附件一 設計學院教師升等門檻認定之頂級研討會清單

| 編號 | 研討會議名稱 | 接受率 | 重要性說明 | 設計相關性 | 通過之系所/日期/教評會 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Computer Human Interaction (CHI)/ ACM SIGCHI | 16~25% | 全球最頂尖的人機互動設計會議，每年舉辦一次，吸引跨領域人數超過3000人參與。GS=1, H5=95, >Q1 | 人機互動 | 設計系110.01.20 第10905次 |
| 2 | ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work & Social Computing / ACM CSCW | 26% | 電腦輔助協作設計最重要國際會議，每年舉辦一次，參與人數約為900人。GS=2, H5=61, >Q1 | 電腦協作設計 | 設計系110.01.20第10905次 |
| 3 | ACM Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing (UbiComp) / ACM UBICOMP | 26% | 普及運算領域重要國際會議，每年舉辦一次，參與人數約為900人。GS=3, H5=54, >Q1 | 智能環境設計 | 設計系110.01.20第10905次 |
| 4 | ACM Symposium on User Interface Software and Technology / ACM UIST | 22% | 使用者介面設計的頂尖國際會議，每年約400位使用者介面設計學者參與。GS=6, H5=44, >Q1 | 使用者介面 | 設計系110.01.20第10905次 |
| 5 | Conference on Designing Interactive Systems / ACM DIS | 20~26% | 互動設計的頂尖國際會議，每年約300位頂尖互動設計學者參與。GS=14, H5=31, ~Q2 | 互動設計 | 設計系110.01.20第10905次 |
| 6 | Mobile HCI/ ACM MobileHCI | 23% | 行動運算及人機互動領域重要國際會議，每年舉辦一次，參與人數約為220人。GS=18, H5=30,~Q2 | 行動人機互動 | 設計系110.01.20第10905次 |
| 7 | IEEE Virtual Reality Conference / IEEE VR | 22% | 虛擬實境領域重要國際會議，每年舉辦一次，參與人數約為1200人。GS=19, H5=28, ~Q2 | 虛擬實境 | 設計系110.01.20第10905次 |
| 8 | International Conference on Tangible, Embedded, and Embodied Interaction / ACM TEI | 27% | 實體介面設計的頂尖國際會議，每年約300位使用者介面設計學者參與。GS=20, H5=27, ~Q2 | 實體互動 | 設計系110.01.20第10905次 |
| 9 | ACM International Conference on Multimedia / ACM MM | 23% | 多媒體設計的頂尖國際會議，每年約200位使用者介面設計學者參與。GS=4, H5=58, >Q1 | 多媒體 | 設計系110.01.20第10905次 |

 備註：1.頂級研討會論文之認定以投稿日為基準。

 2.本清單之異動，須經系、院教評會審查通過。提出頂級研討會清單建議之系所，需主動進行定期檢視。