

# Editorial

經過嚴格審查與挑選，本期 2014-JITAS，<http://jitas.im.cpu.edu.tw/>，共刊載四篇論文，分列三個領域：資訊管理、資訊科技、資訊社會。

## I. 資訊管理

- SWOT Matrix Enhancement for Online Protection of Personal Information

第一篇論文，“SWOT Matrix Enhancement for Online Protection of Personal Information,” the author-list is with Da-Yu Kao. The proposed privacy enhancement based on SWOT analysis and its matrix development improves online information privacy. Four strategies are applied to solving personal information processing problems: (1) plan new projects; (2) deploy team leadership; (3) follow suitable procedures; and (4) apply new technologies.

## II. 資訊科技

- 基植於 NFC 系統之匿名行動付款協定
- 擴增實境技術應用於互動式展覽

第二篇論文，“基植於NFC系統之匿名行動付款協定，”作者為羅嘉寧、楊明豪。本論文提出一個以NFC為基礎之匿名行動付款協定，以NFC手機中的安全元件及手機之可信賴之執行環境，發展出一個具備認證(Authentication)、授權(Authorization)及稽核(Audit)的匿名行動付款系統。經討論本系統具有四大特點：(1) 便利性：本協定與EMV標準相容，使用者僅需擁有NFC手機即可取代信用卡、現金。(2) 不可連結性：使用者消費時，商家只會拿到一具短時效之虛擬信用卡資訊，無法從多次交易紀錄分析並連結至使用者身份。(3) 匿名性：除銀行知曉使用者之真實身分外，使用者對TSM及商店皆匿名。(4) 不可否認性：所有之帳戶註冊訊息、虛擬信用卡之製作及交易訊息皆須進行數位簽名，達成不可否認性。第三篇論文，“擴增實境技術應用於互動式展覽，”作者為林聯發、鄭凱中、黃淵科。在近幾年來，行動裝置的迅速成長，其軟硬體已經足以提供擴增實境技術所需的環境。以往必須攜帶大量裝備才得以運行的行動式擴增實境，現今只需一支輕薄短小的智慧型行動裝置即可符合需求。其主要貢獻為將擴增實境技術應用於互動式展場可以有效地結合多媒體聲光效果與數位科技，使得展場呈現更能吸引人。

## III. 資訊社會

- 資訊科技涉入度與學習成效之探討－以資訊科技採用意圖為中介變數

**第四篇論文**，“資訊科技涉入度與學習成效之探討－以資訊科技採用意圖為中介變數，”作者為曾淑美、林吉村。由於資訊科技的快速發展，使學生獲得知識的來源不再只是侷限於教科書或課堂上。本研究以資訊科技採用意圖為中介變數，以探討教師資訊科技涉入度與學生學習成效之間的關係。研究結果顯示，教師的資訊科技涉入度不但會正向影響其資訊科技應用在教學上的意圖，也會對學生的學習成效產生顯著的影響。

EiC, JITAS

王旭正/Shiuh-Jeng WANG

<http://www.secforensics.org/>