

# 編者的話

本期學報（16卷2期）共計收錄六篇文章，各篇的主題簡述如下：

王精文、廖述嘉、范凱棠、李珍玫、林栢章—「跨國虛擬團隊互動與效能之關係研究」；探討跨國虛擬團隊互動對團隊效能的影響。透過群體決策支援系統的輔助，區分實驗組與對照組進行線上會議實驗。結果發現不同的團隊評價、使用習慣及參與度，其任務結果有差異。

汪維揚、林家瑋—「台灣網路遊戲產業成長與競爭動態之研究」；探討台灣網路遊戲產業成長與競爭，及其背後的關鍵驅力。以台灣遊戲產業先代理後研發的產業發展模式為基礎，探討產業發展趨勢。

洪新原、張碩毅、洪為璽、董秋瑾、黃士銘、李興漢—「高階主管對於資訊部門績效評估指標之選擇—國內銀行業之研究」；研究目的在於瞭解銀行業之資訊部門績效評估指標，指標重要性依序為資訊安全、使用者的支援、產出品質、管理與作業效率和對組織策略方向的影響。

楊明祥、曾守正—「TFT-LCD缺陷檢測過程之超大型檔案儲藏庫資訊生命週期管理機制」；採用兩個方法探討伺服器的效能問題，一是導入資訊生命週期管理架構，另一個是延伸雜湊的方法。並以某TFT-LCD製造廠的5代及7.5代廠為例，進行評估。

羅宇傑、吳志宏、賴智錦—「格網運算環境於序列型樣探勘之設計與實作」；提出格網運算環境於序列型樣探勘之設計與實作。在格網運算環境中，設計了運算格網與資料格網等兩種格網節點型態。實驗結果顯示，格網運算環境可提供高度彈性與高效能之運算平台，適用於大容量資料庫的序列型樣探勘。

董信煌、李慶章—「因果解釋性研究的啟發式貝氏迴歸方法—以資訊系統影響研究為例」；提出一個基於複迴歸分析的啟發模式來建構貝氏迴歸分析法，並用兩組資料來測試此方法之可行性。

主編 陳鴻基

