



國立高雄應用科技大學  
企業管理系碩士班  
碩士論文

以科技接受模式探討 TED App 使用意圖

Exploring the Usage Intention of TED App  
by Technology Acceptance Model

研究生：趙德蘭

指導教授：陳榮方 博士

中華民國 106 年 6 月

以科技接受模式探討 TED App 使用意圖

**Exploring the Usage Intention of TED App**

**by Technology Acceptance Model**

研究生：趙德蘭

指導教授：陳榮方 博士

國立高雄應用科技大學

企業管理碩士班

碩士論文

A Thesis

Submitted to

**Department of Business Administration**

**National Kaohsiung University of Applied Sciences**

**In Partial Fulfillment of Requirements**

**For the Degree of Master of Business Administration**

**June 2017**

**Kaohsiung, Taiwan, Republic of China**

中華民國 106 年 6 月

# 以科技接受模式探討TED App使用意圖

研究生：趙德蘭

指導教授：陳榮方 博士

國立高雄應用科技大學企業管理系碩士班

## 摘要

隨著智慧行動裝置與行動上網的普及，使用者對於紙本書、第四台轉至數位閱讀、數位影視之情形越來越顯著。綜觀當今的資訊應用程式，不僅有字幕，還有豐富的影音內容及提供更多種功能與服務。因此，本研究以TED App為研究範圍，針對知覺有用性、知覺易用性、知覺有趣性對行為意圖與實際使用之影響進行探討，再進一步瞭解使用者在不同程度的主觀規範與知覺品質下對知覺有用性、知覺易用性、知覺有趣性與行為意圖之間的影響，使企業與開發者持續改善並提高使用者的使用意圖，以作為資訊應用程式業者之介面設計及互動方法上之參考。

本研究以台灣TED App使用民眾為研究對象，共回收有效問卷202份。採用SPSS22.0統計軟體進行資料分析與假設檢定，研究結果發現：

1. 資訊應用程式開發者可強化使用者知覺有用性、知覺易用性、知覺有趣性，以提升使用者的行為意圖。
2. 資訊應用程式開發者可強化使用者的行為意圖，以提升使用者實際行為。
3. 使用者對資訊應用程式的主觀規範在知覺有用性、知覺易用性、知覺有趣性對行為意圖影響上扮演干擾角色。
4. 使用者對資訊應用程式的知覺品質在知覺有用性、知覺易用性、知覺有趣性對行為意圖影響上扮演干擾角色。

關鍵字：主觀規範、知覺品質、科技接受模式、知覺有趣性

# Exploring the Usage Intention of TED App by Technology Acceptance Model

Student : Te-Lan Chao

Advisor : Dr. Jung-Fang Chen

Department of Business Administration

National Kaohsiung University of Applied Sciences

## Abstract

With the popularity of smart mobile devices and Internet, people no longer read books or watching TV as much as the past; alternatively, they read e-books and watch videos on smart mobile devices or computers. Nowadays, people can read news texts, watch news videos, and use various functions by using news application. This study focuses on the TED App, as the scope of research to investigate about related effects on perceived usefulness, perceived usability, perceived interesting to behavioral intention and usage behavioral, then, further find out the influences about subjective norm and perceived quality among users. The results may provide enterprises or software developers the improvement of interface design and interactive methods of the application.

The object of this study were focus on the users of TED App, there were total 202 valid questionnaires completed from TED App users in Taiwan. Adopting Statistic System: SPSS22.0 to analyze questionnaire results for descriptive statistics, reliability analysis. The empirical results show:

1. To promote using willing from users, the developers of application software can enhance perceived usefulness, perceived ease of use, perceived playfulness.
2. To promote behavior intention from users, the developers of application software can enhance users' behavioral.
3. Users' subjective norm of application would interfere the behavior intention.
4. Users' perceived quality of application would interfere the behavior intention.

Keywords: Subjective Norm, Perceived Quality, Technology acceptance model, Perceived playfulness