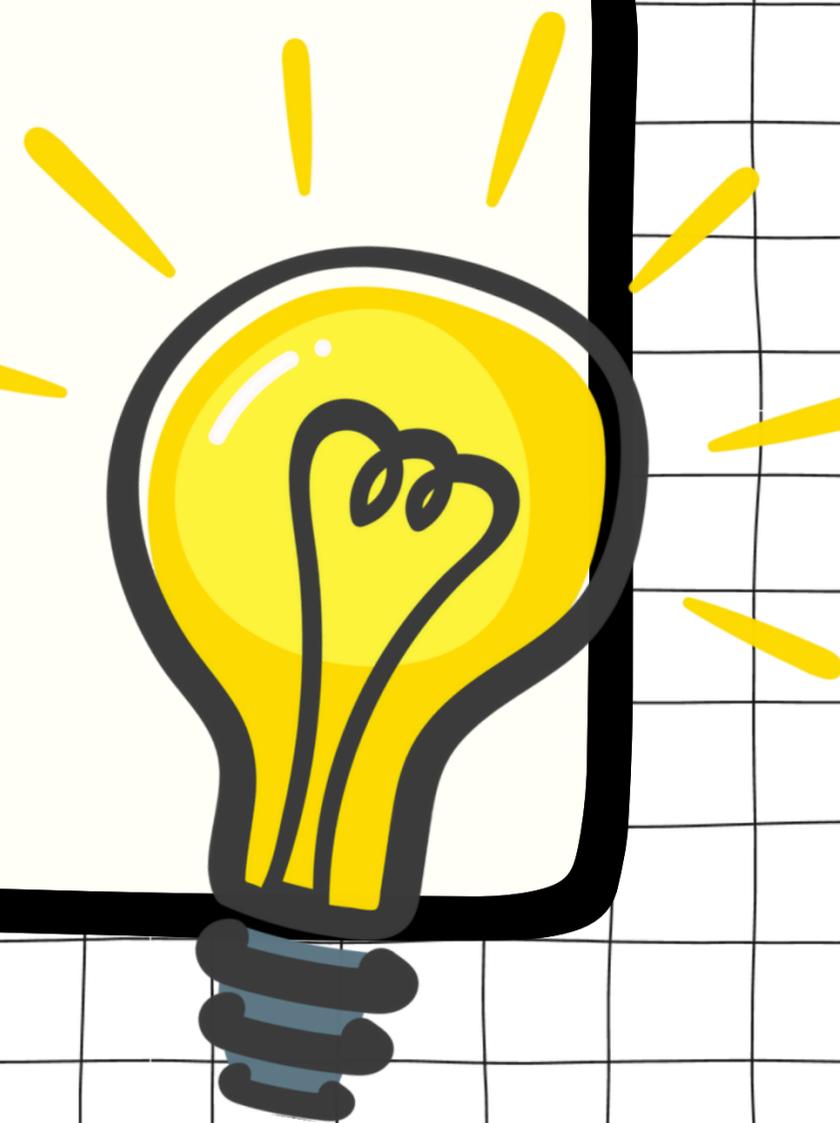


●●● 第3組 視覺注意力

知覺心理學報告

李 晴 尚明蒂 徐依綾 陳宛琳 陳暄霓
黃楷捷 樂文娟 潘昱誠 鄭喬馨 北村莉沙



目錄



01

相關理論

02

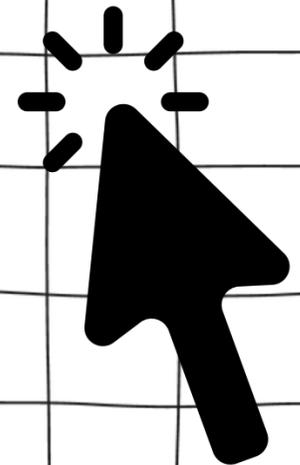
產品一

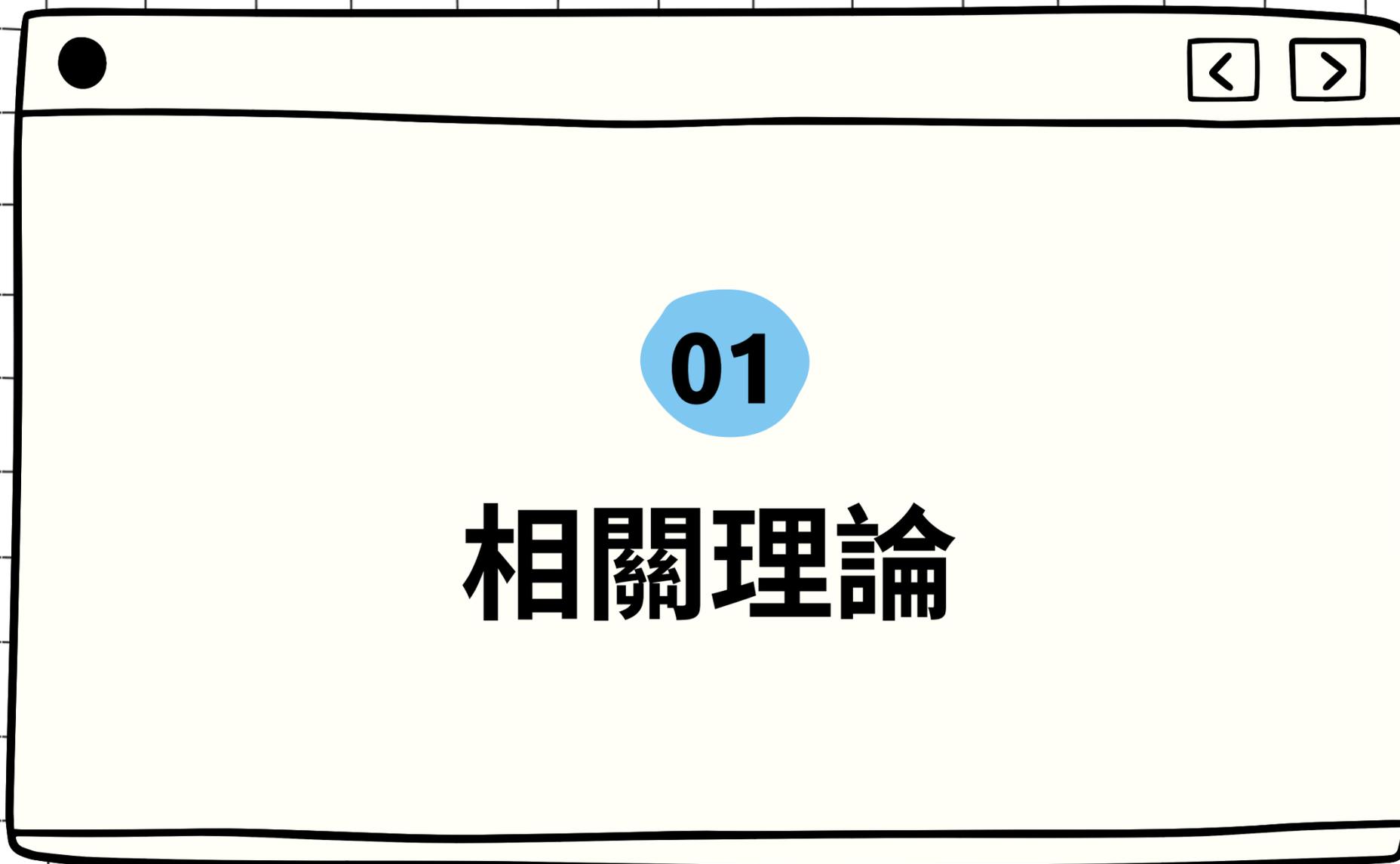
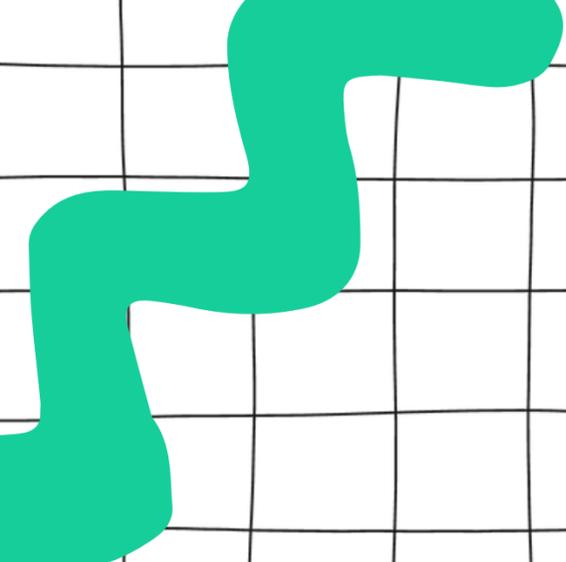
03

產品二

04

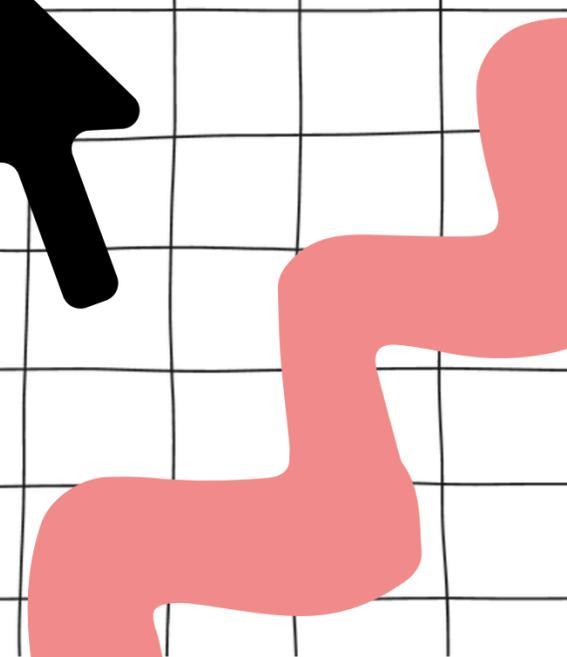
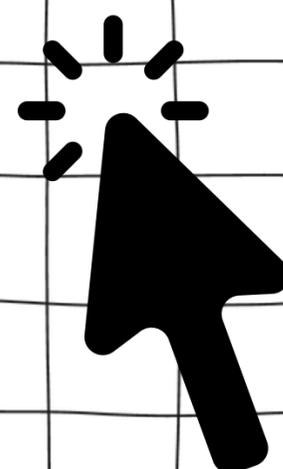
產品分析

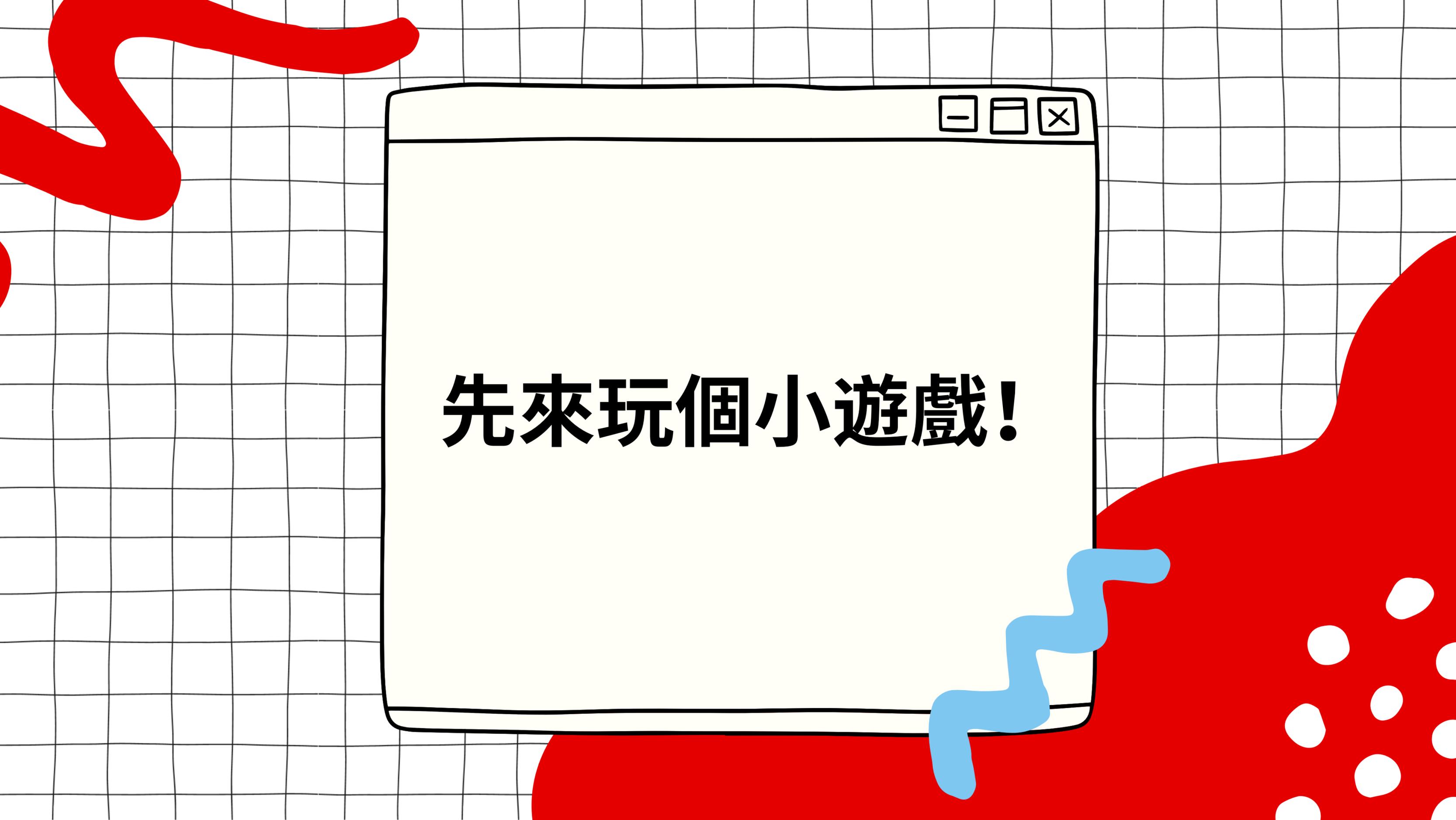




01

相關理論

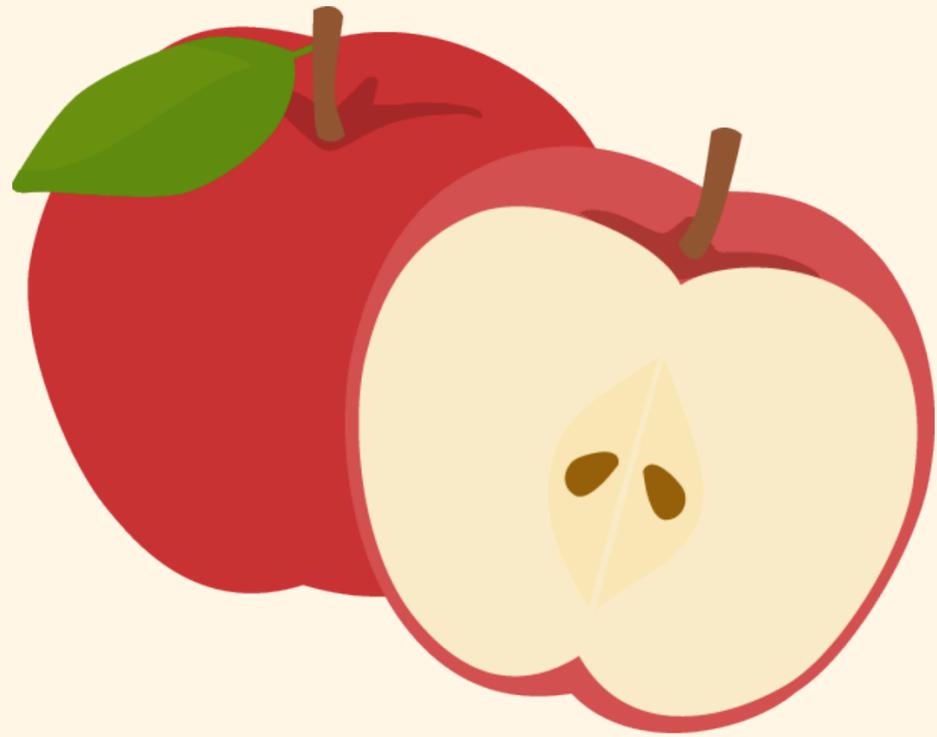




先來玩個小遊戲!

請在看到指定的圖片時拍手

左



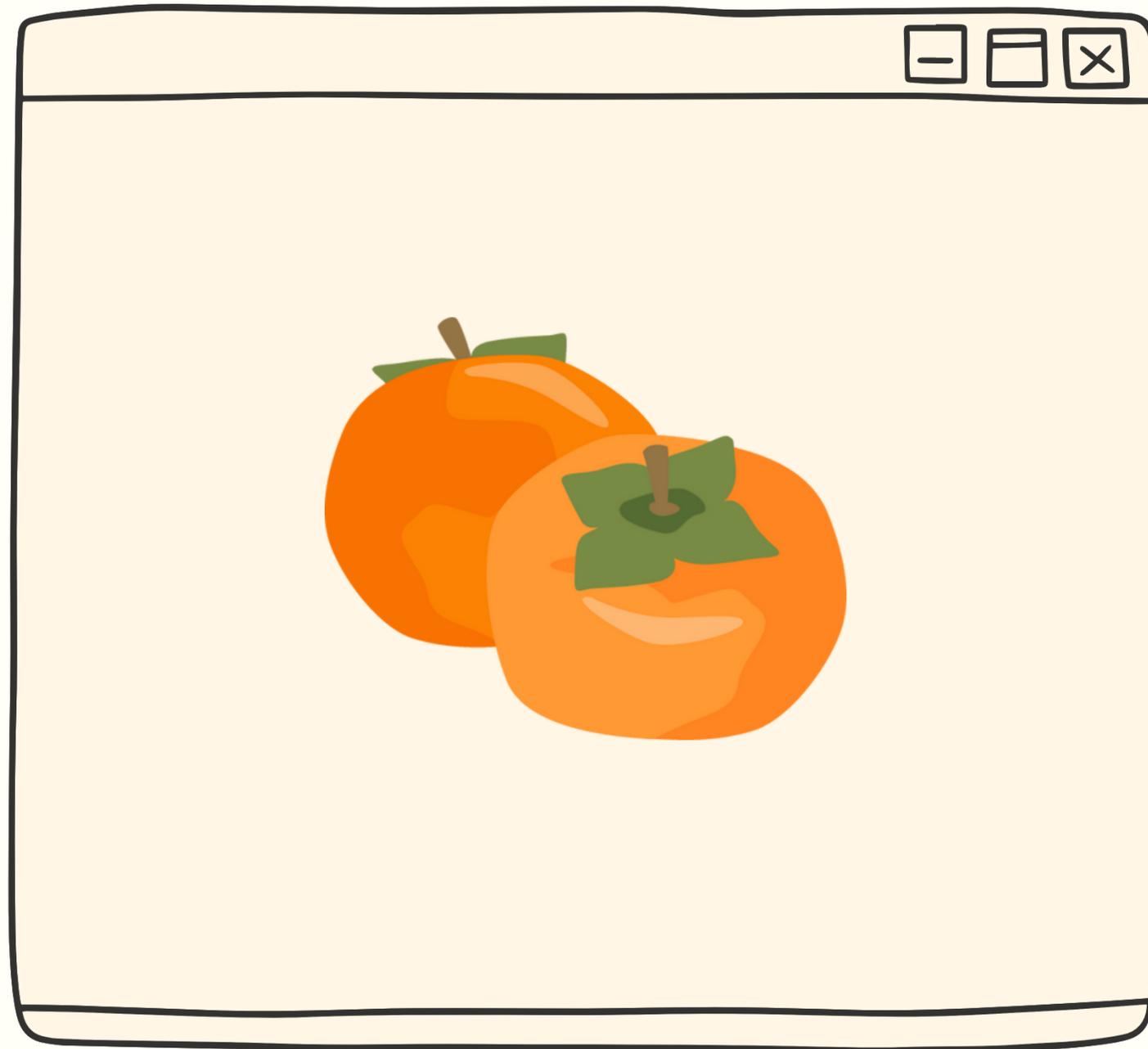
右

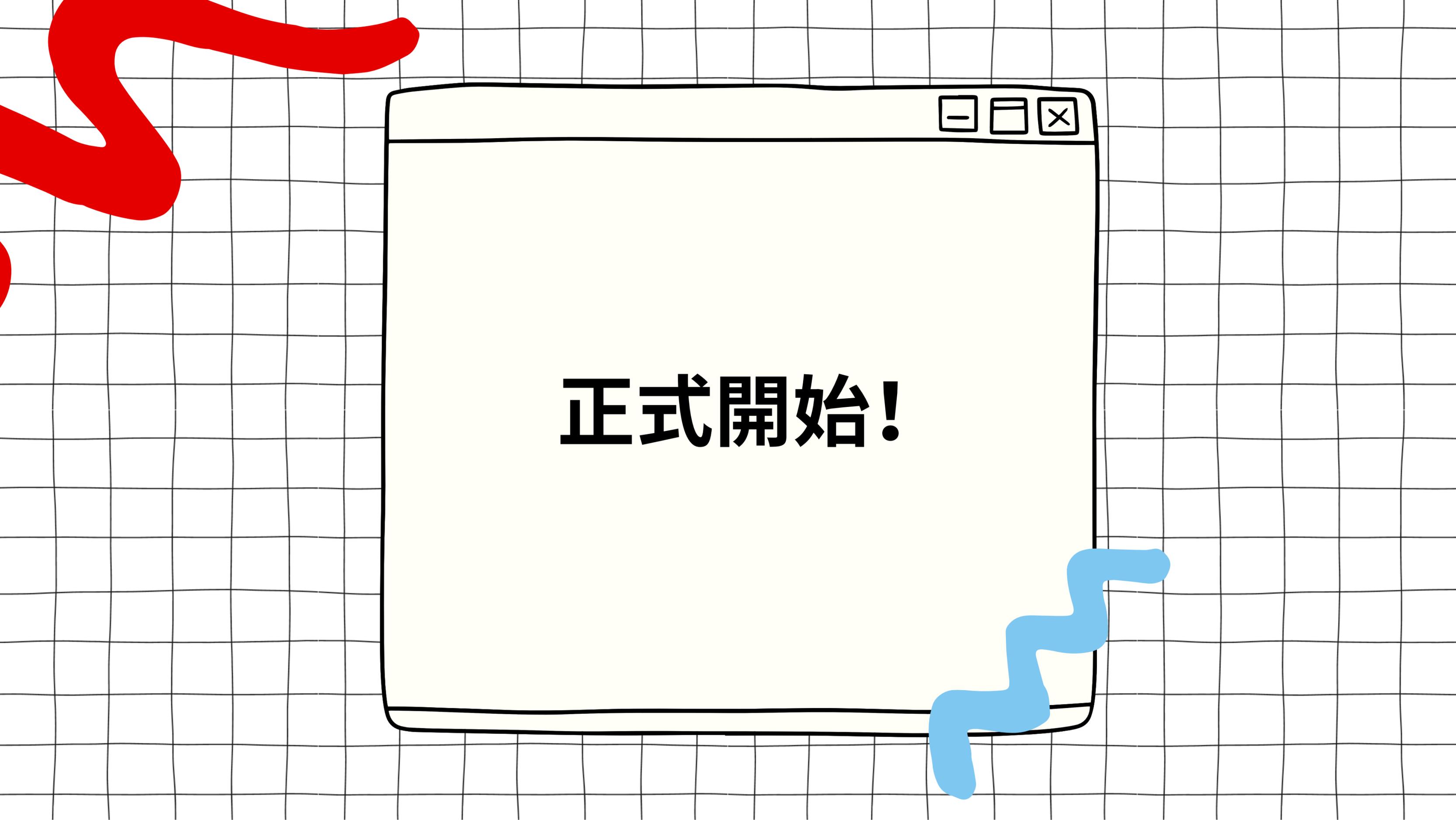


練習1



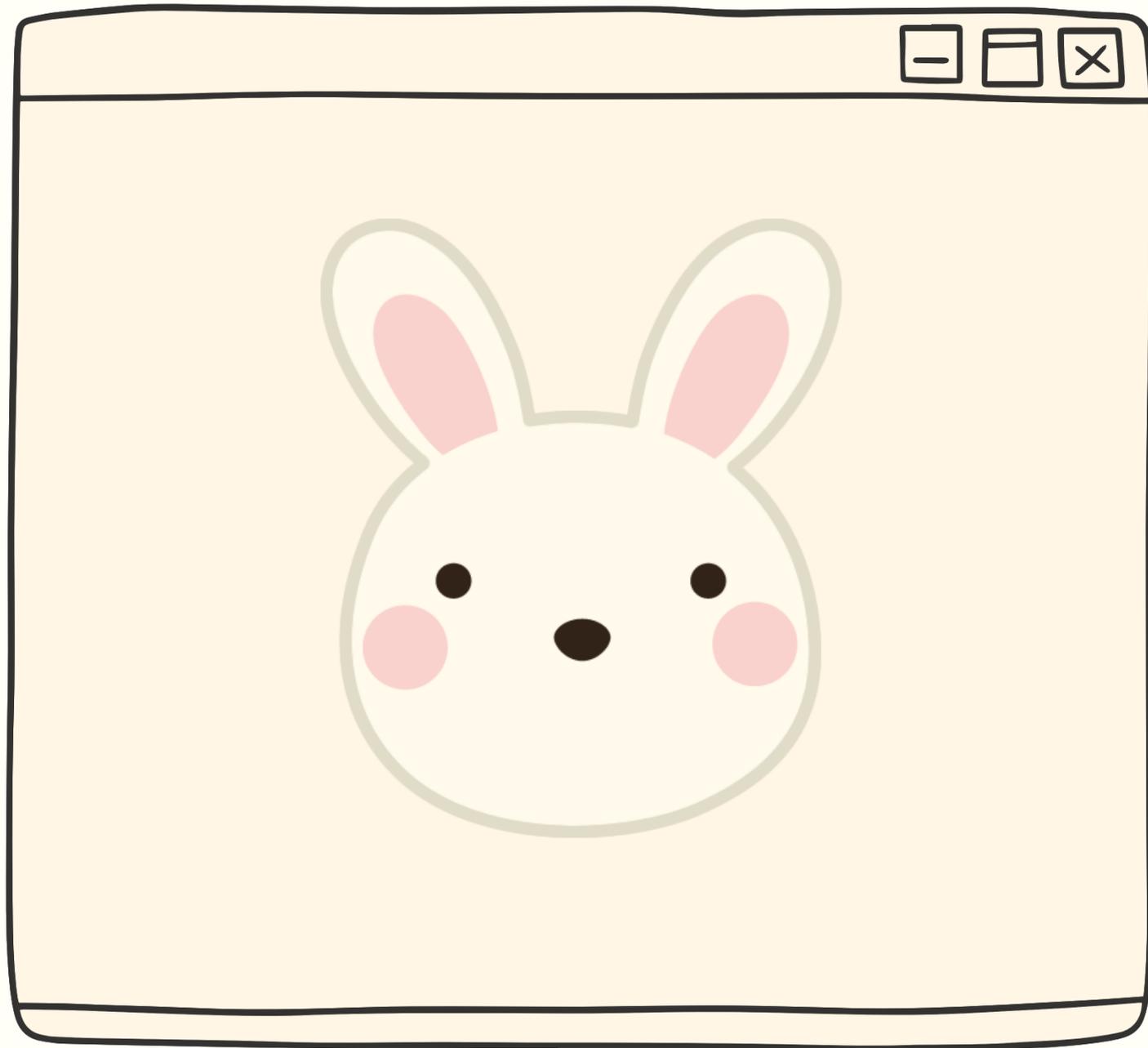
練習2



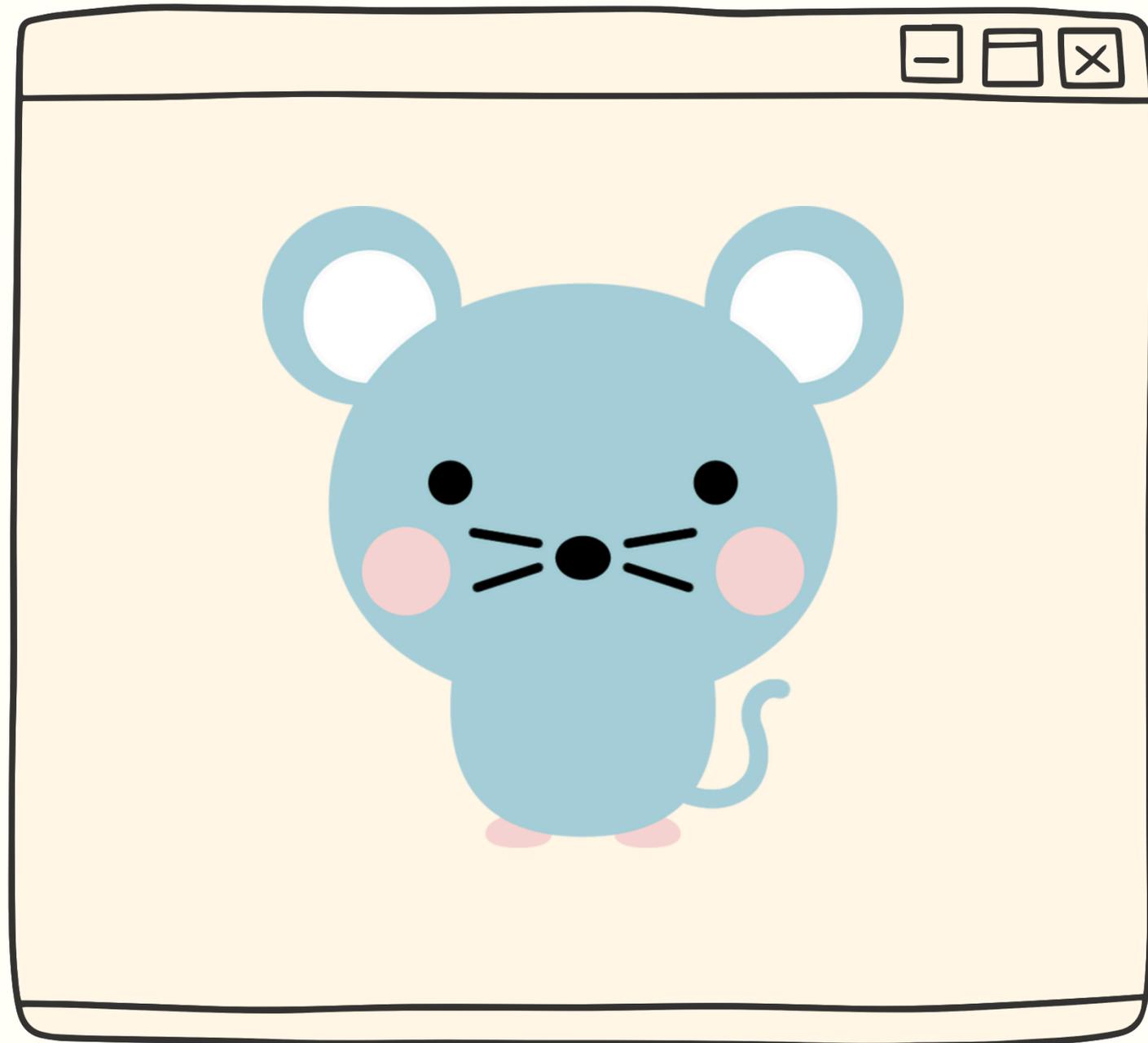


正式開始!

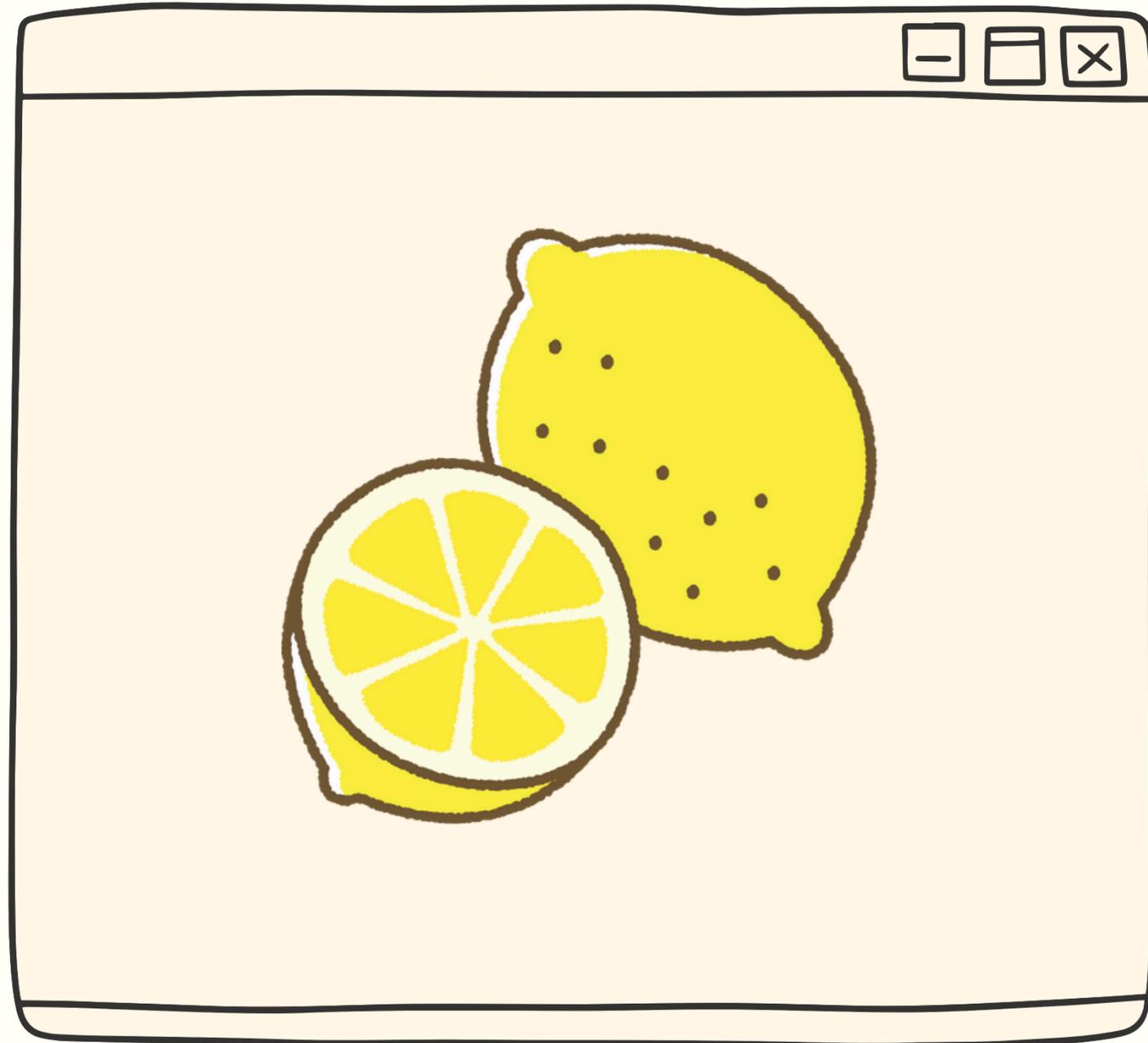
1



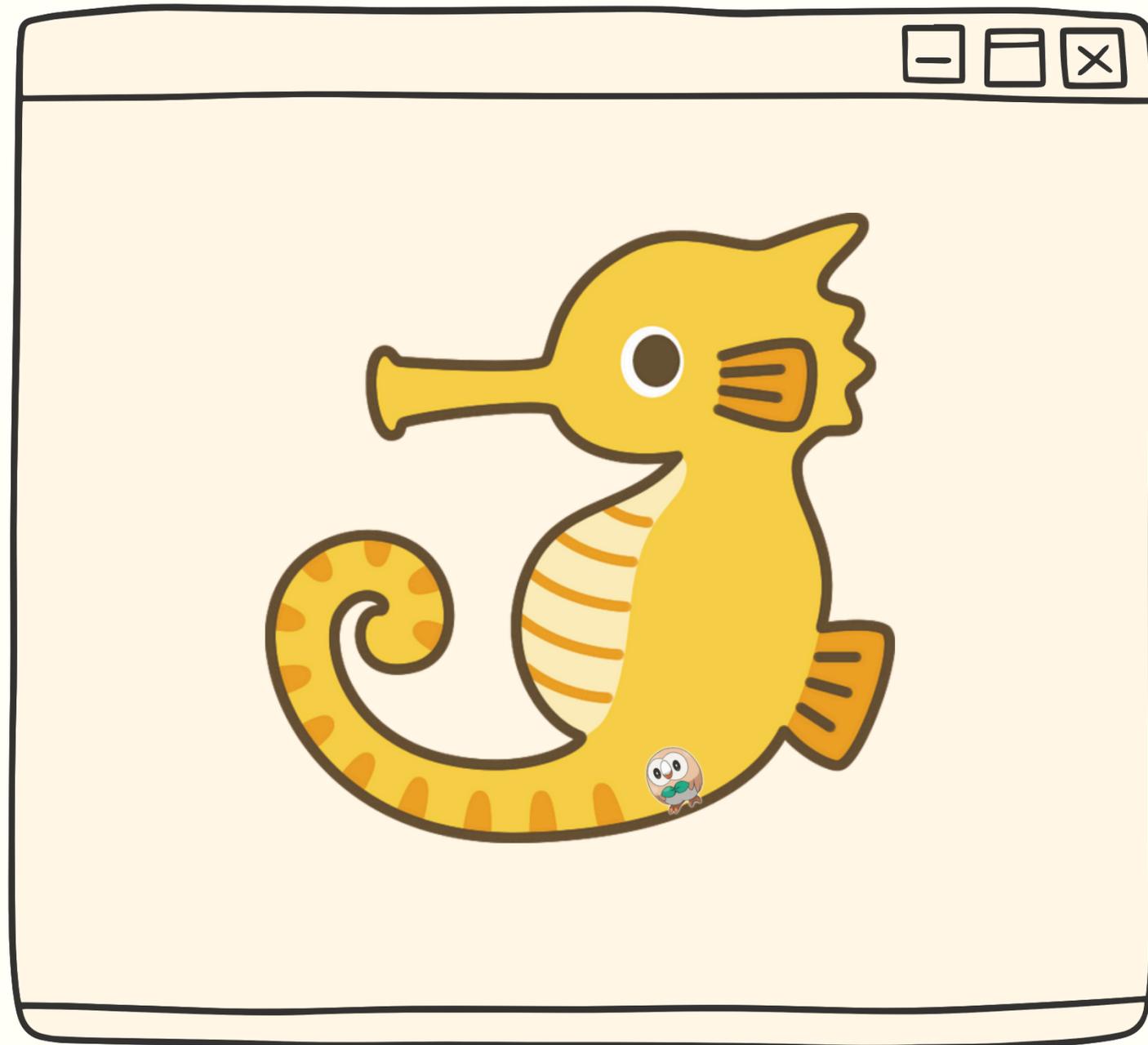
2



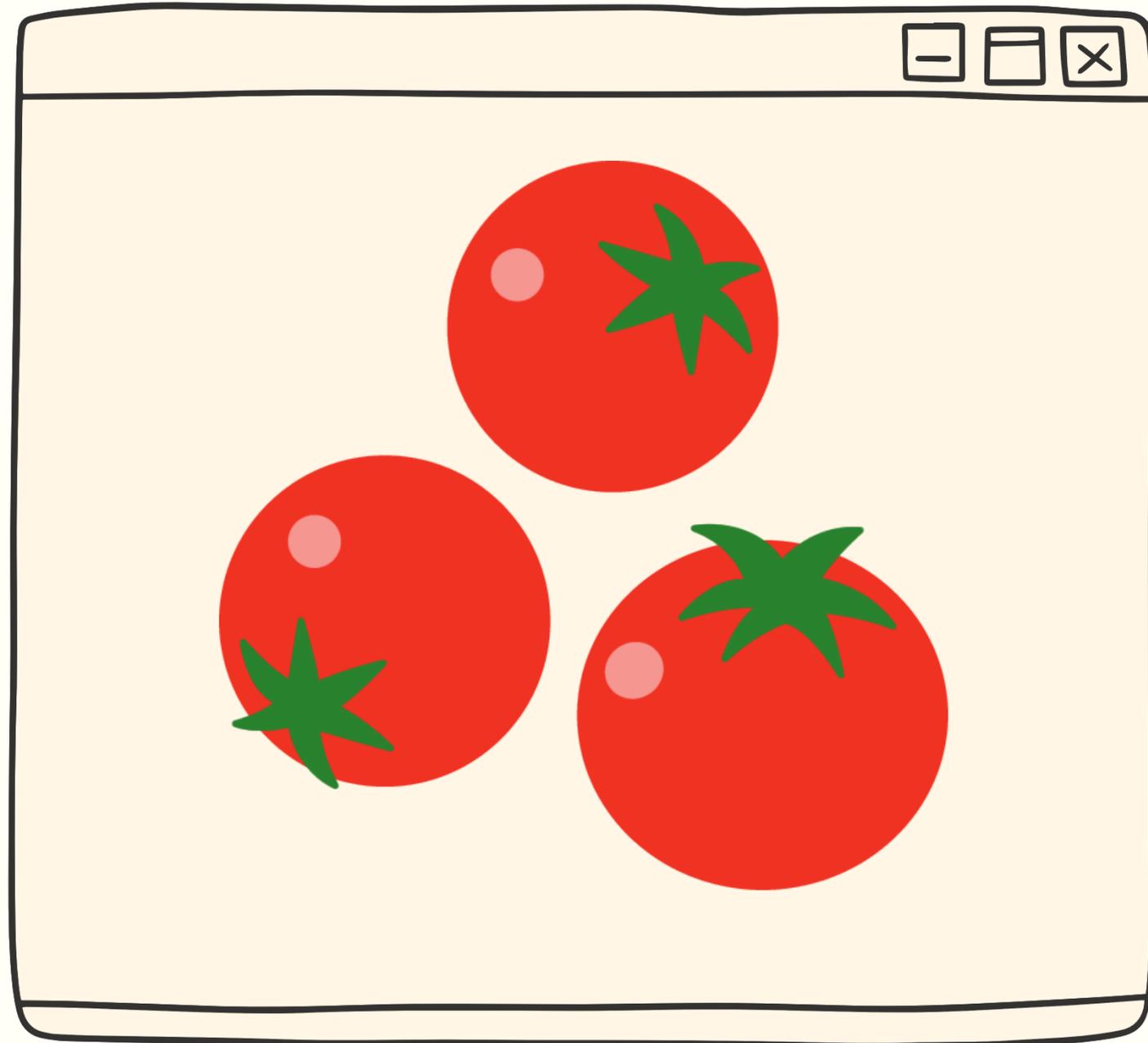
3



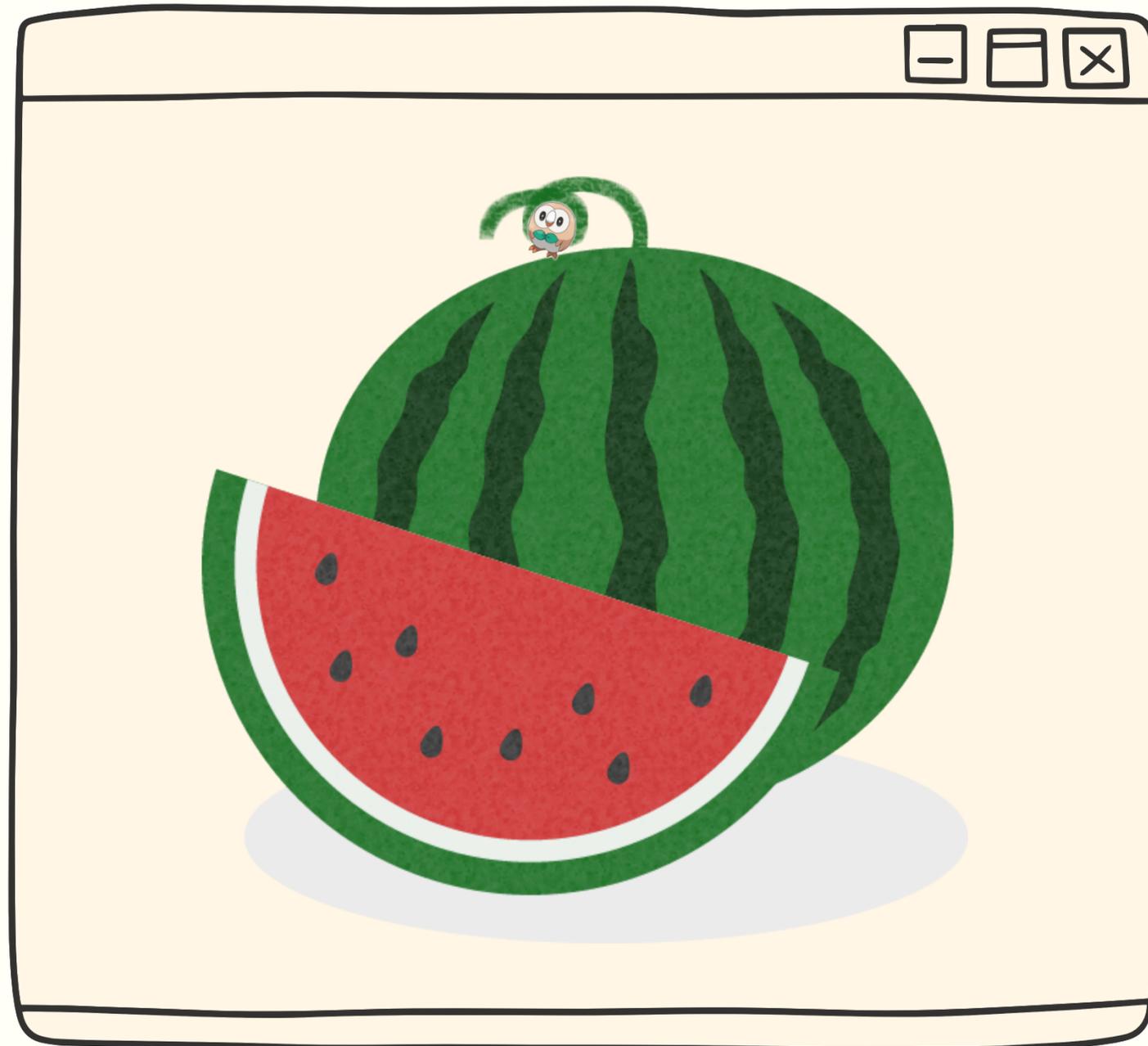
4



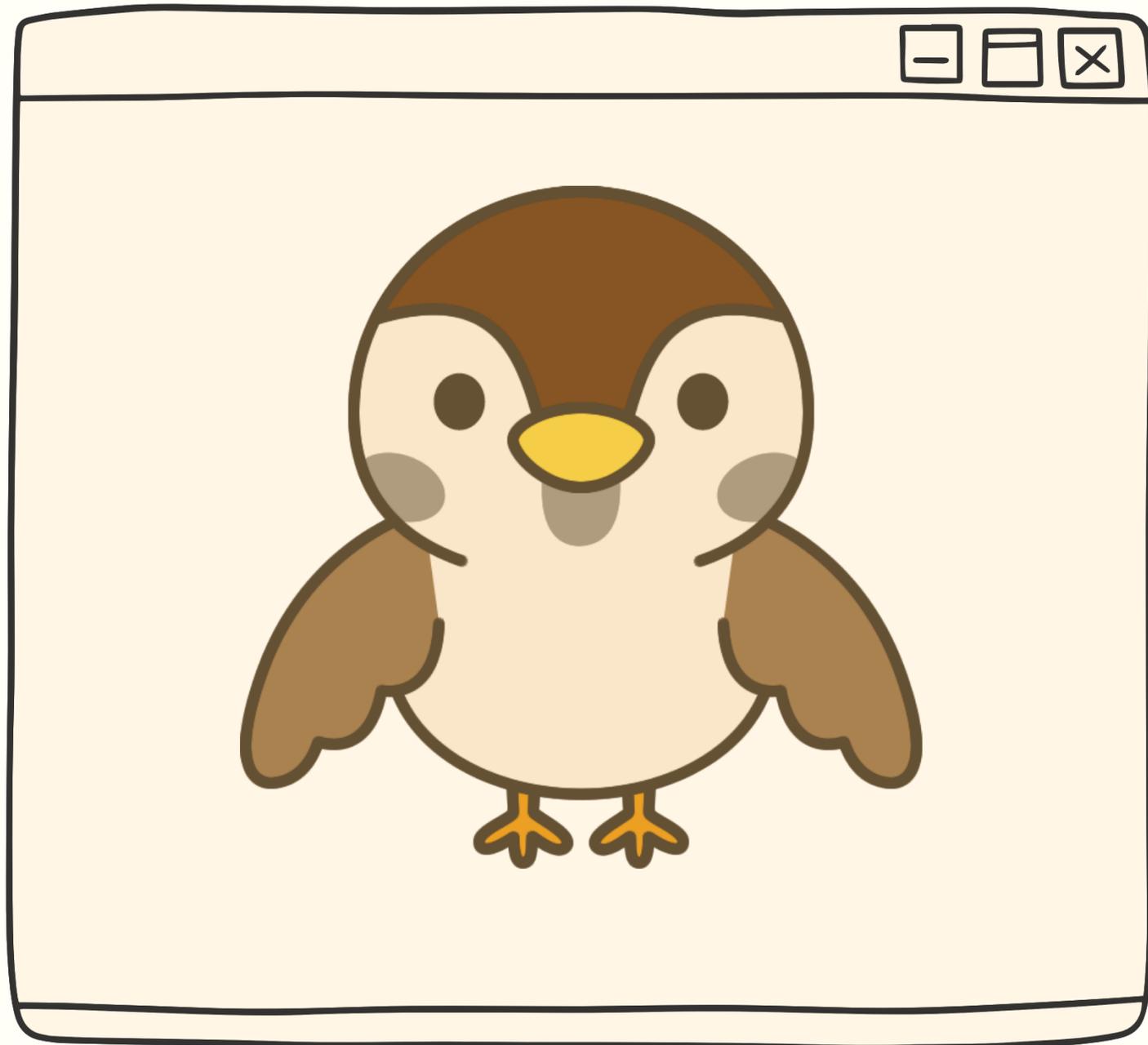
5



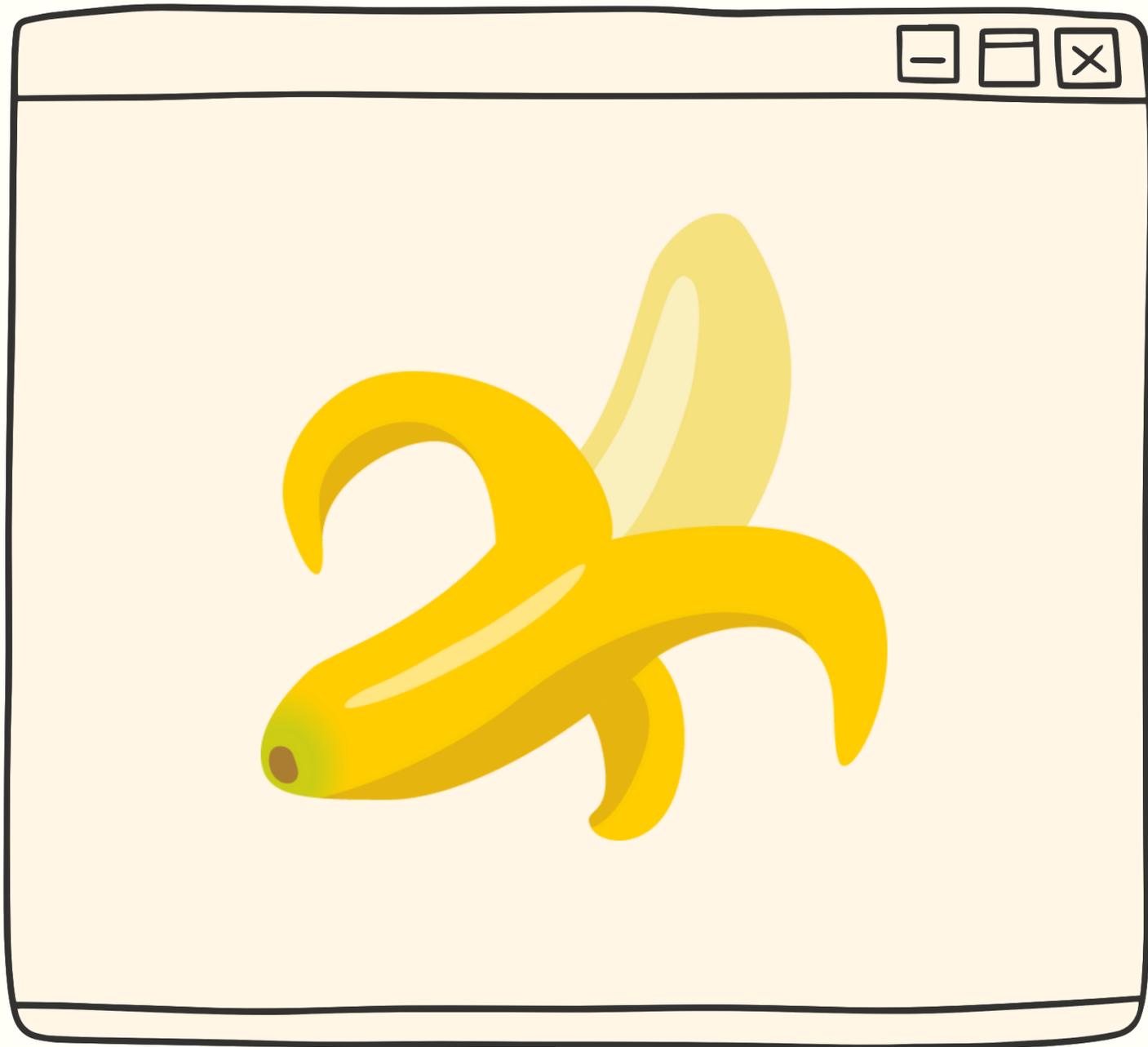
6



7



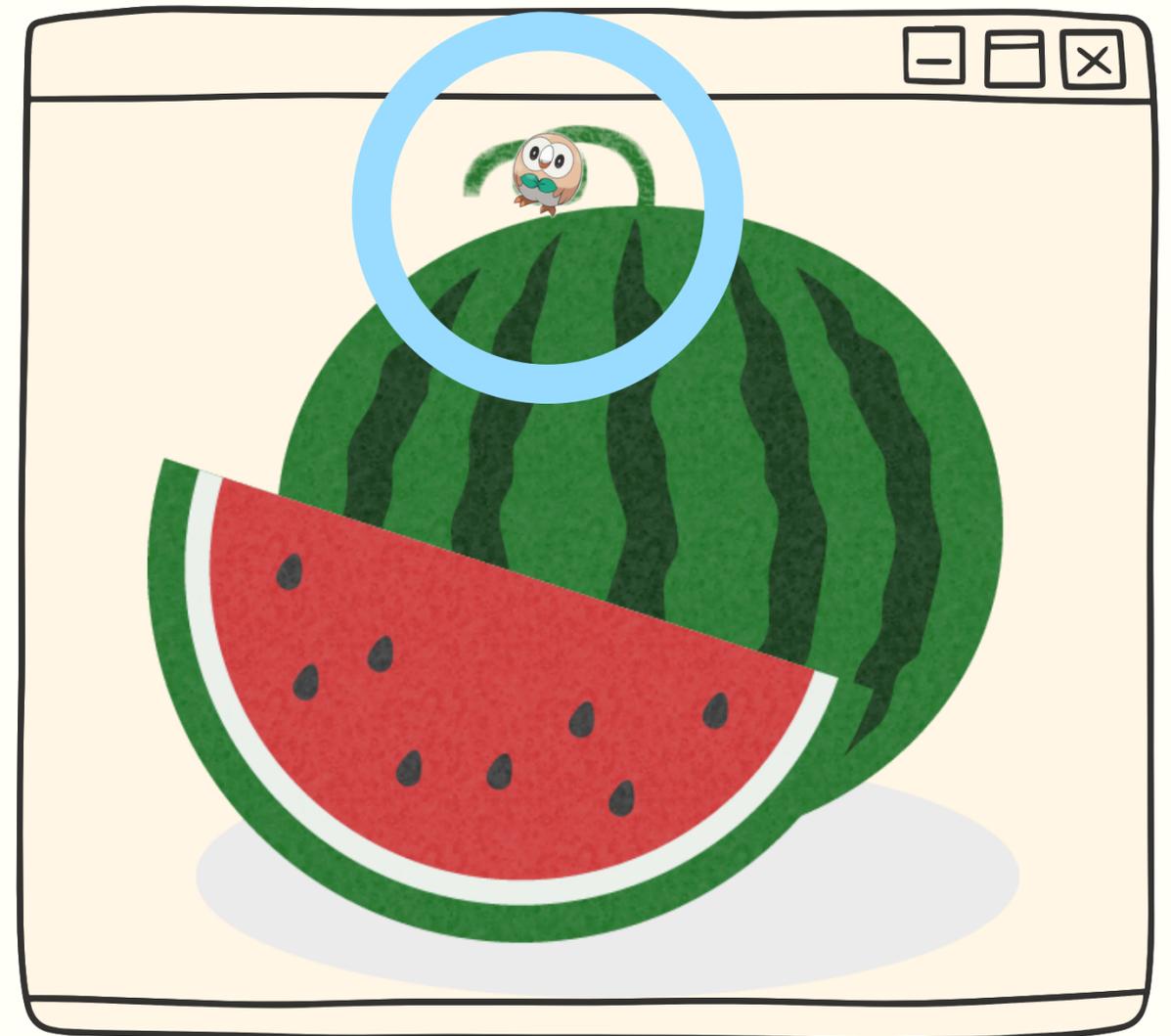
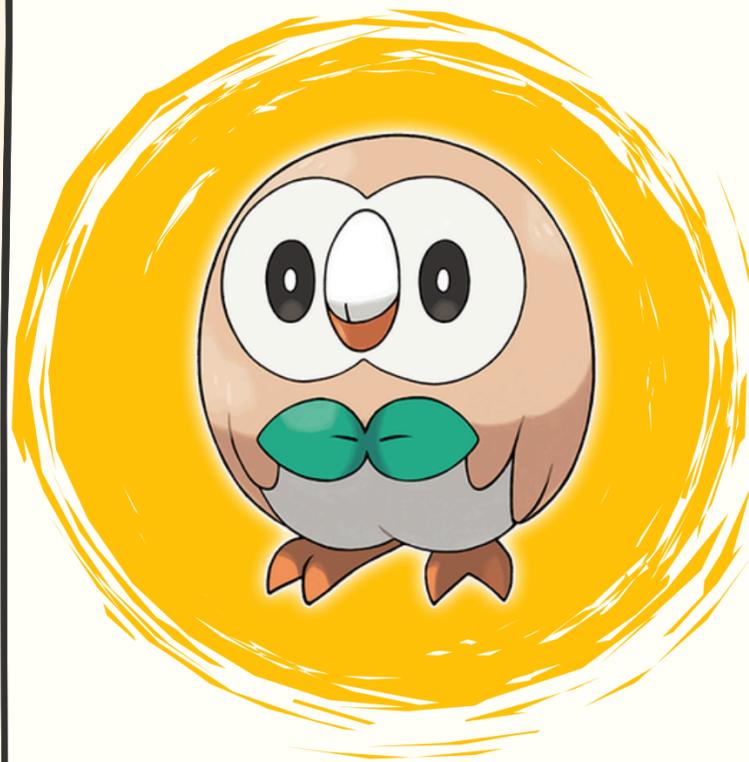
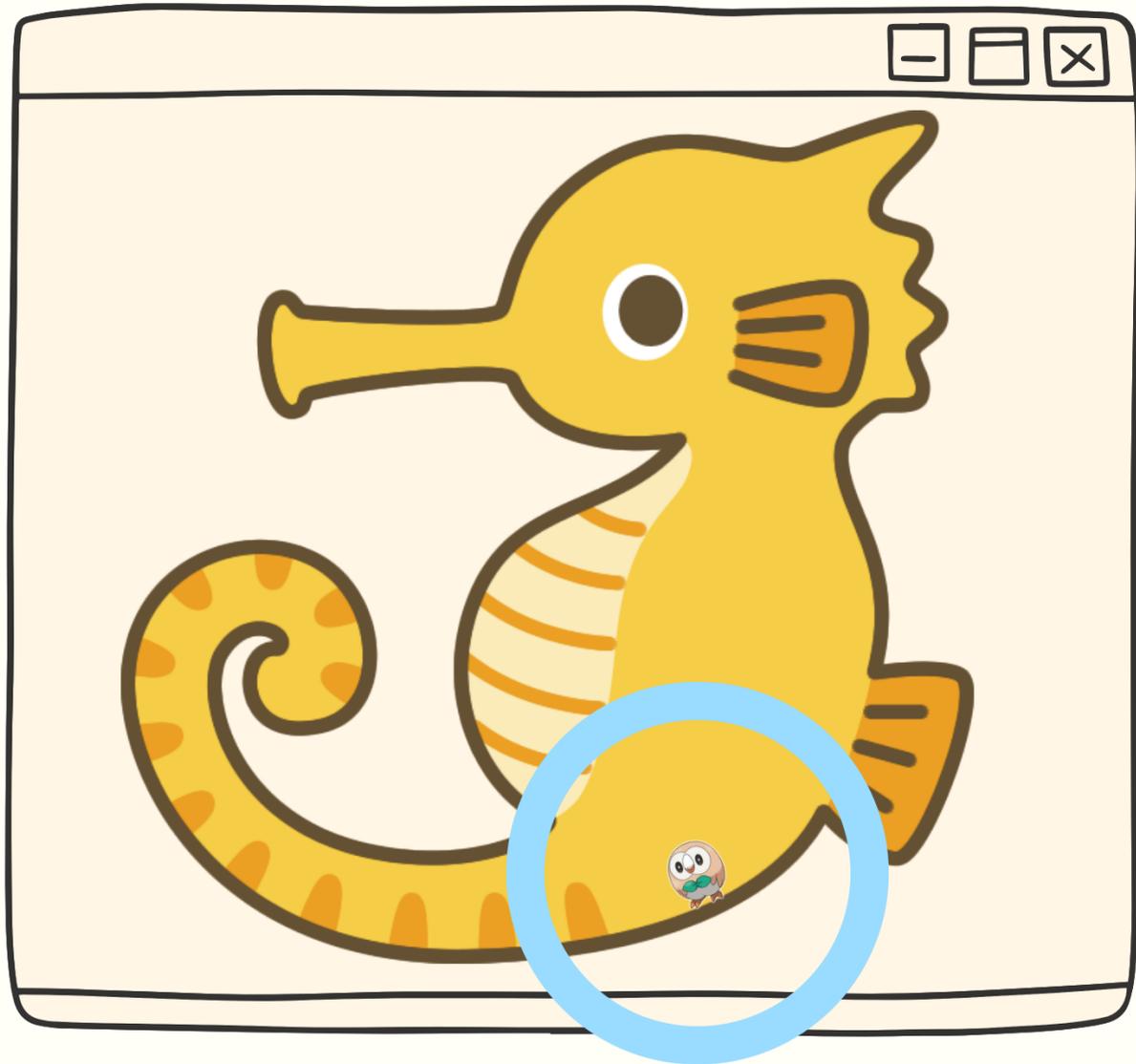
8





有發現到什麼不一樣嗎？

有發現到嗎？



有發現到嗎？



**另外，
看看舞台上還有多少人呢？**

選擇性注意力

較難以兼顧拍手作業、
隱藏的木木桌與舞台人員變化

選擇性注意力 (Selective Attention)

定義

注意力是有限的資源，
像聚光燈一樣凸顯重要細節，
由大腦經過判斷篩選，
將不相關資訊拋至感知邊緣

簡而言之，選擇性注意力
是選擇忽略的過程

影響因子

- 刺激的物理特徵
ex:聲音遠近、分貝
- 個體本身的興趣
- 認知策略

生活中的例子

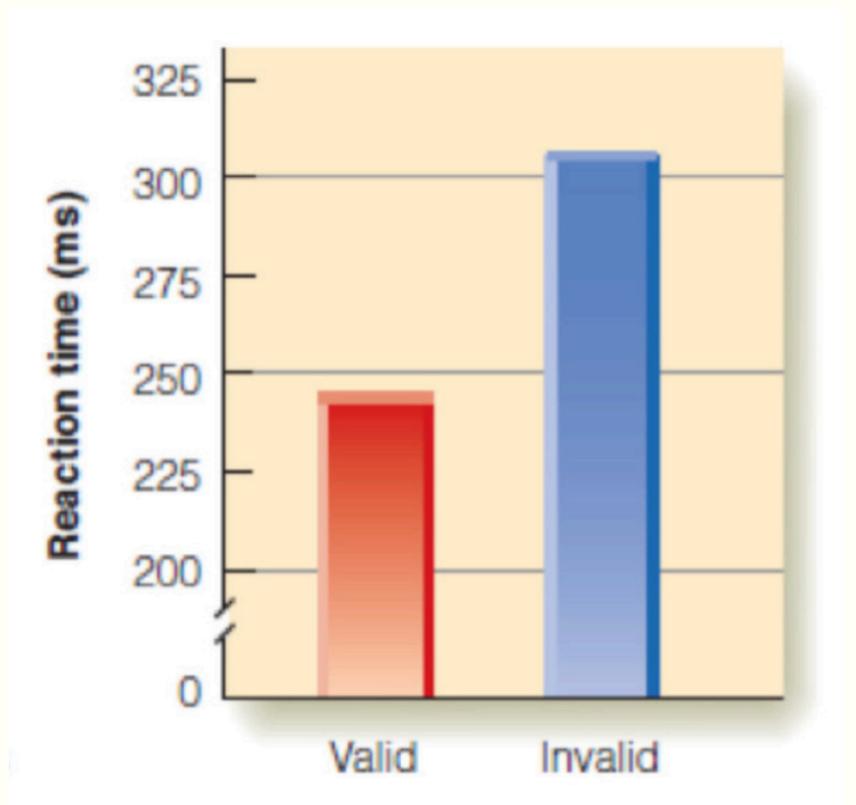
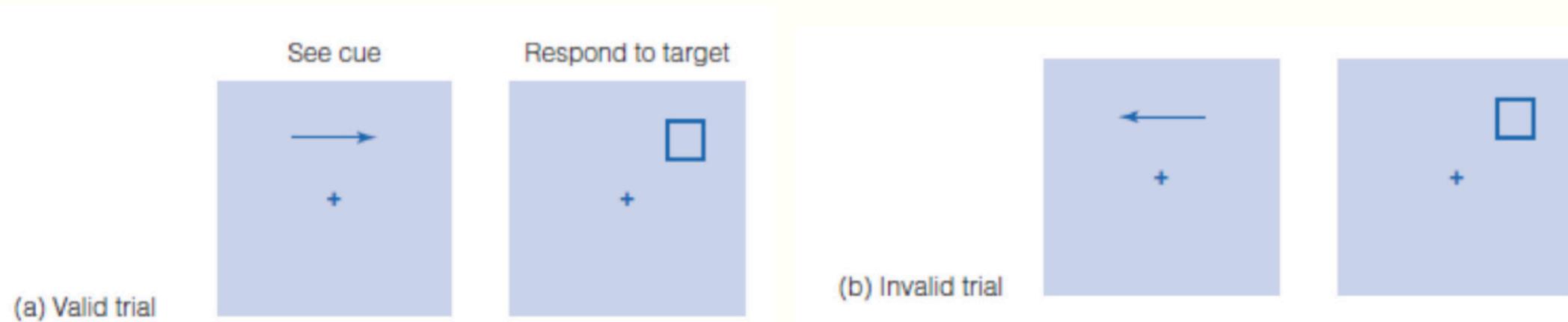
- 邊聽演講，邊寫作業
- 在麥當勞上家教
- 開車
- 逛超市
- 雞尾酒會效應

一心多用

算不算一種選擇性注意力的結果？

增進特定位置反應 (Posner's Precueing Experiment)

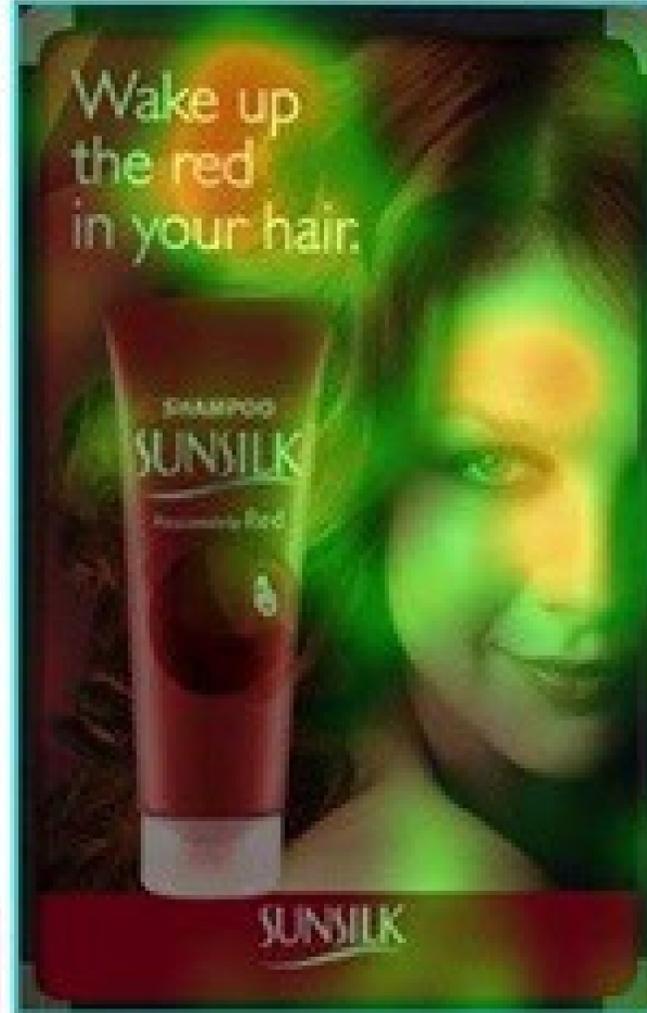
- Posner 等人 (1978) 發展一套線索提示 (precueing) 的方法，研究注意特定位置是否可幫助處理該位置的刺激
- 結果：valid 情境中，受試者反應較快
將注意力導引至某位置能增進該位置的訊息處理效率



利用類似Precueing 的廣告

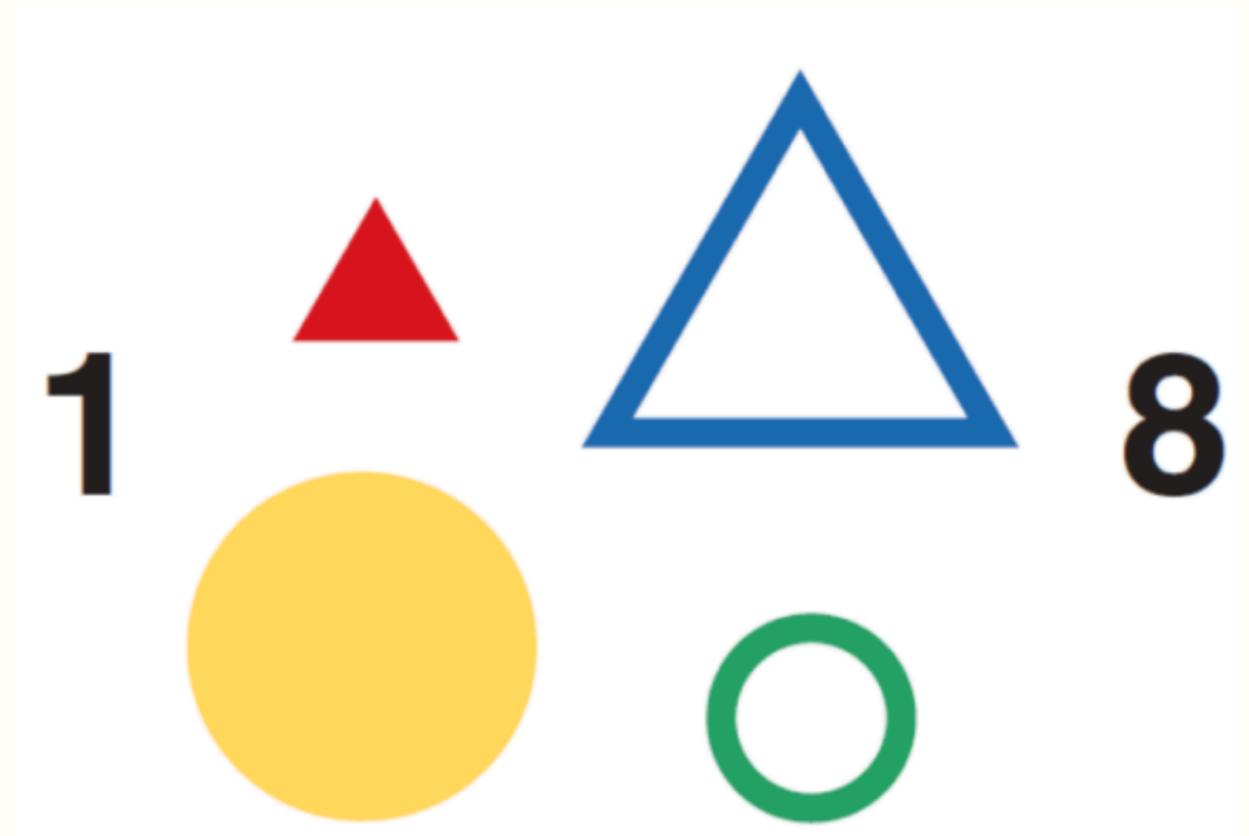


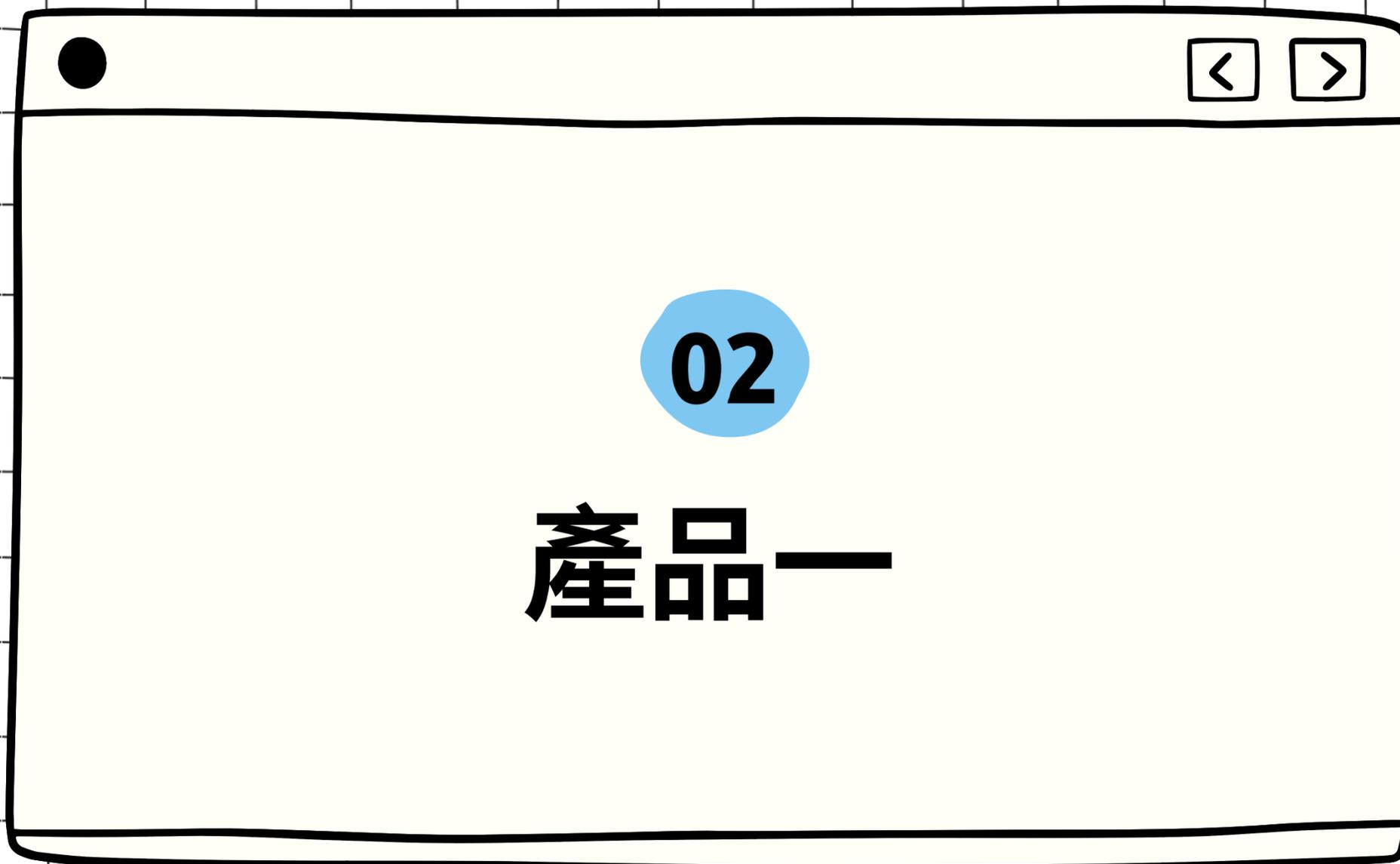
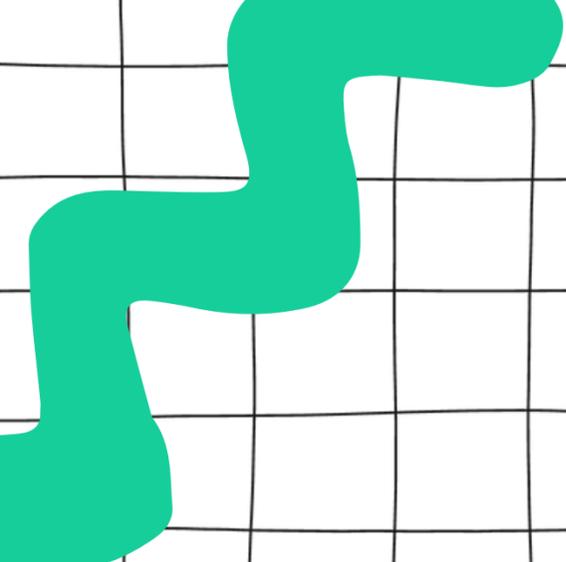
模特眼睛的視線可引導觀眾看的方向



特徵整合理論 (Feature Integration Theory)

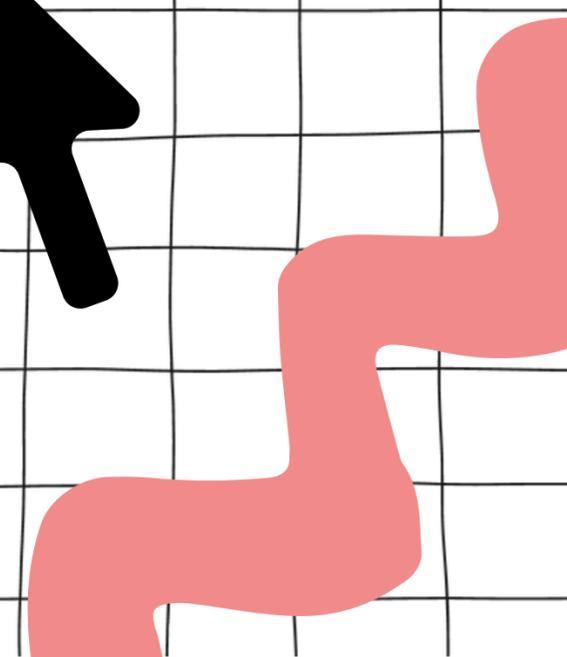
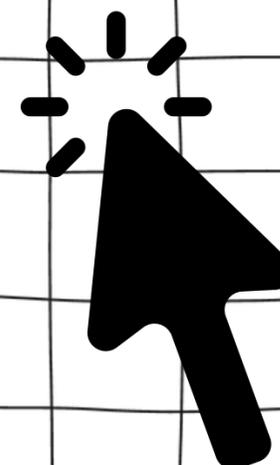
- Triesman 等人 (1982) 利用數字干擾物研究在有干擾物介入的過程是否會分散注意力，進而導致中間物體特徵錯誤地整合
- 結果：注意力不足時會出現整合錯誤
注意力介入後視覺刺激特徵才會和物體整合

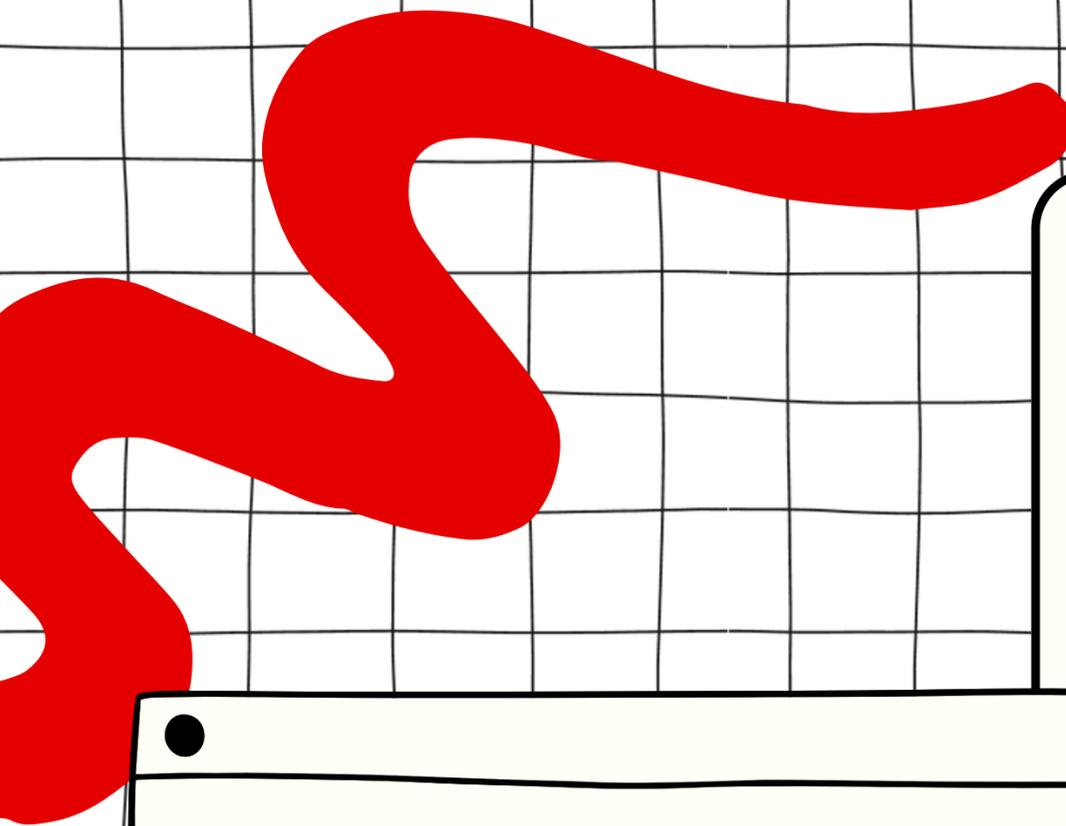




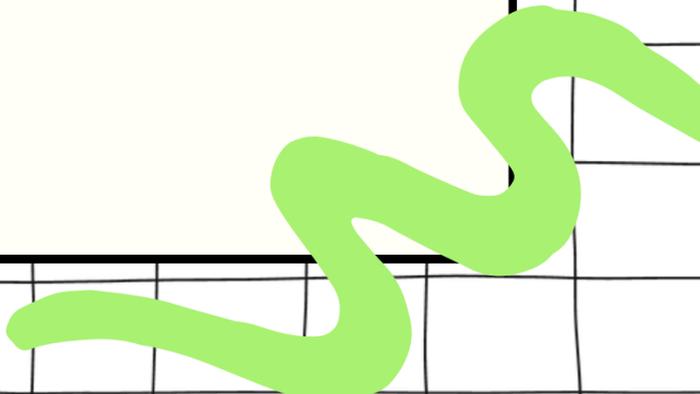
02

產品一





你有在北車
迷路過嗎？



Pokémon Road

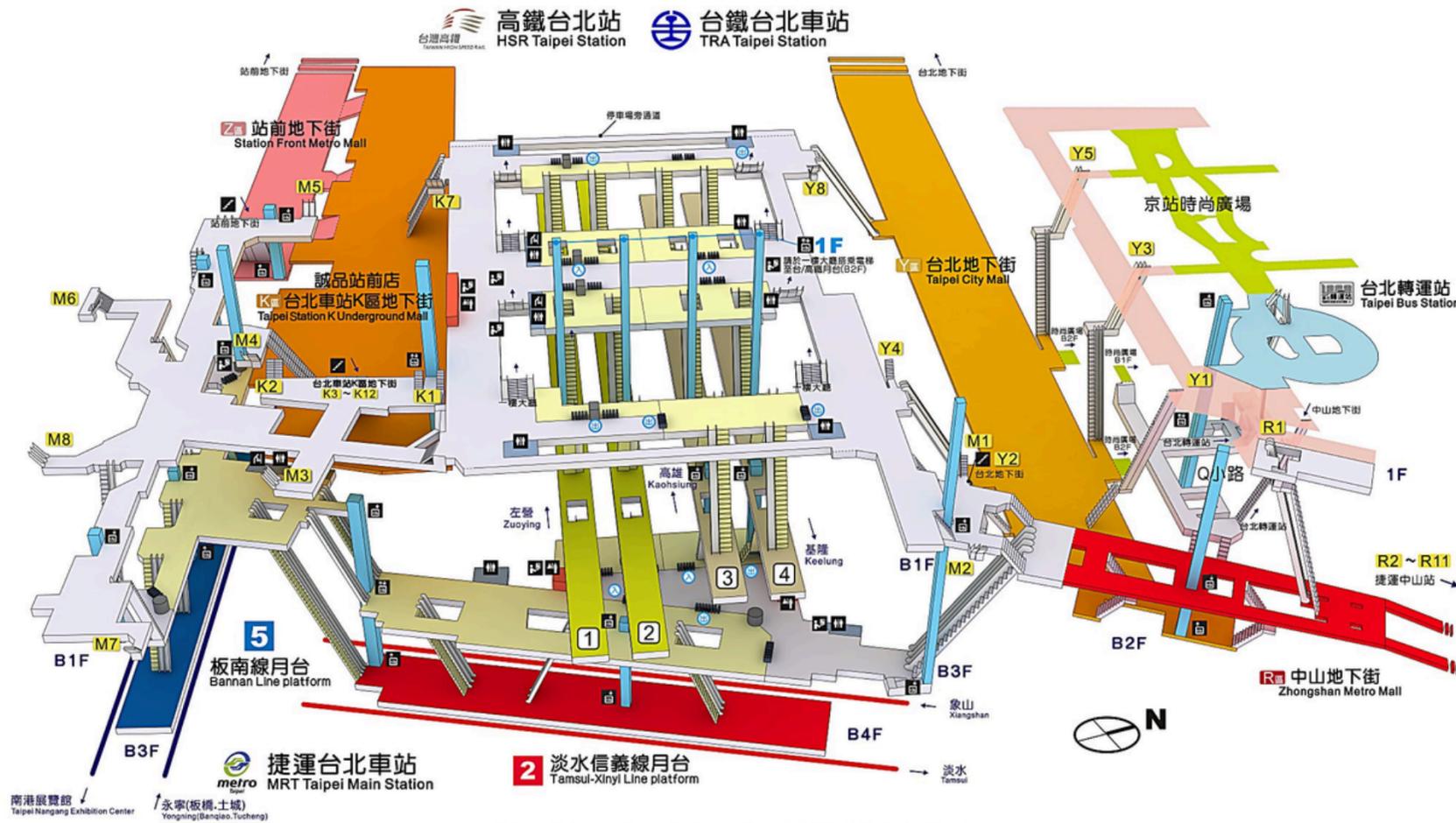
專為路痴設計的 AR 眼鏡

Pokémon Road

北車怎麼走到 Z10 ?



優先開發的使用場域



台北車站立體導覽圖

[2014.11 wei製作]



出口資訊

- | | | |
|-------------|-----------------|---------------|
| M1 台鐵/高鐵北一門 | M6 台北凱薩飯店 | R1 台北轉運站 |
| M2 市民大道 | M7 中山北路 | Y1.3.5 (新竹以南) |
| M3 天成飯店 | M8 公園路 | Z3 台北西站A棟 |
| M4 台鐵/高鐵南三門 | Z2.4 館前路/新光三越 | (桃園以北) |
| M5 站前廣場 | Z5.7 台北西站B棟(國光) | |

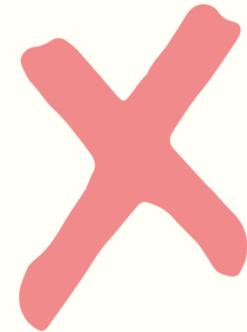
圖示說明

- | | | | | |
|------|-------|--------|--------|--------|
| 驗票閘門 | 付錢區 | 樓梯/電扶梯 | 自動售票機 | 廁所 |
| 非付錢區 | 站務儲蓄室 | 電梯 | 人工售票處 | 育嬰室 |
| | | 電梯 | 入口專用閘門 | 出口專用閘門 |

北車地圖App「台北車站通」行不通？

手機導航app?

民眾使用率
不高



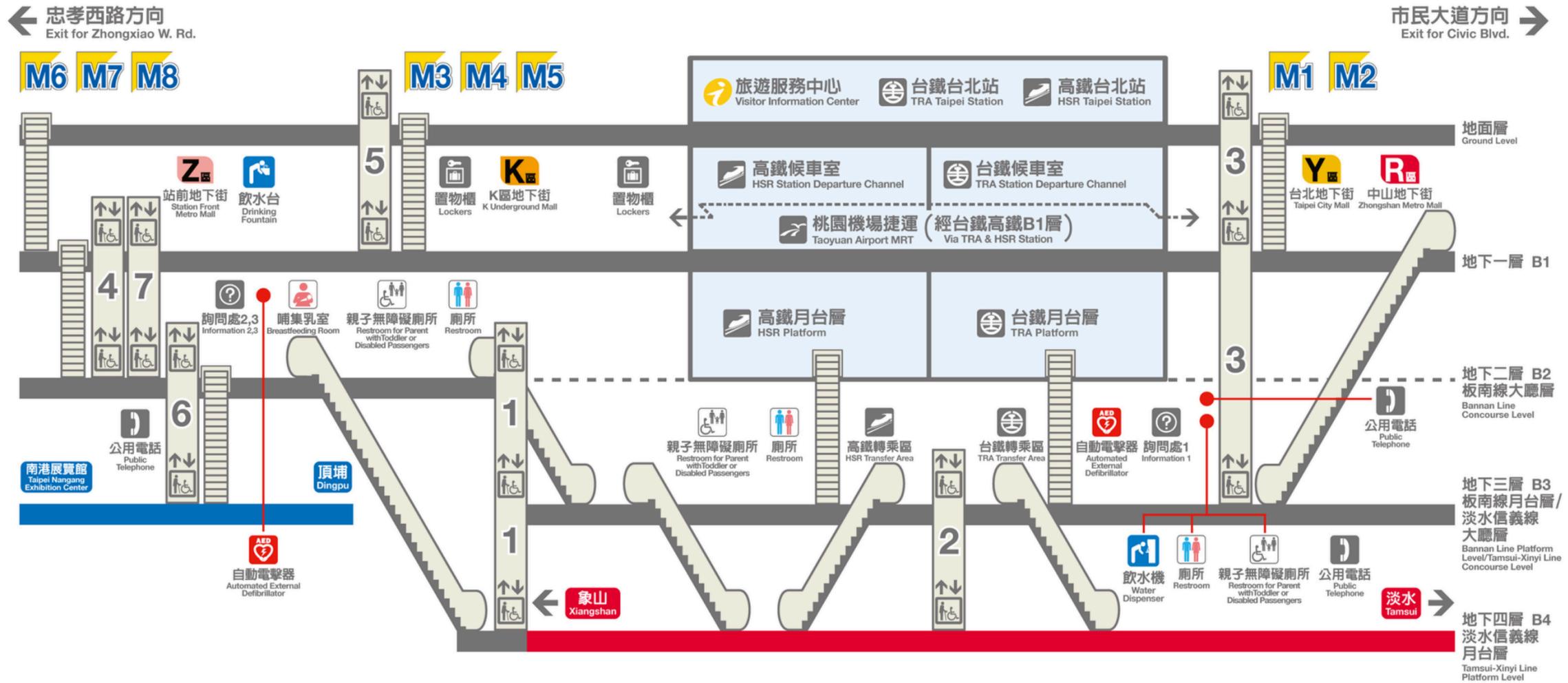
導航地圖
久未更新



為什麼需要 AR 眼鏡協助指路？

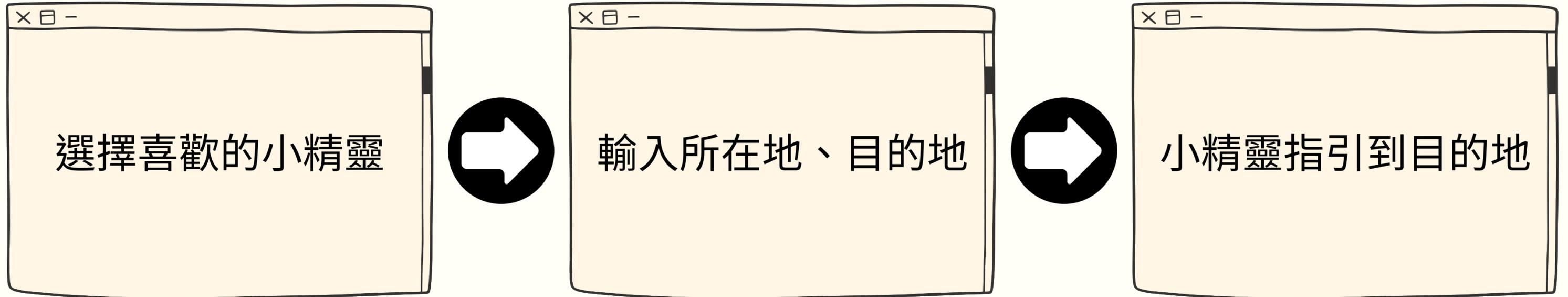
台北車站車站剖面相關位置圖 Taipei Main Station Profile

BL12/R10-SP(24.10)



本示意圖僅供參考 For reference only

運作方式





左轉



直行



右轉



初始/ 待機



一直走錯



抵達目的地

車站剖面相關位置圖

Station Profile

← 忠孝西路方向
Exit for Zhongxiao W. Rd.

市民大道方向 →
Exit for Civic Blvd.



本示意圖僅供參考
For reference only

畫面展示



R 10 台北車站
TAIPEI MAIN STATION
台北駅 타이베이역



R 10 台北車站
TAIPEI MAIN STATION
台北駅 타이베이역

R 10 台北車站
TAIPEI MAIN STATION
台北駅 타이베이역









越區請勿逗留
pathway. Do not block.



台北車站
機場捷運
Transfer Area (B3)
Transfer Area (B3)



↑ 台鐵 TRA 高鐵 B3 HSR 市民大道 Civic Blvd. 桃園機場捷運 Taoyuan Airport MRT 台北轉運站/京站 Taipei Bus Station / Caoyuan

R10 台北車站 TAIPEI MAIN STATION 台北駅 たいぺいじやく



←  台鐵
TRA
 高鐵B3
HSR

 桃園機場捷運
Taoyuan Airport MRT

 台北轉運站 / 京站
Taipei Bus Station / Qsquare

市民大道
Civic Blvd.

→ 出口
EXIT



扶梯速度快
請緊握扶手
HOLD HANDRAIL







市民大道 Civic Blvd. 出口

要拉提緊嫩請找我

安妞美學診所
Beauty At Ease

微針
電音波

安妞

北中南全台直營據點







←  **台鐵**
TRA  **高鐵B3**
HSR

 **淡水信義線**
Tamsui-Xinyi Line →





← 高鐵B3 HSR 台鐵B3 TRA →

← 高鐵乘車方向 HSR train 高鐵售票處 HSR Tickets 高鐵自動售票機 HSR Ticket vending machine



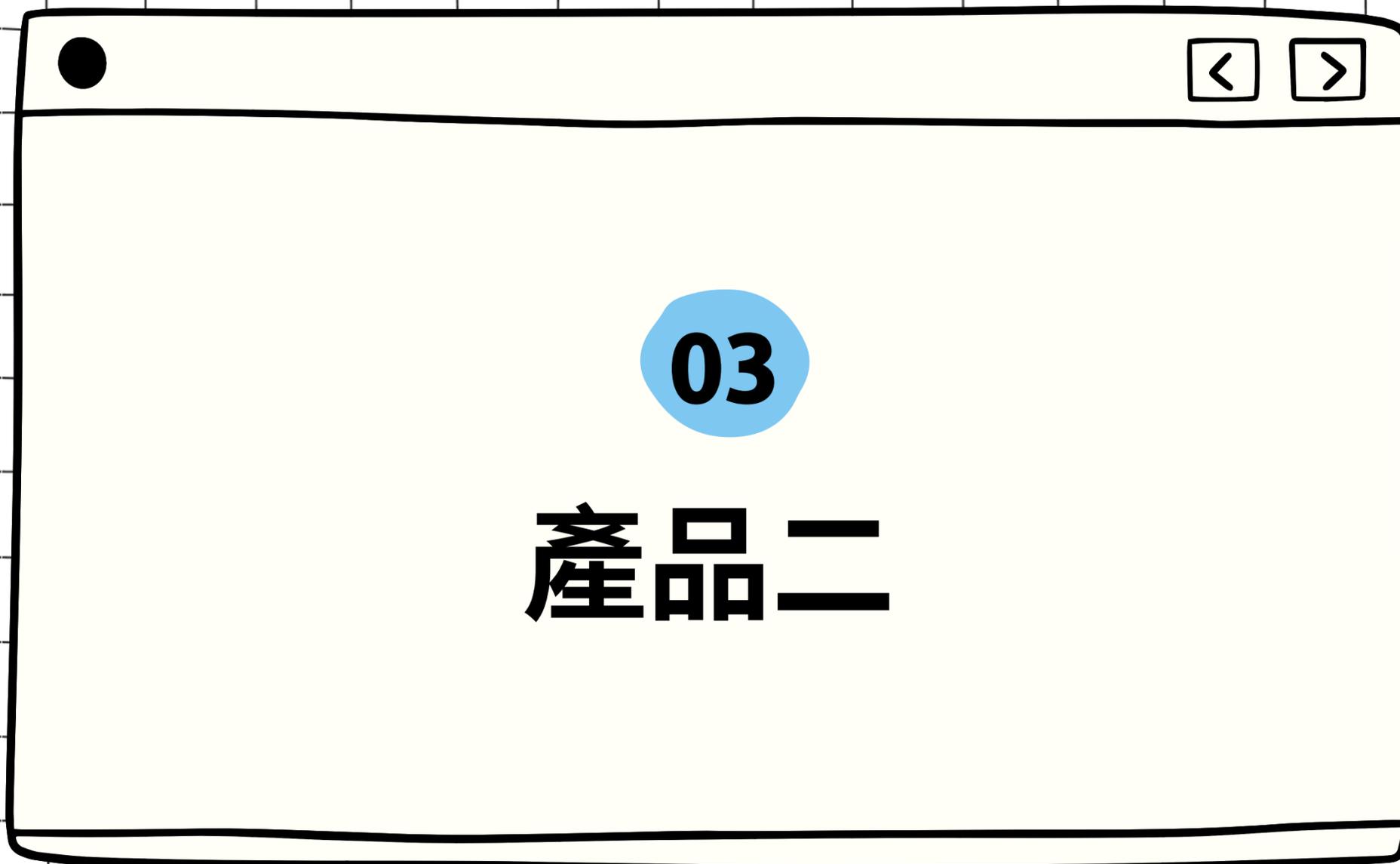
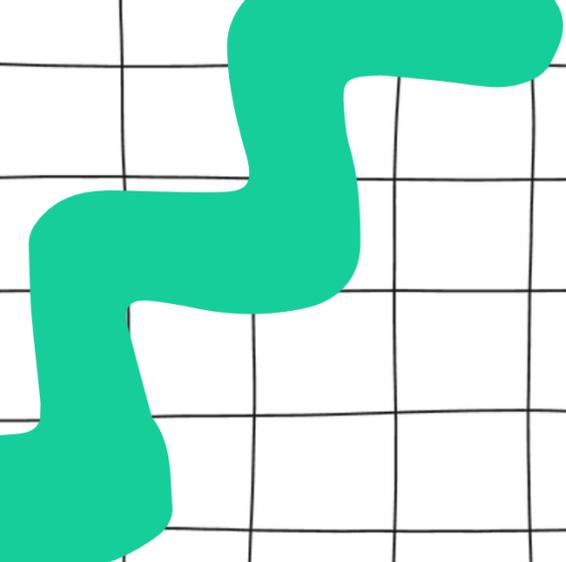


台鐵台北車站
TRA Taipei Station

禁止進入

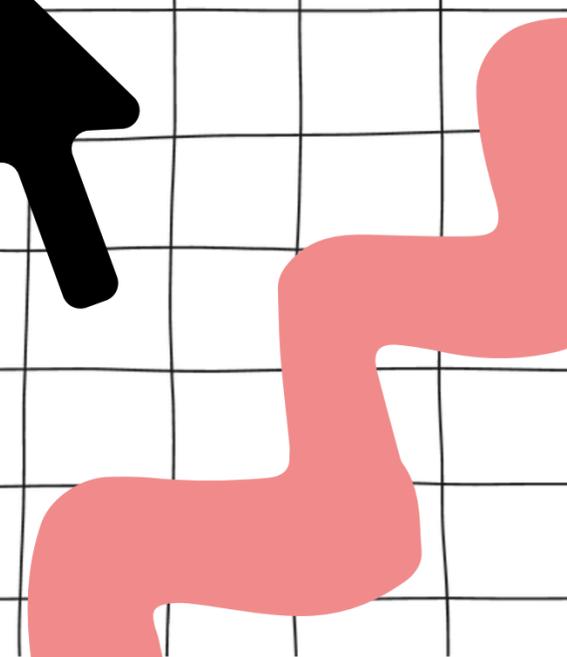
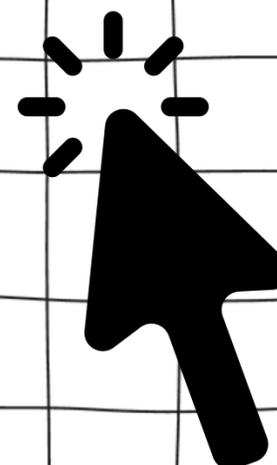
ARRIVE

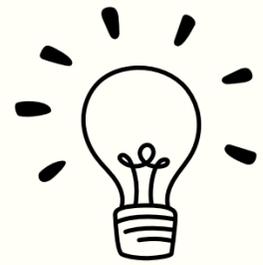
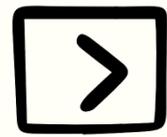
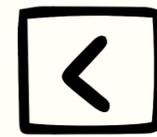




03

產品二

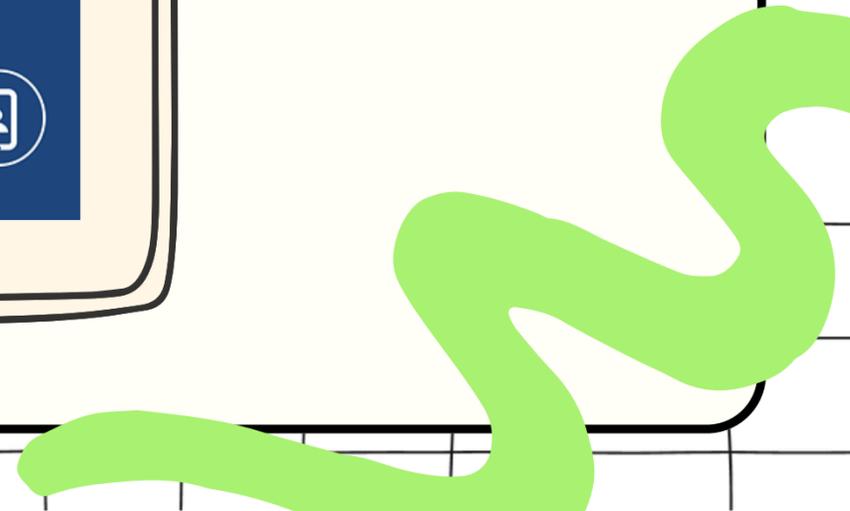
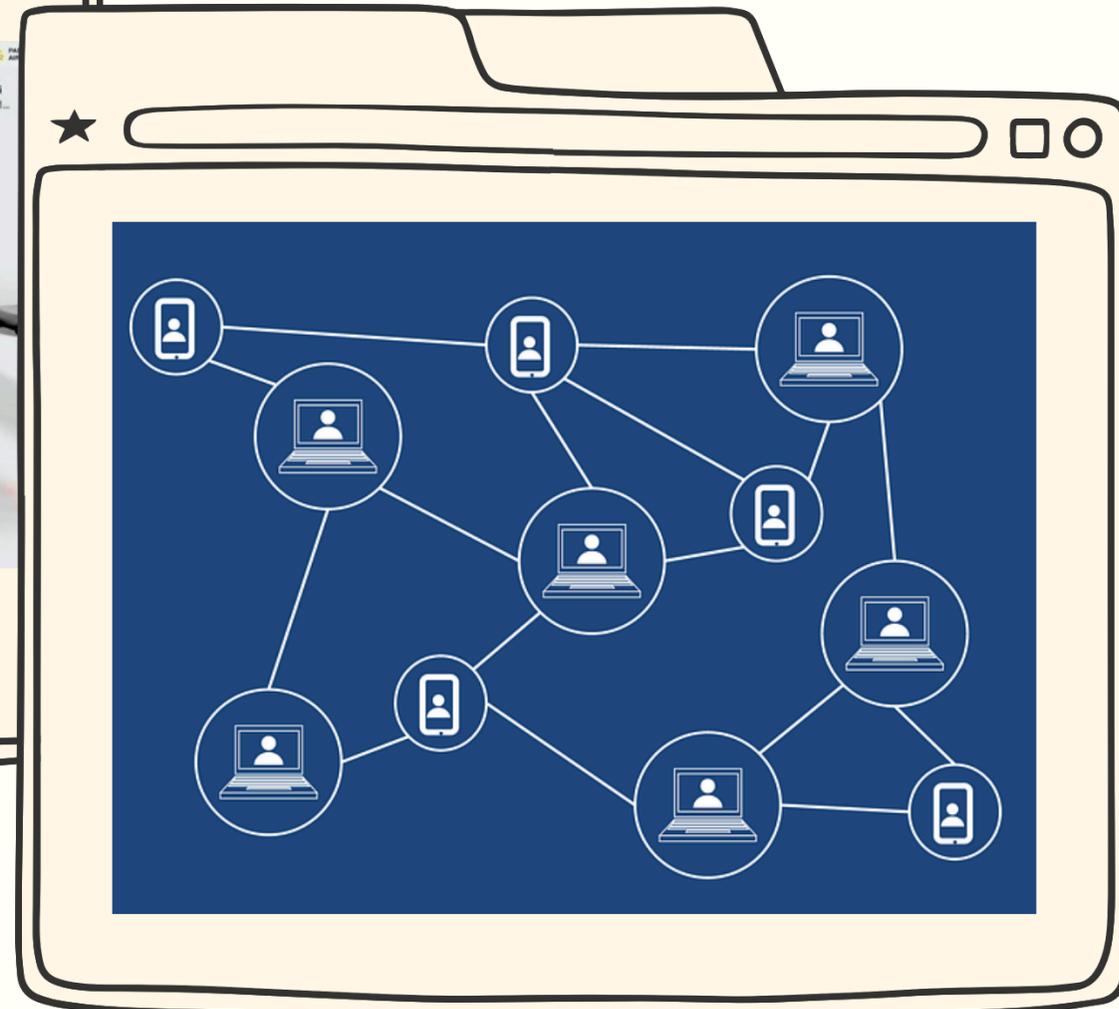
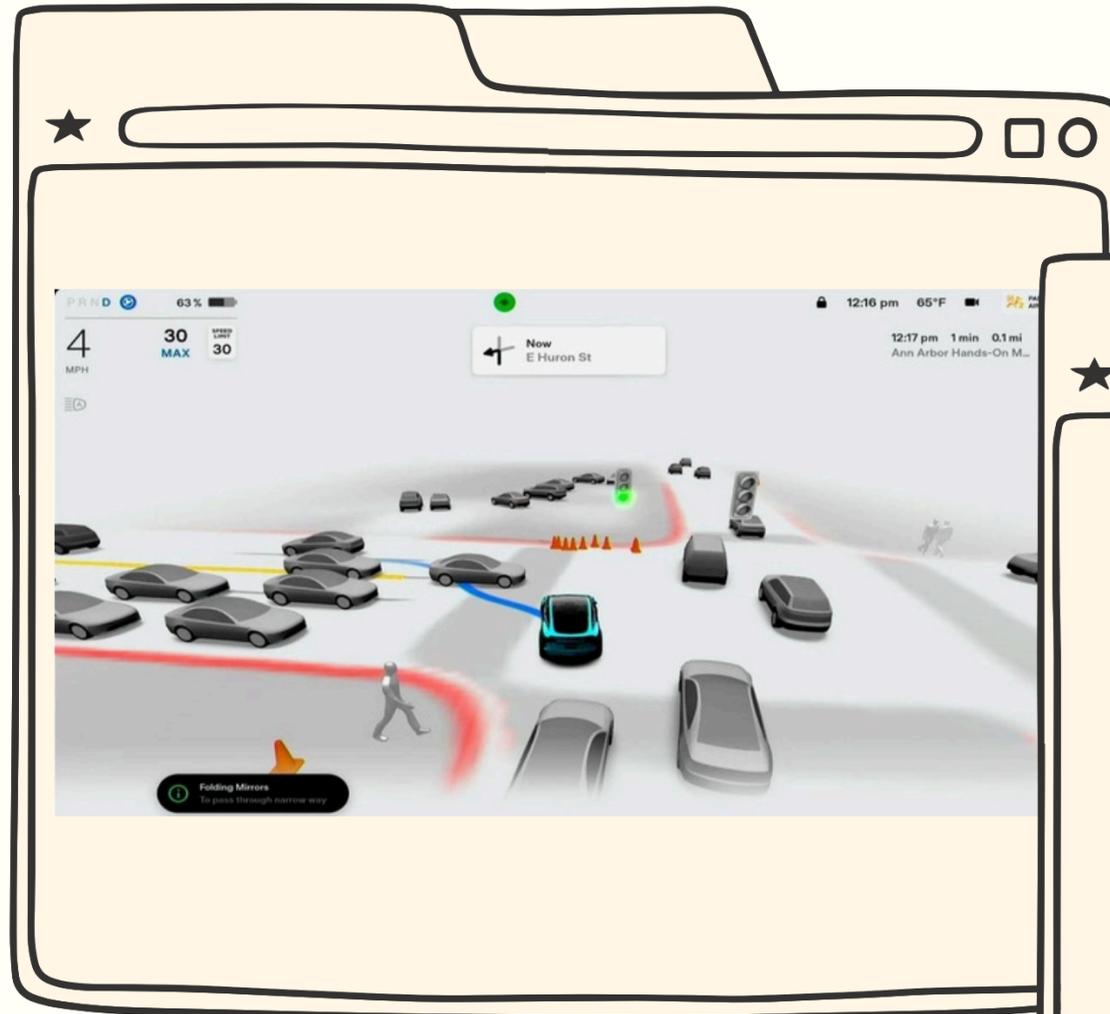




Lumos(路摸思)

專為低頭族設計的APP

構想來源—特斯拉、多邊定位



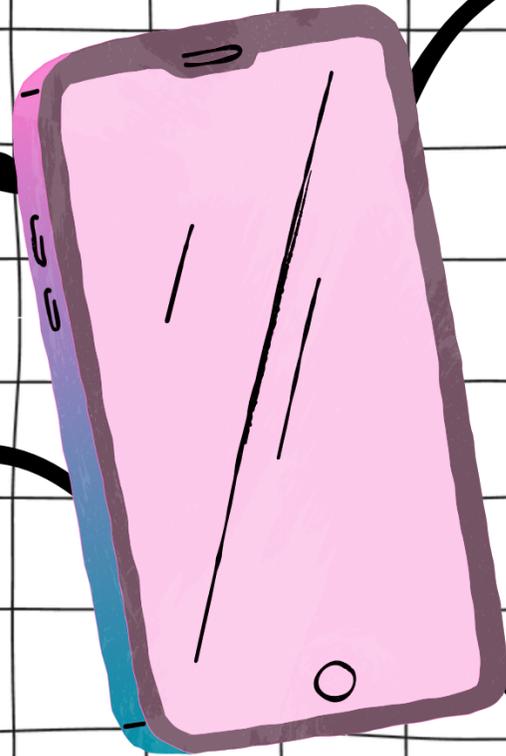
道路安全app

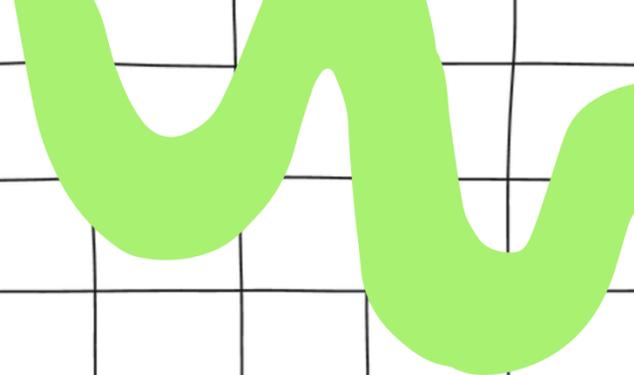
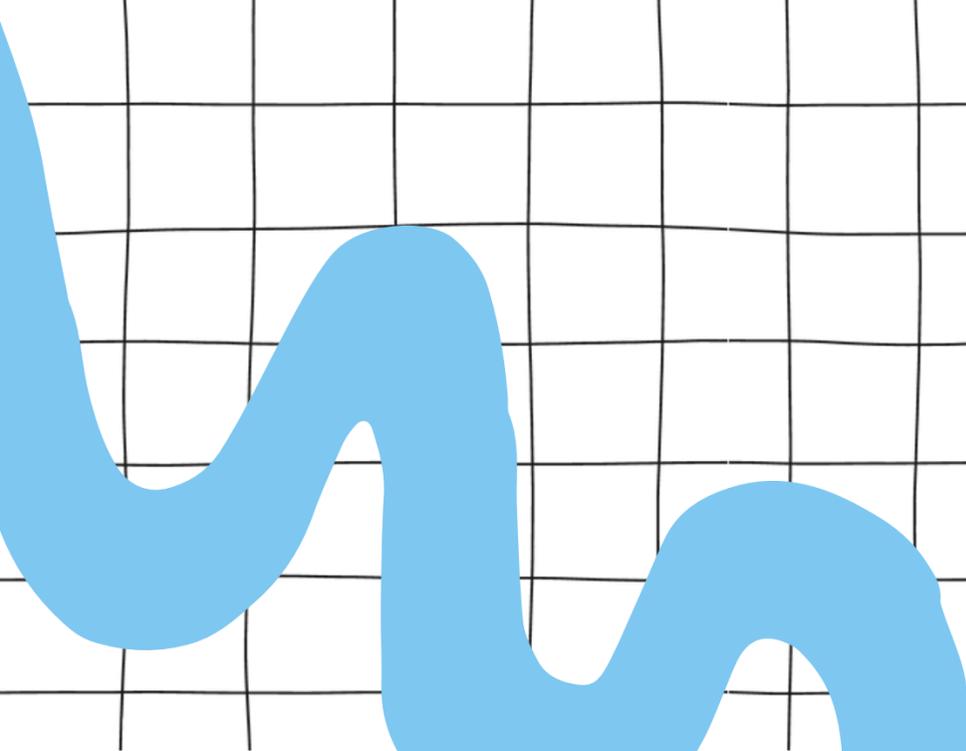
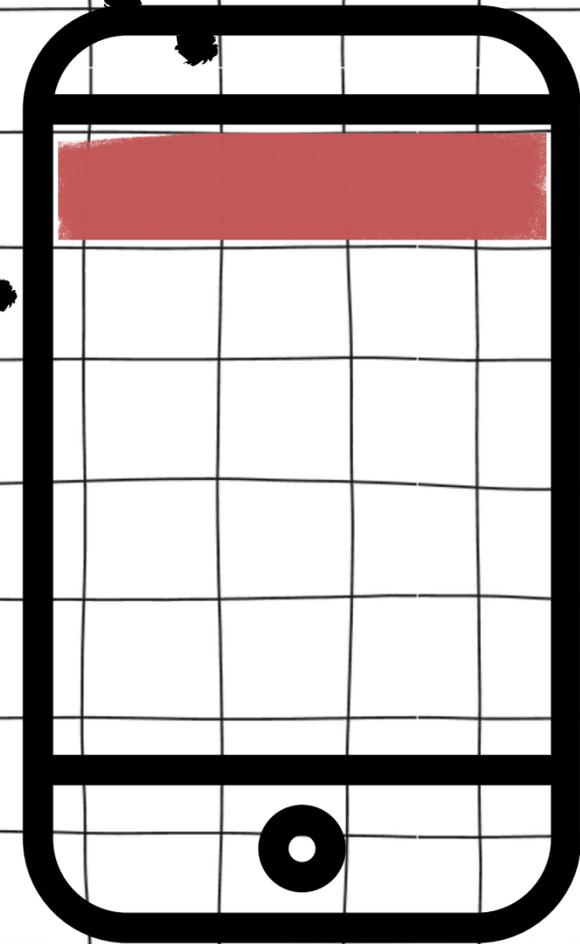
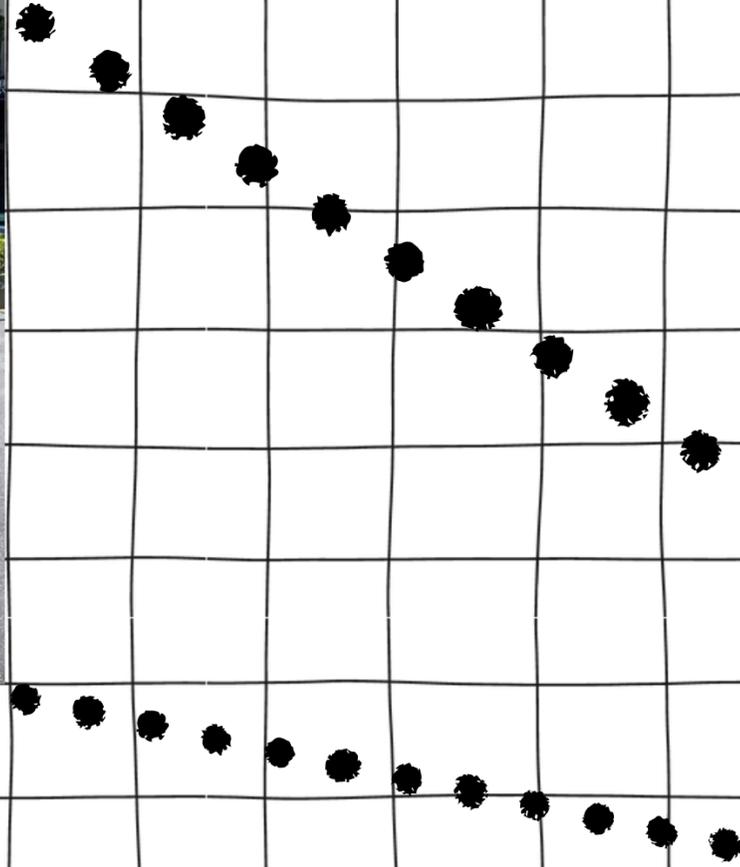
AI場景示別

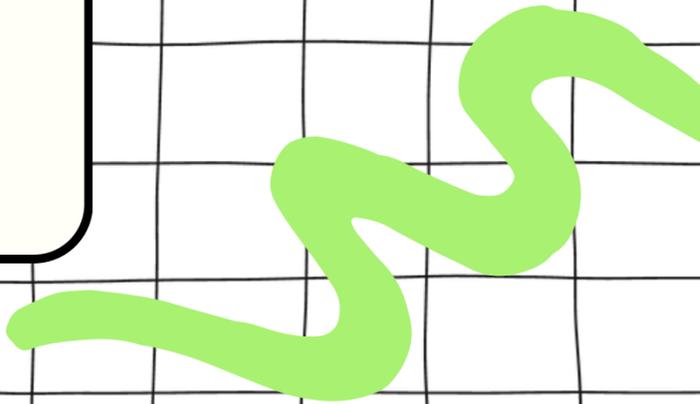
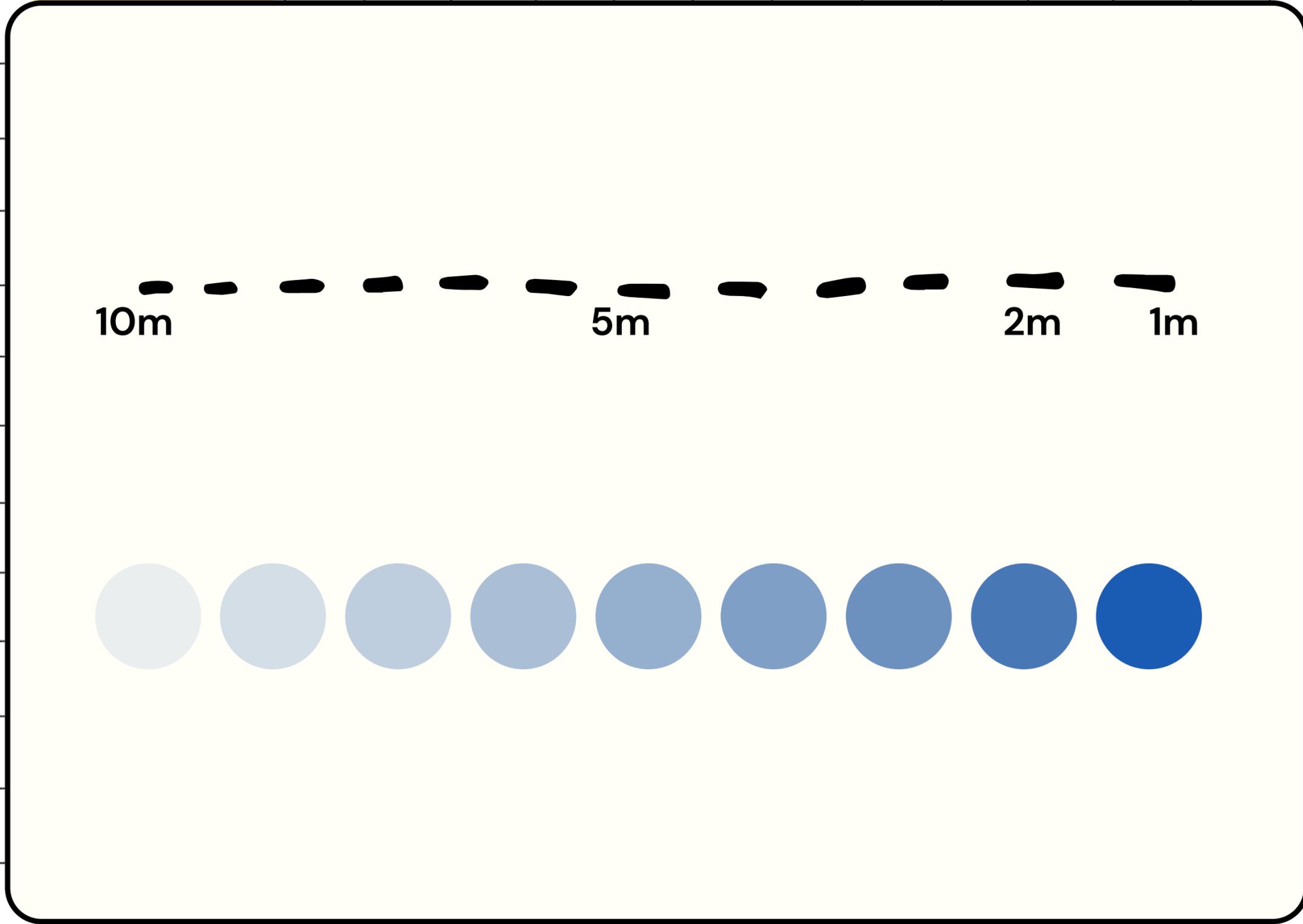
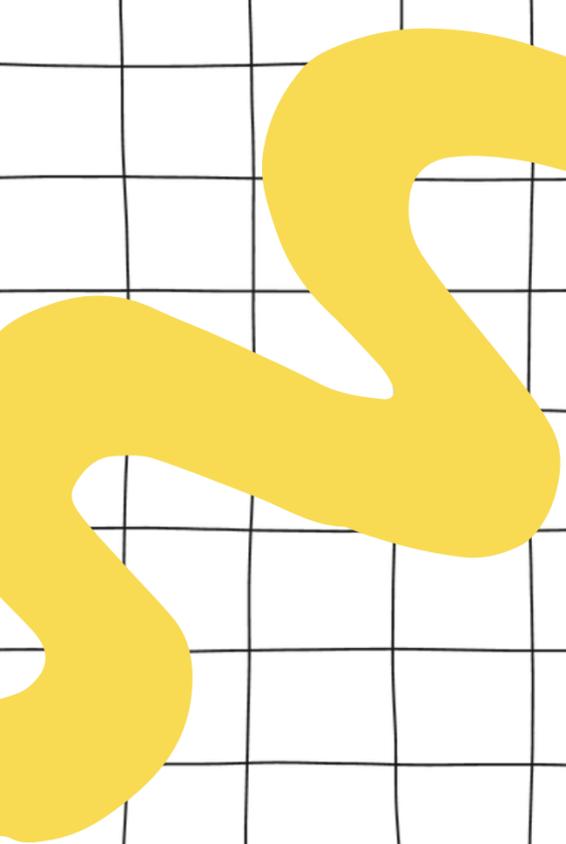
Tesla 感測系統

三邊測量法

不用抬頭的紅綠燈



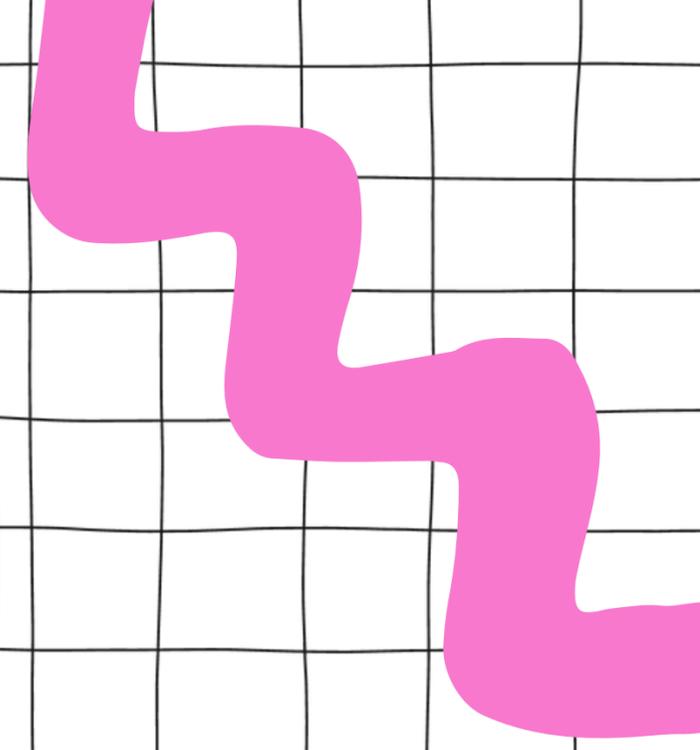
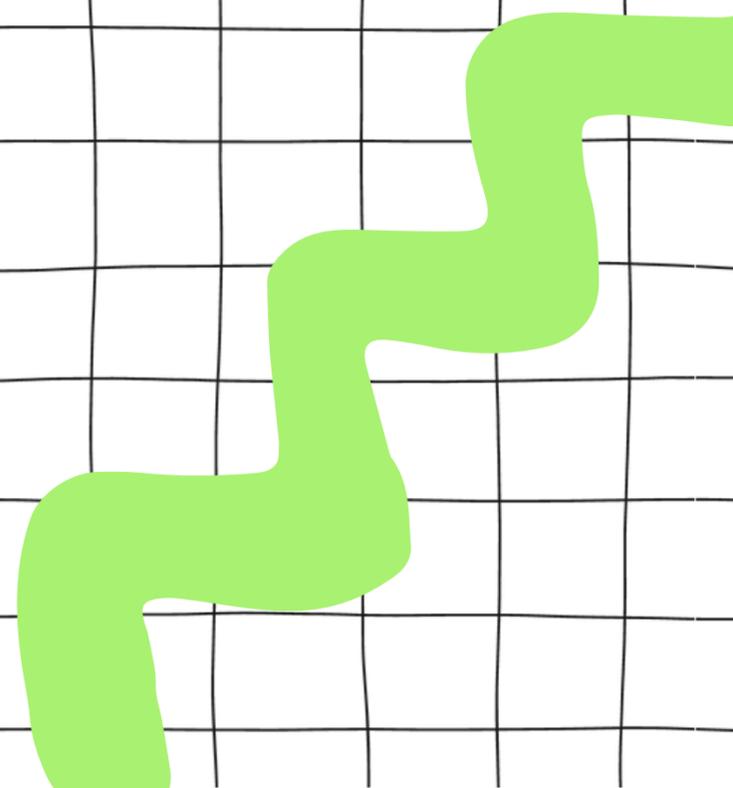
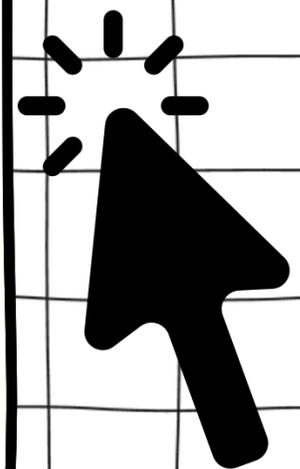
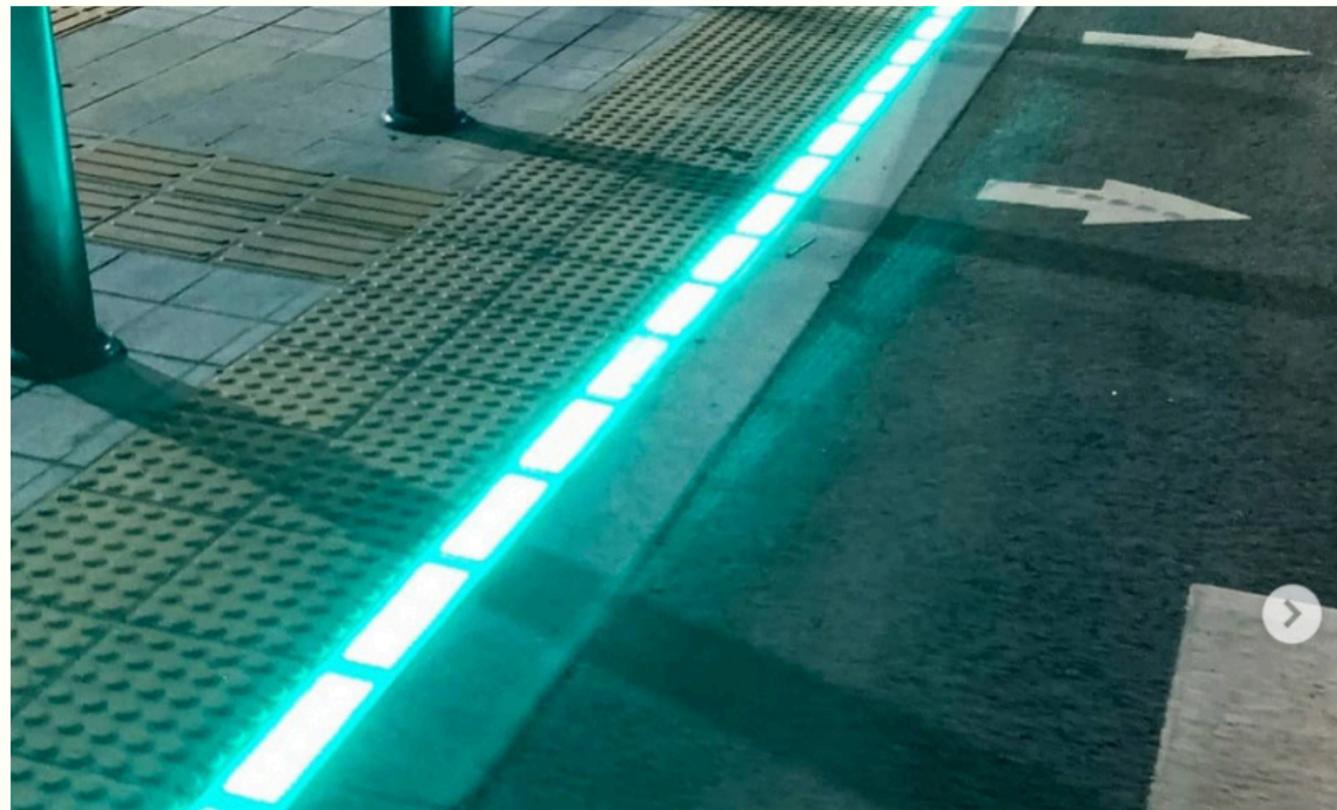


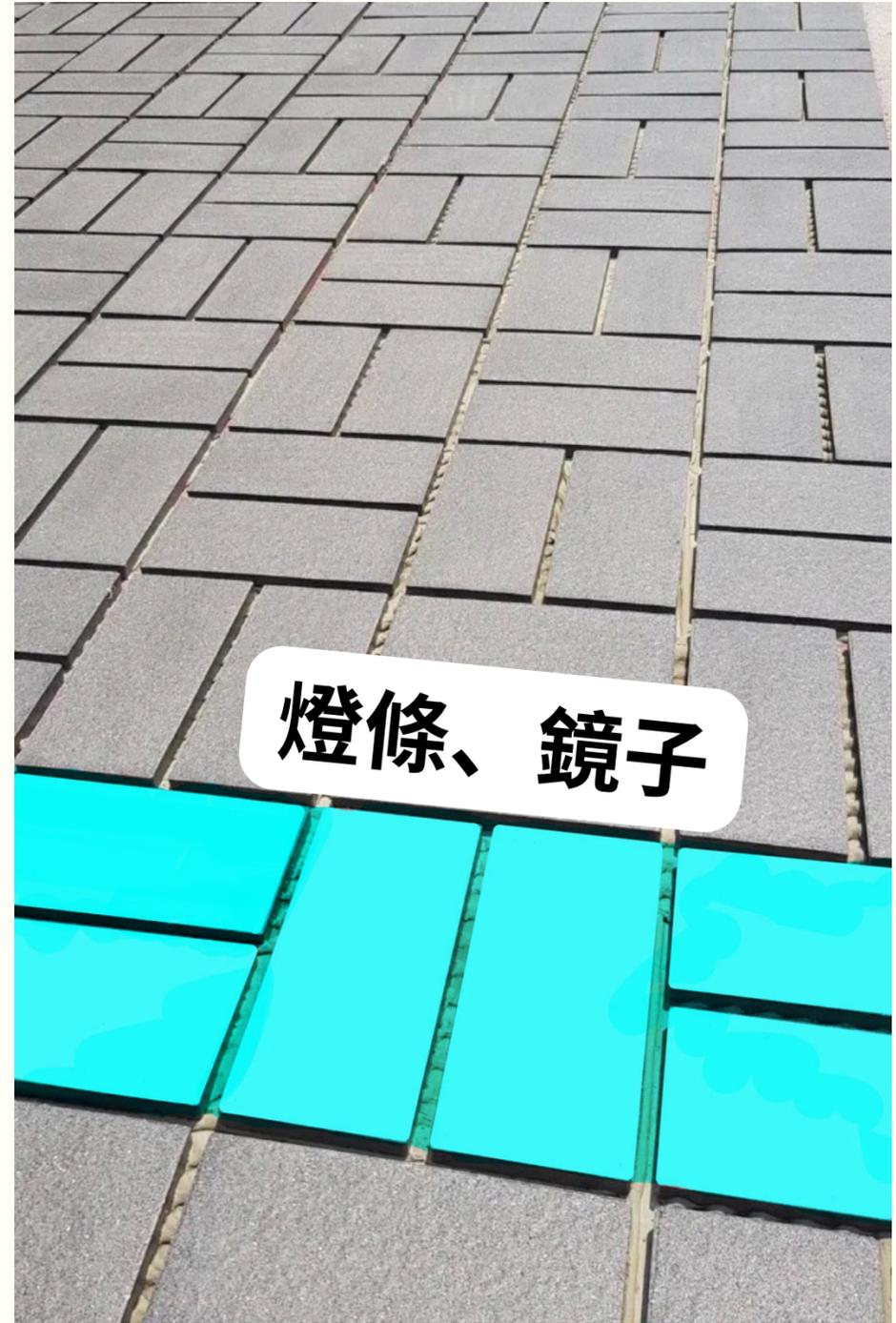
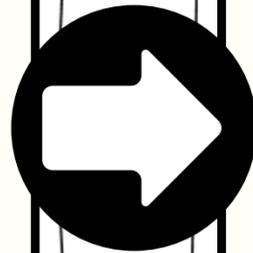
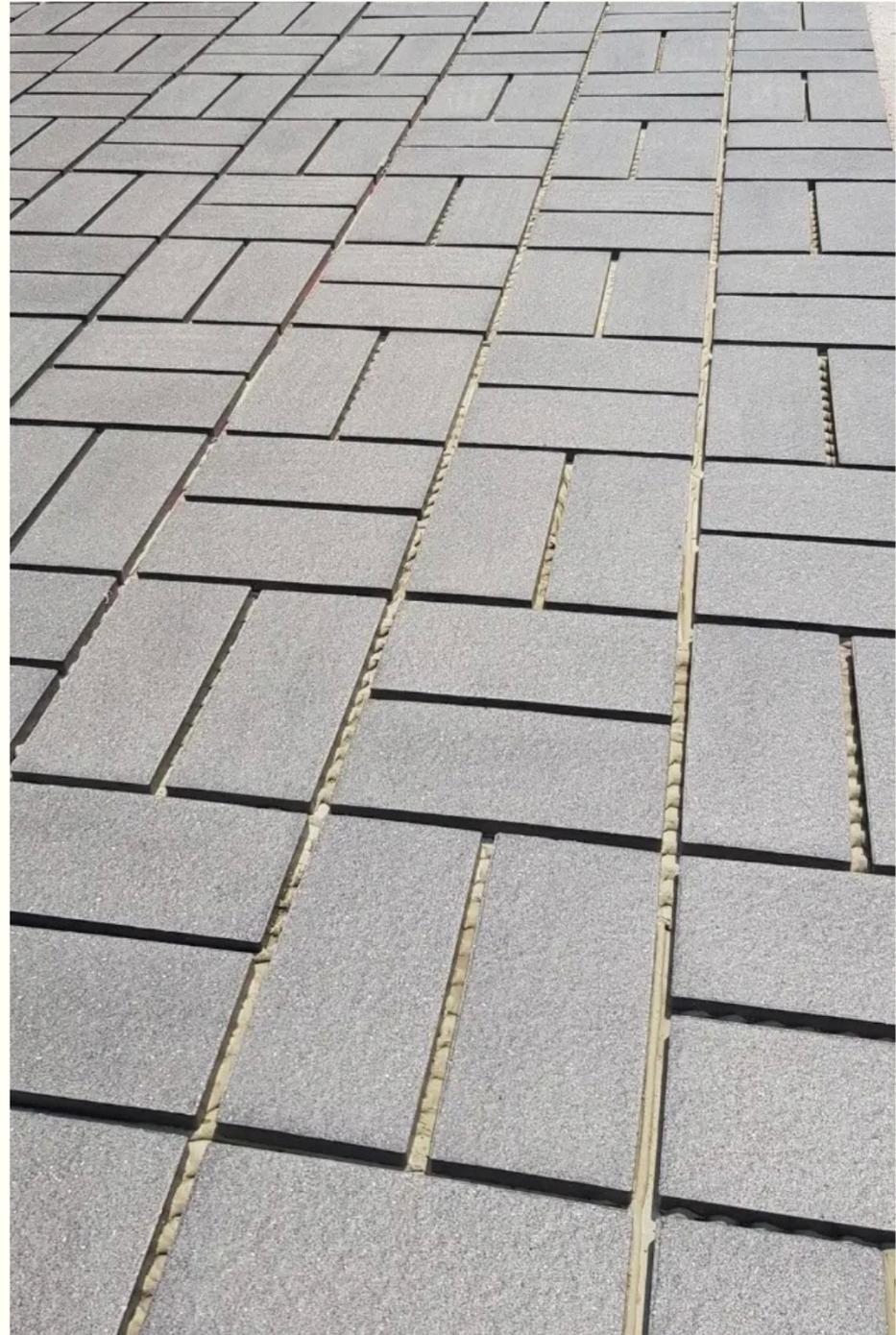


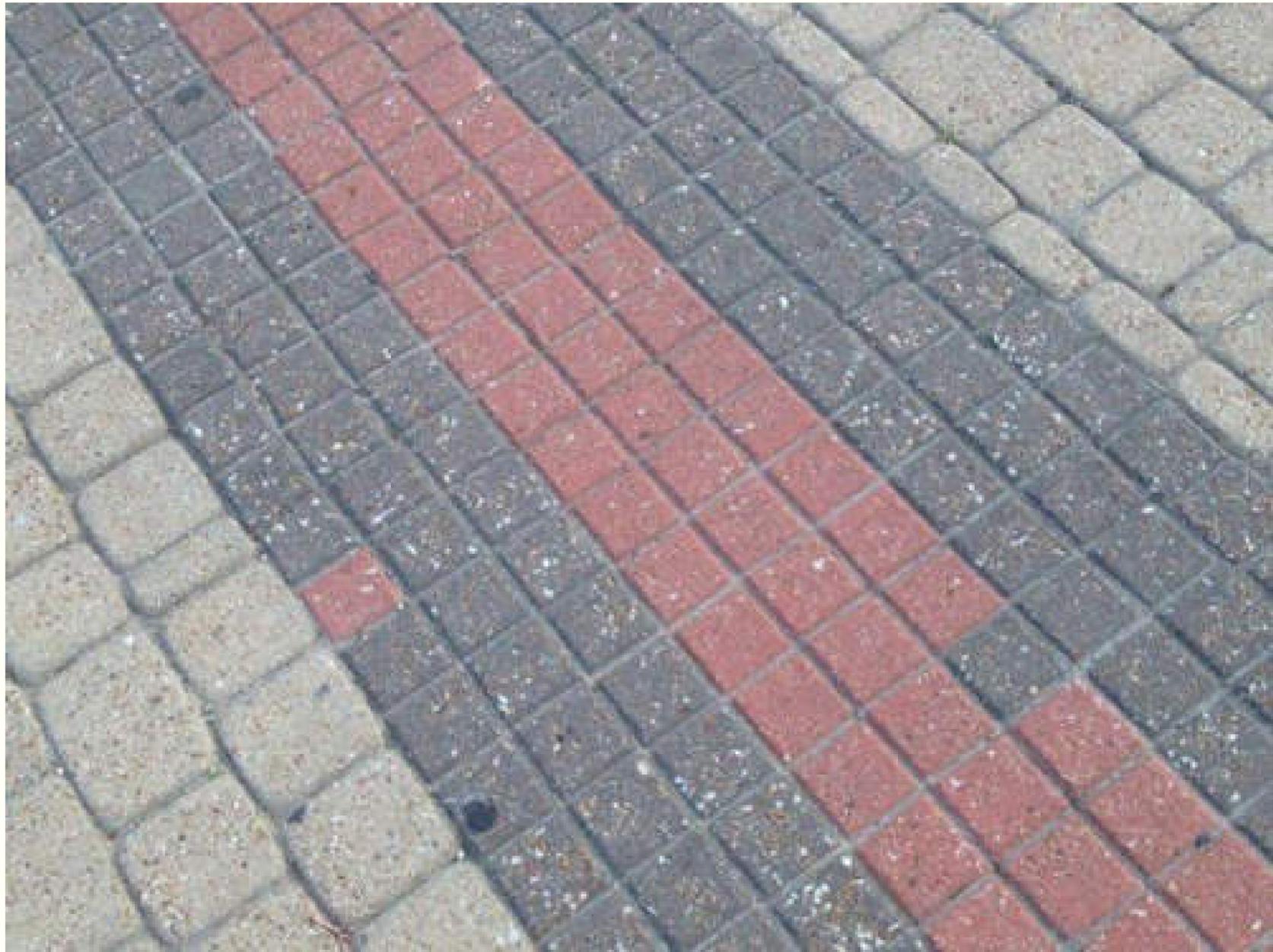


相關公共設施

公共設施





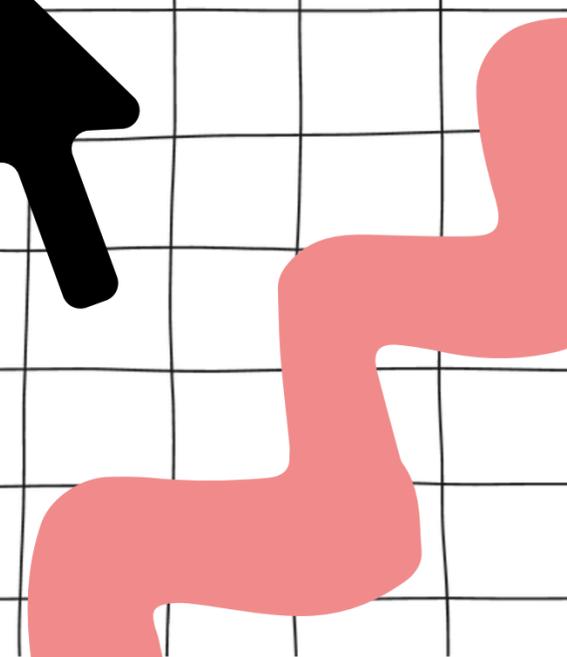
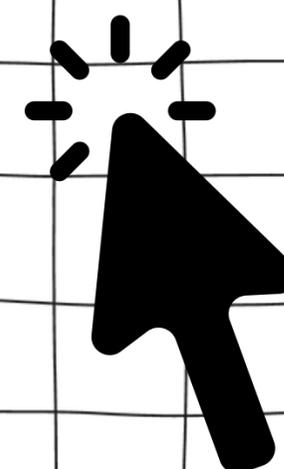
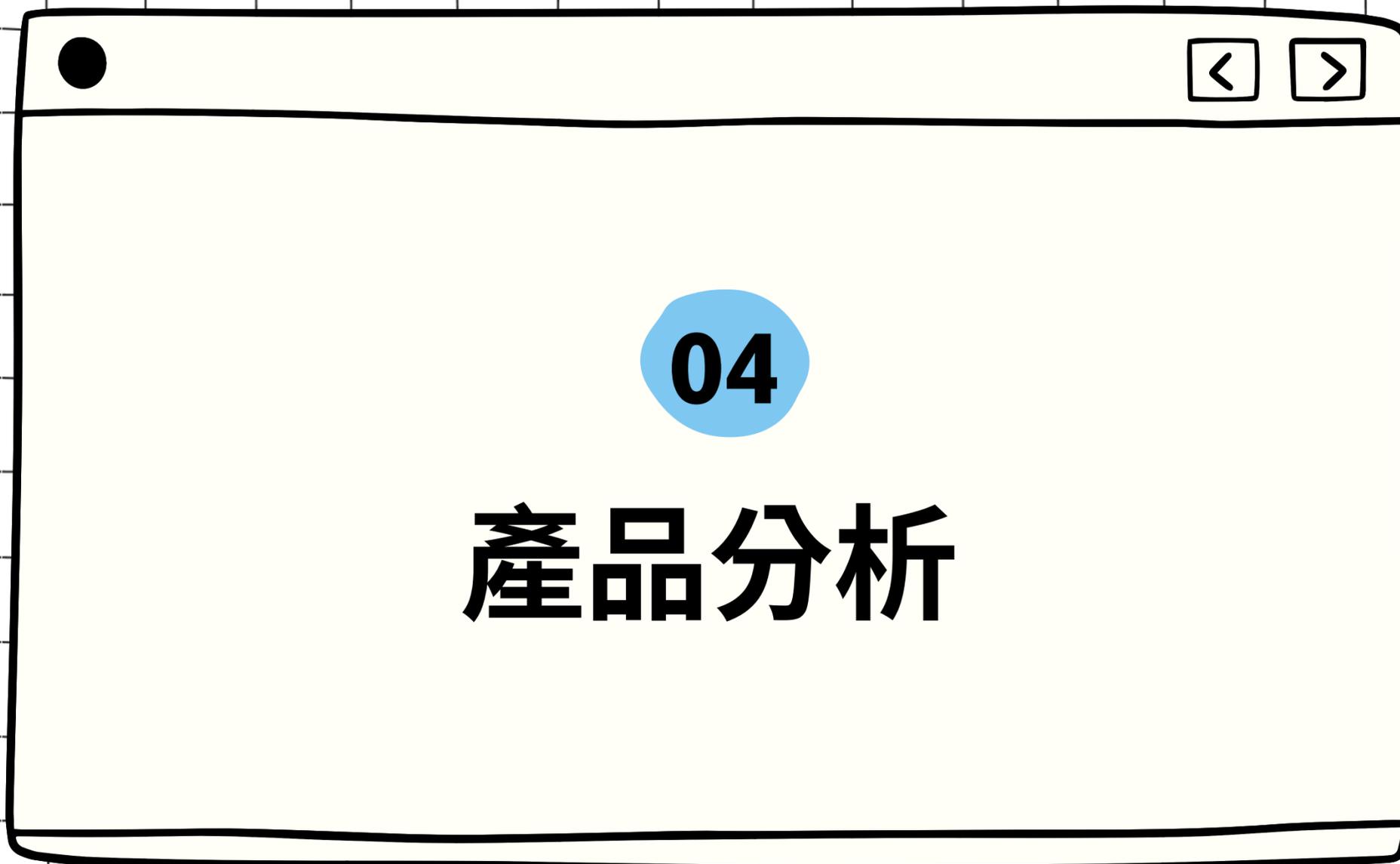
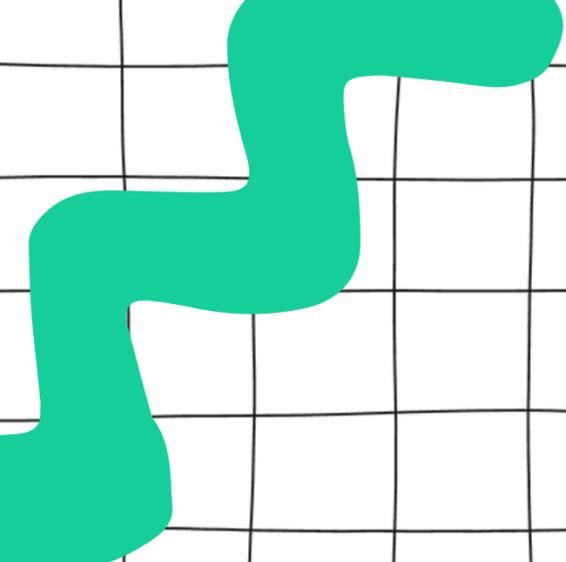


AR眼鏡如何提高視覺注意力？

- 畫面簡潔 → 沒有干擾物影響注意力
- Posner' s Precueing Experiment (Cue)
- 觀察者的喜好及目標
- 場景基模 (Scene Schemas)
- 視覺顯著性 (Visual Saliience)

APP與地磚如何提高視覺注意力？

- 透過紅色提醒
 - 吸引原先注意力集中在手機之低頭族
- 燈光、花紋改變
 - 增進特定位置反應(Posner's Precueing Experiment)
 - 使行人注意到危險



產品

重要性

- 受眾規模
- 議題解決

可行性

- 當前技術
- 技術限制

創意性

- 當前市場
- 市場競爭

Pokémon Road

重要性

- 受眾很大
- 協助指引

可行性

- 技術需求：
 - 追蹤眼動
 - AR投影
 - GPS定位
 - 軟體開發

創意性

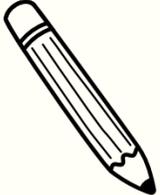
- 比現行APP更直觀實際 

Lumos

重要性

- 受眾=低頭族 
- 避免道路事故

可行性

- 技術需求: 
 - 測距系統
 - 軟體開發
- 誤判率 (?)

創意性

- 當前市場 
無競爭對象

低頭族路磚/鏡

重要性

- 受眾=行人 !
- 優化公共設施
- 避免道路事故

可行性

- 實務可行

創意性

- 比地面照光更加美觀 



利用類似Precueing 的廣告





Pokémon Road



北車怎麼走到 Z10 ?

