



## 大會議程

時間	議程資訊	地點
12:00-12:50	報到 Check In	綜合教學大樓 8樓國際會議廳
12:50-13:00	開幕致詞 Opening Address 致理科技大學 創新設計學院 陳瑛琪院長	綜合教學大樓 8樓國際會議廳
13:00-13:45	專題講座 台灣原住民族的回顧與前瞻 演講人：亞磊絲·泰吉華坦	
13:45-13:55	茶敘 Coffee Break	8樓中庭
13:55-14:50	論文發表 1 Oral Session I	
14:50-15:00	茶敘 Coffee Break	8樓中庭
15:00-15:55	論文發表 2 Oral Session II	
15:55-16:05	茶敘 Coffee Break	8樓中庭
16:05-17:00	論文發表 3 Oral Session III	
17:00~	閉幕式 Closing Ceremony	綜合教學大樓 8樓國際會議廳

每場時間：發表 7 分鐘/講評 3 分鐘

備註：各場次論文發表資訊，請參考下頁總表。



## 發表場次總表

### 論文發表說明：

1. 每場次時間為 55 分鐘，各 4~5 篇論文。
2. 每篇論文報告時間為 7 分鐘，評論時間為 3 分鐘。
3. 每篇文章於 5 分鐘時響鈴一聲，7 分鐘時響鈴二聲作為提醒，主持人可於時間已到，但報告人尚未報告完成前，要求報告人結束報告。
4. 論文發表皆安排於綜合教學大樓 8 樓，惟各場次發地點安排如下表：

場次 地點	論文發表 1 Oral Session I (13:55PM - 14:50PM)
研討室 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ MD1_1 全球原住民族文化產業創新運營模式 亞○絲·泰吉○坦</li> <li>■ MD1_2 臺灣原住民族文化基因傳承與創新運用 亞○絲·泰吉○坦</li> <li>■ MD1_3 多元文化特色宣傳與在地創新經營 亞○絲·泰吉○坦</li> <li>■ MD1_4 美國川普政府反全球化政策對台灣電子產業之影響 李○真、游○欣、張○欣、侯○愉、陳○安</li> </ul>
研討室 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ CM1_1 網路購物之網路行銷研究 王○惠、劉○君、王○合、林○翔、林○翰、陳○銘</li> <li>■ CM1_2 以 SCOR 模式為基礎之供應鏈績效管理數據儀表板 劉○全</li> <li>■ CM1_3 智慧型手機周邊產品之網路行銷研究 王○惠、伍○楷、陳○宏、廖○豪、林○傑</li> <li>■ CM1_4 台灣品牌商在社群平台行銷策略之網紅(YouTuber)影響 徐○玲、蔡○浩</li> <li>■ CM1_5 消費者閱讀網路評論動機與行為之探索性研究 姚○文</li> </ul>
研討室 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ IM1_1 理財機器人系統需求評估與操作界面設計 呂○富、劉○均、林○紋、許○翔、鄭○陽、成○進、徐○傑</li> <li>■ IM1_2 長照 2.0 創新服務研究 陳○郁、吳○榛、葉○妤、溫○惠、許○勝、余○宏</li> <li>■ IM1_3 次世代遠距健身教練系統之服務設計與商業模式研究 楊○偉、黃○捷、鍾○淇、溫○仟、林○鈞</li> <li>■ IM1_4 運用人工智慧及文本探勘解析新書主題趨勢：以博客來網站日本文學翻譯書訊為例 鄧○君、彭○謙</li> </ul>



場次 地點	<p style="text-align: center;"><b>論文發表 2</b> <b>Oral Session II</b> <b>(15:00PM - 15:55PM)</b></p>
研討室 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>MD2_1 特色節慶桌上遊戲設計之研究</b> 王○燦、莊○容、卓○、劉○岑、簡○方、李○榆、蘇○慧</li> <li>■ <b>MD2_2 探討 5G 開台對雲遊戲獨立開發者影響效益之探討</b> 李○穎、楊○偉、陳○宏、游○臻、陳○昇、林○妤、陳○雅、黃○涵</li> <li>■ <b>MD2_3 虛擬實境自殺防治解謎遊戲設計之研究</b> 黃○芬、翁○妤、秦○惠、高○儒、黃○真、施○瑩、林○欣</li> <li>■ <b>MD2_4 台灣網紅(kol)在商業互動數位影音所扮演之多媒體影像探討</b> 徐○玲、蔡○浩</li> </ul>
研討室 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>CM2_1 香港社會運動對香港金融與貿易影響之探究</b> 李○真、陳○瑩、王○婷、黃○萱、魏○妍、聶○柔</li> <li>■ <b>CM2_2 探討相同時間下不同運動比重對熱量消耗的影響</b> 李○倫、黃○翎、劉○君、劉○妤、周○枚</li> <li>■ <b>CM2_3 家電品牌行銷之探討-以聲寶公司為例</b> 李○真、羅○妮、林○芯、莊○蓁、呂○綾、林○渝</li> <li>■ <b>CM2_4 寵物渡假旅館創新服務研究</b> 陳○郁、王○茹、黃○玲</li> <li>■ <b>CM2_5 綠色物流對臺灣網購消費者行為之影響</b> 雷○偉、林○安、李○儀、林○仔、陳○伶、湯○婷</li> </ul>
研討室 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>IM2_1 探討夜市消費者使用行動支付之意願 - 以高雄地區為例</b> 潘○仁、劉○雯、許○雯</li> <li>■ <b>IM2_2 以延伸型整合性科技接受模型探討第三方線上訂餐平台之行為意圖差異及原因</b> 潘○仁、范○欣、莫○凡</li> <li>■ <b>IM2_3 智慧型家電購買意願分析</b> 林○憲、林○發、謝○貴、陳○瑜、蔡○學、陳○璋、吳○穎</li> <li>■ <b>IM2_4 無人商店之研究</b> 徐○珊、呂○庭</li> </ul>



場次 地點	<p style="text-align: center;"><b>論文發表 3</b> <b>Oral Session III</b></p> <p style="text-align: center; color: blue;"><b>(16:05PM - 17:00PM)</b></p>
研討室 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>MD3_1 台灣設計研究所畢業論文之動畫創作論述分析</b> 謝○珉、黃○芬</li> <li>■ <b>MD3_2 重建「白色恐怖」:《返校》跨媒體敘述的故事世界</b> 林○忻</li> <li>■ <b>MD3_3 以情感喚醒探討年輕族群之生理變化影響</b> 張○綸、周○枚</li> <li>■ <b>MD3_4 自我的辯證與追尋-數位遊戲創作《愛穆拉》</b> 劉○莉、櫟○元、王○年、李○軒</li> </ul>
研討室 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>CM3_1 台灣冷凍食品進入越南市場可行性研究:以即食珍珠產品為例</b> 黃○光、潘黃○琪、劉○筑、杜○草、謝○芸、翁○和、陳○郡</li> <li>■ <b>CM3_2 E 世代銀髮族生活幸福感研究</b> 陳○琪</li> <li>■ <b>CM3_3 整合產銷履歷與智慧農產推薦 LINE BOT: Go 新鮮</b> 朱○謙、許○嘉、鄭○潔、蔡○亦、林○瑜</li> <li>■ <b>CM3_4 擴增實境用於遠距艾灸之可行性研究</b> 王○意、施○文</li> <li>■ <b>CM3_5 Digital payments, advances in ICT, and gender: Cross-country evidence</b> 周○霞</li> </ul>
研討室 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>IM3_1 LINE 小書僮-AI 個人化學習輔助系統</b> 王○君、林○瑜、張○磁、曾○晴、鄭○彬、李○陽、陳○蓄、江○靖、杜○瀚</li> <li>■ <b>IM3_2 LINE BOT 心情抒發平台 :趣工作</b> 龔○雋、張○亭、陳○蓁、許○嘉、王○蓁、林○瑜</li> <li>■ <b>IM3_3 機器學習技術應用於台灣員工離職預測</b> 王○蓁、許○嘉、張○亭、陳○蓁、龔○雋、林○瑜</li> <li>■ <b>IM3_4 深度學習之泛化瑕疵檢測應用於工業 4.0</b> 林○哲、郭○辰、林○騰、鄭○潔、林○瑜、羅○凱</li> </ul>