



通過者請配合於8月16日前，完成發表報名並上傳
 論文全文及著作授權書(詳如附件)

論文編號 Paper Number	論文名稱 Dissertation Title	審查結果 Review Result
MD50	A pilot study on human-centered of health app potential needs for binge eating graduate females	通過 論文發表
MD1	A study of Integrating STEAM Education into Arduino Programming Bilingual Class in Taiwan	通過 論文發表
MD45	A study on innovative product design of Tetrapanax Papyriferus material application for regional revitalization	通過 論文發表
MD54	A study on the user experience of sports watch - Apple watch and Mi smart band as Examples	通過 論文發表
CM12	A study on user experience of digital note-taking software - Notion as Example	通過 論文發表
MD53	An Exploratory Study on Remote Control Design for Smart TV	通過 論文發表
CM16	Applying Bibliometrics and Visualization Analysis in IoT	通過 海報發表
MD30	AVG遊戲開發-探討社會邪惡宗教問題/The Development of an AVG game to Explore the Problem of Evil Religions in	通過 論文發表
CM17	Bibliometric Study for Digital Marketing Literature	通過 海報發表
CM2	Design of Excel VBA Quick Order Program	通過 海報發表
MD52	Evolutionary factors of logo redesign	通過 論文發表
CM3	The Application of Gamified Learning in Programming Language Teaching	通過 論文發表
CM18	The influence of Instagram graphics and text on the spread of consumer visual aesthetics	通過 論文發表
MD36	“看不見的傷口”，兒童家暴事件影響探討-以動畫創作”回盼”為例	通過 論文發表
MD18	《ZOE》動畫遊戲創作概述	通過 海報發表
MD41	《異傀》PC遊戲開發	通過 論文發表
MD17	《貼紙》—新住民議題之實驗動畫創作	通過 論文發表
MD55	2D 動作冒險遊戲《少女法蘭茲：我與我》遊戲創作論述	通過 論文發表
MD29	2D解謎遊戲探討溝通能力與溝通技巧之影響	通過 論文發表



論文編號 Paper Number	論文名稱 Dissertation Title	審查結果 Review Result
MD27	3D動畫創作於繼親家庭親子關係與互動影響之研究	通過 論文發表
CM4	人生四道桌遊方案對老年人溝通表達、四道執行自我效能與人際關係之前驅研究	通過 海報發表
MD33	互動媒體裝置《隱藏 Conceal》創作論述	通過 論文發表
MD26	日本動畫透過跨媒體敘事策略促進地方經濟之研究 --- 以《佐賀偶像是傳奇》為例	通過 論文發表
IM8	以星狀生成對抗網路預測股票量價關係：以半導體業為例	通過 論文發表
IM1	以科技接受模式探討行動支付行為意圖	通過 論文發表
CM13	以深度殘差網路提升人臉辨識系統之辨識率研究	通過 論文發表
MD31	以虛擬實境提升肢體開發學習舞蹈之成就感 (To Enhance the Sense of Achievement of Physical Development and Learning	通過 論文發表
IM2	以樹莓派實作數位學生證讀取系統	通過 論文發表
IM7	以隱私矛盾之觀點探討使用者於數位發行平台下載App揭露個資之行為	通過 論文發表
MD44	包裝設計《禪茶》創作論述	通過 論文發表
MD51	皮影戲傳統文化創新設計結合擴增實境的應用	通過 論文發表
MD37	立體書《寺面八方》創作論述	通過 論文發表
CM10	早餐文化推廣之線上平台行銷企劃案	通過 論文發表
MD8	串媒體說故事福爾摩斯故事集上的應用分析	通過 論文發表
MD35	系統易用性量表(SUS)於局部改良評估之信度-以Uber Eats App為例	通過 論文發表
IM6	具情感分析的陪伴型聊天機器人	通過 論文發表
CM15	長照2.0多元化創新服務研究	通過 論文發表
MD19	炫彩漆法運用於擴增實境創作研究—以《迷境》為例	通過 論文發表



論文編號 Paper Number	論文名稱 Dissertation Title	審查結果 Review Result
MD48	食品包裝《台灣水果糕點》	通過 論文發表
CM14	旅遊攻略應用程式之介面設計研究	通過 論文發表
MD43	書籍裝幀《漢字六書》創作論述	通過 論文發表
MD25	桌遊《The Great Shield》創作論述	通過 論文發表
MD12	茶源	修正 後通過
IM4	馬斯克推文之情感分析	通過 海報發表
MD14	動畫《Another》創作論述	通過 論文發表
MD49	動畫《不要再看了!》創作論述	通過 論文發表
MD34	動畫《布可思議》創作論述	通過 論文發表
MD42	動畫《迷途MeToo》創作論述-The Creation Discourse of Animation “MeToo”	通過 論文發表
MD16	動畫ORANGE HOUSE創作論述	通過 論文發表
CM8	國小高年級寫作自動評分系統對學生寫作之影響	通過 海報發表
CM6	基於人臉偵測與區塊鏈技術框架之數位疫苗護照研究	通過 論文發表
CM7	專屬跟拍攝影師平台設計與行銷之研究	通過 論文發表
MD3	帷幕牆技術士學科評量APP開發之研究：以技術工法品質之認知為例	通過 論文發表
MD40	從多模態分析電影海報-以設計師黃海作品為例	修正 後通過
MD11	探究熱血類型動畫之帶入感	通過 論文發表
MD15	探討桌上遊戲色彩有無對使用者心流經驗影響—以自製蒸氣龐克風格桌上遊戲為例	通過 論文發表
IM11	探討微互動在介面設計之使用者經驗研究：來自眼動追蹤證據	通過 論文發表



論文編號 Paper Number	論文名稱 Dissertation Title	審查結果 Review Result
MD22	探討遊戲化互動程度對擴增實境應用程式的沈浸經驗之影響	通過 論文發表
MD28	探討對話式推薦系統對消費者行為模式之影響 以智慧型手機防護配件為例	通過 論文發表
MD10	探討擴增實境介面顯示模式對使用者互動滿意度之影響-以螢幕層與虛擬層為例	通過 論文發表
MD46	教育性遊戲之開發與應用-以宣導毒品危害健康為例	通過 論文發表
MD20	甜點互動遊戲體驗於玩家幸福感之研究	通過 論文發表
MD13	設計的視覺修辭研究-以漢字傳藝為例	通過 海報發表
CM9	智慧科技運用在營建循環經濟之影響研究	通過 論文發表
MD9	結合音高與空間概念 之虛擬實境音感訓練遊戲之探討	通過 海報發表
IM10	結合禁忌搜尋演算法與差分演化法於資訊隱藏	通過 論文發表
MD6	結合擴增實境輔助認識傳統音樂之易用性研究	修正 後通過
MD56	虛擬實境與PC版教材滿意度比較-以國中理化課程為例	通過 論文發表
MD24	視覺創作《SONDER24/7》創作論述	通過 海報發表
CM5	新產品評估流程模型以穿戴式腦波儀為例	通過 論文發表
MD5	資訊設計網站之不同互動程度對於使用者經驗的影響：以憂鬱症疾病介紹網站為例	通過 論文發表
MD32	遊戲《逆鏡》創作論述	通過 論文發表
IM3	電商網路行銷之研究-以Enjoy_labs網路商店為例	通過 海報發表
MD4	臺灣文創產業之實踐	修正 後通過
MD21	熟齡雜誌視覺意象分析：以2020年康健雜誌為例	通過 論文發表
MD47	複合媒材《龜山島》創作論述	通過 論文發表



論文編號 Paper Number	論文名稱 Dissertation Title	審查結果 Review Result
MD23	論數位媒體於運動展演之探究/Role of Digital Media in Sports and Performances	修正 後通過
IM5	適性化智慧型數位學習系統	通過 論文發表
IM9	應用類神經網路隱藏機密資訊於圖像	通過 論文發表
MD2	曙光桌遊對老年人在憂鬱知識、孤寂感與心流狀態之成效探討	通過 海報發表
MD39	擴增實境結合情境展示之創作研究	修正 後通過
MD38	擴增實境應用於互動式兒童繪本之創作研究	修正 後通過
MD7	擴增實境應用於臺灣傳統器樂推廣之使用者滿意度研究	通過 論文發表