

98 學年度大四工工專題摘要

1	人因工程應用於娛樂型機器人之情境設計
指導教授	黃雪玲 教授
參與學生	9534011 林芝燁 9534013 吳玉婷 9534043 吳怡萱
摘 要	
隨著科技的日益進步，近年來智慧型機器人的開發已成為產學界的焦點之一。本專題的研究是就著現有的技術與未來可能發展的科技，針對使用者與市場的需求，並結合台灣自有的文化特色，將娛樂功能連結到智慧型機器人的平台上，發展出兩套娛樂型機器人的應用情境。 在研究中，我們用問卷調查分析各個族群的喜好，以及可接受的娛樂型機器人產品價位；其中我們調查的對象廣泛地包含各個職業與年齡層，以了解整體社會的偏好趨勢。而後再以焦點訪談進一步鎖定具有消費能力的二十到三十歲、三十到四十歲的兩個年齡層之族群，深入探討他們的需求，經由交互討論激發更多的情境創意。待問卷調查與焦點訪談告一段落後，我們整理兩次的結論與意見，針對幾個常見的情境進行使用者族群分析，思考娛樂型機器人可能發展的功能。 由於我們認為將來家庭與個人需求的機器人具有龐大的發展潛力，因此我們決定選擇這兩個情境做為本專題的研究方向。其中我們所發展出的家庭式娛樂機器人，可以提供使用者查詢與提醒節日的功能，並依家庭內每個成員的喜好與不同場合播放不同風格的音樂。而隨身型娛樂機器人則可以提供旅遊情報，並與使用者聊天、遊戲，以及進行機器人之間多元的互動。以上我們所發展出的兩種娛樂型機器人情境不僅具有娛樂功能，亦充分結合了台灣自有的文化特色，希望能提供未來相關產業在發展娛樂型機器人產品時的參考。	