

以人因工程為基礎探討 動暈症之原因與改善方法

動機與目標

虛擬實境的應用是未來科技發展的趨勢，除了普及度最高的娛樂產業，醫學、教育、製造業領域都有很大的運用空間，而工廠作業人員的教育訓練正是其中一環，本專題的目標是透過探討動暈症的原因與改善方法並建立實驗，評估受測者對於虛擬實境的適應能力並給予不適者減緩症狀的建議。

方法與工具

工具方面主要使用Unity來建置環境，硬體使用HTC Vive，並用MSSQ、SSQ等問卷幫助受測者能力的評估。實驗利用虛擬實境的工作環境，讓受測者在不同的視覺條件下進行多種任務，綜合各項測驗的分數來進行分析。

結論

此次專題能透過實驗結果看到，受測者本身體質、受測當下的身體狀況、不同測驗的複雜程度等多種因子都有可能影響在虛擬實境下的作業能力，因此在未來虛擬實境更加普及的環境下這樣的評估系統也顯得更重要，針對不同的作業內容設計相對應的測驗，也能提升系統的運用範圍。

組員

台北科技大學工管系：
蘇元均、洪梓峻、
林順傑、林曦同

TAIPEI 國立臺北科技大學
TECH National Taipei University of Technology



基本個人資料

請輸入您的年齡

21 歲

請選擇您的性別

男

OK

