

# 李雁晨



职称 助理教授  
学院 商学院  
电邮 ycli@must.edu.mo  
电话 (853) 8897 2037

## 教育背景

2004-2010 博士: 西南交通大学; 管理学;  
2001-2003 硕士: 西南交通大学; 工商管理;  
1991-1994 专科: 中国计量学院; 电子测量;

## 工作经验

2010 至今 助理教授 澳门科技大学

## 教学活动

研究方法: 品牌管理; 营销学

## 研究领域

游戏化; 消费者行为; 关系营销

## 学术成果

Li, Y., Li, Y., Zhou, X., & Ma, K. (2023). Impact of Gamification on Consumers' Favorability in Cause-Related Marketing Programs: Between-Subjects Experiments. *JMIR Serious Games, 11*, e35756.

Li, Y., Li, Y., Ma, K., & Zhou, X. (2022). Consumer Online Knowledge-Sharing: Motivations and Outcome. *Frontiers in Psychology, 13*.

**Li, Y.,** Li, Y., Jiang, X., & Huang, W. (2022). The Mere Name Effect: Gender Differences in Consumers' Evaluations of Products Using Ingredient Branding Strategy. *Journal of Macau University of Science and Technology*, 17(1), 55-66. (in Chinese)

Li, Y., **Li, Y.,** & Ma, K. (2020). Gamification in Marketing: A Bibliometric Review. In Z. Yang (Ed.), *2020 China Marketing International Conference Proceedings* (pp. 213–232). Asian Business Association.

42 81 0 595.32 841.92 reW\***n**BTF3 12 Tf1 0 0 1 135.98 634.78 Tm0 g0JTrnETQ000008871 0 595.32 84