○ 참여대학원생 학술논문 연구업적

████████████(2023). Freire의 교육론으로 본 교사의 존재와 교사 해방의 가능성 탐색. **교육문화연구**, 29(4), 5-27.

████████████████(2023). 가상 시뮬레이션 학습자의 인지부하와 정서를 분석하기 위한 표정 분석 및 뇌전도의 활용. **교육방법연구**, 35(2), 197-221.

████████████(2023). 실물크기 구현과 조감도 구현 방식에 의한 증강현실 적용효과 분석. **사고개발**, 19(1), 1-19.

████████████(2023). 학력과 삶의 만족도의 관계에서 평생학습참여의 조절효과. **교육문화연구,** 29(2), 587-608

████████████(2023). 학습공동체에서 대학원생의 사회적 몰입경험에 관한 탐구: BK21 사업 참여대학원생 사례를 중심으로. 교육의 이론과 실천, 28(2), 95-120

████████████2023). 학교밖청소년은 왜, 어떻게 대학에 진학하는가?: 학업형을 중심으로 한 사례연구. **진로교육연구**, 36(1), 21-44.

████████████████(2023). 의료 시뮬레이션의 XR과 VR 적용환경에 따른 의과대학생들의 사용성평가와 학습만족도의 차이. **교육종합연구**, 21(2), 41-60

████████████████(2023). 2019-2021 광주광역시 중 고등학생의 진로결정자기효능감의 연도별 및 성별간 차이 비교. **교육연구**, 45(2), 23-50

████████████████████████(2023). Scenario Usefulness and Avatar Realism in an Augmented Reality-based Classroom Simulation for Preservice Teacher Training. *Educational Technology International*, 24(1), 1-27

████████████████████████████████(2023). An Immersive Virtual Reality Simulation for Cross-Cultural Communication Skills: Development and Feasibility. *Clinical Simulation in Nursing*, 77, 13-22.

████████████████████████████(2023) Fire Evacuation Training Simulation for Secondary Students: Design and Development of Mixed Reality-based Application using HoloLens 2. *Bridging the XR Technology-to-Practice Gap: Methods and Strategies for Blending Extended Realities into Classroom Instruction*, 205-213.

○ 참여대학원생 학술대회 발표실적

▉▉▉▉▉▉▉▉(2023.05.12-13). 가상아바타와의 상호작용에서 대화유형이 정서와 주의집중에 미치는 영향[세션발표]. 2023 한국교육정보미디어학회 춘계학술대회, 동덕여자대학교, 서울, 대한민국.

▉▉▉▉▉▉▉▉▉▉▉(2023.05.12-13). 대학 학습자들의 메타버스 기반 수업 이용의도에 대한 요인 예측: 하이브리드 SEM-ANN 접근법 [세션발표]. 2023 한국교육정보미디어학회 춘계학술대회, 동덕여자대학교, 서울, 대한민국.

▉▉▉▉▉▉▉▉▉▉▉▉▉(2023.05.12-13). XR 보드게임을 위한 인터랙티브 공간 디자인 설계 [포스터발표]. 2023 한국교육정보미디어학회 춘계학술대회, 동덕여자대학교, 서울, 대한민국.

▉▉▉▉▉▉▉▉▉(2023.5.) XR 기반 미술교육 콘텐츠 임프룸(Impressionism + Room). 한국교육정보미디어학회 춘계학술대회 미디어전. 서울: 동덕여자대학교.

▉▉▉▉▉▉▉(2023.06). 다변량 분석을 통한 나이,학력,직종이 직장내 학습에 미치는 영향. 한국교육학회. 연차학술대회포스터

▉▉▉▉▉▉▉▉▉(2023, 05). 자기조절 학습전략을 적용한 학습지원 애플리케이션. 2023 한국교육정보미디어학회 춘계학술대회, 서울(동덕여자대학교).

▉▉▉▉▉▉▉(2023). Effect of Verbal Interaction with Virtual Humans on Emotion and Attention

▉▉▉▉▉▉▉▉▉▉▉▉(2023. June 27-30). The Effect of Conversation Theme on User's Valence toward Virtual Human [session presentation]. Positive Technology International Conference 2023, Tung Wah College, Hong Kong SAR, China

▉▉▉▉▉▉▉▉(2023, June 3). AR-based Application in the Classroom Learning on Students' Satisfaction [Round table]. 2023 ASIAN STUDENT SEMINAR ROUND TABLE(ASSERT), Beijing Normal University, Beijing, China.

▉▉▉▉▉▉▉▉▉▉▉▉▉▉▉▉(2023, May 18-20). Measuring Multimodal Data in an XR-based Training Simulation Environnment[paper session]. In 2023 9th International Conference of The Immersive Learning Research Network (iLRN), iLRN Virtual Campus.

▉▉▉▉▉▉▉▉▉▉▉(2023, April). Does the Real Face Provision Improve the Attention and Social Presence in Metaverse as Learning Environments?. In Society for Information Technology & Teacher Education International Conference (pp. 1760-1765).

▉▉▉▉▉▉▉▉▉▉▉▉(2023, April 13-16). Authentic Scenario Design for Virtual Reality-based Parent-Teacher Conference Training Simulation(paper session). American Educational Research Association(AERA), Chicago, United States.

▉▉▉▉▉▉▉▉(2023, August 16-18). A Comparative Study on University Students' Perception in Metaverse Learning Environment [Round table]. The 21st International Conference for Media in Education 2023, Yansong Hall, Wenzhou University, Wenzhou, China.

▉▉▉▉▉▉▉▉▉(2023, August 16-18). Differences in Learner Perception According to Medical Students' XR and VR Environments in Medical Simulation [Round

table].

████████████████████████████████(2023.7.) Cultivating Cultural Immersion Through an Extended Reality-based Digital Board Game in Social Studies. AECT Summer Research Symposium. Online Conference.

████████████████████████████████(2023, May 18-20). Designing Interactive Space for the XR Boardgame[paper session].

████████████████████████████(2023.6.) Design Considerations for Users of XR-based Application. Asian Student SEminar Round Table (ASSERT) 2023 Roundtable Session. Online Conference.

██████(2023, 07). The Relationship Between Planned Happenstance and Career Engagement: The Mediating Effect of Career Adaptability. The 15th Biennial Conference of the Asian Association of Social Psychology.

████████████████████████████████████(2023.3.) Design of XR application for Simulation-Based Learning (2023.3.) 2023 SITE International Conference. Online Conference.

██████████████████████████████████(2023.4.) SimWORK: Design and Development of Virtual Vocational Training Simulation for Students with Intellectual Disabilities. 2023 AREA Annaul Meeting Paper Session. Chicago, US.

██(2023.5.) Multimodal Data as User's Performance Recording in XR-based Training Simulation Environment. iLRN 2023 Practitioners Session. Online Conference.

████████████████████████████████(2023.5.) Designing Interactive Space for the XR Boardgame. iLRN 2023 Practitioners Session. Online Conference.

██████████████████████████████(2023.8.) Formative Design for Interaction in Extended Reality Using the Successive Approximation Model. ICoME 2023 Roundtable Session. Wenzhou, China.

████████████████(2023, 06). Applying Robot for Increase Social Presence in the Remote Campus Tour. ASIAN STUDENT SEMINAR ROUND TABLE(ASSERT) 2023, Online Conference.

████████████████████(2023, 08). Using a Telepresence Robot for a Campus Tour: A Case Study. International Conference for Media in Education 2023, China.