

編者的話

《資訊管理學報》係中華民國資訊管理學會出版之學術期刊，為國家科學及技術委員會 TSSCI 收錄之期刊，旨在提供資訊管理學者之學術研究論文發表與分享。

本期學報為第三十一卷第一期，本期包含正常刊期之四篇文章，第三篇則是「資通訊科技對商管教育創新與變革之影響」特刊之文章，各篇的主題簡述如下：

薛昭義、吳欣穎、李玉雯，「教師引導有助於學生非同步線上討論學習投入之提升嗎？」：此研究為探討教師引導對學生非同步線上討論學習投入，包括行為投入、認知投入與情感投入的影響，採用準實驗設計的作法，將上、下學期修讀同一門課程的學生分為教師有引導與教師無引導兩組，並運用質性研究的內容分析與量化研究的量表問卷來衡量兩組的差異。研究發現教師在非同步線上討論中有引導時，能顯著提升學生的「行為投入」和「認知投入」，但對「情感投入」則無顯著影響。此研究並提出課程教學之引導策略建議，給後續想推動類似作法的教師參考，也讓有意調整網路教學平台功能的業者有所依據。

蔡靚姚、姜美玲，「WebXR 之沉浸式虛擬實境線上藝廊的設計與實作」：此研究嘗試將科技與藝術結合，設計與實作了一個線上藝廊平台，分別從「觀賞者介面」與「管理者介面」來提供觀賞者多元豐富的體驗與管理者彈性化管理的功能。管理者透過「管理者介面」可以記錄藝術家、藝術品與展期資訊，並管理各展期所要展示的畫作，還能因應策展主題的不同，快速地更換線上藝廊該展期的畫作內容。而「觀賞者介面」則是提供觀賞者網頁 3D 和虛擬實境(Virtual Reality)的兩種體驗模式。此研究並且以「暨大印象」為此次的策展主題，與盧安藝術合作，在線上藝廊平台中展出藝術家們如孫少英老師等所繪與暨大風景相關的傳統靜態 2D 畫作。除此之外，此研究還將科技的元素融入藝術，將這些靜態 2D 畫作進行二次創作，並結合多媒體技術，以 2D 與 3D 動態畫作等多元感官體驗的方式展示於藝廊中，以此添加趣味性來吸引觀眾，並增加觀眾的沉浸感、臨場感與專注度。

林心慧、邱靖茶、曾祥景、廖奕雯，「發展教學知識型網紅之行銷知識典範架構與精準教育策略」：此研究探討教學型知識網紅的興起讓學習者可更方便地在網路上學習行銷知識，而資訊爆炸亦讓學習者花費很多時間搜尋符合自身需求的影片。因此，藉由教育大數據進行海量資料之分類，建立知識架構並有效推薦給學習者應是一重要趨勢。此研究目的為以教學知識型網紅 TED x Talks 為例，建立一個行銷知識典範架構，並透過教育大數據發展精準教育市場區隔與策略。研究方法包括質化與量化，前者針對 TED x Talks 中行銷領域主題的影片進行文本分析，並於 YouTube 針對評論進行情感分析，以建立行銷知識典範架構。後者建置問卷問項，使用決策樹分析探討閱聽眾之行銷教育目標市場區隔，並搭配行

銷知識典範架構，為閱聽眾制定精準的教育策略及為學習平台之決策者提供決策建議。

蘇品長、賴怡聖、陳岳霖，「電腦資料交換之實體隔離機制探討—植基於身分驗證之 USB 存取管控研究」：此研究為能杜絕來自網際網路的威脅並保護企業內部資料安全，多數企業採取實體隔離措施，並以集中式儲存媒體管控系統，結合白名單及權限管控進行管理，其中白名單係以硬體裝置序號為基礎，然考量裝置序號亦可透由人工燒錄而成，一旦有心人士偽冒為白名單 USB 裝置，則可在於企業內部主機獲合法資料存取。為能明確賦予企業內部公用 USB 裝置及公用電腦具備不可否認之數位身分，並以單次作業授權結合使用者資料交換作業行為，建立安全且可線上稽核之作業環境。此研究整合自我認證機制、橢圓曲線密碼系統及隨機背包難題之應用，建構具身分驗證之 USB 存取管控系統，管理者掌握管控內作業電腦及 USB 裝置授權資訊及稽核紀錄，使用者可依實務需求進行 USB 存取授權申請，並藉由橢圓曲線加密應用強化資料傳輸安全，落實裝置存取管理及後續稽核查驗，期能達到存取服務更具彈性及高安全性。

楊于萱、許有真，「虛擬實境中體驗霸凌受害者經歷對旁觀者在同理心、行為、和態度上的影響」：此研究欲探討霸凌事件中的旁觀者在經由虛擬實境 (VR) 中以第一人稱角度换位體驗受害者感受後，對受害者的同理心及協助行為是否改變，以致在虛擬霸凌場景中能成為願意伸出援手的挺身者。本研究為質量化兼具之混合研究，採用 2x2 實驗設計，自變項為情感同理心 (高、低) 與體驗受害者經歷 (透過 VR 體驗霸凌受害者經歷、無體驗)，依變項為旁觀者行為、對於受害者的同理心、霸凌態度。質性資料則包括受測者在虛擬霸凌情境中的旁觀者/挺身者行為及開放式問卷回應。研究結果顯示與無體驗組相比，有體驗組在扮演旁觀者時會展現更多的挺身者角色行為、對於霸凌受害者具有更高的同理心、且其挺身介入霸凌的態度也更正向。本身情感同理心高低則在以上三個面向上均無顯著差異。研究證實無論個體的同理心程度如何，在透過 VR 去體驗霸凌受害者經歷後都能提升人們對霸凌受害者的同理反應和挺身介入的態度與行為，顯示以 VR 體驗受害者能達到良好的霸凌防治效果。

總編輯

范錚強 客座教授

資訊管理學系

中原大學

台灣，桃園 2024 年 01 月

Editor's Introduction

Journal of Information Management is an academic journal published by Chinese Society of Information Management as a platform for information management researchers' publication and research sharing. Since the first issue published in 1994, this journal has been published over two decades, and each year has four volumes published at the first month of each quarter, namely, January, April, July, and October, respectively. The Journal of Information Management is a TSSCI journal of National Science and Technology Council. This Volume 31, No.1 contains five papers from various areas, as follows: Hsueh, C.Y., Wu, H.Y., & Li, Y.W. "Does teacher guidance help students improve learning engagement in asynchronous online discussions?" Tsai, C.Y. & Chiang, M.L. "Design and Implementation of a WebXR-based Online Gallery with Immersive Virtual Reality." Lin, H.H., Qiu, J.F., Tseng, T.H., & Liao, Y.W. "Developing a Marketing Knowledge Paradigm Framework and Precision Education Strategies for Instructional Knowledge Influencers." Su, P.C., Lai, Y.S., & Chen, Y.L. "The Discussions in Physical Isolation of Computer Data: A Study on USB Devices Access Management Based on Identity Verification Mechanism." Yang, Y. H. & Hsu, Y. C. "Effects of Experiencing VR Bullying Victims on Bystander Empathy, Behavior, and Attitude in Bullying Situations."

Chief Editor,
Farn, Cheng-Kiang,
Visiting Professor,
Chung Yuan Christian University,
Taiwan January, 2024