

目錄

自閉症患者對於自然物體之互動研究.....	1
高齡者面對網路謠言困境探之探討.....	11
主題酒店的在地文化設計之研究-以海灣酒店為例.....	18
媽祖神轎繞境使用功能設計——以臺中烈美公祠保存的老二媽、聖二媽神轎為對象.....	28
企業識別系統研究-以自創品牌「純自然」為例.....	34
日本電視動畫《搖曳露營△》之「慢活」符號初探.....	41
「台南古城」動畫創作之研究--以「鳳凰夢」為例.....	53
數位說故事提升學生視覺創造力成效之研究.....	64
應用繪畫來探討兒童對安全標誌的設計.....	77
四則運算數位遊戲設計研究.....	87
行動閱讀載具中文字型之閱讀舒適性研究.....	95
結合蟻群與 A* 演算法應用在遊戲人工智慧路徑搜尋之研究—以塔防遊戲為例.....	104
高齡者對體感式遊戲使用現況之研究.....	123
應用 3D 掃描有效改善 3D 工作流程之研究.....	132
從荀子哲學思想探究「參之與天」的設計理念—以〈天論〉為例.....	135
聲音視覺化之互動式動態海報—《聲色 Colorful Sounds》創作論述.....	144
果乾蜜餞商品包裝圖文設計風格對消費者購買意願影響之創作研究.....	152
食物色彩學對 Logo 觀感之探討.....	164
賴馬繪本之圖像表現要素與符號建構研究.....	170
運用符號學探討電視廣告對刺激消費之影響——以汽車廣告為例.....	179
中國風圖像元素應用於婚紗設計之創作.....	190
喜香逢—中藥材印香之包裝設計.....	200
擴增實境應用之圖卡創作前置研究-以奇幻島嶼為例.....	209
文化符碼應用於茶葉包裝之研究—以 2016-2018 年「金點設計獎」包裝設計類得獎為例.....	216
影視布袋戲武戲特效與野台布袋戲表演特效的差異分析.....	225
AR 應用於小學國文教育的設計創作研究-以古詩文為題材.....	235
以食物探索社交平臺設計改善外國交換生的飲食問題—以雲科交換生為例.....	244
i-pillow: 一個為出差旅客解決時差的互動裝置.....	254
裸眼 3D 影像以 LED 燈為介質案例分析.....	260
《遇》互動式動畫之創作與研究.....	269
體感式遊戲介入對高齡者休閒參與意願之影響.....	279

探討數位藝術中的身體演繹與感知經驗.....	287
西遊記之女力崛起飾品設計-赤軍寶飾產學合作案.....	293
傳統染色工藝導入課程操作之圖文認知研究.....	307
導入虛擬實境於代間學習之研究.....	322
智慧型縫紉機功能圖示設計及辨識度研究.....	330
智慧型電腦刺繡機功能圖示之概念設計.....	339
使用臉書社團對學生學習成效之研究 - 以數位攝影文化思維與創作課程為例	346
影像處理復古風格手法之初探.....	358
國小課程設計之長期記憶研究—以生命教育課題為例.....	368
智慧型縫紉機產品操作使用教學媒介之學習成效.....	376
賽德克巴萊電影配樂與情節情緒張力分析.....	387
創新結構之居家鞋櫃設計與開發.....	394
以生命週期探討兒童玩具綠色設計之研究.....	408
虛擬實境與擴增實境針對不同學習風格之工業設計學生影響.....	414
以符號學探討春節海報意涵及海報創作.....	421
初探設計-構築應用於數位藝術設計思考教學法研究.....	431
社區文化之創意商品設計.....	438
運用文化創意商品融入桌上遊戲設計之研究.....	444
都市更新應用協議合建方式之挑戰與策略.....	449
標示系統研究與設計 - 以台北國際藝術村為例.....	458
The Influence of Attractive Game Characters on Players' Gaming Purchases	470
Use of ZMET Based Design to Build Sustainable and Localized Coworking Spaces.....	481
應用多準則決策分析於模擬遊戲開發設計之研究.....	492
蘇頌「水運儀象台」秤漏裝置 3D 模型重建之研究.....	496