

## **ОСОБЕННОСТИ UX-ДИЗАЙНА В ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ**

Виртуальная реальность (VR) представляет собой моделируемую среду, которая погружает пользователя внутрь опыта, создавая зрительное, осязательное и слуховое восприятие.

Существуют некоторые нюансы, которые необходимо учитывать при разработке среды VR. Во-первых, чувство безопасности должно быть обеспечено, не должно быть неожиданностей. Во-вторых, среда должна быть открытой, чтобы пользователь чувствовал себя комфортно. Наконец, среда должна быть живой и содержать звуки и события, чтобы максимально приблизить ее к реальному миру.

Для работы в VR необходимо учитывать ограничения визуального поля человеческого глаза, которое может двигаться вверх, вниз, влево и вправо на 30-35 градусов, что составляет около 70 градусов из всей контентной области. Необходимо учитывать, где располагать элементы взаимодействия, зачастую это от 1,5 до 20 метров.

В виртуальной реальности существуют три типа взаимодействия: прямое, метафорическое и абстрактное. Пример прямого взаимодействия – пользователь берет банку руками и открывает ее. Пример метафорического взаимодействия – для того, чтобы пользователь взял банку, ему необходимо нажать кнопку на контроллере. Примером абстрактного взаимодействия является необходимость пользователя поднять большие пальцы рук вверх, чтобы взять банку.

Однако для взаимодействия пользователя с элементами необходимо предоставить подсказки, которые могут быть разделены на четыре основных вида.

Первый тип подсказок – это анимация, которая может быть расположена рядом с объектом или на месте взаимодействия.

Второй тип – индикаторы, которые могут включать в себя обводку, подсветку или контрольные точки.

Третий тип – звуковые подсказки, которые помогают пользователю понять, сделал ли он все правильно или нет.

Четвертый тип – тактильные подсказки, которые помогают пользователю понять, что происходит вокруг него и как с этим взаимодействовать.