中華大學企業管理學系碩士論文APA格式檢核表

2016.6.20版

撰寫學位論文時,請遵守「中華大學企業管理學系碩(博)士學位論文格式規範」;除以上規定外,論文一律採美國心理學會(American Psychological Association)出版的第五版APA寫作格式(http://apastyle.apa.org/)。研究生與該生指導教授請於論文審查前勾選此份檢核表;學位審查時請同時附上親筆簽名的「碩/博士論文APA格式檢核表」一份。

邊界:紙張上邊界留2.5公分,左邊界留3公分,右邊界留2.5公分,下邊界留2.75公分,版面底端1.5公分處中央繕打頁碼(頁碼字體大小為10pt)。

論文排列順序:

1.	1. 封面
2.	2. 書背
3.	3. 空白頁
4.	4. 標題頁(內容與封面相同)
5.	6. 論文指導教授推薦書(請檢附影本)
6.	7. 論文口試委員會審定書(請檢附影本)
7.	8. 中文摘要(摘要以二頁為限)
8.	9. Abstract(摘要以二頁為限)
9.	10. 誌謝辭
10.	11. 目錄
11.	12. 表目錄
12.	13. 圖目錄
13.	14. 論文本文
14.	15. 參考文獻
15.	16. 附錄
16.	17. 空白頁
17.	18. 封底

字體大小:
正文內文字體大小為12,論文之正文一律左右對齊。
論文題目使用22點的字型,章標題使用20點的字型,節標題使用18點字型。
字體:
文章主體以標楷體為主,横式打字繕排自左至右;標題則採用標楷體粗體
頁碼:
論文中文摘要至圖表目次等用羅馬數字小寫編頁,論文正文第一章至附錄 之頁碼以阿拉伯數字編之。
論文頁碼位置頁尾置中,字體大小為10pt。
段落:
章節之後的標題編號依序為一、 \rightarrow (一) \rightarrow 1. \rightarrow (1) \rightarrow a. \rightarrow (a),若文章由英文撰寫則段落編號為1. \rightarrow (1) \rightarrow a. \rightarrow (a)。
需於標題層次下列出項目時,內文編號依序為 $1. \rightarrow (1) \rightarrow a. \rightarrow (a)$,且1. 不縮排,(1)縮排1.5字元,a. 縮排3字元,(a)縮排3字元。
行高:
整份論文行距以1.5倍行高編排(包括標題、註譯、目錄、引文和圖表名稱)。
圖表的標題和內容則以單行距編排。
参考文獻以單行距編排,但兩筆文獻間應空一行。
表/圖的製作:
圖位置須置中
表位置需置左
表格內不畫縱向直線。

		表/圖編號以1、2、3、4編排(例:表1;不可列為表1.1)。
		表標題為表上置左,與該表左線對齊。
		表編號與標題文字不同行;表標題文字為斜體字。
		圖標題為圖下置左;圖與編號為斜體字(例:圖1)。
		如果表/圖中的資料並非作者自己編製的,需註明資料來源,若表/圖由作者 自己編製,無須註明「本研究自行整理」。
		表格行高應按下列格式。
1.5 倍 行距	{	表1(表格編號上下均1.5倍行高)
		XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
		正文中的引證:
		內文中所引用文獻的作者為二人時,中文以「與」來連接,西文以「and」 連接。
		當所引用文獻的作者為二人時,在圓括弧和參考書目中,中文以「、」來 連接,西文以「&」連接(例:Baker, Smith, & McAfee, 1992)。
		在同一圓括弧內引用多篇文獻時,圓括弧內所引用文獻之順序,應該按作 者姓名字順排列。
		在同一圓括弧內同時引用中、英文文獻時,先列中文文獻再列英文文獻。
		當所引用文獻的作者為六人或六人以上時,第一次和後續引用都 <u>只需列出</u> 第一位作者,亦即不論是否第一次引用均以第一位為代表,且西文以「et al.」表示,中文以「等」來表示(例:Chen, et al., 2006 或 李友錚等, 2006)。

參考文獻:

中文參考文獻排列前面,外文參考文獻排列後面。
外文参考文獻全部按 <u>姓氏字母</u> 順序排列由A至Z;中文参考文獻全部按 <u>姓氏</u> 字母筆畫順序排列由小至大。
中文文獻引用的年代使用「西元」。
當文末列出參考文獻的作者為兩位以上,七位以下作者群,需全部列出(七位以上作者群,則僅列出前六位,中文於第六位後加「等」字,英文文獻加「et al.」)。
内文引用過的文獻必須出現在參考文獻中。
所有參考文獻應按照第五版APA手冊編寫。範例如下:

書籍:

李友錚(2003)。作業管理-創造競爭優勢。台北縣:前程企業管理有限公司。

- Beck, J. C., & Wade, M. (2004). Got game: How the gamer generation is reshaping business forever. Boston: Harvard Business School Press.
- Green, S. B., & Salkind, N. J. (2003). *Using SPSS for windows. Analyzing and understanding data*. Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall.

碩博士論文:

- 林曉雯(2007)。Moodle線上教學融入自然與生活科技領域對學習成效之影響。未 出版之碩士論文,私立中華大學科技管理研究所,新竹市。
- Squire, K. (2004). Replaying history: Learning world history through playing Civilization III. Unpublished doctoral dissertation, Indiana University.

期刊:

楊振隆(2005)。服務業推動全面品質管理對服務品質能力影響之概念性關係模式 探討。中華管理學報,6(1),105-118。

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent games on aggressive

behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, *12*, 353-358.

Squire, K. (2003). Video games in education. *International Journal of Intelligent Games & Simulation*, 2(1), 49-62.

研討會會議發表:

謝玲芬、黃昭蓉、黃建霖(2006)。應用粒子族群最佳化演算法規劃物流中心之揀 貨路徑。2006前瞻經營管理學術暨實務研討會,台中:亞洲大學。

Anderson, C. A., & Buckley, K. E. (2003, April). *Effects of exposure to violent video games*. Paper presented at the 2003 Society for Research in Child Development Biennial Conference, Tampa, FL.

研討會海報發表:

Liu, H. K., & Chen, L. W. (2006, July). Are travel agents ready for computer technology. Poster session presented at the Sixteenth International Conference of Pacific Rim Management, Association for Chinese Management Educators (ACME) 2006 Annual Meeting, Honolulu, Hawaii, U.S.A.

目錄中章、節標題首字需對齊。					
我的論文格式都符合以上項目規定					
研究生簽名:	日期:				
學生學號:	_ E-mail Address:				