

目 錄

研討會議程.....	03
Session011 文創產業發展	
一、全球文創產業研究方向之探討.....	09
二、我國文創產業之未來發展.....	10
三、「紅樓夢」文創產業發展之檢視.....	11
四、文創園區之營運模式創新—以員林 691 點共享聚落為例.....	12
Session021 數位科技文創	
一、APP 手機應用程式結合互動科技藝術之探討 -以「文創意藝術設計媒合 產業補助計劃《花遊》互動作品」為例.....	14
二、台灣旅遊雲端行動服務 - MojoTaiwan App.....	15
三、位移轉換效果置入表演藝術網站之研究—以音樂類為例.....	16
四、數位敘事之地方文化網路社群 App 介面設計研究 -以「相遇時刻」App 為例.....	17
五、互動影片之設計研究.....	18
Session022 文創創業與教學	
一、台灣商學院對創業教育環境的營造.....	20
二、文創創投評估機制之研究.....	21
三、文化創意產品經營成功關鍵因素之研究.....	22
四、V 世代創意設計族群微型創業之初探.....	23
五、談「師門制」教學制度在大學跨領域科系實施的經驗.....	24
Session031 文創行銷	
一、致理文創時間銀行之規劃芻議.....	26
二、以個案研究法探討觀光工廠的行銷創新模式.....	27
三、提升及建構台灣流行音樂產業演藝事業優勢之行銷策略研究 -以台、日、韓流行音樂市場分析.....	28