

第二屆科技藝術國際學術研討會 摘要稿錄取名單

| 編號 | 學校系所 | 作者 | 篇名 |
|----|--------------------------|-------------------|---|
| 1 | 臺北藝術大學新媒體藝術學系 | 黃裕雄 許素朱 | 非接觸電容之可觸握行動手機介面在跨界展示科技之研究 |
| 2 | 南臺科技大學多媒體與電腦娛樂科學系 | 簡國祥 楊政達 | 即時戰略遊戲智慧派兵系統之模糊理論研究 |
| 3 | 南台科技大學數位內容與應用設計班 | 潘思雅 | 如何透過鏡頭運用強化動畫中的動作表現之探討 |
| 4 | 南臺科技大學多媒體與電腦娛樂科學系 | 孫浩倫 | 浮空投影成像位置對觀察者知覺的影響研究 |
| 5 | 南臺科技大學資訊傳播系 | 張煜麟 藍苡禎 | 母職論述在新媒體世代的變遷與反思 |
| 6 | 南臺科技大學資訊傳播系 | 張煜麟 黃煥升 | 解嚴後台灣獨立音樂研究論述的回顧與前瞻 |
| 7 | 南臺科技大學 多媒體與電腦娛樂科學系 | 郭人愷 黃信夫 | 以焦點團體法調查高齡者手機社群產品介面使用性 |
| 8 | 稻江科技暨管理學院 動畫遊戲設計學系 | 賴慶輝 | 運用史料編制動畫劇本以「民雄沒鬼屋」為例 |
| 9 | 國立雲林科技大學工業設計系 | 謝毓琛 林萱 | 資訊型態、瀏覽時間與廣告注意力之關聯研究 |
| 10 | 南臺科技大學視覺傳達設計系 | 陳宜安 李玟萱 陳姿汝 | 應用於博物館導覽的虛擬角色代言人設計研究 |
| 11 | 國立臺北教育大學藝術與造形設計學系 | 孔建宸 | 紮根藝術科技：兒童導覽經驗與意涵 |
| 12 | 醒吾科技大學 | 李奇璋 王秋雯 許素朱 | 媒體空間的情感跨域創作工程 — “我們見面，因手機<Meet by Phone> |
| 13 | 國立台灣藝術大學 藝術管理與文化政策研究所 | 楊超智 | 敘事與可視化數據：以Jonathan Harris的作品為例 |
| 14 | 大同大學設計科學研究所 | 高軒然 | 雲端運算服務設計提升數位媒體設計教育之研究 以GRASS設計原則為例 |
| 15 | 崇右技術學院 數位媒體設計系 | 施美如 | 3D虛擬角色人物的行為數位藝術 -探討人性互動性、活動、與表情符號的影響 |
| 16 | 臺中科技大學多媒體設計系 | 王淳穎 黃宸祥 林志勇 | 觀光工廠特色與多媒體互動裝置結合之研究(可愛旺來酥) |
| 17 | 英國新堡大學數位媒體藝術 | 李炳暉 | 談信息經驗化的精神性：色音對映的媒體考古和實驗 Concern the Spiritual in Information Experientialisation: A Media Archaeology and Practice of Colour-Sound Correspondence |
| 18 | 龍華科技大學 | 許秦璋 林志勇 | 行動遊戲介面使用性之研究-以高營收行動遊戲RPG類型為例 |
| 19 | 龍華科技大學 | 詹堯凱 林志勇 | 探討桌上遊戲輔助國小數學教學之學習成效 |
| 20 | 龍華科技大學 | 陳禹安 林志勇 | 互動遊戲軟體與硬體積木模組合之研究 |
| 21 | 英國新堡大學數位媒體藝術學系 | 林俊賢 | 感知扭曲裝置於藝術創作上之應用 - 以實驗性書法創作為例 |
| 22 | 龍華科技大學 | 郭威賢 林志勇 | 行動遊戲公會系統對玩家消費虛擬道具之影響研究 |
| 23 | 世新大學新聞研究所 | 林哲緯 | 新移民的主流媒體形象-以四大報電子新聞報導為例 |
| 24 | 南台科技大學資訊傳播系研究所 | 梁丹青 王春煊 | 電子遊戲網路實況觀眾的使用與滿足行為之初探 |
| 25 | 南台科技大學多媒體與電腦娛樂科學研究所 | 林堂豪 張華城 | 行動遊戲成就機制與黏著度關係之先導研究 Relationship of Achievement Mechanism and Stickiness of Mobile Game Pilot Study |
| 26 | 中國科技大學視覺傳達設計系 | 高郁婷 江淑吟 | 兒童飲食APP遊戲介面設計與遊戲行為之研究 Department of Visual Communication and Design, China University of Technology |
| 27 | 世新大學新聞研究所 | 吳同鳳 | 網路「懶人包」文化對新聞產業的影響——以《海峽兩岸服務貿易協議》為例 |
| 28 | 紐約社會研究新校社會學研究所 | 黃金盛 | 微時代的影音美學與文化再現：以微電影為例 |
| 29 | 南臺科技大學多媒體與電腦娛樂科學系 | 曾子維 | 遊戲劇情對玩家的滿意度影響之初探---以惡靈古堡為例 |
| 30 | 南臺科技大學多媒體與電腦娛樂科學系 | 劉文豪 邱正寧 | 電影《KANO》甲子園鏡頭之數位視覺特效合成技法 Digital Visual Effects Composition Techniques for Koshien Scenes of KANO |

| 編號 | 學校系所 | 作者 | 篇名 |
|----|---------------------------|-------------------|---|
| 31 | 南臺科技大學多媒體與電腦娛樂科學系 | 鄭詠倫 邵茂坤 | 運用電腦圖像呈現寫實毛髮之技術探討 The Study of Rendering Realistic Fur in Computer Graphics |
| 32 | 南臺科技大學多媒體與電腦娛樂科學系 | 童譯白 孫志誠 | Reconstructing the Photo-realistic Rendering Animation Scene of Japanese Occupation in the Film "KANO" |
| 33 | 南臺科技大學多媒體與電腦娛樂科學系 | 廖軒汝 邱正寧 | 人群生成與擬真場景視覺特效製作—以《KANO》電影為例 Crowd generation and realistic scenes in visual effects:the Case Study of KANO |
| 34 | 南臺科技大學資訊傳播所 | 王閔儀 陳思婕 楊斯嵐 | 黑白背景色調對科普影片認知之影響 |
| 35 | 國立嘉義大學教授木質材料與設計學系暨研 究所 | 郭良印 李安勝 | 慣性動作捕捉技術原理及其應用 |
| 36 | 南臺科技大學資訊傳播所 | | 從新聞解放上空事件探討女性身體自主權之傳播觀點 鄭祿平 ¹ 劉以琳 ² 林子雅 ³ |
| 37 | 南臺科技大學資訊傳播所 | | 文創設計方法—以呂才漏刻設計鐘塔為例 李增坪 ¹ 劉以琳 ² 林聰益 ³ |
| 38 | 南臺科技大學多媒體與電腦娛樂科學系 | 楊智傑 黃泰盛 | |

「第二屆科技藝術國際學術研討會」審稿小組 敬啟