

110 學年度 畢業專題第三次發表 老師講評及學生回覆

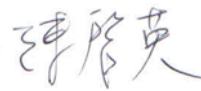
發表順序：	專題題目：新冠肺炎疫情對遊戲直播業之影響 專題成員：資傳 4B 108024267 蔡瑋進 資傳 4B 107024162 何敏 資傳 4A 108024071 黃全瑀 資傳 4A 107024273 葉芳伶 資傳 4B 107024286 謝睿承 資傳 4A 107024160 劉欣恬	指導老師： 王玲玲老師 陳啟英老師
老師講評		學生回覆
1	封面格式跑掉了喔！	謝謝建人老師對於論文提出的建議和提醒，排版格式問題，由於我們製作時，使用 Google 文件共同編輯，轉換至 Word 時，發生跑版現象，老師的提醒會謹記在心，更加小心注意，提防再次發生。
2	問卷設計完成？題目並不完整，看不出要探討的問題是什麼？	我們於報告中提出為大致的問卷雛型完成，報告結束後，持續修改問題，某些直播主們會回覆關於問卷問題的困惑和可以修改之處，也感謝他們熱心幫忙和提點。我們主要探討問題為以疫情間遊戲直播主是否因為疫情而有受到明顯的影響以及改變，主要核心題為疫情下收入、觀眾、工作時數的變化探討。
3	有效問卷要多少才合理？你們預計做多少份問卷？	為使數據具一定參考性，同時參考台灣遊戲直播主之數量，目前預計是發放百份問卷予直播主，期望能有過半以上的完整回復，再以上述的核心題進行圖表分析。
4	有更改主題 很有趣的主題 加油，趕快趕上進度！	謝謝俊宏老師的認同以及鼓勵，我們會努力呈現最好最完整的畢業專題。
5	雖中途改變主題，但新主題的進度仍很豐富。	謝謝啟英老師對於我們的稱讚，勞煩老師對我們小細節的修正與改進，請老師敬請期待第四次的內容。
6	雖然標題談「遊戲直播」，但資料蒐集似乎沒有聚焦在這件事	感謝也慎老師提出我們在三次發表描述不夠完整的部分，前面提及直播

	情上；此外，問題意識是想探討「新冠肺炎疫情對遊戲直播的影響」，但在討論疫情期間人數上升下滑的分析，卻又回到了直播主特質的結論，沒有聚焦在疫情這個主題限定。建議團隊如果無法找到關聯，可以直接討論"遊戲直播在台灣發展的現象"在中間一段開關疫情的子題就好。	是想告訴觀看者直播的背景與發展，非完整的論文呈現，主軸分析調查集中於三次發表後，透過 Noxinfluencer 的數據提供，特質會較偏向結論的部分，預計與我們之後的問卷圖表分析進行結合，老師的提議我們亦會再與指導老師商討。
7	因為疫情改變題目，評分表之專題名稱必須修改。	感謝清達老師對於我們專題的提醒與建議，關於這個問題，我們後半部專題名稱更動為論文題目，開會紀錄為當天完成，因此前半部是朝著劇情片的前置來填寫開會紀錄表的，目前三次發表後的開會紀錄亦更換成新專題名稱。
8	先前影片拍攝規劃已經花費五萬元以上，是否有相關產出？	先前有順利剪出前導預告與 Demo 毛片等作品，後因劇情上的問題考量以及專題主題從微電影創作更改為論文撰寫，目前作品作為收藏使用。

創意設計多媒體文創+AI 平台 學習歷程

<https://caseprofile.asia.edu.tw/>

(1) 年度	105 學年度。
(2) 題目	LOTUS 製作團隊. JUST ART。
(3) 類別	產學合作。
(4) 學習經驗	從專題執行及論文研究中得到如何跟上時代資訊潮流、有效經營紛絲關係的認知與想法。
(5) 學習收穫	可以拍攝小短片來模擬實境、製作網站等作為研究輔助其成果。
(6) 自創經驗	發放問卷之調查，創立相關網站作為數據分析。
(7) 建議	資料收集來源不限於問卷調查，也可從新聞、網路網站、APP 等相關產業平台來收集。

指導老師：王玲玲 

(簽章)

110 年 11 月 11 日