

# Oral Paper

May 31, Friday, 2019

**ROOM: E1301 念慈國際會議中心**

## **SESSION 1A 數位設計理論與發展 (5)**

**13:40-14:40 主持人/評論人: 黃信夫、李思欣**

零售業視覺化互動分析平台之研究-以 Tableau 平台為例/楊崇堯、葉子鈴

台灣高齡者對日本觀光圖像風格之認知評估/魏伶因、黃啟梧

數位方塊於視圖空間能力提升之初探/劉嘉馨、林志鎰、羅日生

APP 介面設計一致性之研究/劉奕賢、林芳穗

軍方航管人員口語表達、溝通績效對溝通失誤的影響/楊崇堯、張簡裕文

## **SESSION 2A 數位設計理論與發展(5)**

**15:00-16:00 主持人/評論人: 張國賓、陳詩捷**

寵物美容管理軟體對使用者軟體熟悉度之使用性研究/連冠鈞、陳詩捷

電子競技賽事觀看要素之研究調查，以英雄聯盟 ( League Of Legends ) 為例/

廖世傑、李慶二

兒童繪本之設計風格研究/許宏賓、王科寰

迪士尼動畫海報視覺設計與分類研究/王鈺滢、李雅雪、劉以琳

台灣動畫電影《幸福路上》敘事分析之初探/孫志誠、曾琬婷

**ROOM: E1304 會議室**

## **SESSION 1B 創新科技發展與應用 (4)**

**13:40-14:40** 主持人/評論人: **唐硯漁、簡瑋麒**

探討國軍基層心輔制度之研究/**楊崇堯、林建志**

VR 技術運用於文藝產業提升使用者觀賞意願之研究/**鍾凱亭、洪敏莉**

基於 PMA 的虛擬維修與擴增實境導引之 IETM 設計/**鄭彥博、林衢宏、潘則文**

高齡視障者人工智慧物聯網 AIoT 輔助購物裝置研製/**馮嘉慧、李安妮、陳重任、**

**陳正鴻**

## **SESSION 2B 創新科技發展與應用(5)**

**15:00-16:00** 主持人/評論人: **.待聘、陳璽任**

應用沉浸式虛擬實境建構穿越道路決策系統/**歐陽昆、莊佳燕**

探討高齡者互動裝置之震動頻率使用性研究/**李傳房、郭孝倫**

應用劇場理論分析知識型創作者理科太太/**李育欣、盧祐德**

台灣網路紅人客群喜好因素初探/**陳俊威、陳鴻源、劉千凡**

使用者對 Line 帶來即時性、及智慧生活之功能對黏著度關係之研究/**楊崇堯、胡**

**亞君**

**ROOM: E1305 會議室**

## **SESSION 1C 藝術與文化之數位創作(4)**

**13:40-14:40** 主持人/評論人: 張若茵、鄭正雄

國樂與詩詞的視覺化設計創作研究/吳慧潔

以沈浸理論探討人格特質之研究——以霹靂布袋戲迷為例/蘇奕祥

電影語言對童話故事表現的影響 — 以《三隻小豬》為例/林世傑、李思欣

電視廣告創意表現之傳達性分析研究/柯淳偉、陳鴻源

## **SESSION 2C 藝術與文化之數位創作(4)**

**15:00-16:00** 主持人/評論人: 林成發、楊彩玲

地方色彩結合豬年彩繪公仔主題創作於國民小學五年級視覺藝術課程/高嘉君

新住民子女對於多元文化課程偏好之研究/陳俊智、顏邑璇

當代抽象攝影的呈現方式-以閃燈高速凝結為例/劉曉天

金馬獎海報設計趨勢研究/蔣世寶、黃佳萍

**ROOM: E509 會議室**

## SESSION 1D 創新商品設計與實務 (6)

13:40-14:40 主持人/評論人: 林彥呈、龔蒂菀

空間感知助行器之開發設計/張華城、陳淑君、郭進榮、翁瑞侑、陳乃菁

皮革間距規之內部精密抓握與外部精密抓握之比較/陳昱仁、黃啟梧

命理主題之珠寶飾品設計研究-以易經八字應用為例/簡鈞鴻、羅日生

探討以消費者生活型態觀點為基礎之香水瓶造形特徵/陳鴻源、劉千凡、黃緝怡

台灣精釀啤酒之魅力因子探討/陳蕙如、陳俊智

指標圖像設計及辨識率測試 – 以桃園車站為例/林璟平、陳忠韻

## SESSION 2D 創新商品設計與實務(5)

15:00-16:00 主持人/評論人: 陳俊智、蔡旺晉

Study on the differences of design thinking process in leather design  
between designer with different experiences./ Ya-Lin Chen, Chun-Heng Ho

桌面收納類文具產品設計研究與實踐/閔茂鎧、何俊亨

角色公仔設計模式之研究/劉千凡、陳鴻源

特色餐館舊鍋燒之魅力因子探討/楊富翔、陳俊智

瓶裝水包裝容器造形感性評價/陳鴻源、劉千凡

**ROOM: 中庭**

## **SESSION 海報發表 I (23)**

**13:40-14:40**

摩托車產業電子商務網頁設計與管理 - 以榮芳興業有限公司為例/余絃、劉瑞芬

3D 攝影機追蹤技術應用限制分析/柯韋宏

手機攝影之素養與守則初探/李純仰

響應式金融科技產業網站視覺形象設計研究與創作/黃文宗、陳佳翎

以性別差異觀點探討 Gogoro 電動機車之魅力因子/陳俊智、傅享文

體感遊戲對幼兒執行功能與學習成效之教學規劃/蕭顯勝、陳奕萱

腦波共振數位音頻於生醫領域之應用/林岑芳

老人關懷服務設計—以送餐服務為例/鄧至開、葉儷棻

動作遊戲玩家使用 Steam 成就系統之行為研究/郭仲庭、蔡旨軒

新零售策略下咖啡品牌商業模式個案分析:以中國星巴克與瑞幸咖啡為例/馮奕淳、洪敏

莉

辨色力異常檢測與輔助方法之研究/許紘毓、蕭立人

數位科技媒體直播的應用與創新—以新聞傳播為例/林才景

防止過度施力之牙刷設計研究/陳昱學、謝毓琛

網路謠言之大學生睡眠者效應研究/蔡佳真、方覺非

頻道識別的動態圖像之設計分析/蔡佩容、李其璋

伴手禮包裝設計與消費者偏好之研究-以日本遊客為例/高小雯、蕭雨青

實境遊戲對參與者地方感之影響/林姿妤、陳一夫

台灣農產品牌案例分析與比較-以 2018~2019 臺灣農漁會百大精品為例/林妤臻

基於外來種議題之 3D 遊戲設計/劉俊權、簡榮輝

消費者對洗髮精瓶身視覺偏好研究/李素如、黃緝怡、林佳駿

中式書法之美學原理應用於家具設計-以小篆為例/陳泓銓

應用敘事化形塑品牌空間形象風格-以微熱山丘為例/陳俊智、蔡昀修

DIY 蛋糕烘焙體驗店魅力因子之探討/陳俊智、張玳寧

## SESSION 海報發表 II (24)

15:00-16:00

視覺特效之背景布幕對於色彩去背影響技術探討/張求凱

AR 與 O2O 的結合，對企業造成的影響/廖世傑、林偉杰

立體旋轉空間定位能力量表之注意力改良初探/王紹宇、林韋岑、林志鎰、羅日生

動畫喜劇理論架構下的田野觀察與分析/張晏榕、吳俊緯

臺灣近期夾娃娃機台遊戲經濟行為風潮探討/廖世傑、黃博陽

劇本中時空事件對角色成長影響之分析：以漫威宇宙系列電影為例/許擇璋

以提升高齡社會參與之服務系統設計/許宏賓、陳士元

數位科技時代之產業網路動畫傳播行銷 設計模式研究/許嫻安

互動式數位看板在購物中心的應用/葉禾田、羅苡溱

探討聊天機器人使用情境與腳本對話如何影響使用意願/管亭瑜

LINE PAY 與 APPLE PAY 介面使用性初探/吳亭誼、陳重任、蕭兩青

將 RFID 技術導入於居家收納之可行性研究/葉禾田、羅典偉

健康議題數位傳播行銷個案研究-以漱口水為例/謝佳菱

時尚美髮數位傳播行銷概念研究/侯凱雯

擊樂手創新 MIDI 演奏實踐模式研究/陳以諾、黃昭智

魔法少女戰鬥場景研究——以《魔法少女小圓》為例/阮上芸

博物館兒童導覽形式分析\_以台史館與奇美博物館為例/江蕙心、程筑鈺

以心流理論初探博物館兒童學習生物科學的感受/張昕瑀、程筑鈺

流行音樂產業系畢業製作 那年花開之校園戀愛主題音樂創作/許彥翔、彭騰緯、王逸婷、

利惟庸、鄭安婷、張庭維、林佩儒

遊戲禮品機互動魅力因子探討—以口紅機為例/安百和、陳俊智

恆心齋養生蔬食餐廳之魅力因子探討/黃于真、陳俊智

以宜蘭壯圍為主題結合在地文化之桌遊創作/呂曜竹

運用感性工學探討電動牙刷電源按鈕造形/李修全、何俊亨

農創商品設計之魅力因子研究以掌生穀粒·飯先生為例/陳俊智、鍾佩宜