



時間:2018/06/03(日)

地點:東海大學第一校區人文大樓

類別	時間	地點	論文編號	論文標題
A1 最佳 論文	10:20 11:50	H304	S001	社群媒體與恐慌指數關聯分析—以富邦 VIX 為例
			S005	使用者導向推系統設計—探討用戶控制性與社會臨場感之影響
			S006	利用動態性策略於股市投資決策制定
			S007	台灣消費者行動支付互惠、信任與提供隱私資訊意願的關係
			S009	財報主題模型影響公司股價報酬之研究
			S010	口碑結構化程度與口碑行銷效果之關聯性研究
A2 最佳 論文		H305	S002	從性別基模理論、社會生涯認知理論與自我決定理論探討國小學童對機器人程式設計教育之研究
			S003	通訊軟體使用時間對課堂中學習意向與實際學習行為之影響：以大學生為例
			S004	學習風格與線上英語教學平台購買意願關係之研究
			S008	探討關係品質對行為意向之影響：以虛實整合觀點
			S011	影響民眾揭露個人健康資料之意圖
A3 社群 運算 與 分析	H306	A012	社群媒體主題趨勢之研究—以日本旅遊為例	
		C004	社群粉絲專頁輿情分析之研究	
		C008	多重社群網站之個體辨識問題探討與資料整合架構	
		C007	結合社群探勘與情感分析之電影推薦	
		C010	基於社群與新聞內容之情感分析預測股價指數趨勢	
		J034	基於網路探勘技術之自動化新聞研究與實作—以天氣預報為例	

類別	時間	地點	論文編號	論文標題
B1 智慧 生活 科技	13:00 14:30	H304	A001	消費者智慧零售技術使用意圖之研究
			A003	基於無線網路環境的中間人攻擊之防禦機制
			A004	使用網路直播改善網頁排名策略
			A005	反覆漸進為基礎的大數據前置處理作業品質改善流程
			A006	應用時間序列與機器學習預測股票最佳化投資組合
			A007	智慧手錶知覺價值與滿意度對持續使用意圖之影響：以使用動機為調節效果
B2 金融 科技		H305	B001	發展人工智慧對話式理財機器人
			B002	區塊鏈智慧合約於借貸平台的應用與實作
			B003	基於文字情感分析應用在台灣股價指數之研究
			B004	區域型海運區塊鏈系統之設計與建置
			B005	臺灣消費者使用行動支付工具之研究
			B006	行動銀行服務品質缺口之研究
B3 巨量 資料 探勘 與 分析		H306	C009	議題評論之最佳化情境呈現技術
			C011	利用電子筆記與線上資料之教材摘要歸納方法
			C012	應用資料探勘於醫學中心之門診病人忠誠與價值分析
			C013	以賽局理論解析新聞事件之評論偏向模式
			C014	比較簡易線性迴歸與 ARIMA 模型預測癌症發生率之應用價值
			C015	運用大數據分析金融商品替代關聯規則
B4 巨量 資料 探勘 與 分析	H307	C028	非客觀意見及反語表達改寫技術	
		C029	結合標籤資訊偵測 Instagram 垃圾貼文之研究	
		C030	人工智慧自動文本摘要研究	
		C031	從不同市場區隔中發現特定銷售樣式之研究	
		C032	利用文字探勘技術分析閱讀偏好與推薦文章	
		C033	併網型太陽光電電廠設備異常類型之即時診斷	

類別	時間	地點	論文編號	論文標題
B5 服務 創新 應用	13:00 14:30	H308	D001	熱門關鍵字改進搜尋引擎排名的優化策略
			D002	電子商務網站設計對衝動性購買意願之影響
			D003	結合群體智慧的月子餐推薦服務研究
			D004	醫院急診室之服務流程改善
			J037	智慧取物櫃使用意願之探討分析
			J039	搖一搖智慧型手機緊急救援 APP 之設計與實現
B6 行動 商務		H309	G001	從自我揭露及社會認同的觀點探討影響 YouTube 觀眾對美妝網路紅人之忠誠度的因素
			G002	行動商務與購物社群滿意度之研究
			G003	影響中小企業進入兩岸跨境電商市場之關鍵因素
			G004	A digital lifestyle scale : Construction and Discussion
			G005	讓你更愛我：品牌貼圖行銷與自我一致性之研究
			G006	Instagram 廣告特性對使用者廣告態度之影響
B7 行動 商務		H317	G019	消費者對行動廣告規避行為之研究
			G020	分析使用者採用社群媒體之關鍵因素：多準則決策方法
			G021	傳統烘焙業引進社群行銷之研究－以某小型連鎖麵包股份有限公司之個案為例
			G022	Why Are Customer Willing to Loyal in Sharing Economy Services (Uber in Taiwan)? A Relational Benefits Perspective.
			J001	藍牙 Beacon 定位機制之研究
			J031	結合 Wi-Fi 微定位與擴增實境之博物館智慧導覽系統設計之研究
B8 實務 論文		H208	K001	SQL 效能之改善研究－以 Oracle 資料庫為例
			K002	使用資料探勘探討大學生手機成癮之研究：以東海大學學生為例
			K003	行動裝置結合擴增實境應用於文化創意產業－以彰化在地特色景點為例
			K004	紅樓夢十二金釵互動式電子書及遊戲開發
			K005	臉書使用於警察情緒勞務負荷與情緒耗竭之影響
			K006	應用人臉辨識技術偵測情感第三者的可能性
	K008		國道逆向防制系統之建構	

類別	時間	地點	論文編號	論文標題
C1 智慧 生活 科技	14:45 16:15	H304	A008	父母管教方式對子女使用行動裝置行為之影響：以國小高年級生為例
			A009	一個以物聯網為基礎的照護系統
			A011	空中復健
			A013	The Deployment Strategy of Cloud Computing Services
			A014	智慧生活科技應用研究－氣定神閒
			A015	具擴增實境功能之互動式導覽系統
C2 金融 科技		H305	B008	基於身分鏈之區塊鏈信用評級
			B009	行動支付使用意圖之研究：以信任傾向為調節變數
			B010	人工智慧保險業智能客服
			B011	基於區塊鏈技術之校園公益餐券資訊系統
			B012	區塊鏈在金融服務之應用與價值顧客之探索
C3 巨量 資料 探勘 與 分析		H306	C016	運用 RFM 模型於手機遊戲交易分析之行銷策略分析研究
			C018	應用情感分析於輿情分析之研究－以世大運為例
			C019	從詞語關聯看科技策略矩陣與 CAMS 之關聯
			C020	大數據分析應用於零售商的推薦系統
			C021	利用資料分析技術優化倉儲管理
			C034	運用資料探勘技術於活動企劃產業之行銷聯盟策略－以台中 A 公司為例
C4 雲端 運算		H307	A002	基於 MapReduce 之改良式兩階段螞蟻演算法
	J008		基於 OpenFlow 的伺服器叢集與動態負載平衡機制的設計與實作	
	J018		採用私有雲架構即時通訊系統關鍵因素之個案研究	
	F001		圖文辨識結合動態定位功能之個人化導遊系統	
	F002		虛擬環境遭遇問題與解決方法之研究	
	F003		一種基於分散式物件與檔案儲存系統－Ceph 效能整測工具	

類別	時間	地點	論文編號	論文標題
C5 知識 管理 與 組織 學習	14:45 16:15	H308	E001	教師製作數位教材之行為意圖研究—以國中教師為例
			E002	社會資本對知識管理的影響之研究—以社交媒體社群為例
			E003	知識管理於社交媒體社群的使用
			E004	組織採用資訊科技之彙整分析
			J033	VR 虛擬實境教學使用之使用因素影響研究
			J035	歷史文件資訊檢索系統之探討
C6 行動 商務		H309	G007	你累了嗎？以正負面情緒探討 MIM 持續使用意圖—以 LINE 為例
			G008	探討人機介面對線上購物之影響—以虛擬實境及網頁介面為例
			G009	探討虛擬社群使用者網購行為意圖
			G010	社群平台訊息與涉入程度對於消費者行為意圖之影響—以 Facebook 為例
			G011	購物社群供應商特徵、信任對再購買意願之影響
			G012	建構行動支付服務品質衡量模式之研究
C7 資通 安全 管理 與 實務		H317	I001	SWIFT 客戶安全控制框架問題之探討
			I002	Collaborative pattern learning for Spam Campaign and Botnet Identification
			I003	整合 ISO27037 和 ISO27043 於手機數位證據鑑識標準作業程序之探討—以 Android 手機為例
			I004	運用 SDN 強化入侵防護安全機制
			J038	網路賭博犯罪模式分析與數位偵查之探討
C8 數位 生活 與 學習		H208	J002	Flash 動畫應用於國小本土語言學習成效之研究—以五年級學生為例
	J004		運用問題導向學習教學策略提升國小學童運算思維能力之研究—以程式設計課程為例	
	J009		探討學生的心理建構程度與程式語言能力在學習滿意度上的關聯：以國民中學學生學習 Arduino 為例	
	J012		電子書教學對國小學童數位閱讀素養之影響	
	J022		應用 AHP 探討台灣考招新制後大學選才的考量因素—以資訊與財金領域為例	
	J025		探討遊戲化系統中擁擠知覺與中斷使用意圖之關聯—以線上遊戲為例	

類別	時間	地點	論文編號	論文標題
D1 智慧 生活 科技	16:30 18:00	H304	A016	以廣告行銷特質屬性探討網路媒體與傳統媒體對消費者購買意願之研究
			A017	結合意見探勘的 YouTuber 推薦系統之研究
			A019	Blind-Assisted Intelligent Navigation System for Visually Impaired People Based on Android
			A020	賽事語意及情感分析在運動行銷的應用－以羽球為例
			A021	房屋價格趨勢分析－使用類神經網路與自適性差異化分析
			A022	企業資源規劃系統採用之策略－個案研究
D2 巨量 資料 探勘 與 分析		H305	C035	運用資料探勘技術於易經卦序之研究
			C001	醫療文件之時序性解析模式
			C002	應用深度學習建構金融客戶選擇模型
			C003	應用資料探勘與深度學習於開發書籍模糊查詢系統
			C005	大數據在立法技術上的應用－以推事用語修正為例
			C006	探索專利威脅之整合模式的研究
D3 巨量 資料 探勘 與 分析		H306	C022	應用關聯規則探討失智類型及照護方式對失智症照護者壓力的影響
			C023	應用決策樹探討失智症照護規則－以中部某醫學中心為例
			C024	以 Doc2Vec 向量模型進行顧客購物籃協同推薦
			C025	運用倒傳遞類神經網路於升力係數預測
			C026	Academic Articles Recommendation System Based on Different Semantic Models
			C027	基於歷史發電效率在已監控與未監控太陽能發電場推估發電量
D4 數位 生活 與 科技	H307	J005	第五代行動通訊頻譜切割之最佳化－以 6 GHz 以下頻譜為例	
		J007	A Study on the Performance of Information System with On-line Signature	
		J019	一個簡單有效的時程預估方法用於管理大量並行的小型軟體專案	
		J027	結合穿戴式裝置之遠距照護系統設計研究	
		J028	軟體專案承諾升級的 fMRI 研究	
		J036	應用 Scrum 敏捷軟體開發方法導入總整課程之質性研究	

類別	時間	地點	論文編號	論文標題
D5 決策 支援 與 專家 系統	16:30 18:00	H308	C017	應用決策樹與關聯規則分析於保健食品產業—以 S 公司為例
			H001	從 AIDA 理論探討消費者在線上購物時之視覺感知
			H002	以 AHP 探討 Facebook 上影片的成功因素
			H003	改良布穀鳥演算法解決基數限制之投資組合最佳化問題
			H004	運用研究趨勢與階層式主題架構於研究題目之產生與推薦
			J015	製造執行系統導入與效益分析之個案研究
D6 行動 商務		H309	G013	網路直播平台之互動性與資訊內容與享樂價值之影響研究
			G014	探析 Y 世代對科技懷舊產品的描述
			G015	以自我調整框架探討網路直播之持續觀看意圖
			G016	社群信任對消費者再購意願影響之探討
			G017	行動應用軟體持續使用意願之實證研究
			G018	B2C 電子商務職能指標之發展
D7 數位 生活 與 應用	H317	J003	應用意見探勘產生競爭情報	
		J013	基於邊緣吻合向量量化編碼和周邊鄰近搜尋法之複合式嵌入可回復式資訊隱藏技術	
		J014	以神經資訊系統觀點探討隱私顧慮緩解之效果	
		J016	運用精實生產改善不鏽鋼片生產製程作業之個案研究	
		J017	商用軟體銷售分析之研究	
		J024	區域教學醫院出院準備服務資訊系統之建置與改善	
D8 數位 生活 與 社會	H208	J006	遊戲化對實況持續使用意圖之影響	
		J010	垃圾廣告訊息機器人問題與解決方法之研究—以微博為例	
		J021	網路微型創業契機與品牌定位策略	
		J023	計程車企業用戶消費行為研究	
		J032	以整合性科技接受模式研究智慧採購系統使用者行為意向之影響因素	