



董芳武

教授 國立台灣科技大學設計系

學歷

國立交通大學 應用藝術研究所 博士

國立成功大學 工業設計研究所 碩士

國立成功大學 工業設計學系 學士

研究經歷

柏克萊加州大學(UC Berkeley) 研究學者

伊利諾理工學院(Illinois Institute of Technology)設計研究所博士後研究

設計實務經歷

設計師, 友訊科技 設計中心

研究領域

消費者與消費文化研究、設計創新與商業化策略、體驗設計、人機互動研究、產品設計

研究計畫

【設計與創新研究】

2021-2023 探討顧客共創於智能產品服務系統開發-以數位健康產品服務系統為例【科技部計畫】

2019-2021 顧客共創於新產品開發之研究【科技部計畫】

2020-2021 建構專題式學習課程來培育設計學生的創業創新精神【教育部教學實踐研究計畫】

2018-2019 探討整合創業思維於設計教育之研究【教育部教學實踐研究計畫】

2018 設計創新整合方法研究【台灣創意設計中心辦理設計經濟力專案】

2017-2019 探討促成募資專案成功因素與群眾募資對創業創新的影響【科技部計畫】

2015-2017 從設計師到設計創業家-設計創業路徑與價值創造策略之研究【科技部計畫】

【體驗設計與互動研究】

2020-2021 i設計 愛學習-營造老少共學的多媒體 互動智慧生活環境【大學社會責任實踐計畫】
提出『創意老化設計提案』獲得2020聯發科技《智在家鄉》數位社會創新競賽優等獎項

2018-2020 家人導向雲端照護系統【科技部計畫】

2013-2014 發現青草巷-中醫問診互動裝置【國科會計畫】

2011-2013 兒童與教學機器人互動之使用者經驗研究【國科會計畫】

【設計與品牌形象】

2014 港口部落藝術與生活美學的價值共創【經濟部關懷東部產業計畫】

2013 港口部落藝術與生活美學的展現與擴展【經濟部關懷東部產業計畫】

本計畫朝向商業化與成立品牌進行，計畫成果為“KAMARO’AN 住下來吧！”募資成功後成立公司，2017年獲得巴黎 Maison et Objet 亞洲新銳設計師獎(Rising Asian Talent Awards)，2018年通過紐約現代藝術博物館(MoMA, Museum of Modern Art)評選，進入 MOMA design store 銷售，在世界各國均有通路，促成參與計畫學生創業與港口部落在地創生。

近年指導研究生與碩士論文

- 2020 陳昭伶【行動購票應用程式之大眾運輸介面設計研究】
- 2020 廖浩宇【樂齡族對社交輔助機器人的感知及接受度】
- 2020 張珮瑜【共同創造於新產品開發之個案探討】
- 2020 邱韋如【文化商品募資策略與贊助者研究_以小墨器為例】
- 2020 咎亭瑜【探討聊天機器人個性化對使用感知與意願的影響】
- 2020 陳士敏【線上互動工具應用於顧客共創之研究】
- 2019 孔繁瑋【豐富手沖咖啡體驗之器具設計】
- 2019 何宇欣【藉由線上資訊服務提升線下實體店的顧客體驗之研究 - 以服飾零售為例】
- 2019 林碩德【新創公司在新產品開發中與顧客共同創造】
- 2019 楊瑞欣【探討影響回饋型群眾集資專案之贊助行為——以環保議題為例】
- 2019 劉詩瑜【遊戲化元素激勵青少年閱讀行為、動機與滿意度之研究-以閱讀平台為例】
- 2018 藍思婷【實境密室逃脫遊戲之遊戲設計元素吸引力與沉浸體驗之研究】
- 2018 朱珮瑄【擴增實境試妝應用程式對於彩妝產品消費者決策之影響】
- 2018 鄒凱揚【消費性電子產品購買行為之研究-以 GoPro 攝影機為例】
- 2018 張格鳴【探討影響閱聽者觀看或購買臉書直播銷售之研究】
- 2018 周雅涵【群眾募資與開放共創】
- 2018 簡歆恩【探討設計師新創公司之商業模式與設計價值】
- 2018 蔡甯安【飼主與寵物關係對寵物商品評價之研究】
- 2017 杜欣恩【沙遊轉變為桌遊以促進高齡者溝通之研究】
- 2017 吳品臻【Facebook 貼文內容對閱聽人投入行為之影響 - 以全聯福利中心粉絲專頁為例】
- 2017 黃依雯【食物設計之策略創業與商業模式】
- 2017 劉昕暘【台灣產品類群眾募資研究-探討贊助者參與動機及募資資訊的接收】
- 2017 簡瑋妮【設計師自創品牌之產品組合發展】
- 2015 黃凱蘭【竹產品造形設計感知研究】
- 2015 張佳音【設計師創業之行銷研究】
- 2015 張雲帆【文化意象的捕捉、詮釋與訴說：以港口部落設計品牌 KAMARO'AN 為例】
- 2014 吳敏【App 使用性、遊戲化機制與介面美感對遊客體驗之影響-以互動青草巷 App 為例】
- 2014 銀子奇【運用機器人誘導自閉症孩童於社會互動之設計研究】

設計教學應用與服務

【國際工作營指導老師】

2020 台科大暑期國際工程營 iSEP 2020

2019 台科大暑期國際工程營 iSEP 2019

2018 台科大暑期國際工程營 iSEP 2018

2017 台科大暑期國際夏日工作營 The Summer School Program (SSP)2017

2012 Asian Smart Living International School Staff & Mentor

2011 Asian Smart Living International School Staff & Mentor

2011 IDA 2011 世界大會國際工作營・Young Designers'workshop

【業界參與】

2018-present 聯發科技 【智在家鄉聯發科技數位社會創新競賽】入圍隊伍導師與落地輔導顧問

【教育部跨領域設計工作坊】

2016-present 教育部跨領域設計人才工作坊-教師實務工作坊 指導老師

2018 清華大學資訊工程學系【雲林古坑咖啡農場探究 x 物聯網感測器技術】工作坊

2013教育部智慧生活人才培育-智齡聯盟・T 型工作坊「活躍體能 X 體驗設計」

近五年著作目錄 (2016-2021)

期刊論文

1. Tung, F. W. (2021) An Entrepreneurial Process to Build a Sustainable Business for Indigenous Craft Revitalization, *The Design Journal*, 24(3), 363-383 (A&HCI)
2. Tung, F. W. (2021) Rediscovering Herb Lane: Application of Design Thinking to Enhance Visitor Experience in a Traditional Market. *Sustainability* 2021, 13(7),4033 (SSCI, SCIE)
3. Jia, L. M., & Tung, F. W. (2021). A Study on Consumers' Visual Image Evaluation of Wrist Wearables. *Entropy*, 23(9), 1118 (SCIE)
4. 董芳武 (2021) 整合創業思維於設計實作之教學實踐, *設計學報*, 26(2), 23-41 (THCI、藝術學學門期刊第 1 名)
5. Tung, F. W. & Tseng, H. Y. (2019) Associations with and recognition of product metaphors, *Journal of the Science of Design*, 3(2). 39-48
6. 董芳武、銀子奇(2018)。應用機器人為自閉症孩童學習夥伴之研究。數位學習科技期刊。10(2)。087-111 (TSSCI)
7. 董芳武、張雲帆(2018)。從共創到創業 - KAMARO'AN。設計學報。23(2)。49-70 (THCI Core。科技部藝術學門特優期刊)
8. Tung, F.W., (2016) Child Perception of Humanoid Robot Appearance and Behavior, *International Journal of Human-Computer Interaction*, 32:6, 493-502 (SSCI, SCI)
9. 董芳武, 黃柏源 (2016)。台灣設計創業價值鏈分析。設計學報。21(2), 43-57 (THCI Core。科技部藝術學門特優期刊)

專書論文

1. Tung, F.W. (2019) A Study on the Entrepreneurial Path of Design-led Startups in Taiwan. *Design Discourse on Business and Industry*, pp.157-166. UK: Intellect Book

國際研討會論文

1. Tung, F.W., Lin SD. (2020) Cocreating Value with Customers: A Case Study of a Technology-Based Startup. In *HCI International 2020 - Late Breaking Papers: User Experience Design and Case Studies. Lecture Notes in Computer Science*, vol 12423. Springer ([EI](#))
2. Lin, C.C., Liao, H.Y., Tung, F. W. (2020) Design Guidelines of Social-Assisted Robots for the Elderly: A Mixed Method Systematic Literature Review. In: *HCI International 2020 – Late Breaking Papers: Cognition, Learning and Games. Lecture Notes in Computer Science*, vol 12425. Springer ([EI](#))

3. Tung, F. W., & Liu, X. Y. (2018). Understanding Backers' Motivations and Perceptions of Information on Product-Based Crowdfunding Platforms. In *2018 6th International Symposium on Computational and Business Intelligence (ISCBI)* (pp. 84-88). IEEE. ([EI](#))
4. Tung, F.W. & Wu. M. (2016) Rediscover Herbal Lane- Enhancing the Tourist Experience through Mobile Applications. In *Cross-Cultural Design* (pp. 448-458). Springer International Publishing. ([EI](#))
5. Tung, F. W., & Chou, Y. H. (2019, September). Crowdfunding for design entrepreneurship and co-creation. In *International Association of Societies of Design Research conference*. Manchester, UK: Manchester Metropolitan University.

國際研討會

1. Tung, F.W. (2019) Designing an Inclusive Business for Indigenous Crafts, DHS Annual Conference 2019
2. Tung, F.W. & Chou, Y.H. (2019) Crowdfunding for Design Entrepreneurship and Co-Creation, IASDR Conference 2019
3. Tung, F. W. & Liu, X. Y. (2018) Understanding Backers' Motivations and Their Perceptions of Contents Found on Product-Based Crowdfunding Websites, *IEEE Xplore*. DOI: 10.1109/ISCBI.2018.00026
4. Tung, F. W. (2017) A Study on the Entrepreneurial Path of Design-led Startups in Taiwan, 2017 IASDR Conference Re:Research
5. Tung, F. W. & Tseng, H. Y. (2015) Enriching the Expressiveness of Products with Life Experiences, *DesForm* 2015
6. Tung, F.W. & Collaboration of Designers and Craft Artists on Innovative Design Praxis