

張淑惠 研究生

陳殷哲 副教授

清華大學教育心理與諮商學系工商心理組

清華大學教育心理與諮商學系

摘要：本研究旨在探討不同產業的企業面對數位轉型的人力資源管理歷程及特性，期能為未來企業數位轉型的發展提供助力。

關鍵字：數位轉型、人力資源管理、變革管理

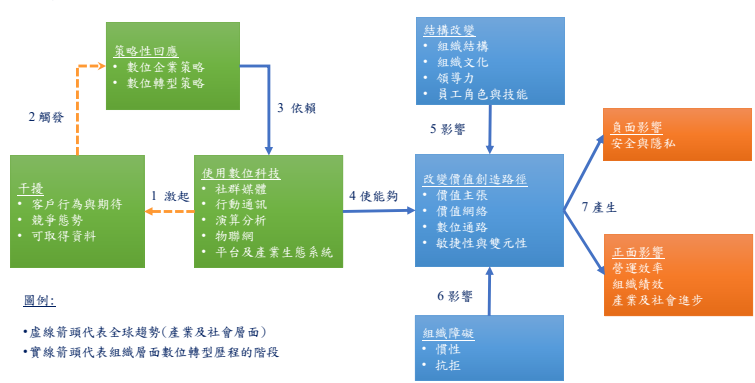
研究目的

臺灣2021年5月疫情曾提升警戒至第三級，加速改變民眾生活及企業營運模式。為降低人群接觸機會，短期內能立即調整的流程，都改採虛擬網路方式進行。但某些產業和流程本質上難以虛擬化，例如旅館及生產線直接員工等。企業的數位轉型不僅影響企業營運績效，也直接影響員工生計。透過文獻了解數位轉型的歷程及人力資源管理所扮演的角色，探討實務上不同產業及員工人數的企業，面對數位轉型的人力資源管理歷程及特性，期能為未來企業數位轉型的發展提供助力。

研究方法

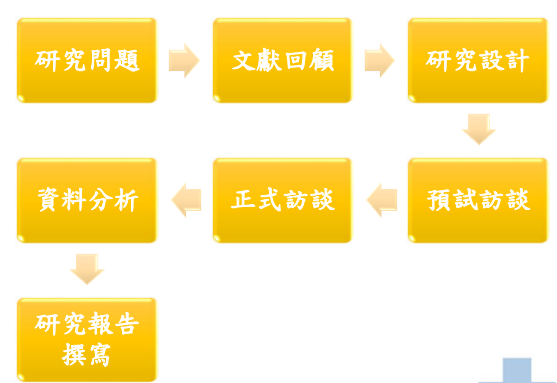
本研究將採取立意抽樣，以最近三年內曾進行數位轉型的企業人資主管進行半結構深度訪談，參考Vial (2019) 數位轉型歷程發展訪談大綱，先經過預試訪談，再修訂正式訪談大綱。訪談錄音將轉為逐字稿再進行編碼後撰寫研究結果。

圖1
數位轉型歷程的建構模型



註1：引自“Understanding digital transformation: A review and a research agenda.” by Vial, G., 2019. The Journal of Strategic Information Systems, 28(2), 118-144.
註2：箭頭不代表統計關係或因果關係，而是描述數位轉型文獻所描述的總體關係序列。

研究流程



結果

預試訪談二家企業，一為飯店業員工數約二百人，分為住房與餐飲，前者於疫情期間停班，後者透過平台推廣改為外帶或外送。一為製造業員工數超過三千人，短期內間接員工改為遠距工作，直接員工維持現場工作，長期則是發展智慧製造。數位轉型的過程，不僅是數位技術的應用，也包含企業營運模式的改變及轉型中組織變革的議題，企業數位轉型同時也是策略轉型與組織轉型 (Vial, 2019)。

討論

數位轉型聚焦在企業最需要解決的問題，循序漸進運用數位科技解決問題。這些優先順序也讓所需的人才輪廓浮現。人才缺口問題，除招募新人，亦得參考AT&T在數位轉型上採取訓練舊員工取代雇用新員工的方式 (Donovan & Benko, 2016) 達成雙贏。



半導體產業鏈的研究與探討

黃威翔、王藝淞、余泳震、彭琮浩、鍾懿芳 *
亞東科技大學工業管理系

研究目的

本研究目的為分析台灣半導體產業上市櫃公司之財務指標，了解上、中、下游公司的差異，並篩選出較佳的投資標的。

研究方法 本研究以58家半導體產業公司為樣本(上中游公司各20家，下游公司18家)，106年至111年季資料，分析三個面向共10個財務指標：一、獲利能力：營收成長率、毛利率、營業利益率、稅後淨利率、股東權益報酬率及資產報酬率。二、經營能力：應收帳款周轉次數及存貨周轉次數。三、財務結構：負債比率及速動比率。

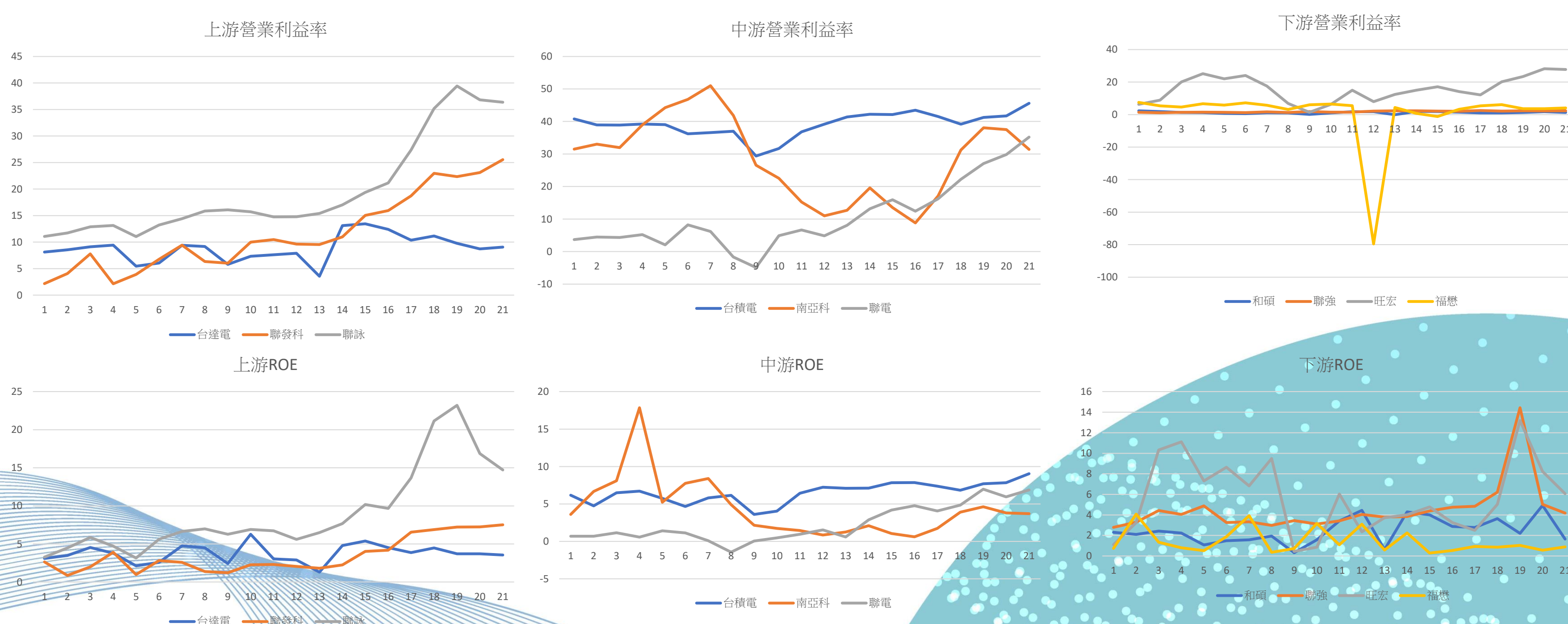
研究結果

半導體產業上游公司的毛利率較高且穩定，大約介於20%~60%；營業利益率自2020年第四季起有明顯的提升至30%~40%；應收款項周轉次數較中下游產業高；負債比率較低，介於10%~40%。股東權益報酬率及資產報酬率之季差異很大，但相較中下游公司，上游公司仍有較高的報酬率。

結論

半導體產業上游公司以IC設計為主，技術門檻高也需要較高的研發費用，設備較少因而負債較低，較高的毛利率代表其議價能力較高，因此，應收款項周轉率也較高；另外，較好的管銷成本控制也有較高的營業利益率。綜合以上加上較高的股東權益報酬率及資產報酬率，半導體上游公司是較佳的投資標的。

關鍵字 半導體產業、財務指標、營運績效



圖：半導體產業上、中、下游之營業利益率及股東權益報酬率(礙於篇幅限制以部分公司為例)

AR智慧眼鏡應用於繪本設計與實踐 - 以印尼蠟染為例

張美春*、王雅儀*

***東南科技大學數位媒體設計系**

摘要

隨著科技與經濟持續的進步，智慧科技穿戴裝置推陳出新，隨著數位雙生（Digital Twin）元年來臨，疫情加速數位轉型的腳步，更多的數位內容設計與應用孵之育出，本研究運用 AR（augmented reality, 簡稱AR）智慧眼鏡進行作品測試，探討著使用AR結合繪本創作的成果，讓人們透過科技的互動來探索文化內容，以此結果讓使用者對繪本內容，引起更多的興趣來學習。本研究的特色以印尼蠟染文化為例，生活中發現印尼蠟染有其豐富文化內涵，但在臺灣缺乏相關作品設計，加上年輕族群對於蠟染的認識缺乏；因此，以「印尼蠟染」進行設計，就研究方法採用文獻蒐集、設計實作與調查訪談來進行。研究成果有：（一）印尼蠟染文化故事繪本的製作；（二）MAKAR 編輯器進行 AR 互動繪本的設定製作；（三）運用 AR 智慧眼鏡進行作品測試。

研究建議：這次 AR智慧眼鏡的設計過程，出現許多的問題，包含：動作設定、聲音配音、智慧眼鏡相容運用等問題，智慧眼鏡是以手勢偵測，與手機操作是有所差別不同的，測試者對於手勢操作不太熟悉。智慧型眼鏡尚待解決的問題，有：(1).重量太重：不適用於長時間配戴，使用者容易暈眩、疲倦。(2).耗電力：電池續用時間太短，影響使用效益。(3).辨識力的缺口：智慧眼鏡的定位與辨識功能，容易受到物理環境的干擾。(4).相容性問題：AR眼鏡與其他手機的有相容問題，影響軟體開發工具，相對成本發費也多。

關鍵字：AR 智慧眼鏡、擴增實境、印尼蠟染、繪本、互動設計



職場霸凌、心理資本與組織公民行為關聯之探討

關鍵字：職場霸凌、心理資本、組織公民行為、MASEM

研究目的

- 一、採用統合分析法分析職場霸凌、心理資本與組織公民行為的同質性/異質性與效果量值，以瞭解變項間的關聯性。
- 二、驗證「職場霸凌與心理資本」、「職場霸凌與組織公民行為」與「心理資本與組織公民行為」模式之適配程度。

研究結果

分析結果顯示：

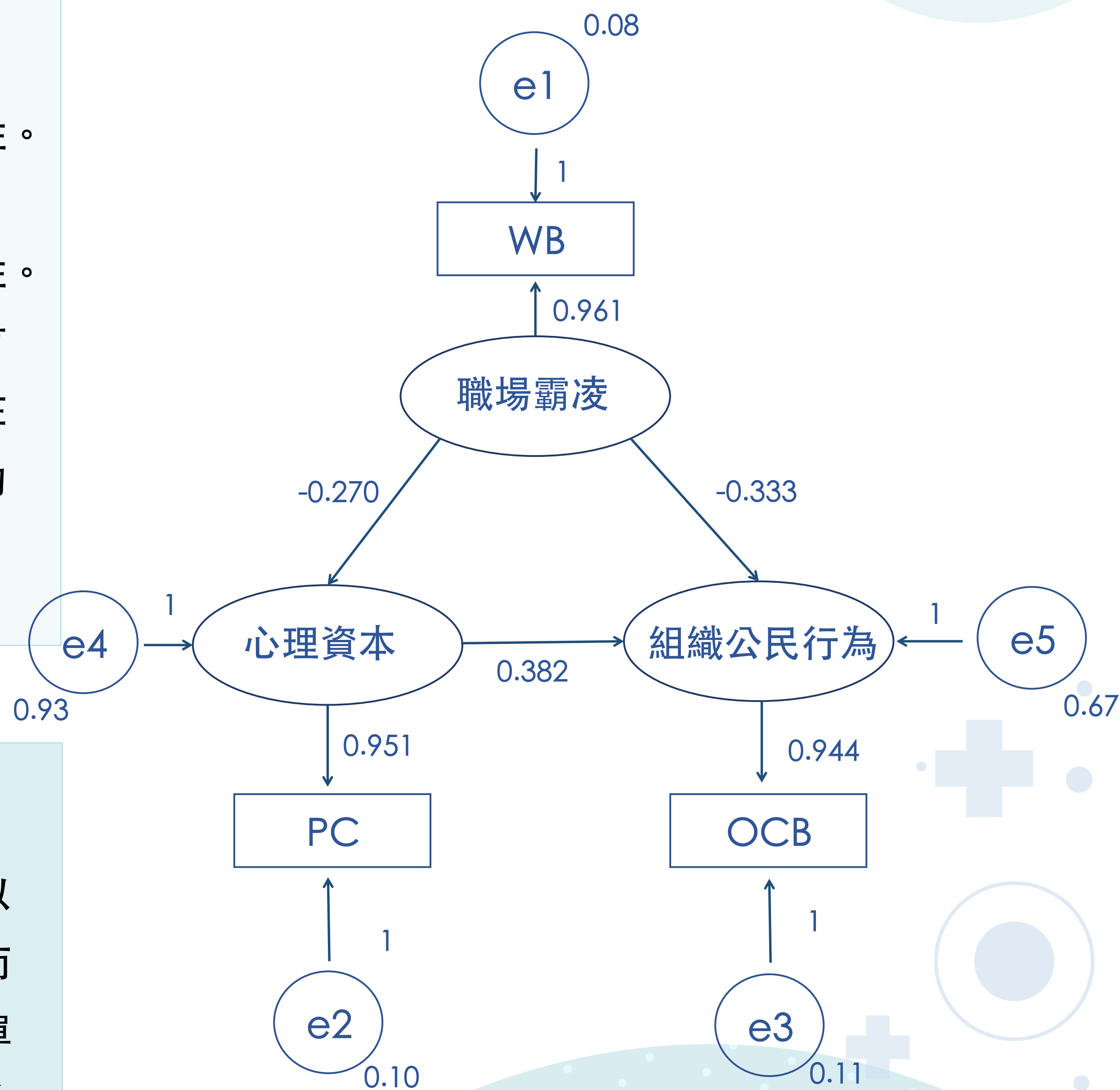
- 職場霸凌與組織公民行為具有負向相關性。
- 職場霸凌與心理資本具有負向相關性。
- 心理資本與組織公民行為具有正向相關性。
- 心理資本在職場霸凌與組織公民行為間有中介效果。此結構分析基本適配度、內在結構適配度，皆符合指標，因此為良好的結構。

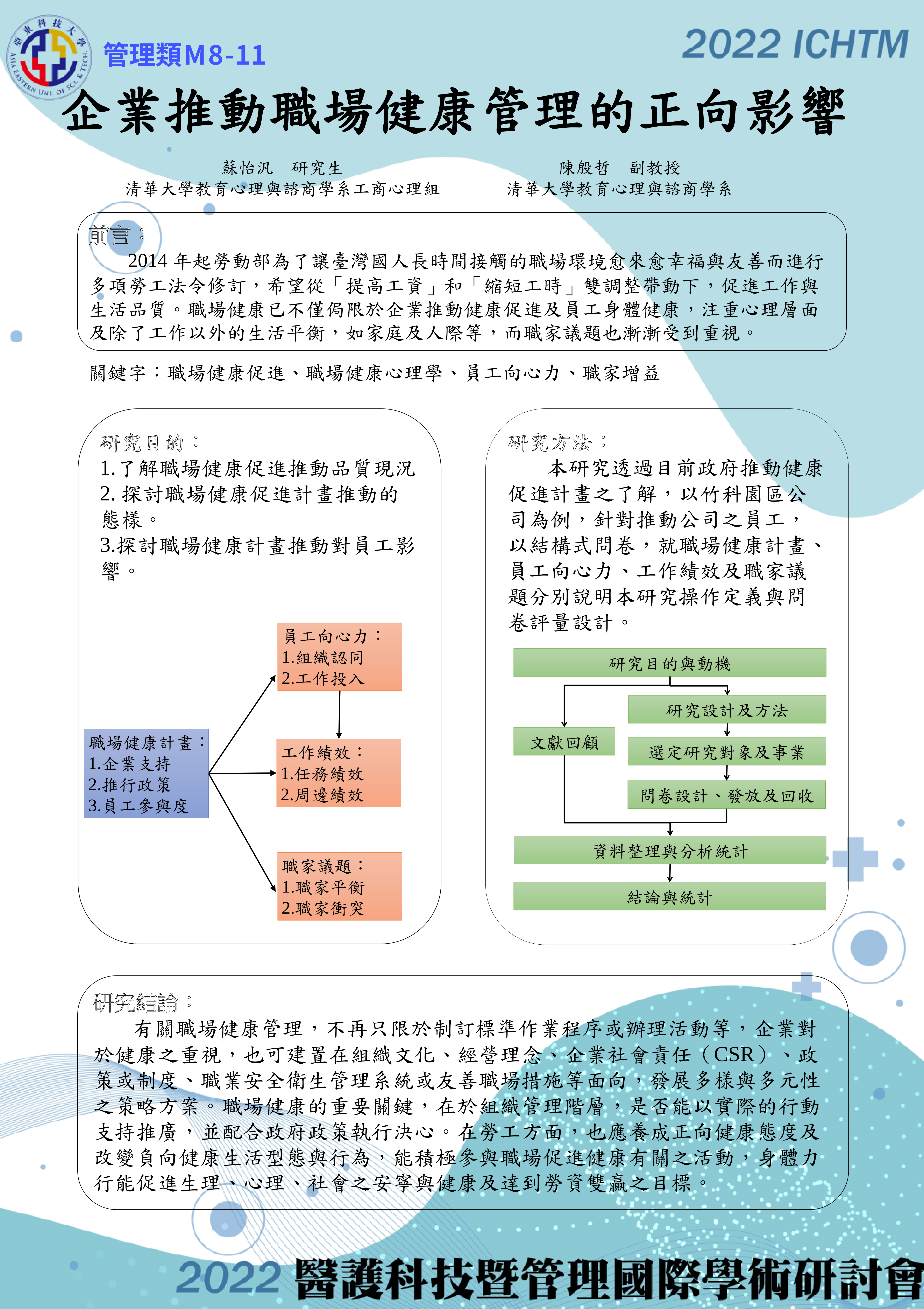
結論

近年管理學上越來越重視員工的心理健康，儘管國內有許多關於職場霸凌、心理資本以及組織公民行為量化或質性方法進行，然而因組織、產業別與年代的不同，或僅以從單一層面研究探討，難以一窺全貌。有鑒於此，MASEM可以對過去總括性的研究進行驗證。另外本研究中提出理論模式為心理資本在職場霸凌與組織公民行為具有中介效果，換言之當員工正遭遇職場霸凌時，其呈現負向的心理資本，進而減少組織公民行為的發生。

研究方法

本研究使用的方法為Meta-analysis Structural equation modeling (MASEM)，主要是利用統合分析(meta-analysis)將過往十年的研究資料及數據收集，取得變項間的相關係數，轉換為標準化數值，進而計算出相關矩陣，再將所得出之相關矩陣，利用結構方程模式(structural equation modeling, SEM)，驗證研究中所提出的理論模式。





企業推動職場健康管理正向影響

蘇怡汎 研究生
清華大學教育心理與諮商學系工商心理組

陳殷哲 副教授
清華大學教育心理與諮商學系

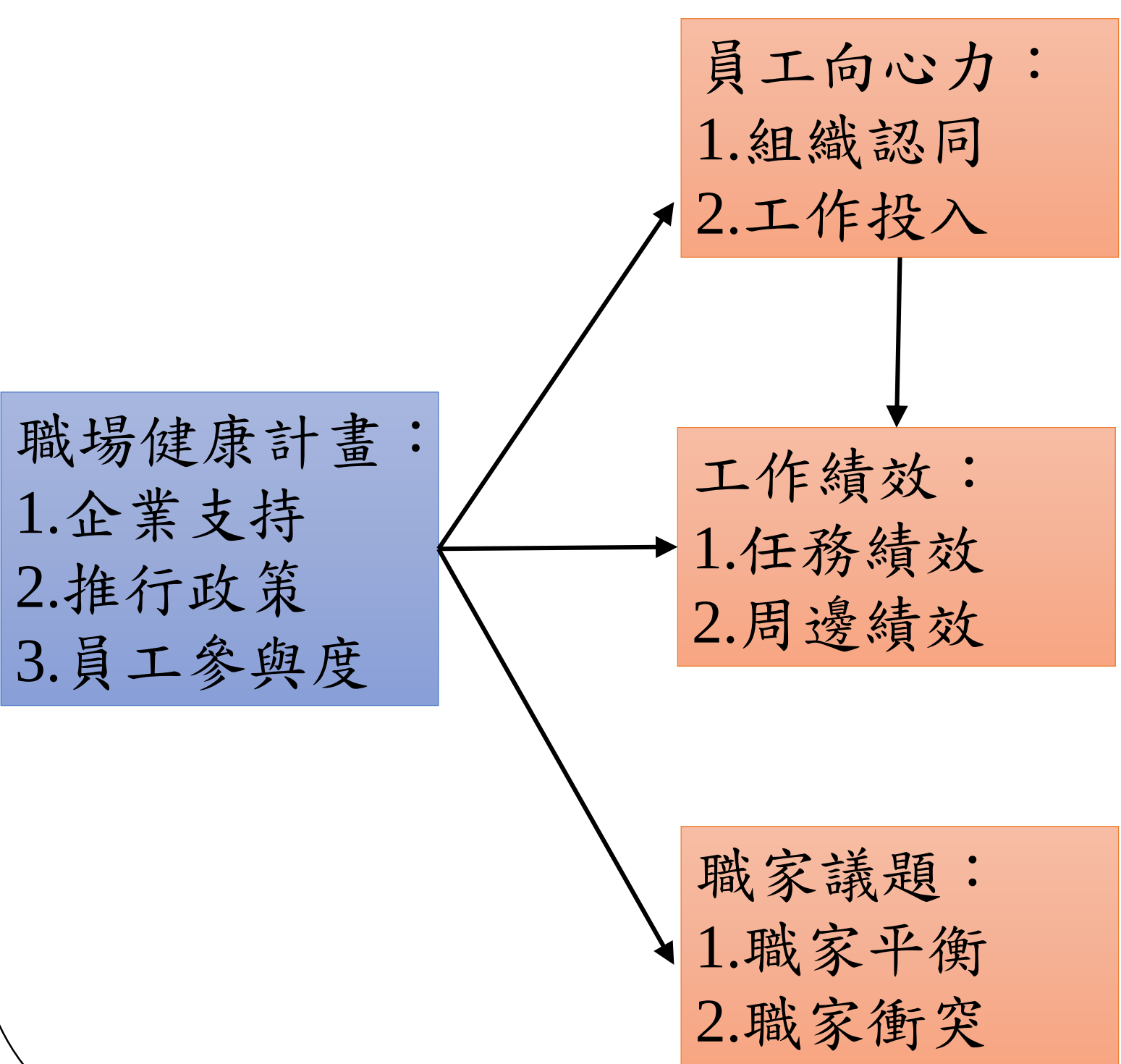
前言：

2014 年起勞動部為了讓臺灣國人長時間接觸的職場環境愈來愈幸福與友善而進行多項勞工法令修訂，希望從「提高工資」和「縮短工時」雙調整帶動下，促進工作與生活品質。職場健康已不僅侷限於企業推動健康促進及員工身體健康，注重心理層面及除了工作以外的生活平衡，如家庭及人際等，而職家議題也漸漸受到重視。

關鍵字：職場健康促進、職場健康心理學、員工向心力、職家增益

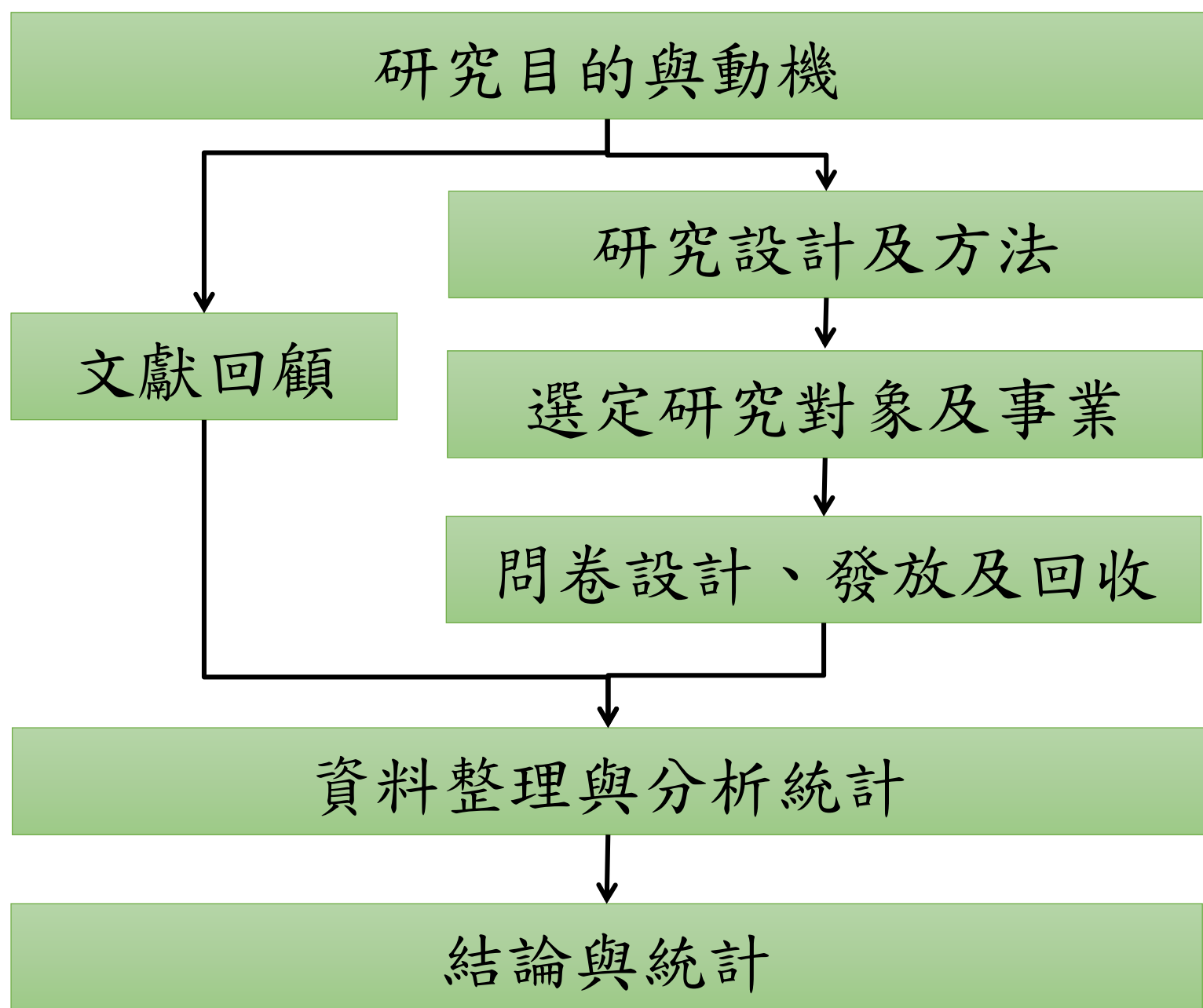
研究目的：

- 1.了解職場健康促進推動品質現況
- 2.探討職場健康促進計畫推動的態樣。
- 3.探討職場健康計畫推動對員工影響。



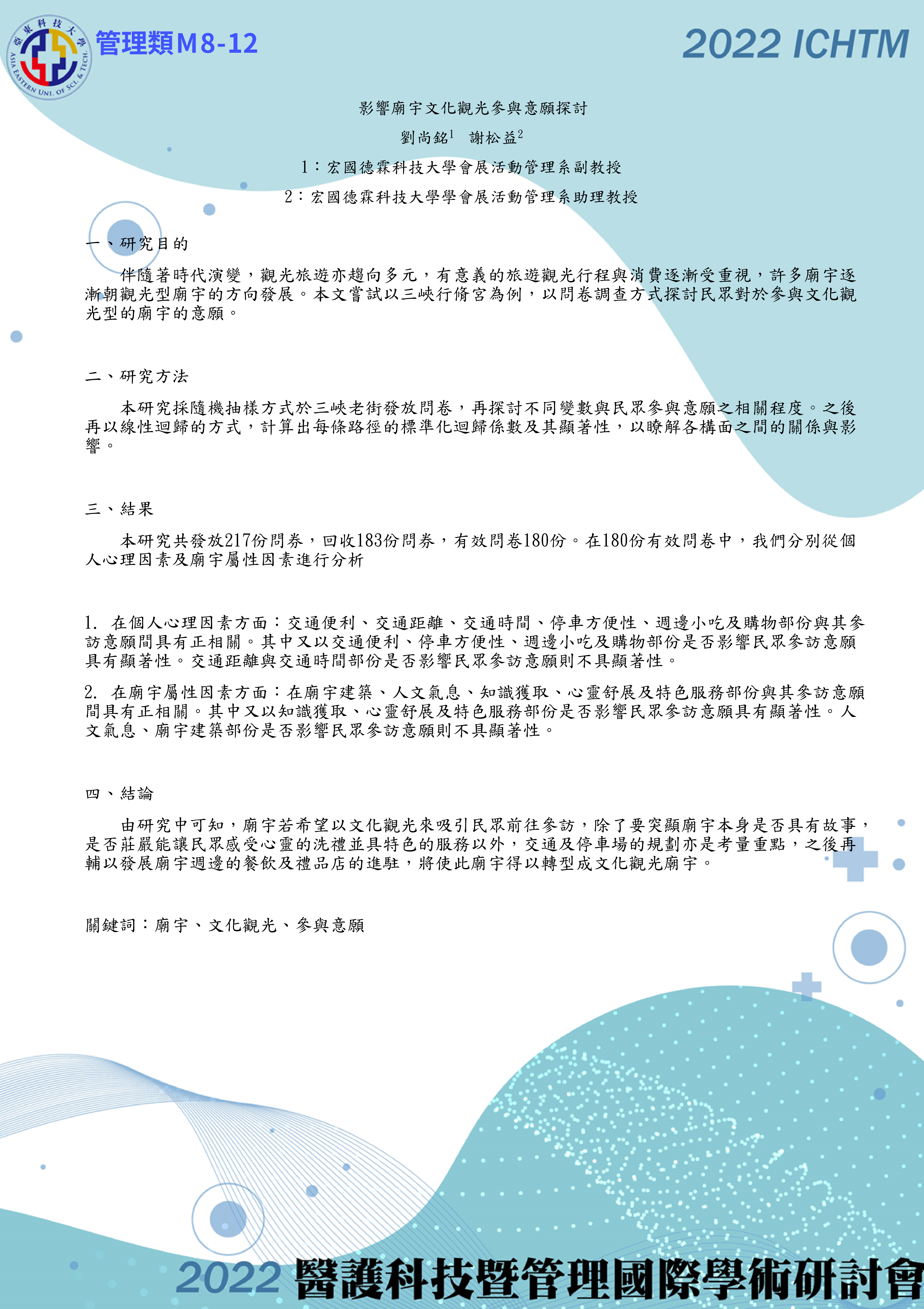
研究方法：

本研究透過目前政府推動健康促進計畫之了解，以竹科園區公司為例，針對推動公司之員工，以結構式問卷，就職場健康計畫、員工向心力、工作績效及職家議題分別說明本研究操作定義與問卷評量設計。



研究結論：

有關職場健康管理，不再只限於制訂標準作業程序或辦理活動等，企業對於健康之重視，也可建置在組織文化、經營理念、企業社會責任（CSR）、政策或制度、職業安全衛生管理系統或友善職場措施等面向，發展多樣與多元性之策略方案。職場健康的重要關鍵，在於組織管理階層，是否能以實際的行動支持推廣，並配合政府政策執行決心。在勞工方面，也應養成正向健康態度及改變負向健康生活型態與行為，能積極參與職場促進健康有關之活動，身體力行能促進生理、心理、社會之安寧與健康及達到勞資雙贏之目標。



影響廟宇文化觀光參與意願探討

劉尚銘¹ 謝松益²

1：宏國德霖科技大學會展活動管理系副教授

2：宏國德霖科技大學學會展活動管理系助理教授

一、研究目的

伴隨著時代演變，觀光旅遊亦趨向多元，有意義的旅遊觀光行程與消費逐漸受重視，許多廟宇逐漸朝觀光型廟宇的方向發展。本文嘗試以三峽行脩宮為例，以問卷調查方式探討民眾對於參與文化觀光型的廟宇的意願。

二、研究方法

本研究採隨機抽樣方式於三峽老街發放問卷，再探討不同變數與民眾參與意願之相關程度。之後再以線性迴歸的方式，計算出每條路徑的標準化迴歸係數及其顯著性，以瞭解各構面之間的關係與影響。

三、結果

本研究共發放217份問卷，回收183份問卷，有效問卷180份。在180份有效問卷中，我們分別從個人心理因素及廟宇屬性因素進行分析

1. 在個人心理因素方面：交通便利、交通距離、交通時間、停車方便性、週邊小吃及購物部份與其參訪意願間具有正相關。其中又以交通便利、停車方便性、週邊小吃及購物部份是否影響民眾參訪意願具有顯著性。交通距離與交通時間部份是否影響民眾參訪意願則不具顯著性。
2. 在廟宇屬性因素方面：在廟宇建築、人文氣息、知識獲取、心靈舒展及特色服務部份與其參訪意願間具有正相關。其中又以知識獲取、心靈舒展及特色服務部份是否影響民眾參訪意願具有顯著性。人文氣息、廟宇建築部份是否影響民眾參訪意願則不具顯著性。

四、結論

由研究中可知，廟宇若希望以文化觀光來吸引民眾前往參訪，除了要突顯廟宇本身是否具有故事，是否莊嚴能讓民眾感受心靈的洗禮並具特色的服務以外，交通及停車場的規劃亦是考量重點，之後再輔以發展廟宇週邊的餐飲及禮品店的進駐，將使此廟宇得以轉型成文化觀光廟宇。

關鍵詞：廟宇、文化觀光、參與意願