

目錄

表次.....	II
圖次.....	III
第一章 緒論.....	1
第一節 研究背景及動機.....	1
第二節 研究目的及問題.....	3
第三節 研究流程.....	3
第二章 文獻回顧.....	4
第一節 桌遊定義.....	4
第二節 遊戲式學習.....	4
第三節 AR擴增實境技術於教學之應用.....	5
第四節 相關論文研究.....	6
第三章 AR餐服桌遊設計理念.....	8
第一節 教育目標.....	8
第二節 遊戲目標.....	8
第三節 遊戲流程.....	9
第四節 認知機制設計.....	11
第四章 研究方法.....	12
第一節 研究方法分析.....	12
第二節 實驗設計.....	12
第五章 研究分析與結果.....	14
第一節 成就評量測驗卷.....	14
第二節 心流問卷.....	15
第三節 學習焦慮問卷.....	15
第六章 結論與建議.....	17
第一節 結論.....	17
第二節 未來研究建議.....	17
參考文獻.....	18
中文文獻.....	18
英文文獻.....	21