

今晚我想來點...

Turnitin Originality Check

論文原創性比對系統

淡江大學圖書館參考組 葉蕙蘭

課程大綱

01 法源規範
淡江大學研究生學位考試辦法

02 工具簡介
Turnitin 論文原創性比對系統

03 示範操作
使用Turnitin四步驟

04 檢視報告
完成相似度報告，然後呢？

法源規範



淡江大學教務處
Office of Academic Affairs

教務處 / 教務長室 / 註冊組 / 課務組 / 教師教學發展中心 / 招生策略中心

共同服務連結

- 簡介
- 最新訊息
- 行事曆
- 校務行政資訊查詢系統
- 本校課程查詢
- iClass學習平台
- 招生資訊
- 新生入學資訊
- 法規章程
- 教師之教學計畫表上傳下載
- Web成績上傳系統

GO 本站 站外

法規章程

- » 綜合 (各單位)
- » 學籍 (註冊組)
- » 成績 (註冊組)
- » 考試 (招生策略中心)

1. 淡江大學英語能力檢定畢業門檻實施要點
2. 淡江大學學分抵免規則
3. 淡江大學研究生論文指導教授遴選規則
4. 淡江大學研究生學位考試辦法
5. 淡江大學博士學位候選人資格考核實施要點
6. 淡江大學教師繳交成績規則
7. 淡江大學教師更正學期成績規則
8. 淡江大學必修科目學分替代規則
9. 淡江大學研究生碩博士論文撰寫格式要點

淡江大學研究生學位考試辦法

109.07.27 教育部臺教高(二)字第 1090105954 號函備查

第一條 依據大學法暨其施行細則、學位授予法、各類學位名稱訂定程序授予要件及代替碩士博士論文認定準則、本校學則等規定訂定「淡江大學研究生學位考試辦法」(以下簡稱本辦法)。

第二條 研究生符合下列規定，並經指導教授及所屬系、所主管同意者，得申請碩士或博士學位考試：

- 一、修滿本校規定修業年限。
 - 二、修畢所屬系、所規定之應修課程與學分。
 - 三、**完成論文線上原創性偵測系統比對報告**，並經指導教授簽名確認。
 - 四、博士班研究生應經博士學位候選人資格考核及格。博士學位候選人之資格考核實施要點另訂之。
- 前項第三款自一百零九學年度起申請學位考試研究生適用之。

5-22 淡江大學研究生學位考試辦法.doc 5-22 淡江大學研究生學位考試辦法.odt

「論文線上原創性偵測系統比對報告」

- 是什麼？

利用線上系統比對自己與他人的論文內容是否有相似之處，藉此**確認是否忘了註明出處，或是有不當引用的情形**，在發表前即時修正，提升論文品質。

- 目的：

- **提醒**—若引用他人或自己發表過的文獻，都應引述、摘寫或改寫，並註明出處
- **提升**—寫作原創性、確保文獻引用適切性、自我檢視相似度及避免潛藏的剽竊行為

- 如何做？

- 利用Turnitin或其他論文原創性比對系統→上傳論文比對→產生比對報告→與指導教授討論

Turnitin論文原創性比對系統

- 簡介：
 - 全稱為Turnitin Originality Check，是本校目前採用的論文比對系統
- 比對來源：
 - 學術期刊
 - 公開網頁資源
 - 全球儲存庫文稿
- 申請使用對象(須審核)：
 - 本校專任教師及在學學生

Turnitin 全球用戶超過 15,000 個機構單位、160 萬名教師和 260 萬名學生

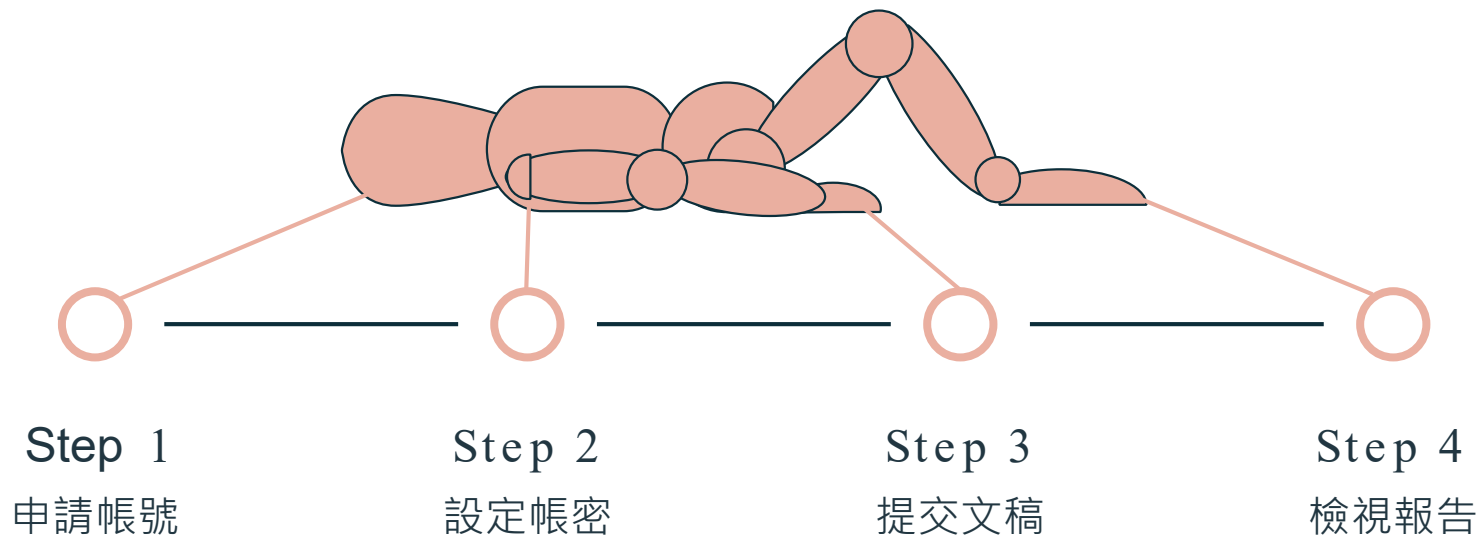


本圖資料來源：<https://www.igroup.com.tw/turnitin-feedback-studio/>

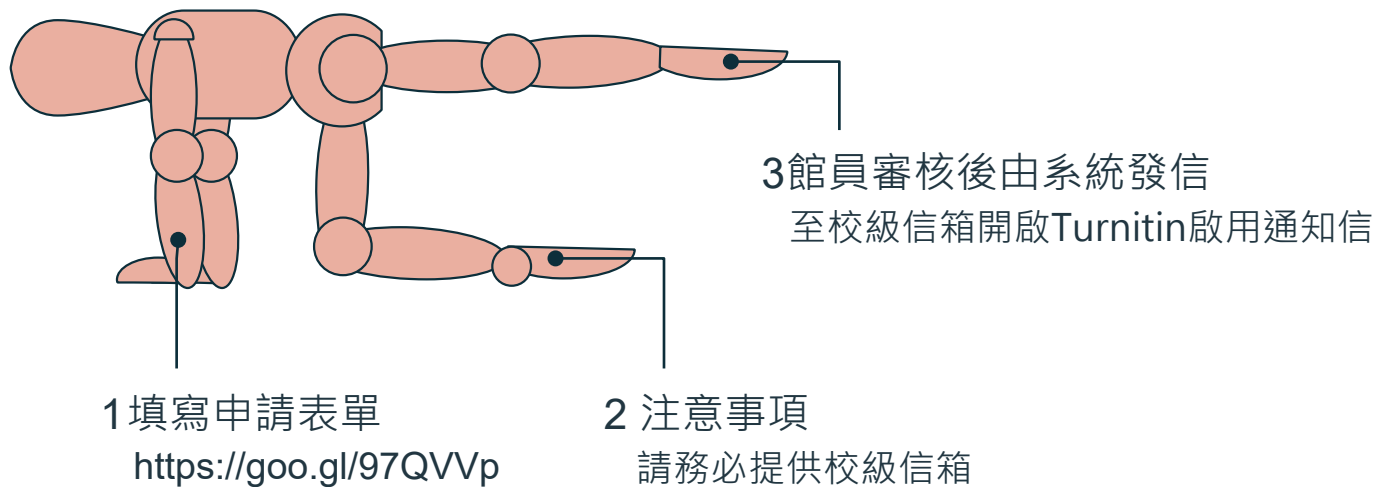
* 2017 July updated.

建議研究生於學位考試
當學期申請Turnitin帳號即可
畢業離校後帳號會自動刪除

使用Turnitin四步驟



Step 1：申請帳號



Step 1 : 申請帳號

淡江大學 覺生紀念圖書館
TAMKANG UNIVERSITY CHUEH SHENG MEMORIAL LIBRARY

關於本館 | 資源查尋 | 各項服務 | 資源指引 | 諮詢與協助 | 表單下載 | 線上申請 | 最新消息 | 推廣活動 | 捐書捐款 | 登入/借借

重要公告 | 館藏目錄 | 資源探索 | 期刊 | 多媒體資源 | **資料庫**

輸入要搜尋的關鍵字

可查詢本館電子資料庫。

輸入資料庫名稱Turnitin

行事曆 | 開館時間 | 個人借閱紀錄 | YOUTUBE | FACEBOOK | 聯絡我們

相關資訊

自2020年8月31日起無法以IE登入使用

107年度教育部校務發展獎勵、補助經費。

使用前請先查看「Turnitin使用指南」
平台帳號採申請制：
(一) 教師：申請網址：<https://goo.gl/1ReJuu>。
上網填寫申請表並經審核通過，將寄發啟用通知信函至個人 e-mail，內含首次登入的預設密碼，請務必於 24 小時內完成啟用。

(二) 學生
1. 個人需求，申請網址：<https://goo.gl/9ZQVVp>。
上網填寫申請表並經審核通過，將寄發啟用通知信函至個人 e-mail，內含首次登入的預設密碼，請務必於 24 小時內完成啟用。
2. 課程需求，由授課教師授權使用與管理。

淡江大學圖書館-Turnitin帳號申請(學生)

各位同學，大家好！

歡迎註冊使用Turnitin論文原創性比對系統，請提供以下欄位資訊：

*必填

一、基本資料

- 請確實填寫您的資料，以利帳號申請及後續連結。
- 姓、名請填中文(外籍生不在此限)，E-mail請提供校級信箱，以利資格審核。
- 依據本校個資管理政策聲明 (<http://www.tku.edu.tw/notify.asp>)，您的資料僅用於淡江大學圖書館-Turnitin帳號申請之用，您可安心填寫。

1.姓 Last name: *

您的回答

2.名 First name: *

您的回答

3.學生證號 Student ID *

您的回答

4.系所 Department name: *

您的回答

Step 1：申請帳號

淡江大學圖書館-Turnitin帳號申請(學生)

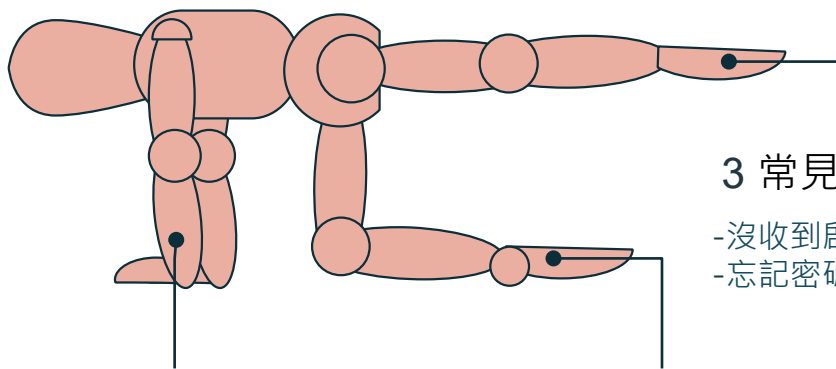
已收到您的表單！如有問題請洽圖書館參考組(分機2365)

Google 並未認可或建立這項內容。 [檢舉濫用情形](#) - [服務條款](#) - [隱私權政策](#)

Google 表單

申請完成，待館員審核通過，Turnitin會寄出啟用帳號通知信（約1個工作天請至填寫之校級信箱收信）

Step 2 : 設定帳密



1 設定密碼

點選啟用通知信「設定密碼」

於24小時內開啟並完成密碼設定

3 常見問題

- 沒收到啟用通知信：檢查校級信箱垃圾信
- 忘記密碼：於登入頁「忘了你的密碼」重新設定

2 注意事項

帳號：校級信箱

姓氏：例如「陳」

Step 2 : 設定帳號密碼



Letter 1 在啟用通知信點選[**建立密碼**]

帳戶設定

欲設定帳戶，請輸入電子郵件及姓氏。

電子郵件地址

填入校級信箱

姓氏

請填「姓」即可

您可以在 Turnitin 歡迎信中找到此資訊。

如果您已經無法再存取此電子郵件，可以請您的 Turnitin 教師尋找您的電子郵件地址。如果您是教師，請向您的 Turnitin 管理員請教此資訊。

下一步

校級信箱：

學號@s08.tku.edu.tw (108學年度入學)

學號@gms.tku.edu.tw(Google Apps本校教育版帳號)



Letter 2 [創建你的Turnitin密碼]點選連結

建立密碼

為完成帳戶設定，請輸入密碼。

密碼長度必須至少為 8 個字元。

密碼

至少8個字元，需含1個字母、1個數字。

確認密碼

同上

建立密碼

取消

帳戶設定完成

於24小時內開啟並完成密碼設定

Step 2：設定帳號密碼—沒收到啟用通知信



圖書館已幫我新增帳號，
沒收到啟用通知信該怎麼辦？

1. 檢查垃圾信件夾
2. 確定收件信箱為申請Turnitin時所填寫之校級信箱
3. 若仍有問題則請來信或來電#2365至圖書館參考組

Step 2 : 設定帳號密碼—忘記密碼

重新設定
密碼

忘記密碼

請開啟Turnitin首頁 www.turnitin.com
點選右上角「登入」



The screenshot shows the Turnitin website homepage in Chinese. The browser address bar displays "https://www.turnitin.com/zh-tw". The page features a blue header with the Turnitin logo and a search bar. Below the header is a main banner with the text "具備倫理觀念的教育" (Education with ethical concepts) and "您的學術倫理素養從 Turnitin 出發" (Your academic ethics start from Turnitin). At the bottom of the banner, it says "整體實境式學習解決方案" (Overall immersive learning solutions). In the top right corner, there is a "登入" (Login) button, which is highlighted by a yellow arrow and a yellow circle with the number "1".

Step 2 : 設定帳號密碼—忘記密碼

重新設定
密碼

登錄至 Turnitin 2

電子郵件地址

密碼 (登錄至 Turnitin)

您要建立您的用戶設定檔案嗎? [點選這裡。](#)

忘了您的密碼? [點選這裡。](#)

[隱私權政策](#)

我們非常重視您的隱私。我們不會為了行銷目的與任何外部公司分享您的資訊。您的資訊只與我們的協力廠商合作夥伴共用，以便我們提供服務。

登錄

Step 2 : 設定帳號密碼—忘記密碼

重新設定 密碼

重新設定用戶密碼 3

請輸入您用來建立您的用戶設定檔案的的電子郵件地址。完成後，點選'下一步'。

電子郵件地址

姓氏

輸入向學校申請時用的
E-mail和姓氏 (不用名字)
若無法確認請與圖書館聯繫

如果您不知道您帳戶的電子郵件地址...

請要求您的指導教師 (或 Turnitin 管理員, 若您是指導教師的話) 幫您查詢您的電子郵件地址。

備註: 因為隱私同意書的約束, Turnitin 不能公開您的電子郵件地址 - 甚至是公開給您自己 - 您必須從您的機關獲得此資訊。

下一步



收信點選重設密碼連結

Step 2 : 設定帳號密碼—忘記密碼

重新設定用戶密碼

謝謝您！請輸入新密碼並加以確認。密碼長度必須至少為 8 個字元。完成後請按一下「下一步」。

密碼

確認密碼

重新設定密碼
大於**8**個字元
至少包含**1**個字母與**1**個數字

下一步

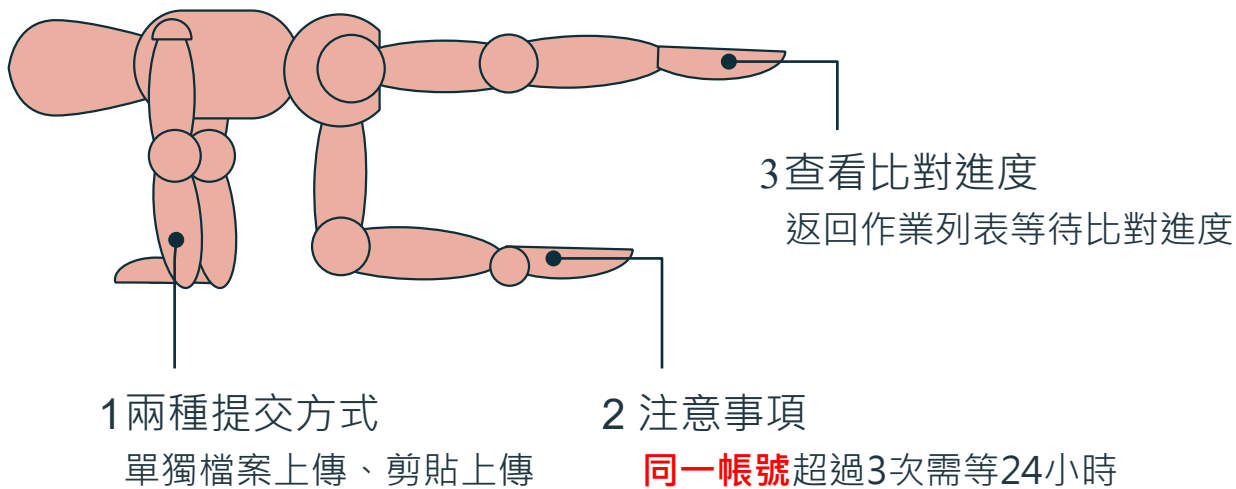
取消

重設密碼已完成

謝謝您！您的密碼已成功地重新設定了。請記下來以備日後使用。

現在登入

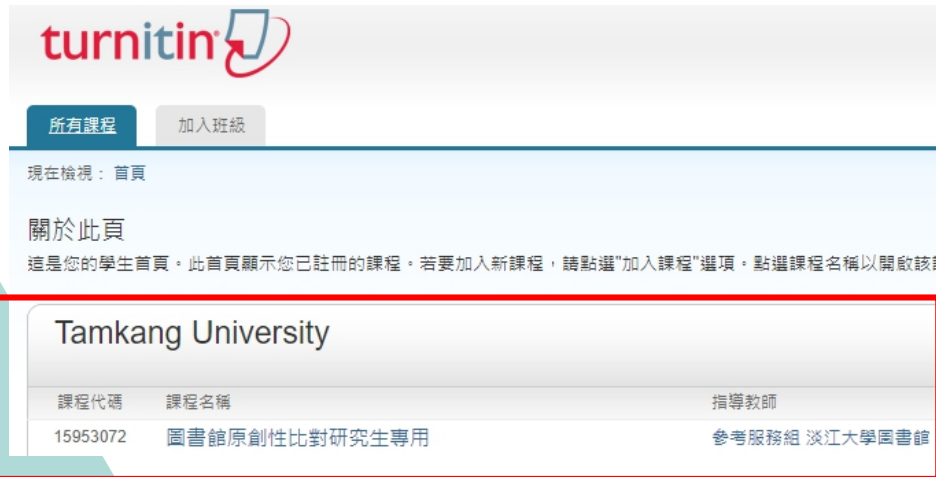
Step 3 : 提交文稿



學生超過3次重新提交，第4次起每次須等待24小時後才能看到原創性報告

Step 3 : 提交文稿

● 進入當學期論文比對專用課程



turnitin

所有課程 加入班級

現在檢視：首頁

關於此頁
這是您的學生首頁。此首頁顯示您已註冊的課程。若要加入新課程，請點選"加入課程"選項。點選課程名稱以開啟該課程。

| Tamkang University | | |
|--------------------|---------------|---------------|
| 課程代碼 | 課程名稱 | 指導教師 |
| 15953072 | 圖書館原創性比對研究生專用 | 參考服務組 淡江大學圖書館 |



圖書館原創性比對研究生專用

課程主頁 | QUICKMARK BREAKDOWN

開始

| | |
|-------------|-----------------------|
| 108-2論文比對專用 | |
| 文稿 | 2020年02月18日 8:30AM |
| 109-1論文比對專用 | |
| 文稿 | 2020年08月01日 8:38AM |

Step 3 : 提交文稿

● 準備好文稿 → 點選 **提交**



The screenshot shows the Turnitin interface for a course. At the top, there are navigation tabs: "課程資料夾", "我的成績", "討論", and "行事曆". Below these, a message reads: "歡迎來到您的新課程首頁! 從課程首頁您可以看到您的課程的所有作業, 檢視額外作業資訊, 提交您的作品, 並進入給您的文稿的反饋。 停留在課程首頁的任何項目以獲得更多資訊。"

The main section is titled "課程主頁". Below this, a message states: "這是您的課程首頁, 欲提交至一個作業, 點選在作業名稱右側的'提交'按鈕。若提交按鈕顯示為灰色, 這就表示尚無物件被提交至作業內, 需允許重新提交的話, 在您提交第一份物件至作業為'重新提交', 欲檢視您已提交的文稿, 點選'檢視'按鈕。一旦作業的公佈日期已過, 您也將可以點選'檢視'按鈕以檢視留給您的文稿的反饋。"

The "作業收件匣: 圖書館原創性比對研究生專用" section contains a table with the following data:

| 作業標題 | 資訊 | 日期 | 類似度 | 功能 |
|-------------|----|---|--|----------------------|
| 108-2論文比對專用 | ① | 開始 2020年02月18日 8:30AM 到期 2020年07月31日 11:59PM 發表 2020年07月31日 11:59PM | 100% ■ | 提交 |
| 109-1論文比對專用 | ① | 開始 到期 發表 | 重新繳交文稿, 備註: 3 重新繳交後, 您必須等候 24 小時才能看到新的相似度報告。 | 重新繳交 |

若已提交過文稿, 會變成
[重新繳交]

新的報告會覆蓋前一份報
告內容

Step 3 : 提交文稿

- 有2種提交方法可切換

- 單獨檔案上傳：[常用]

自行設定物件標題 → 選擇物件檔案 → 按【上傳】 → 按【確認】

- 剪貼上傳：

自行設定物件標題 → 剪貼文稿 → 按【上傳】 → 按【確認】



- 返回課程首頁查看文稿比對進度

Step 3 : 提交文稿

提交: 單獨檔案上傳

步驟 ●●●○

處理中: 互動式情境遊戲於刑案現場採證學習之探討.pdf

作者:
葉景裕

作業標題:
Turnitin練習題1013

提交物件標題:
論文比對

您必須點選確認以完成您的上傳。
您的預覽所需的時間比預期的要長。您的完整數位收據
和權將在幾小時內顯示在您的帳戶中。

我們非常重視你的隱私，我們不會為了行銷目的與任何外部公司分享您的資訊，您的資訊只與我們的協力廠商合作夥伴共用，以便我們提供服務。

確認

取消

上傳後會出現電子回條

會顯示這次上傳的相關資訊及 [提交物件代碼]

恭喜 - 您已完成提交! 這是您的電子回條。您可以從文件檢視器中列印此回條。

作者:
7007

作業標題:
作業1

提交物件標題:
70

文檔名稱:
Books 24x7 brochure.pdf

文檔大小:
280.69K

頁面總數:
2

文字總數:
518

字符總數:
1419

提交日期:
08-3月-2014 22:22 CST

提交物件代碼:
403984868

« 1頁 »

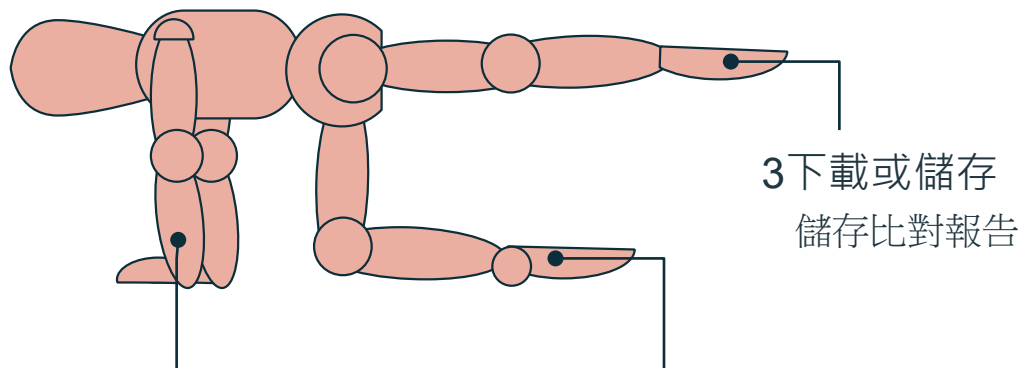


Step 3：提交文稿—檔案格式支援

檔案格式 支援

- 只比對**文字**，不適用比對圖檔/LaTex檔案
- 支援格式多元
PDF(無加密&可反選文字), Microsoft Word, Excel, PowerPoint, WordPerfect, PostScript HTML, RTF, OpenOffice (ODT), Hangul (HWP), Google Docs, 和純文字
- 上傳大小
容量**上限 100 MB**, 頁數**上限 800 頁**
字數**至少要20字**
- 建議使用**Chrome或Firefox**瀏覽器
(2020/8/31起停止支援IE瀏覽器)

Step 4：檢視報告



1 百分比圖示%
表示已完成比對

[處理中] 表示正在比對，請耐心等待
(登出系統亦不影響比對繼續進行)

2 查看
查看相似度比對報告

- ▣ 相似度百分比、所有來源相似度個別分析、篩選條件設定等

Step 4 : 檢視報告

- 當類似處出現「百分比%」圖示，表示已完成比對。
- 點選【%圖示】或右方【查看】檢視報告

| 作業收件匣: 圖書館原創性比對研究生專用 | | | | |
|----------------------|---|---|---|---|
| 作業標題 | 資訊 | 日期 | 類似處 | 功能 |
| 108-2論文比對專用 |   | 開始 2020年02月18日 8:30AM 到期 2020年07月31日 11:59PM 發表 2020年07月31日 11:59PM | | 提交 查看  |
| 109-1論文比對專用 |  | 開始 2020年08月01日 8:38AM 到期 2021年02月28日 11:59PM 發表 2021年02月28日 11:59PM | 87%  | 重新繳交 查看  |

Step 4 : 檢視報告

1 互動式情境遊戲於刑案現場採證學習之探討

摘要

1 本論文旨在運用互動式遊戲學習軟體，導入「刑案現場處理與採證」課程，探討數位遊戲對學習刑案現場採證知能的影響。本研究準實驗法為主，透過所開發的「刑案現場採證」數位遊戲的操作，蒐集參與者的使用軌跡及採證時的互動數據；透過問卷瞭解此遊戲軟體，使用者對此軟體互動操作與功能介面接受的程度。運用資料分析法，了解學生學習狀況、各項採證工具的使用情形及採證的成果。研究結果發現，學生對情境式數位遊戲導入學習課程有正向的肯定，對學習成效與興趣亦有所提升。另外，參與者對遊戲介面及工具運用也提供實質的建議，將有助於此學習軟體的精進。

1 關鍵詞：互動式學習、數位遊戲、數位學習、刑案現場、採證

Abstract

1 Forensic science has become a specialized discipline. Credible results can only be obtained in accordance with certain steps to carry out from a variety of methods which have been well developed such as collecting evidences from the scene to following-up analysis and comparison. Forensic

1 員越多，證據的分析、破案的速度也會越快，還給人民應有的正義。

1 「鑑識科學」目前在國內尚屬新興領域，但事實上這門學科在國外亦已迅速蓬勃發展，不僅美國刑事鑑識專家李昌鈺博士亦不遺餘力推動我國查及鑑識科學的研究發展和實務扎根工作，使得鑑識科學變得相當熱門[2]。鑑識科學是一門具高度領域的科學，涵蓋領域廣泛包括物理學、化學、生物學、心理學、法律及工程等學門之科學原理及工具之運用，而實務上更細分現場勘察、現場建、槍彈比對、藥毒物分析、指紋鑑定、文書鑑定、DNA 鑑定、測謊等不同專業，是一門「跨領域」的整合型學科，著眼於鑑識科學的重要及趨勢。先進國家對此領域已開始重視並增加此專業人才的新需求。犯罪偵查、現場勘查與刑事鑑識是正義的最前線，因此，如何充分培植刑事鑑識人才，提升警察科學辦案能力，汲取先進國家刑事鑑識技術與經驗，重視並精進刑案現場勘查、處理、採證、鑑定方法，以有效偵查打擊犯罪，實為當前在偵查犯罪最重要課題。

1 犯罪現場是證據的寶庫，刑案之偵查，始於犯罪現場勘察，從過去眾多案例可知，現場處理正確與否，往往是影響破案的主要關鍵，現場勘察處理

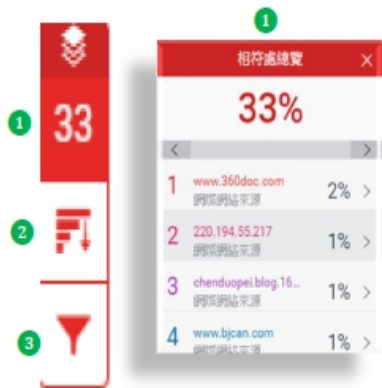


Step 4 : 檢視報告

● 相似度比對報告可呈現：

1. 相似度百分比
2. 所有來源相似度個別分析
3. 篩選條件與設定

開啟相似處總覽(Similarity)



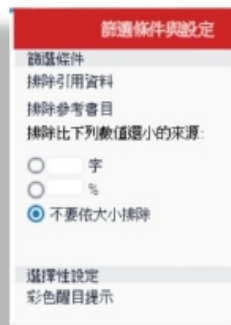
相似百分比

上傳文稿中的某段落和網路/期刊/學生論文有相似地方和百分比



所有來源

秀出所有可能相似的出處來源和百分比



篩選條件與設定

排除引用/參考文獻/排除小型相符結果

Step 4 : 檢視報告—相似度百分比

互動式情境遊戲於刑案現場採證學習之探討

摘要

本研究旨在探究互動式情境學習對學習成效的影響。研究對象為國中生，學習內容為刑案現場採證。研究採用了實驗法，將學生分為實驗組和對照組。實驗組使用互動式情境遊戲進行學習，而對照組則使用傳統的紙筆學習。研究結果顯示，實驗組在學習成效上顯著優於對照組。此外，研究還探討了學習動機、學習策略以及學習滿意度的影響因素。研究結論指出，互動式情境遊戲在提高學生學習成效方面具有積極作用，值得進一步推廣和應用。

Abstract

Research on interactive learning has become a specialized discipline. Credible results can only be obtained if a variety of methods which have been well developed such as controlling conditions from the source, following up analysis and comparison. Research emphasis on applying related academic theory and scientific methodology like facts, event, related objects (such as crime scenes, networks). This study has been set up a digital learning platform about forensic sciences. On the basis of knowledge and skills in forensic sciences, we focus in story modes of lesson and case studies, supplemented by ways of trace games and further guide the use of forensic theory and skills as the learners are able to understand phenomena. The study has selected structured way of experiences to implement the learning effects evaluation of 2th grade elementary students and finds there are significant differences in learning outcomes. The study also applies the learning experience models of semi-structured interviews to understand how teachers and students react after applying the learning environment.

Keywords: Forensic Sciences, e-learning, Crime Scene, Game-based Learning

1. 前言

自從 2000 年「CSI」案經媒體報導，此類犯罪偵查熱潮，於全球各地的教育機構傳播，目前已先後達 200 多個國家，成為 20 世紀末的犯罪管理。美國社會科學院將犯罪探案的影片列入「最佳影片」類別，這也顯示了這類影片對大眾的吸引力。此外，DNA 證據在法庭上的應用，也引起了大眾對 DNA 證據的興趣。這些因素都促使了 DNA 證據在法庭上的應用，也引起了大眾對 DNA 證據的興趣。這些因素都促使了 DNA 證據在法庭上的應用，也引起了大眾對 DNA 證據的興趣。

相符處總覽

87%

| | | |
|---|---------------------------------|-----|
| 1 | ncs2019.nqu.edu.tw 網際網絡來源 | 86% |
| 2 | blog.roodo.com 網際網絡來源 | <1% |
| 3 | www.ied.edu.hk 網際網絡來源 | <1% |
| 4 | www.aerc.nhcue.edu.tw 網際網絡來源 | <1% |
| 5 | www.cis.nctu.edu.tw 網際網絡來源 | <1% |

依照不同的相似出處來源，系統會將原文以不同顏色對應標示

(左欄為上傳文稿原文，右欄為相似來源清單)

Step 4 : 檢視報告-相似度百分比

4.1 學習成就分析

4.2 學習成就分析

| 變項 | 平均數 | 標準差 | 調整後 F 值 | 顯著性 | eta ² |
|------------|------|------|---------|-------|------------------|
| 實驗組 (n=50) | 4.22 | 0.72 | 4.29 | 0.043 | 0.11* |
| 控制組 (n=50) | 3.97 | 0.53 | 3.94 | 0.052 | 0.10* |

4.3 斜率變異分析

| 變項 | 平均數 | 標準差 | F 值 | 顯著性 | eta ² |
|------------|------|------|-------|--------|------------------|
| 實驗組 (n=50) | 4.65 | 0.85 | 1 | 0.9877 | 0.000 |
| 控制組 (n=50) | 3.71 | 2.21 | 75.81 | 0.0000 | 0.600 |

相符處總覽

87%

符合 1 個中的 1 個

- 1 ncs2019.nqu.edu.tw 網際網絡來源 86% >
- 2 blog.roodo.com 網際網絡來源 <1% >
- 3 www.ied.edu.hk 網際網絡來源 <1% >
- 4 **www.aerc.nhcue.edu.tw** 網際網絡來源 <1% >
- 5 www.cis.nctu.edu.tw 網際網絡來源 <1% >

www.aerc.nhcue.edu.tw
網際網絡來源

測的平均分數在經過調整平均分數後，先排除前測分數的影響，接著檢定迴歸係數是否具同質性，若迴歸係數未達顯著差異水準，表示斜率可視為相同，符合組內迴歸係數同質性的基本假定，因此以前測成績為共變項，後測分數為依變項，進行單因子共變數分析，比較實驗組與控制組學生在色彩運用能力中「著色技巧」、「色彩美感」、「色

Step 4 : 檢視報告—相似度百分比

測的平均分數在經過調整平均數後，先排除前測分數的影響，接著檢定迴歸係數是否具同質性，若迴歸係數未達顯著差異水準，表示斜率可視為相同，符合組內迴歸係數同質性的基本假定，因此以前測成績為共變數，後測分數為依變項，進行單因子共變數分析，比較實驗組與控制組學生在色彩運用能力中「著色技巧」、「色彩美感」、「色

對後測結果是否達憂教學效回歸係數同質性檢著差異，符合組內迴歸同質性假定；因此實驗組與控制組在

| 符合 1 個中的 1 個 | | |
|--------------|---------------------------------|-----|
| 1 | ncs2019.nqu.edu.tw 網際網路來源 | 85% |
| 2 | cpuweb2.cpu.edu.tw 網際網路來源 | <1% |
| 3 | www.ied.edu.hk 網際網路來源 | <1% |
| 4 | www.aerc.nhcue.edu.tw 網際網路來源 | <1% |

左右數字及顏色相對應

滑鼠點選左邊視窗數字

會彈跳出來源相似處可互相對照

Step 4 : 檢視報告—所有來源相似度個別分析

互動式情境遊戲於刑案現場採證學習之探討

報告

ncs2019.nqu.edu.tw

網際網路來源

2019全國計算機會議 互動式情境遊戲於刑案現場採證學習之探討張崇吉 臺灣警察專科學校
技偵資料 E-mail: roger@mail.tpa.edu.tw 摘要 本論文旨在通用互動式遊戲學習軟體，導入「刑
案現場處理與採證」課程，探討數

Abstract

Forensic science has become a specialized discipline. Credible results can only be obtained in accordance with certain steps to carry out from a variety of methods which have been well developed such as collecting evidences from the scene to following-up analysis and comparison. Forensic science emphasizes on applying related academic theory and scientific methodology like facts, events, typical objects (such as crime scenes, corpses). This study has been set up a digital learning platform about forensic science. On the basis of knowledge and skills in forensic science, we lead in study modes of scenario and case studies, supplemented by ways of puzzle games and further guide the use of forensics tools and skills so that learners are able to "learn while playing". The study has adopted standard way of experiments to implement the learning effects evaluation of 5th grade elementary students and finds there are significant differences in learning outcomes. The study also applies the learning accepting models and semi-structured interviews to understand how teachers and students react after applying the learning environment.

Keywords: Forensic Science, e-Learning, Crime Scene, Game-based Learning

| 所有來源 | | ✕ |
|---|---|--|
| 符合 1 個中的 157 個 | | > |
| <ul style="list-style-type: none"> • ncs2019.nqu.edu.tw 網際網路來源 - 3 個 URL • case.ntu.edu.tw 網際網路來源 - 12 個 URL • epaper.ntu.edu.tw 網際網路來源 - 2 個 URL • documents.mx 網際網路來源 • tpml.gov.taipei 網際網路來源 • www.ied.edu.hk 網際網路來源 • www.cis.nctu.edu.tw 網際網路來源 • Hui-Chun Chu, Chia-We... 出版物 • www.inderscience.com 網際網路來源 | <div style="font-size: 2em; font-weight: bold; margin-bottom: 10px;">87%</div> <div style="font-size: 2em; font-weight: bold; margin-bottom: 10px;">4%</div> <div style="font-size: 2em; font-weight: bold; margin-bottom: 10px;">4%</div> <div style="font-size: 2em; font-weight: bold; margin-bottom: 10px;">4%</div> <div style="font-size: 2em; font-weight: bold; margin-bottom: 10px;">3%</div> <div style="font-size: 2em; font-weight: bold; margin-bottom: 10px;">3%</div> <div style="font-size: 2em; font-weight: bold; margin-bottom: 10px;">1%</div> <div style="font-size: 2em; font-weight: bold; margin-bottom: 10px;">1%</div> <div style="font-size: 2em; font-weight: bold;">1%</div> | <div style="border: 2px solid #00aaff; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="font-size: 1.5em; font-weight: bold; margin: 0 5px;">0</div> <div style="font-size: 1.5em; font-weight: bold; margin: 0 5px;">87</div> <div style="font-size: 1.5em; font-weight: bold; margin: 0 5px;">87</div> </div> |

Abstract

Forensic science has become a specialized discipline. Credible results can only be obtained in accordance with certain steps to carry out from a variety of methods which have been well developed such as collecting evidences from the scene to following-up analysis and comparison. Forensic science emphasizes on applying related academic theory and scientific methodology like facts, events, typical objects (such as crime scenes, corpses). This study has been set up a digital learning platform about forensic science. On the basis of knowledge and skills in forensic science, we lead in study modes of scenario and case studies, supplemented by ways of puzzle games and further guide the use of forensics tools and skills so that learners are able to "learn while playing". The study has adopted standard way of experiments to implement the learning effects evaluation of 5th grade elementary students and finds there are significant differences in learning outcomes. The study also applies the learning accepting models and semi-structured interviews to understand how teachers and students react after applying the learning environment.

Keywords: Forensic Science, e-Learning, Crime Scene, Game-based Learning

檢視全部
相似來源

Step 4 : 檢視報告—所有來源相似度個別分析

互動式情境遊戲於刑案現場採證學習之探討

摘要

本研究旨在探討互動式情境遊戲學習軟體，可融入刑案現場處理採證課程，探討數位遊戲對學生學習刑案現場採證知識的影響。本研究採實驗法為主，透過所開發之互動式情境遊戲，蒐集參與者之學習成效，並透過問卷瞭解其對採證知識之理解與學習成效之提升。此外，亦提供實用的建議，以供未來之參考。

關鍵字：互動式學習、刑案現場、採證

Abstract

Forensic science has become a specialized discipline. Credible results can only be obtained in accordance with certain steps to carry out from a variety of methods which have been well developed such as collecting evidences from the scene to following-up analysis and comparison. Forensic science emphasizes on applying related academic theory and scientific methodology like facts, events, physical objects (such as fingerprints, etc.). This study has been set up a digital learning platform about forensic science. On the basis of knowledge and skills of forensic science, we lead in study modes of scenarios and case studies, supplemented by ways of puzzle games and further guide the use of forensic tools and skills so that learners are able to "learn while playing." The study has adopted standard way of experiments to implement the learning effects evaluation of 5th grade elementary students and finds there are significant differences in learning outcomes. The study also applies the technology accepting models and semi-structured interviews to understand how teachers and students react after applying the learning environment.

Keywords: Forensic Science, e-Learning, Crime Scene, Game-based Learning

1. 前言

自從 2000 年 CSI 犯罪現場劇集，這部影集造成熱潮，其受歡迎的程度依舊繼續成長，目前已

提升警察科學調查能力，汲取先進國家刑事鑑識技術與經驗，重視並積極進行現場勘查、處理、採證、鑑定方法，以求偵偵進行犯罪，實為當前在偵查犯罪上最重要課題。

犯罪現場是證據的寶庫，刑事偵查，始於犯罪現場勘察，從過去眾多案例可知，現場處理正確與否，往往影響證據的主要關鍵。現場勘察處理失當，將會造成無可彌補的遺憾，更令民眾對政府失去信心，在處理時不可不慎。唯目前警察過程仍有許多問題，包括(1)現場勘查時，往往因時間、經費的引索現場供學生學習，刑事警察必須以國家司法權介入進行犯罪現場工作，故無法製造真正的犯罪現場。(2)學生而未考執法人員身分，亦無法分派之第一線學習真實之刑案現場處理。(3)刑案現場跡證容易消失，若因採證錯誤，將導致重要跡證遺失，沒有補救機會。(4)各種刑案現場差異極大，從戶外到室內，亦包括各種建築，實際教學中，難以做到全部現場的模擬工作。

隨著數位媒體遊戲科技的進步，數位學習(e-learning)、廣泛應用於教育現場，再進化到遊戲式數位學習(digital game-based learning)。這些學習方式除了有不同科技的輔助，亦有其不同的效用。遊戲式學習透過擬真的虛擬場景與高度互動性，讓學習者可以自由掌握遊戲中的物件，且有身歷其境的臨場感或[3]，可以吸引學習者的興趣與專注，讓學習者沉浸於遊戲式學習當中[4]。

從認知負荷理論觀點而言，遊戲式學習運用互動性極高的多媒體物件，相較於傳統教學，學生需

所有來源

符合 1 個中的 12 個

- ncs2019.nqu.edu.tw 網際網路來源 - 3 個 URL **87%**
- case.ntu.edu.tw 網際網路來源 - 12 個 URL **4%****
- ncise/?p=955z 4%
- SciMonthly40/sm40blog/?... 2%
- SciMonthly40/sm40blog/?t... 2%
- SciMonthly40/sm40blog/?t... 2%
- SciMonthly40/sm40blog/?... 2%
- SciMonthly40/sm40blog/?... 2%
- SciMonthly40/sm40blog/?... 2%
- SciMonthly40/sm40blog/?... 2%
- SciMonthly40/sm40blog/?... 2%
- SciMonthly40/sm40blog/?... 2%
- SciMonthly40/sm40blog/?... 2%
- SciMonthly40/sm40blog/?... 2%
- SciMonthly40/sm40blog/?... 2%
- SciMonthly40/sm40blog/?... 2%

相似來源可能含有彼此重複字詞 會影響到%計算的呈現方式

- ep 網 3%
- dc 網 3%
- tpml.gov.taipei 網際網路來源 3%
- www.ied.edu.hk 網際網路來源 3%
- www.cis.nctu.edu.tw 1%

Step 4 : 檢視報告—所有來源相似度個別分析

互動式情境遊戲於刑案現場採證學習之探討

摘要

本文旨在探討互動式情境遊戲學習軟體，導入刑案現場處理採證課程，探討數位遊戲對學生學習刑案現場採證知識的影響。本研究採實驗法為主，透過所屬課程操作，蒐集參與者操作過程問卷瞭解其操作與功能介面對於學習之學習狀況、學習的成果、研究結果對刑案現場採證學習之貢獻所提升。另外，參與者對學習的建議，提供實質的建議。

關鍵詞：互動式學習、刑案現場、採證

Abstract

Forensic science has become a specialized discipline. Credible results can only be obtained in accordance with certain steps to carry out from a variety of methods which have been well developed such as collecting evidences from the scene to following-up analysis and comparison. Forensic science emphasizes on applying related academic theory and scientific methodology like facts, events, physical objects (such as gunshots, weapons, etc.). The study has been set up a digital learning platform about forensic science. On the basis of knowledge and skills of forensic science, we lead in study modes of scenarios and case studies, supplemented by ways of puzzle games and further guide the use of forensics tools and skills so that learners are able to "learn while playing." The study has adopted standard way of experiments to implement the learning effects evaluation of 5th grade elementary students and finds there are significant differences in learning outcomes. The study also applies the technology accepting models and semi-structured interviews to understand how teachers and students react after applying the learning environment.

Keywords: Forensic Science, e-Learning, Crime Scene, Game-based Learning

1. 前言

自從 2000 年 CSI 犯罪現場劇集，這部影集造成熱潮，其受歡迎的程度依舊繼續成長，目前已在

符合 1 個中的 12 個

- ncs2019.nqu.edu.tw
網際網路來源 - 3 個 URL 87%
- case.ntu.edu.tw
網際網路來源 - 12 個 URL 4%
- ncise/?p=9552 4%
- SciMonthly40/sm40blog/?... 2%
- SciMonthly40/sm40blog/?t... 2%
- SciMonthly40/sm40blog/?t... 2%
- SciMonthly40/sm40blog/?t... 2%
- SciMonthly40/sm40blog/?... 2%
- SciMonthly40/sm40blog/?... 2%
- SciMonthly40/sm40blog/?... 2%
- SciMonthly40/sm40blog/?... 2%
- SciMonthly40/sm40blog/?... 2%
- SciMonthly40/sm40blog/?t... 2%
- SciMonthly40/sm40blog/?t... 2%
- SciMonthly40/sm40blog/?t... 2%
- SciMonthly40/sm40blog/?t... 2%
- epaper.ntu.edu.tw
網際網路來源 - 2 個 URL 4%
- documents.mx
網際網路來源 4%
- tpml.gov.taipei
網際網路來源 3%
- www.ied.edu.hk
網際網路來源 3%
- www.cis.nctu.edu.tw 1%

case.ntu.edu.tw 完整來源檢視

【北區活動】CSI 鑑識科學行動：從犯罪現場到實驗室系列講座 Written By: admin 於 九月 19, 2011 3 Comments CSI 鑑識科學行動：從犯罪現場到實驗室系列講座 「鑑識科學」目前在國內尚屬新興領域，但事實上這門學科在國外亦已迅速蓬勃發展，不僅美國電視影集 CSI 犯罪現場蔚為風潮，名揚於國際的國際刑事鑑識專家李昌鈺博士亦不遺餘力推動我國

提升警察科學調查能力，汲取先進國家刑事鑑識技術與經驗，重視並積極進行現場勘查、處理、採證、鑑定方法，以有效偵查打擊犯罪，實為當前在偵查犯罪上最重要課題。

犯罪現場是證據的寶庫，刑事之偵查，始於犯罪現場勘察，從過去眾多案例可知，現場處理正確與否，往往影響證據的主要關鍵，現場勘察處理失當，將會造成無可彌補的遺憾，更令偵查單位政府失去信心，在處理時不可不慎。唯目前警察過程有諸多問題，如：(1) 現場勘察時，警察多未注意現場實景的刑案現場供學生學習，刑事警察必須以國家司法體系介入進行犯罪鑑識工作，故無法製造真正的犯罪現場。(2) 學生而未考考執法人員身分，亦無法分級之第一線學習真實之刑案現場處理。(3) 刑案現場踏勘容易遺失，若因採證錯誤，將導致重要跡證消失，沒有補救機會。(4) 各種刑案現場差異極大，從戶外到室內，亦包括各種案例，實際教學中，難以做到全部現場的模擬工作。

隨著數位媒體遊戲科技的進步，數位學習(e-learning)、廣泛應用於教育現場，再進化到遊戲式數位學習(digital game-based learning)。這些學習方式除了有不同科技的輔助，亦有其不同的效用。遊戲式學習透過擬真的虛擬場景與高度互動性，讓學習者可以自由掌握遊戲中的物件，且有身歷其境的臨場感[3]，可以吸引學習者的興趣與專注，讓學習者沉浸於遊戲式學習當中[4]。

從認知負荷理論觀點而言，遊戲式學習運用互動性極高的多媒體物件，相較於傳統教學，學生需

Step 4 : 檢視報告—所有來源相似度個別分析

互動式情境遊戲於刑案現場採證學習之探討

在運用互動式遊戲學習軟體，導入理與採證課程，探討數位遊戲對學場採證知能的影響。本研究採實驗法開發的「刑案現場採證」數位遊戲的與者的使用軌跡及採證時的互動數據；解此遊戲軟體，使用者對此軟體互動而接受的程度。運用資料分析法，了況、各項採證工具的使用情形及採證結果發現，學生對情境式數位遊戲導正向的肯定，對學習成效與興趣亦有，參與者對遊戲介面及工具運用也佳，將有助於此學習軟體的精進。

式學習、數位遊戲、數位學習、刑案、採證

Abstract

science has become a specialized field. Reliable results can only be obtained in certain steps to carry out from a methods which have been well developed. Collecting evidences from the scene to analysis and comparison. Forensic sciences on applying related academic scientific methodology like facts, events, ts (such as crime scenes, corpses). This set up a digital learning platform about e. On the basis of knowledge and skills science, we lead in study modes of case studies, supplemented by ways of and further guide the use of forensics so that learners are able to "learn". The study has adopted standard ways to implement the learning effects

頁越多，證據的分析、破案的速度也會越快，還給人民應得的正義。

「鑑識科學」目前在國內尚屬新興領域，但事實上這門學科在國外亦已迅速蓬勃發展，不僅美國電視影集CSI犯罪現場蔚為風潮，名揚於世界的國際刑事鑑識專家李昌鈺博士亦不遺餘力推動我國偵查及鑑識科學的研究發展和實務扎根工作，使得鑑識科學變得相當熱門[2]。鑑識科學是一門具高度跨領域的科學，涵蓋領域廣泛包括物理學、化學、生物學、心理學、法律及工程等學門之科學原理及工具之運用，而實務上更細分現場勘察、現場重建、槍彈比對、藥物分析、指紋鑑定、DNA鑑定、測謊等不同專業，是一門「跨領域」的整合型學科，著眼於鑑識科學的重要及趨勢，先進國家對此領域已開始重視並增加此專業人才的新需求。犯罪偵查、死傷勘驗與刑事鑑識是正義的最前線，因此，如何充分培植刑事鑑識人才，提升警察科學辦案能力，汲取先進國家刑事鑑識技術與經驗，重視並精進刑案現場勘查、處理、採證、鑑定方法，以有效偵查打擊犯罪，實為當前在偵查犯罪上最重要課題。

犯罪現場是證據的寶庫，刑案之偵查，始於犯罪現場勘察，從過去眾多案例可知，現場處理正確與否，往往是影響破案的主要關鍵，現場勘察處理失當，將會造成無可彌補的遺憾，更會讓民眾對政府失去信心，故處理時不可不慎。唯目前教育過程中遭遇之問題，包括(1)在教育體系內無法製造真實的刑案現場供學生學習，刑事案件必須以國家司法權介入進行犯罪追訴工作，故無法製造真正的犯罪現場。(2)學生尚未有執法人員身分，亦無法分派之第一線學習真實之刑案現場處理。(3)刑案現場跡證容易消失，若因採證錯誤，將導致重要跡證消失，沒有補救機會。(4)各種刑案現場差異極大，從戶外到室內，亦包括各種案例，實際教學中，難以

我的文章

點選網址可連結至來源文章

完整來源文字

符合 1 個中的 12 個

http://case.ntu.edu.tw/... 4%

網路網誌來源

大學跨學門科學人才培育銜接計畫NCIEC 北區推動中心 Blog Archive » 【北區活動】CSI 鑑識科學行動：從犯罪現場到實驗室系列講座 Home 關於計畫 大學跨學門科學人才培育銜接計畫簡介 北區推動中心簡介 組織架構 計畫目標 作業項目 檔案下載 北區夥伴 臺灣大學 東華大學 淡江大學 宜蘭大學 長庚大學 大同大學 海洋大學 陽明大學 師範大學 文化大學 東南科技大學 臺灣科技大學 北區成績單 99年暑期研習交流活動 簡報計畫 海報計畫 北區英雄榜(影音) 教材下載 其他推動中心 桃竹苗暨中區推動中心 南區推動中心 留聲版 讓錢名吧! 北區活動 活動側寫 活動公告 計畫採訪 北區計畫依領域別搜尋 化學 地球科學 工程 數學 物理 生命科學 醫學 電資 新聞/知識 最新消息 科學教育 講座/研習/活動 跨領域相關 Home » 北區活動 最新消息 活動公告 【北區活動】CSI 鑑識科學行動：從犯罪現場到實驗室系列講座 Written By: admin on 2013-11-26 13 Comments CSI 鑑識科學行動：從犯罪現場到實驗室系列講座 「鑑識科學」目前在國內尚屬新興領域，但事實上這門學科在國外亦已迅速蓬勃發展，不僅美國電視影集CSI犯罪現場蔚為風潮，名揚於世界的國際刑事鑑識專家李昌鈺博士亦不遺餘力推動我國偵查及鑑識科學的研究發展和實務扎根工作，使得鑑識科學變得相當熱門。鑑識科學是一門具高度跨領域的科學，涵蓋領域廣泛包括物理學、化學、生物學、心理學、法律及工程等學門之科學原理及工具之運用，而實務上更細分現場勘察、現場重建、槍彈比對、藥物分析、指紋鑑定、文書鑑定、DNA鑑定、測謊等不同專業，是一門「跨領域」的整合型學科，著眼於鑑識科學的重要及趨勢，國家對此領域已開始重視並增加此專業人才的新需求。想知道刑案如何在刑案現場蒐尋物證嗎？想知道

來源文章

Step 4 : 檢視報告—所有來源相似度個別分析

實驗組與控制組測成績進行迴歸係數實驗組與控制組之迴歸係數同質性檢定(303, $p = .76 > 0.05$)，未達顯著差異，等同質性假定，因此實驗組與控制組在實驗前，未達顯著差異。本研究以前測測成績為依變數，使用多變量共變數(MVA)檢驗兩組學生的學習成效，實驗平均為 81.96 分，標準差為 12.41；控制平均為 75.34 分，標準差為 16.52，顯著成就測驗上有顯著差異($F=3.421, p < .01$)，也就是說，情境式數位遊戲學習比傳統教學的學習成效好，且在統計意義前水平。

表 2 學習成就共變數分析

| 均 | 標準差 | 調整後平均 | 標準差 | F 值 |
|-----|-------|-------|------|--------|
| .96 | 12.41 | 80.59 | 2.23 | 3.421* |
| .34 | 16.53 | 75.61 | 2.69 | |

活動對學生科技接受度的影響，此科技接受度量表內容包含「認知有用性」與「認知易用性」兩個面向共 13 題，採用李克特(Likert) 5 點量表來評分，並以獨立樣本 t 檢定分析兩組科技接受度得分情形。實驗組為情境式數位遊戲學習，控制組則是傳統的數位學習，從表 4 可以看出，實驗組的科技接受度高於控制組，並達顯著水平($p < .01$)，也就是說，情境式數位遊戲學習學生對於科技接受度的評分高於傳統教學與一般的數位學習方式。

表 4 科技接受度分析

| | 平均數 | 標準差 | t |
|------------|------|------|--------|
| 實驗組 (n=50) | 4.65 | 2.32 | 3.08** |
| 控制組 (n=50) | 3.96 | 2.21 | 75.61 |

** $p < .01$

5 結論

近年來，有許多研究證明，遊戲式之學習具有異體性，可提升學生學習的品質與內在的滿足，但如何避免其缺點與結合其優點尚有待於進一步研究。

所有來源

符合 1 個中的 2 個

網際網路來源 - 5 個 URL

- Wang, Xianhui, James ...
出版物 1%
- Xianhui Wang, James L...
出版物 1%
- 140.114.80.71
網際網路來源 1%

Xianhui Wang, James Laffey, Wanli Xing, Yanf...

出版物

y C.T. Schmidt X. Wang J. Stichter Developing methods for understanding social behavior in a 3D virtual learning environment Computers in Human Behavior 28 2 2012 405 413 Schrader and Bastiaens, 2012 C. Schrader T.J. Bastiaens The influence of virtual presence: effects on experienced cognitive load and learning outcomes in educational computer games Computers in Human Behavior 28 2 2012 648 658 Sheridan, 1992 T.B. Sheridan Telerobotics,

ScienceDirect Journals & Books

Download PDF Share Export

Computers in Human Behavior

Volume 55, Part A, February 2016, Pages 310-321

Full length article

Exploring embodied social presence of youth with Autism in 3D collaborative virtual learning environment: A case study

Xianhui Wang, James Laffey, Wanli Xing, Yanfei Ma, Janine Stichter

Step 4 : 檢視報告—所有來源相似度個別分析

現場處理的基本程序,按證工具的使用及證物的引
辨等,以瞭解學生「刑案現場處理與控證」實務概
念正確與否。
科技接受度量表在實驗後進行填寫。本研究所
採用的科技接受量表改編自 Chu, Hwang, Tsai &
Tseng [6], 該問卷包含「認知有用性」與「認知易
用性」兩個構面。

實驗結束後,兩組同時施以學習動機後測問卷,
並以單因子共變數(ANCOVA)分析其得分情形。經
迴歸係數同質性考驗,迴歸係數異質性($F=2.921$,
 $p=0.01<0.05$),表示其迴歸係數與後測分數間的關係不
會因自變項的處理水準不同而有所不同,符合共變
數組內迴歸係數同質性假設。透過共變數分析,自

提交至 Tamkang University
學生文稿

動同質性檢定, F值未達顯著水準 ($p = .940 >$
.05), 表示兩組組內迴歸線的斜率無顯著差異, 具同質性。顯示共變數與依變項 (心流體驗)
間的關係不會因自變項各自處理之水準差異而有所不同, 符合共變數組內迴歸係數同質性的假
設, 因此可進行共變數分析。表4兩組之心流體驗變異數與迴歸斜率同質性檢定
Levene變異數, 迴歸斜率同質性檢定 同質性檢

由於已繳交之文稿的智慧財產權仍屬於其作者、教師及所屬機
構,我們現在無法提供您觀看此文稿的內容。
如果您還想查看這篇文稿,請使用下面的按鈕發送一個許可請求
給作者的指導教師。我們將給這位指導教師發送一封電子郵件,
詳述您的請求以及包含了這位指導教師需要以回答的所有資訊
(如果您的請求被接受的話)。

發送查看這個文稿的請求

| 所有來源 | | × |
|---------------------------------|----|---|
| 符合 1 個中的 3 個 | | |
| wang, xiannui, james ... 出版物 | 1% | |
| Xianhui Wang, James L... 出版物 | 1% | |
| 140.114.80.71 網際網絡來源 | 1% | |
| pinpicl.com 網際網絡來源 | 1% | |
| 提交至 Tamkang Unive... 學生文稿 | 1% | |

Step 4 : 檢視報告—篩選條件與設定

篩選條件與設定

篩選條件

排除引用資料

排除參考書目

排除比下列數值還小的來源:

字

%

不要依大小排除

排除引用小提示:

文中的引文標點符號使用

"..." «...» „... “『...』 「...」 〈...〉 引述之文字

排除參考書目小提示:

排除以「Reference」、「參考文獻」、「參考書目」為標題開始的書目章節

排除微小相似結果:

在同一相似來源內，若少於總字數X字或是X%，相似報告就忽略不計算

篩選條件與設定

篩選條件

排除引用資料

排除參考書目

排除比下列數值還小的來源:

字

%

不要依大小排除

選擇性設定

彩色醒目提示

套用變更

新報告

Step 4 : 檢視報告—篩選條件與設定

報告呈現

論文比對

原創性報告

79%

相似度指數

79%

網際網絡來源

2%

出版物

2%

學生文稿

主要來源

1

ncs2019.nqu.edu.tw

網際網絡來源

78%

2

cpuweb2.cpu.edu.tw

網際網絡來源

<1%

3

www.ied.edu.hk

網際網絡來源

<1%

4

www.aerc.nhcue.edu.tw

網際網絡來源

<1%

5

www.cis.nctu.edu.tw

網際網絡來源

<1%

排除引述

排除參考書目

開
開

排除相符處

關閉

Step 4 : 檢視報告

- 可下載或儲存比對報告
- 原創性PDF檔報告呈現模式
選擇『目前檢視』，下載PDF檔



Step 4 : 檢視報告—大功告成

PDF最前面

提交日期: 2020年10月26日 09:58上午 (UTC+0800)

作業提交代碼: 1407539406

文檔名稱: .pdf (499.54K)

文字總數: 3479

字符總數: 7907

1 互動式情境遊戲於刑案現場採證學習之探討

摘要

1 本論旨在運用互動式遊戲學習軟體，導入
1 「案現場處理與採證」課程，探討數位遊戲對學
1 習者對於採證過程的理解與影響。本研究選定執法

1 員越多，證據的分析、破案的速度，
1 人民應得的正義。

1 「鑑識科學」目前在國內尚屬
1 上述門學科在國外亦已迅速蓬勃

PDF最後面

論文比對

原創性報告

79%

相似度指數

79%

網際網絡來源

2%

出版物

2%

學生文稿

主要來源

1

ncs2019.nqu.edu.tw

網際網絡來源

78%

2

cpuweb2.cpu.edu.tw

網際網絡來源

<1%

3

www.ied.edu.hk

網際網絡來源

<1%

4

www.aerc.nhcue.edu.tw

網際網絡來源

<1%

5

www.cis.nctu.edu.tw

網際網絡來源

<1%

排除引述
排除參考書目

開
開

排除相符處
關閉

相關參考資源

1 「圖書館與網路資源講習利用」課程

首頁 / 各項服務 / 圖書館利用講習 / 圖書館與網路資源利用

圖書館與網路資源利用 瀏覽人次: 15837

109學年度第1學期

| Turnitin特訓班 | | | |
|-------------------|--------------------------|--------------------------|-------|
| 講習名稱 | 講習內容 | 課程時間 | 報名日期 |
| 論文原創性比對: Turnitin | Turnitin介紹、操作說明與練習 (學生版) | 10/13 (二) 12:00-13:00 | 10/05 |
| | | 10/14 (三) 12:00-13:00 | |
| | | 10/15 (四) 18:00-19:00 | |

106學年度起之研究生需完成學術研究倫理教育課程

2 「論文寫作與學術倫理」專頁

TAMKANG UNIVERSITY CHUEH SHENG MEMORIAL LIBRARY 淡江大學 覺生紀念圖書館

首頁 / 淡江大學 / 網站地圖 / English / 部落格

關於本館 | 資源查詢 | 各項服務 | 資源指引 | 諮詢與協助 | 表單下載 | 線上申請 | 最新消息 | 推廣活動 | 捐書捐款 | 登入/修改

首頁 / 資源指引 / 論文寫作與學術倫理

論文寫作與學術倫理 瀏覽人次: 15837

論文寫作與學術倫理

- 新進資源
- 預約書排行
- 期刊資源
- 館藏報紙
- 語言學習
- 影音主題
- 性別平等與婦女研究
- 歌聲資訊中心
- 五大特藏
- 科技部補助人文及社會科學研究圖書計畫

論文寫作相關資源 **探索性期刊&會議** 相關規範 資源選擇

淡江大學學位論文相關規定
學位論文上傳審核服務(圖書館)
淡江大學電子學位論文服務系統

論文寫作相關工具

| EndNote | turnitin |
|---|--|
| EndNote書目管理軟體 | Turnitin論文原創性比對系統 |
| <p>簡介</p> <p>輕鬆匯入和建立參考書目書目管理軟體，提升從文獻收集、管理、到論文寫作過程的效率。可匯整從圖書館目錄、資料庫、網路等各種文獻蒐集管理收集來的資料，節省整理引用與撰寫參考文獻的時間。</p> | <p>Turnitin的原創性報告透過比對豐富的資料來源（公開網頁資訊、其他的學術期刊及學生論文作業等），顯示出文章與參考資料相似比例，幫助研究者提升寫作原創性、確保文獻引用的正確性及適用性，避免重複的剽竊行為。</p> |
| <p>使用方式</p> <p>需先下載EndNote軟體，安裝後進行安裝，(安裝前請先關閉Microsoft Office或Apple Pages等，並確保文書處理軟體功能為關閉狀態。)</p> | <p>需先註冊帳號，填寫所屬身分詳表(教師 學生)，請務必使用校核e-mail帳號核通過，將帳號啟用通知信至信箱，會首次登入的預設密碼，請務必於 24 小時內完成啟用。</p> |
| <p>圖書講習講義: 簡報 影音檔</p> | <p>圖書講習講義: 簡報 影音檔 簡易步驟</p> |

諮詢管道



電話諮詢

26215656 # 2365



E-mail

algx@mail.tku.edu.tw



參考諮詢台

總館3F

The background features a white central area. A dark teal triangle is in the bottom-left corner, and a light orange triangle is in the top-right corner. There are three white circles: one in the top-right white area, one in the bottom-left teal area, and one in the bottom-left teal area. There is also a partial orange circle at the top center.

THANK YOU

感謝聆聽