

點選投稿類別	論文題目(中文)	論文題目(英文)	審查結果請填寫代號: 1.直接接受 2.接受但需依意見修正 3.退件	發表型式: 1.口頭發表 2.海報發表	審查意見	格式意見
A-1	喜餅禮盒之包裝設計創作與研究	Research and Creation of Bride Cakes Gift Box Packaging Design	2	1	1.內文、格式、字體不符合。 2.抬頭寫法未符合規定，應寫指導老師。 3.內容須重新整理。	內文、格式、字體不符合。抬頭寫法不符合，應寫指導老師。請重新整理。
A-2	資訊圖像應用於空氣污染議題之創作與研究	A Study and Creation of the Application of Infographics to Air Pollution Issue	1	1		
A-3	重鉻酸膠彩轉印法之創作研究	A Study of Gum Dichromate Print Composition	1	2	內文中出現作者、研究者、筆者，敘述可擇一統一	
A-4	自行車零配件品牌標誌設計研究——以踏比達公司為例	A Study of Brand Logo of Bicycle Components – Tabitha Corporate as Example	2	1		表格格式、標題格式錯誤
A-5	實驗性中文字型創作與研究—以獨立音樂為例	A Study and Creation Of Experimental Chinese Characters – Using Indie Music As An Example	1	1		符合本次研討會格式
A-6	美式動畫風格應用於12月份寶石之擬人化插畫創作與研究	The Study of American Cartoon Style applied on Illustration Practice of 12 Months Gemstones with Anthropomorphism	2	1	應呈現角色主題分析的造型、來源、結果如何應用於創作設計的表現	論文題目格式有誤
A-7	具有蒙太奇手法與概念之插畫研究	The Study on Illustration with Montage Process and Concept	1	1		符合本次研討會格式
A-8	在地美食潤餅包裝設計之創作 - 以新竹市潤餅為例	Packaging Design Creation of Hsinchu Burrito	1	1	無	符合本次研討會格式
A-9	台灣保育鳥類之傘面圖案創作報告—以錯視效果表現為例	The Utilization of the Images of Birds Endemic to Taiwan as Umbrella Patterns- An Application of Optical Illusions	2	1	1 關鍵詞;傘改為傘面圖案設計 2 創作目的二:應改為研究錯視效果與方法的探討與運用 3 應具體說明六種鳥類挑選的依據 4 創作呈現:應說明如何運用錯視於圖案設計中?	符合本次研討會格式
A-10	日本幻術插畫家錯視原理應用之研究—以福田繁雄及佐藤雄治之創作為例	A Study of Japanese Illustrators' Principle on Illustration For Example, Fukuda & Sato's Works	1	2	無	文章中的人名標示請統一格式:福田繁雄(Fukuda Shigeo, 1932-2009)
A-11	圖標表現手法之視認性初探	An Exploration of Legibility on Iconic Expression Techniques	2	1		(第一作者、第二作者、第三作者)文字請移除 各單元標題標題用國字(請參閱投稿範本)
A-12	網路使用的迷思:大專生社群網路的使用對學習表現之關係	The myth of social media usage on college students' academic performance	1	2	1.缺少作者姓名與投稿單位之中英文基本資料;2.英文標題依大會規範圍12級,沒有粗體;中文摘要這四個字太小,字級應為11級。3.參考文獻1的<>刪除。	

A-13	從墨子思想初探文創設計教育的未來發展	On the Future Development of Creative Design Education from Mozi 's Thought	2	1	可省略 關鍵詞:文化創意
A-14	中世紀手抄本聖經「Paduan Bible Picture Book」之圖像與色彩分析-以出埃及記為例	Image and Color Analysis of Medieval Manuscripts Bible《Paduan Bible Picture Book》	2	1	1.服務單位中英文名稱依大會規範排成一行; 2.表下方的資料來源不用粗體。3.參考文獻的格式請重新依照大會規範處理, 注意標點符號要用全形
A-15	文字音調設計之研究 以台語音調為例	Study on Tone Design in Taiwan pitch font is used Taiwanese tone	1	1	1.關鍵詞中“文創設計”因在本文內無相關敘述, 建議可移除。 2.台灣繁體字建議可改為繁體字即可。
A-16	造形擺盤對食慾影響之初探	Study on shape wobble on appetite effect	2	1	1.請依照大會規定之格式, 仔細閱讀修改正確。例如:刪除第一頁銘傳大學2017前瞻...研討會之字樣, 作者只需出現服務單位, 無須顯示頭銜; 中文摘要縮排2個字。2.三、結果, 後面的格式為(一)版面設定(二)格式, 總之, 格式並非大會規範之格式, 請作者詳細閱讀大會格式, 依照規範細心修改正確。3.參考文獻無須換頁, 直接接續結論。參考文獻的格式, 請依照大會規範書寫, 請仔細查閱。

點選投稿類別	論文題目(中文)	論文題目(英文)	審查結果請填寫代號: 1.直接接受 2.接受但需依意見修正 3.退件	發表型式: 1.口頭發表 2.海報發表	審查意見	格式意見
B-1	桃園市城市意象初探	A Preliminary Study on Taoyuan City Images	2	1	1.真數超過3頁,刪除一些問卷整理圖表,請再確認可行否。2.內文所列與參考文獻所列之文獻不一致,應修正。例:(蔣曉梅、翁金山(2013))(車成緯,2012)(原:Kevin Lynch(2014),修改:Lynch(2014))。3.參考文獻之格式請再確認範本格式。參考本研討會所提供之"撰寫格式說明"進行投稿論文格式之修正。	參考本研討會所提供之"撰寫格式說明"進行投稿論文格式之修正。
B-2	先天性視障者與一般人對觸覺振動知覺與記憶性的差異之探討	Investigation of Tactile Vibration Perception and Memory between the Congenital Visual Impaired and Sighted People	2	1		請依本研討會所提供之"撰寫格式說明"進行投稿論文格式之修正
B-3	臺灣信用卡應用公仔圖樣之設計與行銷	A Study of Applying Character on the Design and Marketing Application of Credit Cards	2	1	1.摘要:建議歸納本篇研究之結果發現及結論重點,而非在於研究問題及引述資料來源。2.參考文獻:內文所列與參考文獻所列之文獻不一致,請再核對作者及時間,應再修正。例:孫秀蕙、陳儀芬著(2011)修改孫秀蕙、陳儀芬(2011)3.圖表標題內容修正:圖1.行政院金融監督管理委員會,統計期間2001-201609,本研究整理。改:(本研究整理)。圖2.潘東波,2002[A1](標題內容為何)4.讀者注意力分散。(李天來,2005)改:讀者注意力分散(李天來,2005)。5.修正內文Calder出處與參考文獻之對照。	請依本研討會所提供之"撰寫格式說明"進行投稿論文格式之修正
B-4	中式茶具創新設計之初探—以2010~2016年度獲獎作品為例	A Preliminary Study on the Innovative Design of Chinese Tea Set - Taking Award-winning Works in 2010~2016 as Examples	2	1	1.原:四、參考文獻,修改:五、參考文獻。2.原:圖1問卷作品照片,修改:圖1.問卷作品照片。3.參考文獻之中文格式請參照範本格式。4.內文所列與參考文獻所列之文獻不一致,應再修正。5.摘要:建議歸納本篇研究之結果發現及結論重點,而非研究問題及方法之列述。	請依本研討會所提供之"撰寫格式說明"進行投稿論文格式之修正
B-5	原住民設計創作之探討—以金崙部落寶茂國中創意競賽為例	Exploring the Creative Design Process of Indigenous People-A Case Study of Creative Competitions of Bin-Mao Junior High School in JinLun	2	2	1.本文於前言最後一段提出「比較與現有產品設計創作過程與創意思維的異同處」,其於最後討論處論述薄弱,也無提出異同處為何。2.文中語句多有不順,敬請修正,例如摘要、P2最上面一段,多句話重複出現。3.建議p5訪談專家應挪至第三章。4.p6訪談結果建議應用質性方式分析,目前資料呈現方式僅是平鋪直述並無歸納出重點。	(1)參考文獻請依照大會格式修正(2)表格格式亦請依照大會格式修正
B-6	以高齡者「在地老化」為基之餐廚室設計初探	A Preliminary Study on the Kitchen and Dining Room Design	2	1	1.章節標題中缺結論,請再確認;2.圖4中的C、E型配置名稱是否應有區別,請再確認;3.英文標題有誤,宜再確認;4.其餘勘誤請再查閱紙本。	表與參考文獻中的一些粗體字應改為細體
B-7	以高齡者「在地老化」為基之衛浴設備規劃與設計	Based on the Elderly Aging-In-Place	2	2	問卷法所提供的結果似乎做完訪談便已得知 是否需要列出問卷法?且樣本只有六人 訪談法較適合且已足夠	ok
B-8	運動性言語障礙復健之服務設計初探	A Preliminary Study on Service Design of Motor Speech Disorders Rehabilitation	2	1	1.訪談結果文中,每句敘述過長,應以逗點分句之段落,再確認修正更佳(例4.1訪談結果之開頭第一句)。2.圖片與註記應置於同頁應修正(例圖2),較易讀。3.結論文中之句號有誤應修正。4.應敘明表1六個吶吃類型的前五大病因之論述及對照。	

點選投稿類別	論文題目(中文)	論文題目(英文)	審查結果請填寫代號: 1.直接接受 2.接受但需依意見修正 3.退件	發表型式: 1.口頭發表 2.海報發表	審查意見	格式意見
B-9	台灣熱炒文化體驗之餐具設計	The Study of Culture Experience Tableware Design for Taiwan Stir-Fry	2	1	1.アンケート調査の妥当性が不明。図がなく文章のみのアンケートであれば、被験者ごとに文章より受ける印象が異なり、正確なアンケート結果が得られていない可能性が高い。この点を説明してください。2. デザインした作品は、もっと見やすく表現してください。 1. 問卷調査目的不清楚, 如果只有文字, 卻沒有圖說明, 依試測者不同, 也會產生不同的印象, 是故問卷調查也可能產生不同的結果。請根據此點加強說明。2. 設計作品應該更加清楚明白。	
B-10	文化商品之服務設計初探 -以廈門大社為例	The Service design of culture commodity- As Xiamen Dashe for example	2	1	1.「調査によって明らかになった事実」と「筆者らが参画したことによる結果」の区別がわかりにくいので、明確に区別して記述してください。2. 4 Dという手法はデザインの基礎的技法で、今更、特筆すべきものでもないと思いますが、あえて取り上げる理由があるならば、記述して下さい。1. 「根據調査所得的結果」與「筆者們所參與的結果」的區別, 應更加清楚明白, 請再加說明。2. 4 D手法是用設計基礎的手法, 並不需要強加說明, 多此一舉; 若作者認為有必要說明, 也請提出理由。	
B-11	高齡者關懷互動休閒育樂之設計研究	A Leisure Rehabilitation-Based Design for the Elderly	2	1	1.內文所列與參考文獻所列之文獻不一致, 應修正。 2. 圖1不甚清楚, 應將之更換為較清晰之照片。3.未敘明問卷採何種量表及尺度進行, 應於問卷設計部份補上之。4. 英文題目與中文題目不一致, 英文題目部份缺"關懷互動"之字眼, 且rehabilitation並未於中文題目中出現, 是否應將之改為recreation?	
B-12	以情緒分析法探討臺語歌詞花卉意象研究	The Sentimental Analysis on Flower Images of Taiwanese Songs	2	1	a. 頁數超過一頁, 請再確認可行否? 可刪除一些文獻; b. 一些圖表前面的說明文中標點符號過多句點, 應改為逗點。	本文與章節標題之間, 請隔一行繕打, 注意各小節的縮排是否一致
B-13	行動載具之 Google 電子地圖的使用因素調查	A Survey of Mobile Devices for Google Maps Usage Factor	2	1	1.問卷並無做項目分析。2.問卷缺信度分析Cronbach's $\alpha$ 為何?。3.因素分析應放上解釋總變異量。4.轉軸後的成分矩陣最後一成份僅一個項目, 可考慮刪除。5.為何使用母數統計? 是否有驗證常態分配, 若不滿足常態應使用無母數統計。	
B-14	“技艺结合, 模式创新”——以“融·和”环境设施设计为例谈工业设计发展趋势	“Combining science and art, Mode innovation”——Development Trend of Industrial Design Based on "Integration & Harmony" Environmental Facility Design	2	1	1. 作者簡介請移至中文摘要前 2.(注)的部份請改為誌謝	請依本研討會所提供之"撰寫格式說明"進行投稿論文格式之修正
B-15	速配眼鏡配製流程及消費行為之觀察	An Observation on the Rapid Eyeglasses Consumers' Purchasing Behavior	2	1	1.參考文獻處,中英文排列應對調。2.請說明抽樣種類	表格呈現方式請按照大會格式
B-16	消費者選購翡翠珠寶之決策因素與美學認知	Consumer's Decision Making Factors and Aesthetic Perception for Purchasing Jade Jewelry	2	1	1. 調査結果が面白くない。販売員等は当然の結果だと思っているだろう。デザインできることは何かということをしっかり書き加えること。調査結果並非有趣。販售者等也是想當然的結果。	
B-17	適用於銀髮族的穿戴式裝置之創新設計初探	A Preliminary Research on Innovative Design for Senior Citizen in Applicable Wearable Apparatus	2	1	1p4建議增加為何選擇此六件 產品的說明及選擇標準 因高齡者可能因現有樣本做為回答依據 因此增加所選擇樣本的說明十分重要 2建議提供更具體的結論, 例如研究目標所提到之銀髮族適用的穿戴式裝置之 產品設計策略	頁數超過請修正 參考文獻間空了一塊請修正

點選投稿類別	論文題目(中文)	論文題目(英文)	審查結果請填寫代號: 1.直接接受 2.接受但需依意見修正 3.退件	發表型式: 1.口頭發表 2.海報發表	審查意見	格式意見
B-18	鹽水蜂炮民俗活動安全帽服務設計之研究	A Helmet Service Design for the Yan-Shuei Beehive Fireworks Festival Activities	2	1	所使用之研究方法為焦點團體法 為一團體訪談形式 應有更多樣本對主題互動性的討論 目前的資料分析呈現形式看不出焦點團體的價值和精神 且內容過於貧脊	ok
B-19	文創設計經紀公司之角色與工作	The Role and Work Contents of Cultural and Creative Design Agencies	2	1	1. 依論文寫作規範作修訂; 2. 摘要宜敘明研究成果	圖表格式、字級、頁數限制...請依研討會論文撰述規範
B-20	仿生機器人擬真程度探討 -以陪伴型機器人為例	A Study on Reality and Evaluation of Bionic Robots	2	1	1. 修改英文標題以符合中文標題之意涵。 2. 錯字修正, 如 p6之"設測者"?"極升趨式"? 3. 參考文獻的對應。如 "Heerink, et al 2008a"?	1. 服務單位按格式需要中英文 2. 英文標題請依照本研討會的字型編排格式修
B-21	現代匕首紋飾設計要素研究	A study on Elements of Decorative Design of Modern Dagger	3	X	1. 內文多處語意不清, 建議宜再檢視審酌。 2. 表1~表4, 實為同一表格, 無須分開。 3. 分析樣本雖為AKI協會推薦 (研究方法文中描述25件, 但表格僅呈現15件), 多為1980年後作品, 是否涵蓋現代匕首創作風格與形態, 其代表性宜再審酌。 4. 內容分析中所述構圖形式, 似乎僅說明其創作元素類型(取材內容), 對於構圖形式並未有相關說明。 5. 研究主題, 方法與發現之學術參考性偏低。	
B-22	技術商品化流程研究 -以工研院Dechnology團隊介入研發法人為例	The study of Technology Commercialization Process- A case of ITRI Dechnology team	1	1		1. 第一作者註記請改為上標 2. 2~5作者服務單位職稱皆同, 應可合併 3. 無需頁碼
B-23	以服務設計觀點探討職棒球迷球場體驗 -以Lamigo桃猿隊為例	Exploring the fans' experience of watching professional baseball game through the perspective of service design-a case study of fans of Lamingo team	2	1	1. 英文標題 design-a, 宜使用dash, 而不是hyphen 2. 論文主題僅是所欲探討內容的動機之二。建議捨去前言關於動機之一的所有描述。 3. 研究主題在於球場體驗, 若與球場體驗無關聯如球隊發展歷史或是超出球場之外的環境可以捨去。 4. 結論宜呈現研究目的所提及的服務流程圖經研究的改善建議。	1. 服務單位按格式需要中英文 2. 英文標題 design-a, 宜使用dash, 而不是hyphen 3. 參考文獻宜比照格式字體大小
B-24	運用設計思考流程推動麟洛 鄉假日農市之探討	A Study on Applying Design Thinking Processes to Promote Linluo Township Holiday Market	2	2	1. 題目為運用設計思考流程, 但論文呈現內容多為主觀判斷或是一般的市集資訊。未進行設計思考流程中關於問題定義, 概念化以及原型和測試過程。與研究主題不符。 2. 未提供研究資料, 資料分析, 卻直接導入結論與討論, 無法得知從何而得的結果。	1. 請依照本研討會的字型編排格式修改。

點選投稿類別	論文題目(中文)	論文題目(英文)	審查結果請填寫代號: 1.直接接受 2.接受但需依意見修正 3.退件	發表型式: 1.口頭發表 2.海報發表	審查意見	格式意見
C-1	運用生態社區概念於台南市茄拔望莊園之景觀規劃設計	The Use of Ecological Community Concept on the Landscape Planning and Design of Kapaa Speranza, Tainan	2	1	1.東海大學的英文少一個 g? 2.中文摘要裡第七行以及關鍵詞裡的低衝擊開發英文可皆以刪去 3.理論探討應以敘述性的方式撰寫並加以對話 4.從理論到具體措施的探討稍嫌缺乏 5.不同尺度的處理應加以呈現並呼應研究目的 6.在四、討論(一)生態層面3建立評估影響指標那行前文完全提及指標? 7.前後討論的架構不太一致,尤其是生態社區LID.GI在後面討論缺乏。	
C-2	台灣室內設計從業者提案設計策略之研究	A Study on the Design Strategy of Taiwan Interior Designer Practitioners	2	1	1.本研究立意甚佳,唯獨對研究方法與研究對象,缺乏實際案例的比對與陳述 2.研究結果,無法得知何種策略是為室內設計設計師與業主溝通過程中,最佳的方式,因所繪製的「室內設計流程表」為目前普遍性的設計流程,建議將「設計溝通」進行分類,並一一陳述其優缺點,確實以文獻為基礎,提出具有決定性與比較性的設計結論。	
C-3	應用生境面積指數於東海藝術街之生態品質評估	The Application Of BAF On The Assessment Of Ecological Quality Of Tunghai Art Street	2	1	1.東海大學的英文少一個 g? 2.研究動機第二頁倒數第一行給予「實質建議」:本文缺實質建議 3.文獻評析(一)生態社區第四行:資料來源及引用應再檢視 4.文獻評析:(李永展,1995)缺參考書目 5.倒數第三行開始有些討論過於武斷,請再斟酌 6.(四)生境面積指數第五行缺參考書目 7.五結論與建議:缺少對於藝術街在BAF計算後和生態社區之符合程度? 8.六參考文獻:前文未出現,然而前文之李永展(1995)在此處未列出,諸多類似問題請修正	
C-4		The Next Step for BIM – A Proposal of Cloud Computation for the Smart Integration of Building Code	2	1	1.建議作者進一步說明cloud computation, natural language processing and knowledge base與BIM 之間整合的架構。2. Building code 中非計算的部份是否要依賴 AI, 或是人來判讀, 以及要用哪種 AI 的技術, 仍待說明。	1.請加入參考文獻在文章中的註解。 2.請注意錯別字的校正。
C-6	積木屋單元與營建工業化之研究	Study on Block Building and Building Industrialization	1	2		
C-7	木柵化南新村建築群之研究初探	A Study on Architecture of Hwa-Nan Village in Mucha	1	2		
C-8	展演藝術注入常民生活場域 - 非制式展演空間置入新營第二市場	Performing arts in the ordinary life - Making the Second Market of Xinying the informal Performance place	2	1	1.宜針對行動展演前後,觀察該場所現象之質變多作描述.2.從「四.初步成果」到「六.結論」之間,似乎少了文中描述「觀察參與者、問卷及網路客」的具體資料與分析,以致最後結論提及問卷調查結果,以年紀為分類來描述,顯得突兀。宜補充說明	
C-9	應用語意網絡整合空間敘事之探究	A Study on Integration of Spatial Narrative with Semantic Network	1	2		

C-10	生態都市主義規劃設計涵構之初探	The Study on the context of Ecological Urbanism	2	1	1.生態都市主義的初步探討 /對現代城市的批判和生態都市的探索由來, 提出的新都市主義、綠色都是主義 ...缺乏理論出處與釋義, 需近一步補出說明。2.生態都市主義的案例實踐 /對White Bay Eco-City/Sydney, NSW.Australia...此一案例, 缺乏背景說明與介紹, 請補充! 3.請針對「彈性都市」進行釋義!	
C-11	探討原住民族部落空間協力構築的實踐 -以復興鄉比亞外部落藍腹鵬保育展示中心為例 -	Exploration on the Tectonics of the Indigenous Tribes –A Case Study on The Lophura swinhoii Conservation Center in Piyaway of Fuxing Township-	1	2		
C-14	未來城市美學觀察三面向		1	2		
C-15	以類神經網路監督式學習增進Green BIM的光環境調適能力		2	1	1. 建議說明本研究範例學習的數量, 以及實證的案例數量。2. 建議說明採用類神經網路之問題以及需注意的相關限制。	建議再作校稿, 例如第 8 頁第 4 行, "圖 Dynamo藉由..."?
C-16	有機農業創意販賣所規畫研究	The Planning and Design of Organic Farming Sellnig Store	2	1	1.本研究屬於規劃設計研究, 因論文題目為「創意販賣所」但對“創意”的論述與文獻參考皆無從閱讀2.本論文僅有文獻回顧, 雖有規劃設計方法的書寫, 但僅止於初步的空間配置, 無法提出相對回饋, 如「口語分析法」等的研究方法3.因探討有機農業與空間的鏈結, 卻沒有提及相關農業與生活的文化系統的文獻參考, 故整篇論文書寫呈現直觀的論述與分析。建議, 須從「創意」「文化」等切面進入探討。	

點選投稿類別	論文題目(中文)	論文題目(英文)	審查結果請填寫代號: 1.直接接受 2.接受但需依意見修正 3.退件	發表型式: 1.口頭發表 2.海報發表	審查意見	格式意見
D-1	電影預告片剪輯模式之探討—以「全面啟動」為例	Exploring the film editing mode of movie trailers- A film case study of Inception	2	1	1.研究分析方法陳述較薄弱,建議增加內容。2.研究目的應說明更清楚些,並且要與結論能相互呼應。3.參考文獻資料部分未完整請補齊。	
D-2	3D 動畫程式於多媒體設計之應用與探討	Applications and Study of 3D Animation Programming in Multimedia Design	2	1	1.建議補足八頁 2.並未看到以 MEL 的方式解決碰撞的問題,而是以撥放檢視刪除 3未達群體模擬動畫基本要求,個體型態動態差異性的設定,碰撞偵測之設定,群組數量調整的設定,置換模組的設定 4. 程式編寫模組過少	
D-3	動畫廣告設計與電子商務之產學合作之研究	The Research of Industry-University Cooperation of The Animation Advertisement Design and Electronic Commerce	2	1	a.建議第三、四章合併。 b.建議第五、六章合併。 c. 建議補足八頁。	
D-4	擴增實境玩空間	Virtual Spatial Blocks by Using Augmented Reality	2	2	本文製作一款擴增實境的堆積木作品,技術創新性與學術研究貢獻都比較薄弱。文章修改建議: 1. 作者中英文與服務機關格式 2. 文中部分插圖應標明出處 3. 文獻引用應使用APA格式而不要用數字索引 4. 部分參考文獻如 [4],[11],[17]文中未引用應刪除 5. 參考文獻格式不符	
D-5	虛擬實境應用於文化保存—以《詩經》為例 以《詩經》為例	Virtual Reality Applications in Cultural Preservation-Taking	2	1	1.文憲探討部分有些冗長,建議修減。 2.作品創作方式與流程可多著墨些 3. 討論部分可將創作過程所面對的問題與難處多分析與討論 4.結論部分陳述過於簡短,可多增加些內容	
D-6	流浪犬動畫角色之創作研究	A Study of Animated Character in Stray Dogs	2	1	1.主題明確,章節清楚。 2.本篇是創作研究,見意在分析整理後設計一個流浪狗造型,此論文將更為豐富。	
D-7	數位影音環場 3D 動畫暨實物合成應用之創作研究	Digital Video and Audio Surround 3D Animation with Creation of Composite Application Research	2	1	1. 更正錯別字:摘要第一行,前言第三行 "以"=> 已 第三頁地二段,"射"影機,第四頁第三行,"候"製軟體 第七頁第二段,"關"眾... 2.作品網站連結無法撥放,請更正 3. 內文並未提及主題 Audio的部分,請修正主題或補充內容 4.主題實拍與CG 場景合成部分未見說明 5. 3D或3維,請統一寫法 6.文獻探討未註明文獻出處 7. 所謂時間軸的設計應用概念陳述不清,請說明與一般動畫差異所在?	
D-8	祖母的城視映像-徐銘陽攝影創作	"Shijing" for Example	2	2	a. 論文英文題目與審查意見表上顯示不同,請再確認。 b. 請再確認第一及第二作者順位。 c. 作者及服務單位請依規定格式標示。	
D-9	傳統陽宅風水初探-以八宅法為例	Investigate of Tradition Housing FengShui-Taking an Example of Ba-Zhai Skill	3	X	1. 緒論部分研究目的、研究範圍等說明甚不明確。2.文獻探討亦僅簡易陳述宮位配置原則。3.整體研究目的與方法論術不足,且陳述不清。4.整體內容與結構較為零亂,尚須嚴謹處理。	



D-10	團隊溝通平台使用者介面設計研究	A Study on the User Interface Usability of Team Communication Platforms	1	1		
D-11	平板電腦3D建模軟體介面設計之研究	A Study on the User Interface Design of 3D Modeling APP for Tablet PC	1	1		
D-12	即時通訊軟體貼圖之介面使用性研究	A Study on the Interface Usability of Sticker for Mobile Instant Messenger	1	1		
D-13	以愉悅感增進等待認知的方法探討	Using pleasure method improves cognitive of waiting interfaces	2	1	1.內文中之文獻探討 2.1.2使用者對於介面時間限度之引用出處為(Bruce D.Weinberg,2000),引用錯誤, 外文文獻引用只需要作者姓氏與年代。另外, 在文獻探討中未列入該文獻, 請補充該文獻。2.內文中請補充所有圖片的出處。	
D-14	台北迪化街建築之視覺元素用於動畫場景之研究	A Visual Elements Study on the Architecture of Taipei Di-hua Street as Reference in Scenes for Animation	2	1	1.請確認是不是規定的字體及大小 2.頁面編排以及文章句子有點零亂, 需再整理 3.根據研究主題, 迪化街用動畫場景來表現會是甚麼樣子, 如是, 本文將更有創意更有價值。	

點選投稿類別	論文題目(中文)	論文題目(英文)	審查結果請填寫代號: 1.直接接受 2.接受但需依意見修訂 3.退件	發表型式: 1.口頭發表 2.海報發表	審查意見	格式意見
E-1	臺中市東勢區客家老街再造的設計溝通問題	The Design Communication Problem of Hakka Old Street Renovation	1	1		
E-2	喚起歷史記憶——臺中后里墩仔腳客家老街設計策略	Evoke Historical Memory: A Hakka Old Street Design Strategy of Tun Tsai Jiao in Houli District, Taichung City, Taiwan	2	2	<p>1.未清楚陳述研究目的，內容混雜同時陳列老街的設計目標。若設計目標不是該文的研究目的則不應該寫在研究目的之中。</p> <p>2.若研究目的在於建立居民參與老街保存的機制，則請問目前的研究方法(深度訪談與文獻回顧)如何達成此目標？</p> <p>3.研究方法應清楚說明深度訪談的對象、數目、內容以及受訪者的代表性，另外應說明歷史文獻的選擇依據與分析框架。</p> <p>4.項目四似乎是案例分析，但內容僅止於地方背景陳述，缺乏調查分析，四-(二)為客家協會的訪談，但沒有列出有意義的分析內容，如5.....門簾橫幅下貼上五福紙「五福臨門」，今年台中市政府客家事務委員會有提供索取 ....云云，究竟與研究內容有何關係？</p> <p>5.為何僅條列出后里客家協會的訪談(且未分析其與研究之關係)，請問其他訪談的內容與分析呢？</p> <p>6.全文除文獻回顧外，並無實質調查分析內容，請問目前結論建議從何而來？</p>	
E-3	以房價變化與空屋率探討萎縮城市現象—以新竹縣竹北市為例	Discussion on the Shrinking City Phenomenon by the Change of House Price and the Rate of House – Take Zhubei City of Hsinchu as an Example	1	1		
E-4	由人口指標等相關因素檢視新竹縣是否為萎縮城市	Using population indicators to check whether Hsinchu County is shrinking city.	1	1		
E-5	以新竹縣關西鎮為案例探討萎縮城市與災害危害之關係	A case study on the relationship between shrinking cities and hazard in Kansai Township, Hsinchu County	1	1		
E-6	防災社區推動影響社區韌力之評估-以桃園市與新北市之社區為例	Assess Community Resilience through Promoting Disaster Resistant Community - the Case of Taoyuan City and New Taipei City	1	1		
E-7	桃園國際機場持續運作規劃脆弱度探討	A Discussion on the Vulnerability of Business Continuity Management in Taiwan Taoyuan International Airport	1	1		

E-8	空間社經脆弱與不動產價格之關聯性初探：竹北個案		2	1	<p>議題具有探討價值，然研究方法與分析內容過於薄弱鬆散，僅用 GIS 顯示脆弱人口、不動產價格、淹水潛勢的分布情形與環境污染新聞，即推論其相關性，實在過於武斷。研究論文應該對於研究分析的方法與品質更為審慎，不應僅止圖資的描述或是看圖說故事。況且人口及不動產價格的空間分布並未採用等距的方式呈現，也就是說各項因子的空間分布強度，完全取決於研究者如何訂定因子之間的間距，然而整篇論文卻以這些圖資作為判斷依據，結果實在難以令人信服。由於分析方法並無法回答研究的題目與課題，因此當前的結論缺乏說服力。同時，應嘗試回答下列問題：1)為何脆弱度僅考量脆弱人口，此與文獻回顧內容相左；2)各種災害的脆弱度不同，為何選擇水災？水災與不動產價格之間的關係為何？又為何突然提到空氣與水污染的新聞，應該思考清楚到底要探討何種災害的脆弱度，又該種災害是否跟不動產價格有關係；3)P6研究資料不足以用以支持時間性的變遷分析，圖5的分析更無法作為項目(五)推論內容的依據，目前針對於空間向度的探討深度已經不夠，建議不要再增加時間尺度。</p>
-----	-------------------------	--	---	---	--