

初始信任探討-以手機APP為例

專題研究學生：呂柏毅991050225 陳奕全991050240 康文建991050255 林承甫991050259

指導教授：林瑞明

資訊科技與網路應用越來越多元，生活中的產品，如：GOOGLE GLASS、I WATCH、手機的APP軟體…

你會不會對這些產品感到有興趣？

你會不會想要去買這些產品來使用？

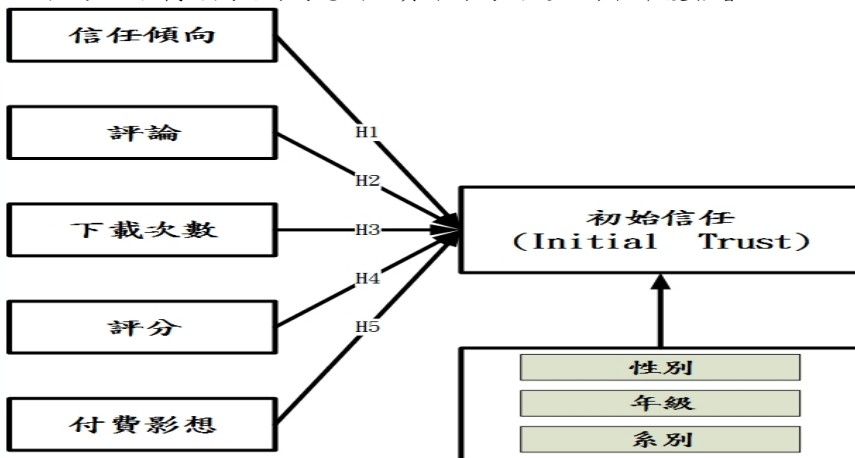
你會認為它對你的生活有幫助嗎？

你還沒使用過你會信任這些產品嗎？

一項方便且實用的資訊科技產品系統做到讓大眾接受，甚至讓還未使用過產品的人就能有著一份執著感與信任感，這是最直接的方法。

研究架構

本研究已探討初始信任為基礎，並參考理性行為理論以及科技接受模型相關文獻，找出影響同學使用手機APP下載遊戲前至因素分別為「信任」、「資訊性」。並探討是否對於手機APP下載遊戲的「行為意圖」；並進一步探討「付費與否」對於同學使用手機APP下載遊戲的行為意圖及實際行為間是否存在干擾影響



研究流程



研究結論

本研究是以亞東技術學院學生為研究問券受測對象，經過一系列的文獻探討、問券設計、問券發放以及問券回收，接著利用敘述性統計分析，將本研究假設驗證結果彙整

研究假設	驗證結果
H1: 信任傾向會顯著正向影響同學對手機APP的初始信任	成立
H2: 評論會顯著正向影響同學對手機APP的初始信任	成立
H3: 下載次數會顯著正向影響同學對手機APP的初始信任	不成立
H4: 評分會顯著正向影響同學對手機APP的初始信任	不成立
H5: 付費影響會顯著正向影響同學對手機APP的初始信任	不成立

