

元智大學補助學生出席國際會議報告書

100 年 4 月 30 日

報告人姓名	許仲佑	所屬系所	資訊工程研究所	職稱	博士班研究生
會議名稱	中文：電腦遊戲、多媒體、及相關電腦技術國際研討會議				
	英文：Annual International Conference on Computer Games, Multimedia and Allied Technology (CGAT2011)				
會議時間	自 2011 年 4 月 25 日至 2011 年 4 月 26 日		會議地點	Penang, Malaysia	
論文發表	(一): A Fast Channel Switching System for IPTV based on Multi-channel Preview				

報告內容應包括下列各項：

一、 參加會議的經過

由 GSTF(Global Science & Technology Forum)主辦的 The Annual International Conference on Computer Games, Multimedia and Allied Technology (CGAT2011), 於 2011 年 4 月 25 日至 26 日在馬來西亞的 Equatorial Hotel, Penang 舉行。本次會議約有來自世界 15 個國家的學者專家參與。本研究室發表被接受的論文為「A Fast Channel Switching System for IPTV based on Multi-channel Preview」於會議進行的第一天(2011/4/25)的下午進行論文研討以及發表。在論文報告期間，獲得與會學者許多貴的建議與意見，會議中針對所提出論文中的模擬環境是否適用於數量高達萬個以上頻道，與演算法產生的 overhead 是否會過大的相關問題討論，收穫頗多。除了發表論文之外，在第一天的會議期間，也參加了大會邀請知名學者的 Keynote Speech，Speech: Prof. Edmond Prakash 發表的演說，題目是「Games Technology: Console Architectures, Game Engines and Invisible Interaction」，他說明未來電視遊戲引擎的三個核心技術發展，並分析目前市面上熱門的電視遊戲的架構，如 PS3、XBOX、Wii

與 PSP 於提出未來相關發展的趨勢，這也是全球互動式多媒體娛樂發展所關注的議題。雖然不是我專業領域的部分知識，但仍然給我許多啟發。

二、 與會心得

The Annual International Conference on Computer Games, Multimedia and Allied Technology 國際會議每年舉辦一次，目前已經舉辦到第四屆，主要目的是希望能夠吸引世界各地的研究學者來發表個人目前的研究，並一同交流與學習。在二天的會議中，聽了許多國家的學者發表自己的研究，雖然有些主體與自己本身的研究領與沒有直接的相關性，像 Computer Games、Allied Techonology 等等，聽聽專家其他專家學者在各研究領域的寶貴研究成果，也給了我許多觸類旁通的啟發。參與國際學術研討會不僅可以提供學術交流，更可以擴大個人的國際視野，並深刻了解到各國學者對研究的積極與認真的態度。另一方面，由於國際會議全程都必須以英文溝通，所以當英文溝通能力不好時，容易造成其他學者聽不懂自己的研究，自己也聽不懂其他研究學者的研究，因此，透過參與國際會議可以強迫自己學習英文的動力。未來，期勉自己能夠專注於研究上，並發表品質良好的論文與其他學者分享，並提升我們國家在國際舞台上的地位。

三、 攜回資料名稱及內容

1. 大會會議議程表: 記錄本次研討會的時間、地點、會議流程、報告人員以及報告題目等相關會議資訊。
2. 大會論文集光碟



