

# 論文發表 A 場次 / TA101 教室

## A1 場 / 10:40~11:40

編號	作者	題目
009	陳慧霞、葉兆軒	錯視圖形結合 AR 輔助應用於空間學習之研究-以國小高年級學生為例
157	張志成、黃文宗	小人物電影之悲喜劇文本及人設分析以周星馳三部曲為例
168	陳冠臻、李傳房、張登文	數位媒體解構中國山水
173	黃淑芬、林沛昱、楊安琪、徐韡綾、 凌子祺、梁博涵、陳子琳	外在形象對人際關係與自我價值偶動畫創作之研究

## A2 場 / 13:30~14:30

編號	作者	題目
030	施勝誠、孫如昀	智能桌面支持動覺學習型幼兒園教育初探
154	黃文宗	大學社會責任融入基礎設計教學-以中原商設與龍潭三和社區合作為例
134	林揚智、鄭佳芸	適地性定位擴增實境之『糖』史體驗遊戲開發研究
120	陳彥甫、姚彥廷、洪嘉妙	以人本設計方法為失智長輩開發認知康復裝置

### A3 場 / 14:50~15:50

編號	作者	題目
033	樓鈞淘、陳勇廷	應用評價構造法探討 Tomica 火柴盒小汽車魅力因子之初探
046	阮妙梅玲、莊賢智	探討迪士尼動畫魅力因子之研究
089	張原榕、李宥蓄	倍速螺絲起子操作體驗之感性工學研究
052	李俐慧、王舒其、羅際鉉	小坪數租賃住宅住戶的植栽種植行為與空間格局的關係

### A4 場 / 16:10~17:10

編號	作者	題目
017	蔡子瑋、李嘉翔	海洋沉浸投影的美感情緒評價 - 以《深海失控》為例
127	洪瑞陽、陳子雲、廖偉智	SDE 影片技術運用於廟會活動紀錄探討-以樂成宮旱溪媽祖遶境十八庄活動形象紀錄影片為例
147	郝從恩、劉辰岫	複雜系統與聲響美學：以微粒合成法產生多體即時互動聲響
002	王台瑞	VR 虛擬實境融入教學--以戲曲旦角身段課程為例

## 論文發表 B 場次 / TA102 教室

### B1 場 / 10:40~11:40

編號	作者	題目
041	林亭龍、吳彥良、陳瑩陵、侯俊成	針灸結合超音波之 VR 學習系統開發
048	謝欣儒、劉家伶	希臘神祇結合賽龐克風格之次世代遊戲角色設計
095	洪譽庭、范政揆、吳睿芙	以服務設計思維探討高齡者於尿袋褲之輔助科技服務
155	丘增平	跨境電商網頁商品視覺陳列設計之東西方消費者視覺認知差異研究

### B2 場 / 13:30~14:30

編號	作者	題目
101	梁桂嘉、蘇霽芯	LINE 通訊推播對於高齡者行為與線上購物體驗初探
104	馬永川	設計實作課程學習動機增強之研究
109	龔蒂苑、廖雯俞	餐廳文化體驗設計-以原民餐聽訂位系統優化為例

### B3 場 / 14:50~15:50

編號	作者	題目
018	李俐慧、莊靚妤	桌上型電腦 USB 連接埠之使用行為模式探討
022	邱語婕、王藝蓁	年輕女性對於彩色隱形眼鏡之魅力初探
042	廖志傑、李易儒、張志昇	團體遊戲設計對感覺統合中粗大動作失調孩童之影響
045	吳英傑、黃佳慧	咖啡店空間融入侘寂元素設計對消費意願影響之研究

### B4 場 / 16:10~17:10

編號	作者	題目
121	黃臣鴻	擴增實境的虛擬物件之點選感知距離研究
124	沈子桓、黃臣鴻	混合實境介面之動態輔助指示設計研究
126	許雅貞、劉辰岫	神經風格轉換應用於人類世藝術實驗
111	神雨丹、羅曉愉、許峻誠	重塑操偶：布袋戲多型態虛擬操偶體驗研究

## 論文發表 C 場次 / TA104 教室

### C1 場 / 10:40~11:40

編號	作者	題目
050	江佳穎、張若茵	影響學童生活型態因素及集群分析
038	何怡欣、陳殿禮	核心家庭居家生活行為之探討
098	蔡育旻、饒海平、陳淳迪	擴增實境優化金門後浦古蹟街區的遊歷體驗

### C2 場 / 13:30~14:30

編號	作者	題目
081	李淑晴、丘增平	以跨文化探討電子商務的分享行為
094	林龍吟、王亭云	創新捕蚊盆栽之型態配置研究
132	蔡旺晉、王滢婷	女性妊娠紋情感設計創作初探
146	羅嘉惠	數位文化資產寺廟之使用者體驗研究_以 Minecraft 艋舺龍山寺三川殿為例

### C3 場 / 14:50~15:50

編號	作者	題目
056	林軒丞、徐薇	《This is happening》: 動態圖像的變異與流形之探討
012	羅敏、許峻誠、林玠里	Research and Development of Application Design Used for Emotional Expression Based on Narrative Therapy - A Case Study of Heal U Application
068	郭堉婷、何俊亨	等待指示設計應用品牌識別的情緒體驗
105	李佳恩、黃臣鴻	高齡者使用 VR 遊戲體驗意願度之要素

### C4 場 / 16:10~17:10

編號	作者	題目
044	陳建雄、陳璇璇	數位金融應用程式之介面使用性研究
060	黃謹華、王泓竣、董宥陞	應用評價構造法於電動機車共享體驗之魅力因子探討-以 iRent 為例
066	陳圳卿、林欣諭	探索健身運動行為改變之說服背景與設計原則
054	周子晴、陳殿禮	電子商務網站使用者介面設計要素之研究

## 論文發表 D 場次 / TA203 教室

### D1 場 / 10:40~11:40

編號	作者	題目
039	陳旭崑、丘增平	消費者對於參數化形狀排列產品之視覺感知研究：以音響網口排列形狀為例
049	王肇、黃敬淳、杜宜臻、潘怡琇	肚時跡 - 數位裝置創作論述
025	梁睿珊、廖志傑、伍大忠	日式漫畫中幽默表現形式之探討-以少年漫畫為例

### D2 場 / 13:30~14:30

編號	作者	題目
072	廖志傑、林耿達、張志昇	交通號誌對駕駛人視覺影響之研究
092	陳慧霞、王寅瑄	中藥材擬人化轉換角色之創作
163	譚至恆、陳俊智	機車造型創新之魅力屬性探討-以 SYM 四靈獸車款為例
128	曾鈺涓	藝術研究方法論的初探討論

### D3 場 / 14:50~15:50

編號	作者	題目
032	林雅丰、陳勇廷	繪本魅力因子初探—以情緒繪本為例
036	陳咨亦、江雅筑、蔡子璋、徐豐明	探討展示科技的魅力因素-以台中願景館為例
080	李俐慧、官世泉	以視知覺為基礎探討產品表面配置的柔軟感受
116	許仕劼、陳俊智	精華影片之魅力屬性探討 - 以日本 vtuber 翻譯精華影片為例

### D4 場 / 16:10~17:10

編號	作者	題目
083	龔蒂苑、李俊穎	寵物友善餐廳之文化元素萃取與服務設計初探
084	王怡菲、何俊亨	探討音樂社交 APP 網易雲的魅力因子研究
020	游子萱、張婉鈴、蕭世文、馬敏元	運用模糊邏輯優化麻將遊戲魅力探討之設計決策
079	丁欣瑜、許琳絹、張若菡	台灣學童敲鋸手工工具操作表現
138	錢怡辰、申開玄、林志冠	探討台灣日式老建築之魅力插畫研究創作

## 論文發表 E 場次 / TA204 教室

### E1 場 / 10:40~11:40

編號	作者	題目
062	盧姿靜、王藍亭	角色扮演 COSPLAY 與地方創生之符號應用研究-以屏東「大鵬灣帆船生活節」展演為例
065	張家銘、葉恒志	地方創生意識興起對影像工作產生的變化與影響
097	陳貝綺、黃衍明	雲林縣詔安客家地區土地公廟的化胎與圈背特徵
100	鄧建國、張若筠	以藝術介入空間的觀點探討策展的體驗方式

### E2 場 / 13:30~14:30

編號	作者	題目
016	沈筠雅、洪允昀、王鴻祥	以遊戲式學習提高學生的仿生設計學習動機
034	蔣世寶、蕭奕琳	行動裝置介面客製化之認知需求研究
047	李奕璋	建構以軟系統方法論為基礎之設計決策模式:以文創商品設計為例

### E3 場 / 14:50~15:50

編號	作者	題目
028	張虔祥、吳沛芸、連偉志、魏君純、林彥呈	失智症高齡居家整合性訓練之穿戴式裝置設計研究
076	陳語晨、陳璽任	五大人格特質與設計思考能力關係之探討
143	蔡旺晉、王婷瑩	一般吸管與環保吸管對於消費者的綠色消費行為因素影響

### E4 場 / 16:10~17:10

編號	作者	題目
070	李念亞、盧麗淑	以地方創生觀點解析旅遊目的地營銷管理組織概念與設計規劃策略
078	陳彥甫、吳思儒、蘇泰元	以使用者經驗設計開發公民科學行動應用程式-以「蛙抵家」為例
087	楊雅鈞、丘增平	以眼動儀輔助探討其臺灣電子商務平台之選單形式的差異
090	許朱利、張若菡	網路評論分析使用者經驗-以豐原在地糕餅 DIY 工廠為例

## 論文發表 F 場次 / TA208 教室

### F1 場 / 10:40~11:40

編號	作者	題目
059	黃謹華、王郁晴、王文翔	擴增實境系統融入自然教學課程於學童學習成效影響之研究-以國小六年級自然課程之愛護環境單元為例
073	廖志傑、施行至、伍大忠	虛擬實境對使用者理解之影響-以蝴蝶效應為例
085	李冠誼	虛擬實境學習系統之設計與評估之研究-以高職學生學習銑床為例

### F2 場 / 13:30~14:30

編號	作者	題目
123	丁怡文、林伯賢、林榮泰、楊正翔	從劇場到螢幕：現場舞蹈和數位舞蹈的比較
141	張景智、張登文	以知識本體萃取及生成支援親和圖法之應用：GObot
167	陳啟雄、曾曄鴻	臺灣圖形在視覺傳達應用之文化現象與表徵

### F3 場 / 14:50~15:50

編號	作者	題目
122	曾昱翔、劉淳泓	以動畫融入身心手技教學之探討
135	簡湘婷、黃馨儀、張登文、張景智	Fate-透過圖書館尋書行為建構輔助社交障礙之情感互動設計
136	劉震緯、陳俊智	探討機車改裝客製化設計之魅力屬性 —以車燈設計為例
152	紀曲、龔蒂苑	文化符碼之服務設計應用-以水煙館體驗為例

### F4 場 / 16:10~17:10

編號	作者	題目
006	梁皖茵、李峻德	探討 AR 濾鏡與人格特質在線上互動過程中對社交情緒的影響
015	詹鈺玲、黃燦、蔡嘉豪、汪安琪、王怡菲	台南市貓咪咖啡廳魅力因子之研究
115	許仕劫、陳俊智	時尚品牌創新服務設計 - 以 Timberland 為例
118	劉說芳、倪鵬	基於灰色關聯分析法的植物魅力因子研究—以室內植栽為例

# 論文發表 G 場次 / TB102 教室

## G1 場 / 10:40~11:40

編號	作者	題目
119	林育辰、陳俊智	群眾募資影片之好感度設計研究
145	石祈琪、蔡仕廷、張登文、洪誠駿、簡湘婷、胡允江、吳佩芸	建構跨領域團隊之同理心遊戲
158	田雅奇、張登文、蔡士廷	設計領域學生的運算工作坊：自動化工作坊應用工具

## G2 場 / 13:30~14:30

編號	作者	題目
008	王忠德	虛擬角色的建構與辨識之研究
010	楊文灝、李玟慧	應用 TRIZ 方法於高齡族群隨身藥盒之設計
086	劉說芳、蔡嘉豪	廢棄物再設計-以行李箱為例
139	陳建志、許力勻、羅翊迪、柯永誠	EVA 發泡材質之特性與感性認知探討運用於居家產品設計

### G3 場 / 14:50~15:50

編號	作者	題目
053	莊喻、陳殿禮	產品設計藝術化要素之分析
057	黃祐宸、張若菡	湯匙握柄橫斷截面對動態三指操作主觀滿意度之影響
075	黃燦、何俊亨	送餐機器人螢幕表情對使用者情感體驗之影響

### G4 場 / 16:10~17:10

編號	作者	題目
023	吳宜倫、劉家伶	互動網站《28天》之創作論述
029	梁朝為、陳建雄	車用資訊娛樂系統之介面使用性研究-以音樂串流應用程式為例
037	陳咨亦、江雅筑、蔡子瑋、徐豐明	LINE 貼圖圖文組合設計之使用者經驗探討
055	江振維	從大型多人線上角色扮演遊戲虛擬寶物交易觀點探討 NFT 銷售運作

# 論文海報發表 / 淑真講堂外牆走廊&創思行

編號	作者	題目
007	龔蒂菀、黃郁雯	文化經濟之元素萃取與轉換設計初探-以潮玩公仔 APP 為例
011	鄭郁安、張晏榕	台灣浪漫愛情電影男追女戀愛行為研究-以那些年，我們一起追的女孩為例
014	鄭弘杰、郭令權	空間人因美感的學理操作：以空間尺度對話探討室內設計職業訓練 3D 繪圖教學路徑的體驗與分析
019	夏光華、黃佳慧、江鑑聲	貼圖設計之魅力因子探討以 Vivi & Bobo 為例
021	龔蒂菀、王蓁誼	餐酒館之文化符碼萃取與服務設計應用初探
024	鄭羽棋	探討台灣本土數位遊戲敘事中台灣在地意象與本土元素-以《還願》為例
026	陳佩苓、陳璽任	設計思考作為兒童教學工具之研究
040	蔣柏惟、林姿瑩	以極端差異化經營之店家魅力因子探討
043	林沖、吳彥良	VR 機器操作訓練之套件開發 - 以銑床為例
051	錢愨悅、江惠翎、蔡宜佳、許富淞	應用 Kano 模型於虛擬實境課程學習功能需求偏好之研究
058	吳京華、許志維	數位化課程對幼兒自我認同提升之探究
061	You-Ying Liu、Chun-Chih Chen、Shu-Ming Wu	Research on the Human Body Self Portrait Digital Photography with Kansei Evaluation-Taking College Students as an Example
063	袁愷葳、劉家伶	數位藝術創作 - 以「嗅覺、味覺」為主題之 3D 實驗動畫
067	許慈珉、施文禮	《台灣現代浮世繪》—由浮世繪探討藝術中的使用者生成內容之互動創作
069	翁恩立、施文禮	情色文化應用於調情桌遊之創作

074	汪安琪、何俊亨	抖音在自媒體視頻社交 app 中獨有之魅力因子研究
093	倪麗娟、黃佳慧	探究登山健行—桃源谷步道之動機設計魅力
096	紀曲、宋毅仁	高齡社會下減少重度失禁照護者身心負擔初探 - 以看護坐墊開發為例
102	陳昱菁、顏麗汶、陳俊智	展覽場域體驗魅力屬性探討-以國立科學工藝博物館「Fun 城市展示廳」為例
103	陳昱菁、陳俊智	兒福機構勸募之創新性探討
106	黎煥勤	意識流的影像建構-電影《虛擬復仇事件》解讀
107	黃雍華、朱善修、林達隆	《弦相 - 玄想》一個數位媒體創作的概念混成與感性延異
108	洪允昫、沈筠雅、王鴻祥	學習大自然啟發創新策略的遊戲設計
110	林亭仰、洪莫愁	風化、侵蝕與堆積-林亭仰繪畫創作自述
117	陳俊智、徐郁欣	以 Kano 二維品質模式探討健身俱樂部服務之魅力屬性
149	陳欣榆、陳俊智	工藝時尚品牌之魅力屬性探討
153	黃偲倍	互動式 2D 解謎遊戲實作-以憶容遊戲為例
170	蔣世寶、沈采霓	技術型高中 108 課綱廣告設計科之造形原理教科書研究
172	陳慧霞、潘莉家	擴增實境 AR 學習輔助教材 APP 研究討論 —以台中霧峰林家花園宮保第園區為例
174	黃琬真、王藍亭	應用符號學原理探討花式切割寶石刻面圖像符號設計之研究 — 以日本シミズ寶石 SHIMIZU JEWELRY 為例