



# 使用者旅程地圖： 與HTC VIVE悠遊VR的虛實之間

## 研究動機

VR的技術已被廣泛運用在各產業領域，各大企業投入巨額資金搶攻VR市場。過去相關研究，鮮少從使用者旅程地圖的角度進行研究。



## 研究目的

- 1 洞悉成功案例的做法，瞭解VR技術應用的現況與問題
- 2 對HTC VIVE廠商與創新者進行訪談與調查，以其瞭解對VR市場整體概況、現有待解決問題及使用經驗的看法
- 3 針對早期使用者施測並進行使用者旅程問卷調查，瞭解早期使用者對於VR使用者旅程
- 4 依據深訪、問卷綜合交叉比較分析，據以發展使用者旅程地圖設計方案

## 研究流程

文獻探討及市場現況分析

研究問題確認

相關文獻蒐集與討論

VR市場現況分析

研究架構擬定

個案廠商&創新者深度訪談  
早期使用者問卷施測設計與執行

訪談大綱設計

問卷設計

篩選訪談對象

舉辦模擬體驗活動

訪談個案廠商

訪談早期使用者

問卷施測

結論建議

訪談法/問卷分析資料整理及交叉比對

改善行銷方案產出結論與建議

## 研究結論

經由本專題研究發現，以使用者旅程發展以下三階段：

使用前經驗

大眾對VR有興趣但是沒有深入瞭解

使用中經驗

短時間的體驗可以有效刺激消費者提升好感度

使用後經驗

體驗後會提升購買意願，但是價格是主要考慮購買因素

藉由以上三點的研究整理，發展出使用者旅程地圖設計。

