第七屆電子化企業經營管理理論暨實務研討會

論文摘要集



指導單位：教育部

主辦單位：大葉大學資訊管理學系

協辦／贊助單位：

工業技術研究院產經中心
中華民國資訊管理學會
全華科技圖書股份有限公司
金禾資訊股份有限公司
東華書局
首羿國際股份有限公司
高立圖書有限公司
滄海書局
大葉大學台中推廣部
大葉大學研究發展處
大葉大學管理研究所博士班
玄奘大學資訊管理學系
台東大學資訊管理學系
亞洲大學資訊科學與應用學系
屏東商業技術學院資訊科技系

中華民國九十五年五月二十日

大葉大學資訊管理學系－編印

43. 我國推行 OHSAS 18000 系統產業競爭力之研究.....
44. 創新活動與新產品開發策略對台灣高科技廠商新產品開發績效關聯性之研究.....
45. 物流中心品質指標之研究探討.....
46. 消費者對郵局與宅配業者服務品質滿意度之研究.....
47. 建構電子金融付款業務流程模型之實務研究.....
48. Bayes Based Satisfaction Model in Grid Environment.....
49. 目標管理關鍵成功因素與績效之研究.....
50. 點對點多媒體傳輸模擬與服務品質分析.....
51. 植基於 RFID 之行動式購物車及其安全性探討.....
52. 整合客製化與個人化的線上推薦系統.....
53. 導入 CRM 系統對提昇服務品質之研究----車廠個案分析.....
54. 博物館展品遠端展示介面設計之探討.....
55. 光電業之組織創新與知識管理之關係.....
56. 以群播資訊分享機制提升 P2P 傳輸效率.....
57. K 公司 ERP 資訊系統企業流程文件化之研究.....
58. 網路促銷對消費者購買意願之影響.....
59. K 公司 ERP 資訊系統企業流程合理化之研究.....
60. 以部落客類別、特徵探討其對部落格的認知—情感—行為之研究.....
61. 利用倒傳遞類神經網路尋找目標顧客.....
62. 利用顏色組合來變換空間情境音樂之創意多媒體影音互動系統.....
63. 以科技接受模式探討網路通訊服務的採用態度、意願及行為—以 MSN 為例.....
64. 導入 CRM 的關鍵成功因素-以某營造業為例.....
65. 半導體之轉換型、交易型領導與權力基礎之關係.....
66. 東部藝術產業電子商務之應用.....
67. 探討 ERP 導入的關鍵因素-從使用者觀點.....
68. 台灣免費線上遊戲於玩家參與動機之研究—以楓之谷為例.....
69. 運用 RSS 機制之客服追蹤系統.....
70. 連鎖零售業導入企業電子化之探討—以寶雅國際為例.....
71. 企業之服務品質與顧客滿意關聯性之研究.....
72. The Study of Key Success Factors of Internet Telephony Service Provider .....
73. 企業之銀行往來關係研究.....
74. 國軍士官績效評量指標之研究.....
75. Access Grid 應用於遠距維修協同咨詢服務.....
76. RFID 標籤應用於圖書的讀取率研究.....
77. 利用連續影像差異性從事安全監控.....
78. 應用 ZigBee 平台建置老人感測網路系統之研究.....
79. 快速傅立葉轉換配合高斯函數分析含雜訊的訊號處理.....
80. 適用於智慧型運輸系統的電子票券機制.....
81. 變形的 Linux Kernel Mode Rootkit 分析研究.....
82. 應用資料探勘技術於網路合作學習之分析－以程式設計學習為例.....
83. 校園 e 化系統整合方案規劃與建置實務.....
84. 角色扮演遊戲融入數位學習之設計與應用.....
85. Communication Cost of Caching Strategies in Mobile Databases for M-Commerce .....

博物館展品遠端展示介面設計之探討

*陳連福　**李孟軒
* 崑山科技大學視覺傳達設計研究所 教授
**崑山科技大學視覺傳達設計研究所 研究生
崑山科技大學　(710)台南縣永康市大灣路 949 號
TEL/FAX (06)2050626
*alchen@mail.ksu.edu.tw　**ylo520@msn.com

摘要

博物館展品遠端展示已漸成趨勢乃不爭事實，然其與傳統博物館以「實體」直接展示於觀眾的方式大相逕庭。遠端展示展出的是「非實體」，或稱「虛體」；它最重要的是必須考慮如何透過電腦使用者介面將展品供大眾觀賞。相較於實物博物館展品，虛擬博物館更容易增添即時性的知識教育及學習內涵；除此之外，它與觀眾的溝通也較易善用多媒體的優勢將展品訊息以多元方式傳達。因此，以「觀眾」需求為核心的展示概念及方式則變得極為重要；換言之，此種以「人」為本的展示原則乃係本研究的核心思想。另者，一個設計優良的博物館展品遠端展示介面必須具有美感、使用性、及軟硬體的普及性。本研著重在下列三個領域 ：(一)實物博物館之展示傳達的內涵、(二)大眾傳播特質及(三)虛擬人機互動介面設計；作者期許藉由本研究的成果提供學界及實務界在規劃及設計「使用者互動介面」時更多的創意空間。

關鍵詞：遠距博物館、使用性、大眾傳播、人機互動介面

論暨實務研討會

Enterprise

Sun[3]

pplication software
capability of inner
ncept to accomplish
nd thchnologies of

erprise's knowledge
classify knowledge
platform to support
groups and formed
fication, storage, and

onstruct organization's

construct the group's

KSC.

Learning Organization,

第七屆電子化企業經營管理理論暨實務研討會論文摘要集

發行者：私立大葉大學
編　著：資訊管理學系
地　址：515 彰化縣大村鄉山腳路 112 號
電　話：(04)8511888 轉 3132
傳　真：(04)8511500
出版日：中華民國九十五年五月出版
ISBN 986-80873-9-2