

探索虛擬場景變異性及時間限制視覺化對虛擬實境創意激發的影響

紀珮綺

國立台灣大學

臺北, 臺灣

r10725042@ntu.edu.tw

林云雲

國立台灣大學

臺北, 臺灣

r10922067@ntu.edu.tw

李旻叡

國立台灣大學

臺北, 臺灣

r11944018@ntu.edu.tw

畢南怡

國立台灣大學

臺北, 臺灣

nanyibi@ntu.edu.tw

陳炳宇

國立台灣大學

臺北, 臺灣

robin@ntu.edu.tw

ABSTRACT

群體腦力激盪對於教育和商業團隊中扮演著至關重要的角色，促進著溝通、協作和創意產生。然而，在群體討論中存在著各種障礙，例如重複的點子、無法生成更多的想法或偏離主題。隨著科技的進步和 COVID-19 的影響，人們可以利用虛擬現實進行遠程會議和討論。本研究通過觀察 20 組由 3 人組成的小組（總計 60 名參與者），探討了虛擬現實中場景切換的變異性和不同時間限制的視覺化對於小組腦力激盪表現的影響。我們的研究顯示，場景切換和隱含的時間限制能夠激發創造力，產生更多元化的想法。此外，通過場景切換，小組討論能夠產生更具體、獨特且與主題相關的想法。最後，我們根據研究結果提出了一些建議，以便在可視化時間限制和各種虛擬環境方面進行應用。

KEYWORDS

Virtual Environment, Time Constraints, Brainstorming, Creativity Support Tool (CST), Virtual Reality

REFERENCES

Permission to make digital or hard copies of part or all of this work for personal or classroom use is granted without fee provided that copies are not made or distributed for profit or commercial advantage and that copies bear this notice and the full citation on the first page. Copyrights for third-party components of this work must be honored. For all other uses, contact the owner/author(s).

TAICHI ' 23, August 19–20, 2023, Taipei City, Taiwan

© 2023 Copyright held by the owner/author(s).