

出國報告（出國類別：國際會議並發表論文）

IAM2016 Winter, International
Conference on Innovation and
Management 創新與管理國際研討會

服務機關：國立高雄應用科技大學

姓名職稱：呂怡緯

派赴國家：帛琉 Republic of Palau

出國期間：2016.01.27-2015.01.30

報告日期：2016.02.16

摘要

此行目的在參與「IAM2016 Winter, International Conference on Innovation and Management 創新與管理國際研討會」,並與指導教授資訊管理系 傅振瑞副教授共同進行「Investigating Why Players Engage in MMORPG Guilds: From the Perspective of Community Markers」論文發表。同時與國際間研究探討創新與管理等議題的海內外學者、業者及研究人員,以多元廣泛的角度進行資訊交流及意見交換,以強化自身對創新與管理重要理論基礎的了解,以及實證研究的發展現況。本次研討會中有相當多學者以產學合作的研究成果進行發表,了解到隨著電子化與通訊技術的快速發展,使得企業全球化的經營管理,應如何應用各種新技術、新思維,協助企業組織進行創新而獲得管理績效的突破,成為產業與學術重視的與積極探討之潮流。

關鍵詞：innovative technologies 創新科技，business innovation and management 企業創新管理

目次

一、目的.....	1
二、過程.....	3
三、心得及建議事項	10
附錄.....	11

一、目的

本次「IAM2016 Winter, International Conference on Innovation and Management 創新與管理國際研討會」之主題為，隨著電子化與通訊技術的快速發展，使得企業全球化的經營管理，面臨更劇烈的競爭壓力。隨之而來的各種新技術、新思維的興起，協助企業組織進行創新而獲得管理績效的突破，已成為產業與學術重視的與積極探討之潮流。透過產學合作的方式、以多元廣泛的角度深入探討創新與管理的重要議題，並提供成為海內外學者、業者及研究人員進行資訊交流與發表的平台，以強化創新與管理重要理論基礎、認知與實證研究的發展。

計畫目標

此行目的在參與「IAM2016 Winter, International Conference on Innovation and Management 創新與管理國際研討會」，並與指導教授資訊管理系 傅振瑞 副教授共同進行「Investigating Why Players Engage in MMORPG Guilds: From the Perspective of Community Markers」論文發表。透過發表與國際間研究探討創新與管理等議題的海內外學者、業者及研究人員，以多元廣泛的角度進行資訊交流及意見交換，以強化自身對創新與管理重要理論基礎的了解，並了解實證研究的發展現況。同時了解國際間對『創新科技』及『企業創新管理』等主題之研究現況。

主題

本次發表之主題為「Investigating Why Players Engage in MMORPG Guilds: From the Perspective of Community Markers」，旨在探討玩家參與大型線上角色扮演遊戲公會，在公會中產生的社群行為，並發掘遊戲公會社群中是否存在和實體社群相同的行為模式，以及公會中發生的組織學習。同時與研討會中其他研究虛擬社群、社群購買等主題之學者討論、交換意見並尋求建議。

緣起

「IAM2016 Winter, International Conference on Innovation and Management 創新與管理國際研討會」由國內重要資訊管理學者所發起，且參與者包含了國內外重要的資訊管理界人士，對於論文發表及研究主題、研究方向的意見交換和尋求建議有相當的幫助。且本次研討會主題為企業運用資訊科技的創新管理與技術創新，對於雲端、行動、資料探勘、線上社群等主題，均有很多元的發表和討論，對了解資訊科技實證研究發展現況及強化創新與管理重要理論基礎、認知有很大的助益。

因此與指導教授資訊管理系 傅振瑞 副教授共同進行「Investigating Why Players Engage in MMORPG Guilds: From the Perspective of Community Markers」論文發表，希望能藉此和其他學者交流，獲得重要的建議與意見。

預期效益

1. 論文發表
2. Social community 主題討論、交換意見與尋求建議
3. 認識國內外重要資管學者
4. 吸收資訊科技的創新管理與技術創新研究現況
5. 了解國際間學者研究現況與主題

二、過程

出國期間行程

本次出國行程如下：

2016/1/27 下午抵達帛琉大飯店，進行研討會報到

2016/1/28 第一天議程，主題為『創新科技應用』

2016/1/29 第二天議程，主題為『企業創新管理』

2016/1/30 第三天議程，主題為『網路資訊發展』

研討會議程表

以下為「IAM2016 Winter, International Conference on Innovation and Management 創新與管理國際研討會」議程表。

IAM2016W Program

January 27, 2016 (Wednesday)	
15:00-16:30	Registration (Lobby)

January 28, 2016 (Thursday) 09:30-15:00 Registration	
Room	Executive Boardroom
10:00-12:00	Session A
12:00-13:30	Lunch (Desomel Restaurant, 1F)
13:30-15:30	Session B

January 29, 2016 (Friday) 09:30-15:00 Registration	
Room	Executive Boardroom
10:00-12:00	Session C
12:00-13:30	Lunch (Desomel Restaurant, 1F)
13:30-15:30	Session D

January 30, 2016 (Saturday) 08:30-15:00 Registration	
Room	Executive Boardroom
09:00-12:00	Session E
12:00-13:30	Lunch (Desomel Restaurant, 1F)
13:30-15:30	Session F

參訪單位及訪問過程

議程進行過程中針對其他學者發表的行動科技、雲端 CRM(Cloud CRM)及資料探勘(Data Mining)以及精簡服務(lean service)、品牌管理等主題進行意見交換。同時針對網路社群行為與其他學者交換意見，並尋求建議。

國際學者發表

主題：Wheel Scout +- Mobile Outdoor and Indoor Navigation for Limited Mobility Users 針對身障人士的行動導航系統

發表者：Bettina Harriehausen-Mühlbauer, Computer Science Department, University of Applied Sciences, Germany 德國應用科技大學

摘要：針對如何以行動裝置，提供身障人士在室內外移動時，所需的無障礙設施的地圖與導航系統。身障人士的導航系統不像一般人僅需地圖和路線即可，因為身障人士使用輪椅或拐杖，不像一般人可行動自如，除了需要路線的引導外，還需提供是否有無障礙設施方便身障人士行動，故導航系統所需的內容更為複雜。此研究即是在提供身障人士運用行動裝置的並提供無障礙設施訊息的導航系統，以利身障人士使用。

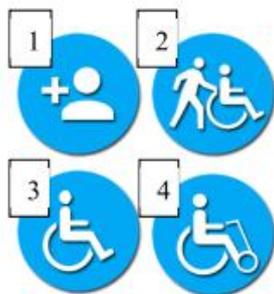


Figure 5. Icons: 1. add a profile, 2. wheelchair with companion, 3. active wheelchair, 4. electric wheelchair

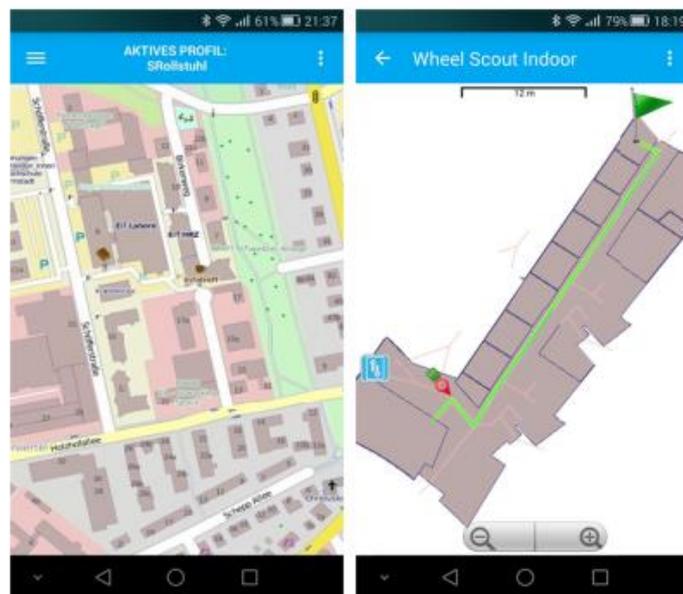


Figure 6. Outdoor map (left) and indoor floor map (right) which was computed on the basis of an emergency plan of the building

可針對不同情況的身障人士，提供所需的無障礙設施訊息及路線規劃。



Figure 4. Display of a barrier (staircase with steps of 28cm height) along a selected route (red) and computed barrier-free detour (green)

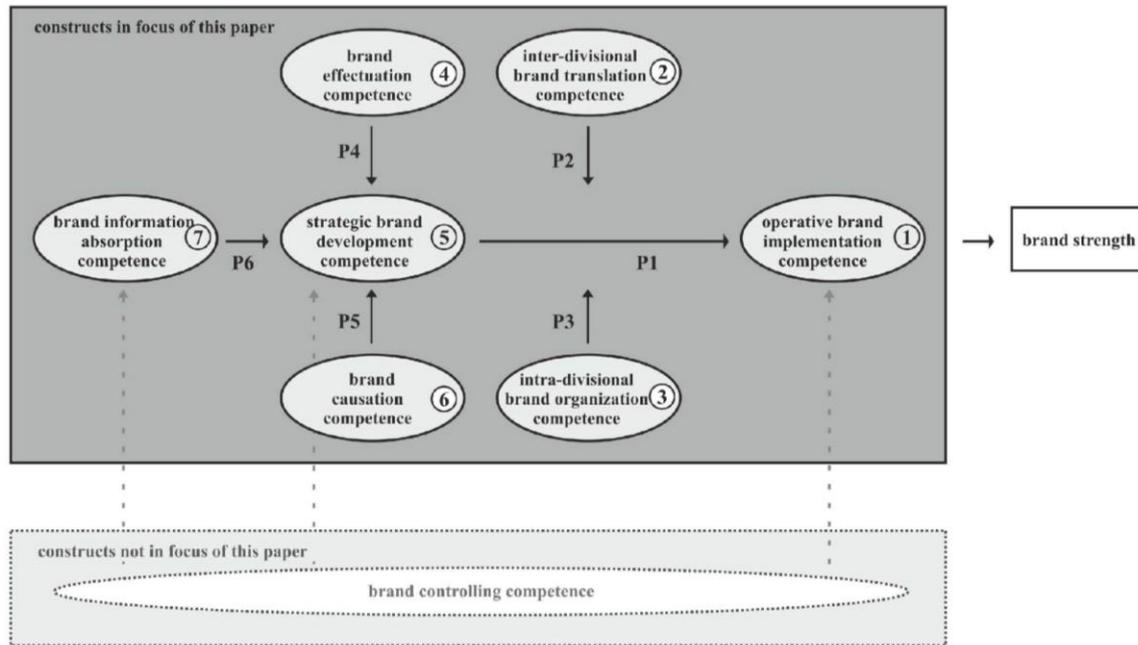
提供規劃路線上存在的無障礙設施，以及可能的障礙狀況。

心得：目前的導航系統均為車輛及一般行人設計，沒有考慮到身障人士使用輪椅及拐杖會遭遇到如階梯、斜坡、窄門等障礙，以及是否有無障礙設施供身障人士使用。本研究能為身障人士運用行動裝置設計導航系統，的確具有很高的使用價值。

主題：Brand Management Competences in an Increasing Digital World: A Qualitative Study 在越來越數位化的世界中的品牌管理能力之質性研究

發表者：Artur Mertens, Matthias Schulten, Martin Knahl and Steven Furnell, Faculty of Science and Technology, Plymouth University, United Kingdom 英國普利茅斯大學

摘要：在現今越來越數位化的世界，建立和長期經營品牌所需的品牌管理能力也越形重要，尤其當數位化的影響正逐漸的普及到企業經營的各個層面。此研究透過質性調查，建立品牌管理能力解釋模型，包含了「品牌實施作業能力」、「部門間品牌轉譯能力」、「部門內品牌組織能力」、「品牌實踐能力」、「品牌發展策略」、「品牌決策能力」、「品牌資訊吸收能力」等六種能力。



圖：品牌管理能力解釋模型

心得：雖然品牌管理研究已發展多年，但針對全面數位化時代的品牌管理仍有研究之必要，以了解數位化對品牌之影響。

主題：Using the Theory of Multiple Intelligences and KJ Technique to Explore the Design of Toys for English Language Learning 以多元智能理論及 KJ 技術探討英語學習玩具的設計

發表者：Chun-Ming Yang, Ching-Han Kao, Thu-Hua Liu and Yi-Wun Chen, Department of Industrial Design, Ming Chi University of Technology, Taiwan 台灣明志科技大學

摘要：本研究應用多元智能理論及 KJ 技術探討英語學習玩具的設計。英語學習玩具可大致分為：

- (1) Game Sets 遊戲組合
- (2) 積木玩具
- (3) 聲音玩具
- (4) 電子玩具

應用多元智能理論本研究認為可由英語的聽說讀寫四個層面，並從語

言、邏輯數學、空間、身體動覺、音樂、博物學、人際關係等學習層面設計英文學習遊戲。

Types of toy	Sample toys
(1) Game sets: Can be played as a group and mainly focus on spelling.	 <p data-bbox="880 542 1225 573">Hasbro Words with Friends Race</p>
(2) Building toys: Toys with components that can be manipulated to alter their form, such as blocks or puzzles. These toys are generally used to learn the alphabet.	 <p data-bbox="944 743 1161 770">Alphabet Cubes</p>
(3) Audio toys: Toys that can produce sounds, usually used to teach simple pronunciation or vocabulary words.	 <p data-bbox="865 945 1257 967">Vtech Winnie the Pooh Mobile Phone</p>
(4) Electronic toys: These toys can be either e-books or multifunctional learning devices. Their content is more comprehensive and usually covers reading and other learning games complemented by audiovisual effects.	 <p data-bbox="762 1146 1353 1205">Left: Vtech Mickey Mouse language learning board Right: Little Star English-Mathematics interactive game set</p>

圖：不同類型的英語學習玩具

心得：良好的英文學習玩具設計不僅可以讓幼童學習英文，更可以藉此培養幼童的語言、邏輯數學、空間、身體動覺、音樂、博物學、人際關係的多元智能發展。

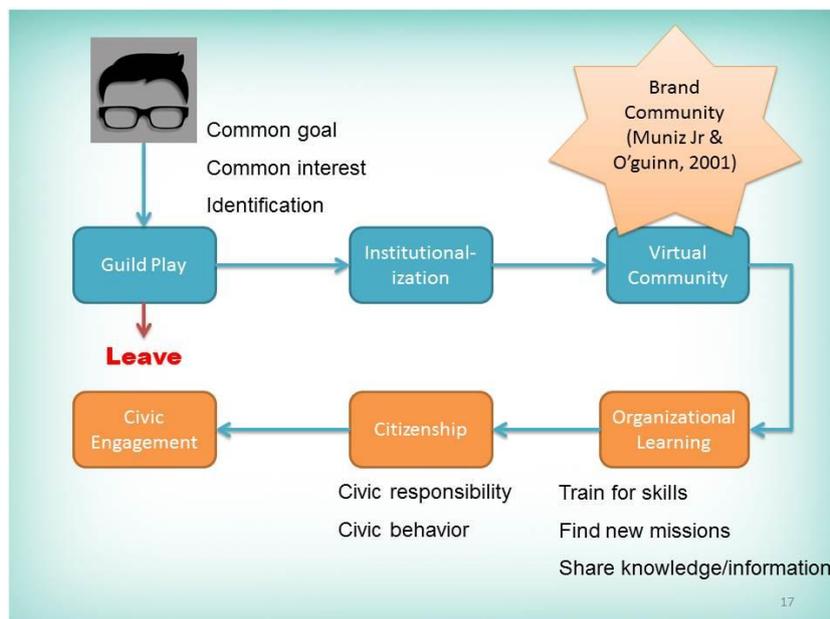
自行發表

主題：Investigating Why Players Engage in MMORPG Guilds: From the Perspective of Community Markers 從社群記號的觀點探討為何遊戲玩家會投入參與大型線上角色扮演遊戲公會

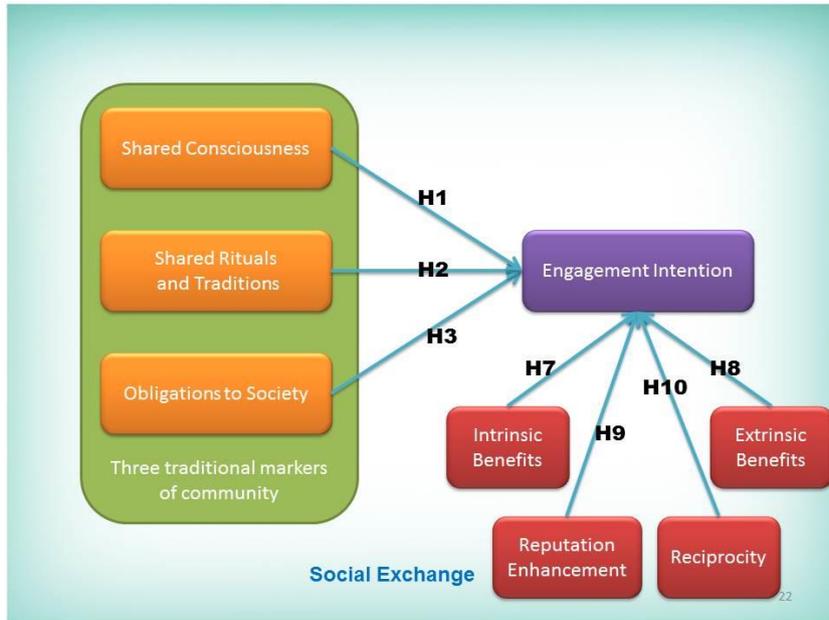
發表者：Jen-Ruei Fu, I-Wei Lu, Tzong-Huei Lin and Mei-Chi Wang, Department of Information Management, National Kaohsiung University of Applied Sciences, Taiwan 台灣國立高雄應用科技大學資訊管理系

摘要：從社群記號的觀點探討為何遊戲玩家會投入參與大型線上角色扮演遊戲公會，以及遊戲玩家在公會中產生的社群行為，並發掘遊戲公會社群中是否存在和實體社群相同的行為模式，以及公會中發生的組織學習。

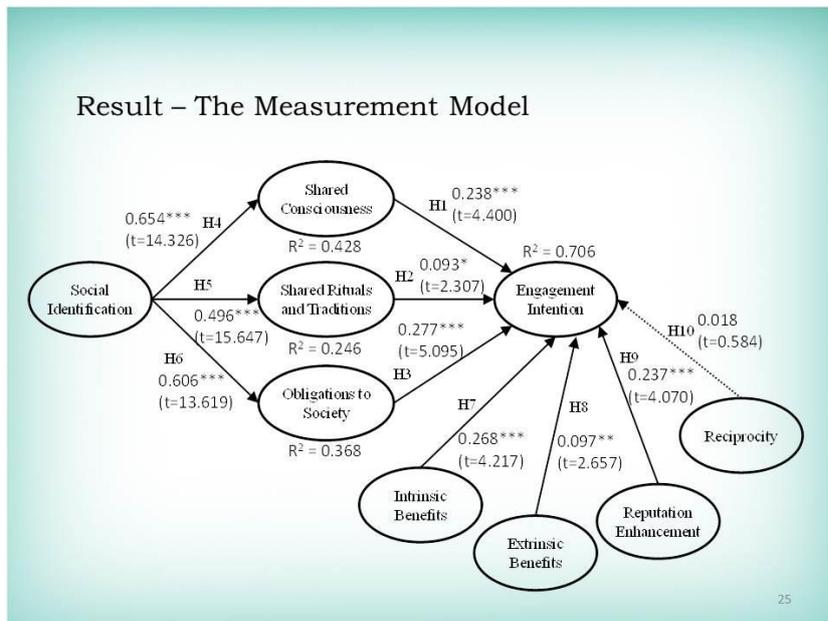
發表內容：



圖：本研究推論



圖：本研究架構



圖：分析結果

三、心得及建議事項

本次出國行程參與國際研討會，有如下的心得與收獲：

- 1、了解學者進行研究的態度及研究的方法。
- 2、了解學者進行研究時思索主題的思路歷程。
- 3、了解資訊領域在管理與創新方面的研究發展。
- 4、認識資訊管理領域學者，並針對其研究領域交換意見。
- 5、了解精簡服務(lean service)主題研究及其產業發展。
- 6、了解其他學者對遊戲公會社群行為的看法與建議，作為後續研究的參考。
- 7、並透過每場議程中最佳論文的評選，學習優秀學者研究分析的方法、研究的過程以及呈現發表研究成果的方式。
- 8、並希望自己能學習優秀學者的研究精神與研究方法，規劃執行更好的研究，並再參與研討會進行發表。

附錄

研討會 Acceptance Letter



Acceptance Letter

Dear Jen-Ruei Fu, I-Wei Lu, Tzong-Huei Lin, Mei-Chi Wang:

It is our pleasure to inform you that your paper has passed through the review process and been accepted by the IAM2016W. This is the formal acceptance letter of your paper submission, "Investigating Why Players Engage in MMORPG Guilds: From the Perspective of Community Markers" (Paper ID: P0114).

Thanks for your participation and contributing to IAM2016W in Palau.

Sincerely,

Kuang Hui Chiu
Conference Chair

研討會 Certificate



研討會 Invoice



INVOICE

Invoice no: I2016w006

Date: 2015-10-16

Thanks for your participation in IAM2016W, your registration for the conference is confirmed.

Name: I-Wei Lu
National Kaohsiung University of Applied Sciences

Paper ID: P0114

Paper Title: Investigating Why Players Engage in MMORPG Guilds: From the Perspective of Community Markers

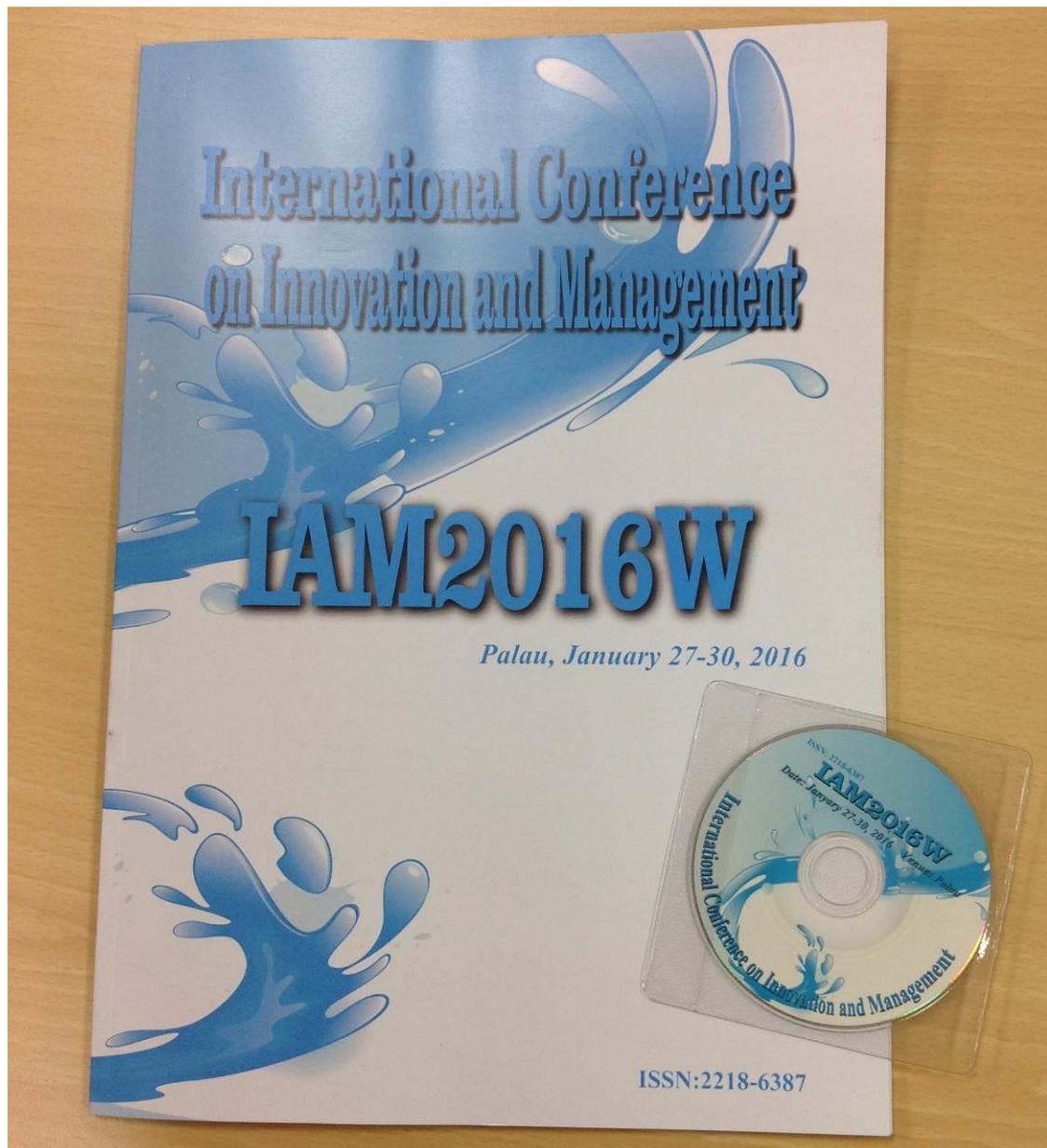
Payment Received: US\$400



Society for Innovation in Management (SIIM)

Venue
Palasia Hotel Palau
P.O. Box 10027, Koror, Republic of Palau 96940
TEL : (680) 488 8888

研討會手冊及光碟資料



發表照片記錄

