

蕭朋威



職稱： 助理教授
學院/部門： 人文藝術學院
電郵地址： pwhsiao@must.edu.mo
電話： (853) 8897-3052
傳真： (853) 2888-0091
辦公室： C209
郵寄地址： 澳門氹仔偉龍馬路

教研領域

數位學習與遊戲設計
電腦動畫設計
交互設計

學歷

2011 - 2017 國立雲林科技大學 / 設計學研究所博士班 / 博士學位
2009 - 2011 清華大學南大校區(原新竹教育大學) / 數位學習科技研究所 / 碩士學位
2006 - 2009 長榮大學 / 媒體設計科技學系 / 學士學位

教學經驗

09/2018 - 現職 澳門科技大學/ 人文藝術學院/ 助理教授
2013 - 2015 & 09/2017 - 01/2018 長榮大學/ 媒體設計學系/ 兼任講師
02/2015 - 06/2015 虎尾科技大學/多媒體設計學系 / 兼任講師
2013 - 2015 崇右技術學院 / 數位學程班 / 兼任講師

學術成果

期刊文章：

Peng-Wei Xiao, Kuo-Kuang Fan, Song Xu, Chung-Ho Su, A Preliminary study on the learning satisfaction and effectiveness of VR weight training Assisting Learning System for Beginners, EURASIA Journal of Mathematics, Science & Technology Education, Vol. 13, No. 9, pp. 6231–6248, Sep. 15, 2017. (SSCI).

Kuo-Kuang Fan, Peng-Wei Xiao and Chung-Ho Su, The Effects of Learning Styles and Meaningful Learning on the Learning Achievement of Gamification Health Education Curriculum, EURASIA Journal of Mathematics, Science & Technology Education, Vol. 11, No. 5, pp. 1211-1229, Oct. 13, 2015. (SSCI, IF 1.016 2014, Ranking 76/224 Education & Educational Research).

Kuo-Kuang Fan · Peng-Wei Hsiao, 2013, Learning for Shadow Puppet's Action Control Inverse Kinematics Method, Applied Mechanics and Materials, Vols. 284-287, pp. 3569-3572(EI).

會議論文：

Peng-Wei Xiao, 2018, A Preliminary study on Design of Experiential Learning Interactive Teaching Material Integrated with Wayang Kulit, 4th IEEE International Conference on Applied System Innovation 2018(IEEE ICASI 2018), 2018/04/13-2018/04/17, Chiba , Tokyo, Japan.

Peng-Wei Xiao, Kuo-Kuang Fan, Song Xu, 2017, A Preliminary study on the learning

satisfaction and effectiveness of VR weight training Assisting Learning System for Beginners, The 2017 IEEE International Conference on Applied System Innovation, 2017/05/13-2017/05/17, Sapporo, Japan.

Kuo-Kuang Fan、Peng-Wei Hsiao, 2013, An Analysis of Colors, Personalities and Operating Ways of Shadow Puppet Roles for Interactive Game-base Learning Materials, The IASDR2013 International Congress of International Association of Societies of Design Research, 2013/08/26-2013/08/30, Tokyo, Japan.

Kuo-Kuang Fan、Peng-Wei Hsiao, 2012, A study on Design of Manipulation of Shadow Puppet Game-based Learning with Kinect Technique, The 2nd International Conference on Innovation, Communication and Engineering, 2013/10/26-2013/11/02, Qingdao, China.

Kuo-Kuang Fan、Peng-Wei Hsiao, 2013, Research on interaction media teaching materials design for shadow play, 2013 Sustainability Conference, 2013/01/23~ 2013/01/25, Hiroshima, Japan.

廖冠智、蕭朋威, 2011, 以 Inverse Kinematics 骨架融入皮影戲操作之悅趣學習與介面設計研究, 2011 悅趣化數位學習國際學術研討會 (JEL), 國立臺南大學數位學習科技學系、國立臺灣師範大學資訊教育研究所主辦, 屏東。

蔡宜良、蕭朋威、廖冠智, 2010, 初探 Plurk 機器之智慧型代理人學習機制與使用時機, 2010 電腦與網路科技在教育上的應用研討會, 國立新竹教育大學, 新竹。

廖冠智、蕭朋威, 2009, 以皮影戲建置多人合作展演與學習型式之初探, 2009, 數位學習創意與應用學術研討會, 國立高雄師範大學, 高雄。

研究項目

- | | |
|-----------|--|
| 2012 | 教育部發展典範科技大學計畫, 荷花田陶工坊行銷輔導計畫 |
| 2012 | 教育部發展典範科技大學計畫, 社團法人雲林縣身心照護協會 |
| 2014-2015 | 飛行泡泡:互動音樂遊戲開發, 國科會產學計畫案 |
| 2014-2015 | Kinect 互動多媒體的應用:以籃球教學系統為例, 國科會計畫案 |
| 2015-2016 | Leap motion 手勢辨識互動多媒體設計:以皮影戲操偶技藝學習系統為例, 國科會計畫案 |

學術機構及社會任職

- | | |
|-----------|-------------------------|
| 2010 | 甲尚科技公司擔任動畫專業種子講師 |
| 2010~2011 | 活力健康會館健身教練 |
| 2015~2016 | 馬來西亞拉曼大學創意產業系教師研究計畫榮譽會員 |

專業資格認證及獎項

- | | |
|------|------------------------------|
| 2006 | 3D 室內設計結業證書 |
| 2007 | 3D MAX 原廠認證證書 |
| 2010 | 中華全民運動健康管理協會(CFC) B 級健身體適能教練 |
| 2009 | 第二屆全國大專院校資安動畫金像獎 第三名 |