

عنوان مقاله:

بررسی و مقایسه تجربه کاربری در استفاده از رابطه ای کاربری مختلف در یک بازی سبک دونده

محل انتشار:

کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، گرایش ها، فناوری ها و کاربردها (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 12

نویسندگان:

زهرا خونکاری - دانشجوی کارشناسی رشته چندرسانه‌های، دانشگاه هنر اسلامی تبریز

یونس سخاوت - استادیار دانشکده چندرسانه‌های، دانشگاه هنر اسلامی تبریز

خلاصه مقاله:

انتخاب رابط کاربری مناسب اهمیت زیادی در کیفیت تجربه کاربری و به تبع آن موفقیت بازیهای رایانه ای داشته است. در این مقاله، با پیاده سازی یک بازی به سبک دونده با سه روش تعامل 1) مبتنی بر عینک واقعیت مجازی به همراه کنترل کننده بلوتوثی، 2) مبتنی بر گوشی هوشمند و رابط لمسی صفحه نمایش و 3) مبتنی بر صفحه کلید در رایانه شخصی به بررسی و مقایسه هر یک از این روش های تعامل پرداخته شده است. در مطالعه کاربری انجام گرفته، کیفیت تجربه کاربری و همچنین میزان حس غوطه وری بازیکنان در استفاده از این بازی مورد بررسی قرار گرفته است. نتایج حاصل از این مطالعه بیانگر برتری روش گوشی هوشمند با رابط لمسی از لحاظ کیفیت تجربه کاربری و برتری عینک واقعیت مجازی با کنترل کننده بلوتوثی از لحاظ برآورده کردن حس غوطه وری در بازی است.

کلمات کلیدی:

واقعیت مجازی، رابط کاربری بازی، بازی های پلتفرم، تجربه کاربری، غوطه وری

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/696860>

