

編碼	篇名	發表形式
A06	應用失效模式與效應分析改善銑刀生產流程不良之研究	口頭發表
A07	使用 3 <sup>2</sup> (7-4)部分因子實驗探討影響 2D 影像儀測量品質的因素	口頭發表
A08	失效模式與效應分析個案公司汽車鈹金及噴漆品質改善之應用	口頭發表
B02	股票投資人在不同賺賠狀態下的股票賣出傾向-股票單價與投資人性別的差異	口頭發表
B03	學生的場地獨立傾向對課程訊息記憶的影響	口頭發表
B08	探討台灣美髮產業經營策略-以某連鎖快速剪髮為例	口頭發表
B10	重度工作投資與情緒耗竭-組織支持之調節角色	口頭發表
B13	旅館服務品質、顧客滿意度與顧客忠誠度對再購意願之研究-以觀光旅館為例	口頭發表
B17	倉儲受理人員工作壓力與工作負荷對離職傾向之探討	口頭發表
B19	服務品質、學校形象對學生滿意度及忠誠度之影響-以北部某科技大學越南學生為例	口頭發表
C03	透過數位模型創作探討中國神話人物構型-以后羿及後剎六怪為例	口頭發表
C04	虛擬網紅模型創作之研究-以神話生物九尾狐為例	口頭發表
D01	都市計畫、財政狀況與失業率之關係	口頭發表
D02	以 Fama-French 三因子理論以及 F-score 運用的選股策略	口頭發表
D03	企業資源與風險-比較治理型態的差異	口頭發表
D04	銀行在互聯網金融背景下對個人理財影響之研究	口頭發表
D05	你領得到退休金嗎？以公立學校教職人員為例	口頭發表
D06	新冠疫情與金融海嘯對金控公司營收的影響	口頭發表
D07	企業社會責任揭露與經理人短視行為	口頭發表
E02	藉由社群媒體網路學習以改善家庭收納成效之研究	口頭發表
E03	Matrix Mini 教案設計與實踐之研究	口頭發表
E04	mBot 教案設計與實踐之研究	口頭發表
E05	探討消費者對於網路購物平台黏著度的影響因素-植基於資訊系統成功模式及期望確認理論	口頭發表
E06	遊戲直播與直播中課金影響玩家持續遊玩與購買意願之研究	口頭發表

◎口頭發表以外的審查通過名單(含第一次審查通過及第二次審查通過)，列為壁報發表。