



[REDACTED] (2023). Formative Design of Authentic Scenarios for a Virtual Reality-Based Parent-Teacher Conference Training Simulation. In *Formative Design in Learning: Design Thinking, Growth Mindset and Community*. Cham: Springer Nature Switzerland, 77-91.

[REDACTED] (accepted). Cultivating cultural immersion through an extended reality-based digital board game in social studies. In M. Schmidt, M. Exter, A.A. Tawfik, Y. Earnshaw, & B. Hokanson. (editors). **Transdisciplinary learning experience design: Futures, synergies, and innovation**. New York, NY: Springer-Verlag.

[REDACTED] (2023). Revisiting contextual relevance: pedagogical agent appearance. **Journal of Research on Technology in Education**, 1-17.

[REDACTED] (2023). Expanding the Horizon: Formative Evaluation of Vocational Training Simulation Designed for Students with Intellectual Disabilities. In: B. Hokanson, M. Exter, M. Schmidt, A. Tawfik (Eds.) **Toward Inclusive Learning Design. Educational Communications and Technology: Issues and Innovations**. 149-159. Springer, Cham.

## ○ 참여대학원생 학술대회 발표실적

■■■■ (2023, 11). 교육공무직 노동자들의 노동경험으로 본 사회정의의 의미. 2023 한국교육철학학회 연차학술대회, 학문후속세대 세션. 성균관 대학교.

■■■■ (2023.11.11.) 확장현실 학습상황에서 ChatGPT를 연결한 디지털휴먼의 역할 [포스터발표]. 2023 한국교육공학회·한국교육정보미디어학회 추계공동학술대회, 중앙대학교, 서울, 대한민국

■■■■ (2023.11). 디지털휴먼의 대화유형이 사용자 경험에 미치는 영향[포스터발표]. 2023 용봉 학술제, 전남대학교, 광주광역시, 대한민국.

■■■■ (2023.11.10-11). 기계학습을 사용한 XR 지리 시뮬레이션의 학습 효과 예측 [세션발표]. 2023 한국교육공학회·한국교육정보미디어학회 추계공동학술대회, 중앙대학교, 서울, 대한민국.

■■■■ (2023.11.11.) ChatGPT와 수동 방식 간의 텍스트 키워드 추출 결과 비교 연구 [세션발표]. 2023 한국교육공학회·한국교육정보미디어학회추계 공동학술대회, 중앙대학교, 서울, 대한민국

■■■■ (2023. 11). 플로리싱 개념의 교육학적 수용 가능성 검토, 2023 한국교육철학학회 연차학술대회

■■■■ (2023. 11). 플로리싱 개념의 교육학적 수용 가능성 검토, 2023 용봉 학술제

■■■■ (2023,12).진로발달 영역에서 성격강점 활용에 대한 연구동향 분석. 2023 한국진로교육학회 30주년 기념 추계학술대회.

■■■■ (2023. 12.), 여성성에 대한 현대적 고찰, 2023 국립목포대학교 스포츠산업연구소 여성연소공동 추계학술대회

■■■■ (2023, 12). 청소년 대상 긍정심리자본 연구동향분석:진로 관련 변인 중심으로. 2023 한국진로교육학회 추계학술대회.

■■■■ (2023.11.) 디지털 스토리텔링을 활용한 증강현실 기반 역사문화 콘텐츠 설계와 개발. 2023 한국교육공학회·한국교육정보미디어학회 추계공동학술대회, 서울.

■■■■ (2023.11.11.) 디지털 탐정: 위기의 학교를 구해라! 2023 한국교육정보미디어 학회 춘계학술대회, 서울.

■■■■ (2023.11.) 체화경험(Embodied Experience)에 기반을 둔 XR 콘텐츠 개발 및 활용방안 탐색. 2023 한국교육공학회·한국교육정보미디어학회 추계공동학술대회, 서울.

■■■■ (2023.11.) 메타버스 학습환경에서 자기조절학습 지원전략과 과제복잡성이 대 학생의 인지부하와 정서에 미치는 영향. 2023 한국교육공학회·한국교육정보미디어학회 추계공동 학술대회, 서울.

