

手機電玩置入性行銷說服效果之探討

資料使用說明

一、計畫簡介

計畫主持人	林慧斐
計畫執行單位	國立交通大學傳播與科技學系
經費補助單位	行政院國家科學委員會
計畫執行期間	2010.08.01-2011.07.31
調查執行期間	2010.02.25-2010.03.20

二、釋出檔案說明

1. 資料使用說明

資料使用說明.docx	含計畫簡介、釋出檔案說明、資料整理內容及使用注意事項等
-------------	-----------------------------

2. 問卷

ques.pdf	Adobe Acrobat 9.4 檔
----------	---------------------

3. 資料檔

data.sav	SPSS 系統檔(含變項說明、選項數值說明) SPSS 18.0 檔
----------	---------------------------------------

4. 調查報告/研究報告

report.pdf	Adobe Acrobat 9.4 檔
------------	---------------------

三、資料整理內容及使用注意事項

- 中央研究院人文社會科學研究中心調查研究專題中心所進行的資料整理方式，為不合理值檢核。在整理過程中，本專題中心進行資料整理後發現下列問題：

(1)不合理值

問卷題號	變項名稱	不合理值	不合理值的次數
3	v3c	22	1
4	v4a	14	1
4	v4c	11	1
5	v5a	22	1
9	v9c	24	1
12	v121b	10	1
12	v121d	11	1
12	v121e	11	1

問卷題號	變項名稱	不合理值	不合理值的次數
12	v122a	0.5	1
12	v122a	10	1
12	v122c	11	1
12	v122e	11	1
12	v122h	7	1
12	v122h	10	1
14	v14b	0	3
15	v15a	0.5	1
15	v15a	33	1

(2)問卷

問卷第 13 題(2)的選項 2.5 小時重覆，實際選項數值說明以資料檔為主

(3)資料檔

原計畫沒有提供題號 7、題號 8 的資料

2. 資料使用注意事項：

(1) 報告書內容與資料檔出入之處，以資料檔為主。

四、資料引用說明

由於各期刊或論文要求的參考文獻格式不同，可視需求自行修正。

1. 中文參考文獻格式

林慧斐(2013)。手機電玩置入性行銷說服效果之探討(E99002)【原始數據】。取自中央研究院人文社會科學研究中心調查研究專題中心學術調查研究資料庫 <https://srda.sinica.edu.tw>。doi:10.6141/TW-SRDA-E99002-1

2. 英文參考文獻格式

Hui-fei Lin. (2013). Product Placement in Mobile Phone Games: the Impact on Persuasion. (E99002) [Data file]. Available from Survey Research Data Archive, Center for Survey Research, Research Center for Humanities and Social Sciences, Academia Sinica Web site: <https://srda.sinica.edu.tw>. doi:10.6141/TW-SRDA-E99002-1

五、聯絡方式

資料釋出單位

中央研究院人文社會科學研究中心調查研究專題中心
「學術調查研究資料庫」

E-mail

srda@gate.sinica.edu.tw