

Ankieta dotycząca doświadczeń użytkownika z interfejsami w środowiskach VR

Ankieta jest anonimowa i służy wyłącznie do celów naukowych w ramach pracy magisterskiej. Jej celem jest zebranie opinii dotyczących doświadczeń użytkowników związanych z interfejsem w środowiskach VR.

* Wskazuje wymagane pytanie

Sekcja 1. Informacje wstępne – doświadczenie z VR

1. Jak często korzystałeś/-aś z systemów VR? *

Zaznacz tylko jedną odpowiedź.

- nigdy
- jednorazowo
- sporadycznie (kilka razy w roku)
- okazjonalnie (kilka razy w miesiącu)
- regularnie (kilka razy w tygodniu)

2. W jakim celu korzystałeś/-aś z aplikacji lub gier VR? *

Zaznacz wszystkie właściwe odpowiedzi.

- rozrywka (gry)
- symulacje
- edukacja / szkolenia
- projektowanie / praca
- Inne: _____

Sekcja 2. Poczucie immersji i obecności

Proszę określić, w jakim stopniu zgadzasz się z poniższymi stwierdzeniami, odnosząc się do swoich dotychczasowych doświadczeń z korzystania z gier w środowiskach VR.

3. Podczas korzystania z VR miałem/miałam wrażenie rzeczywistego przebywania * w wirtualnym środowisku.

Zaznacz tylko jedną odpowiedź.

1 2 3 4 5

zdec zdecydowanie tak

4. Elementy interfejsu i interakcje były spójne z otoczeniem wirtualnym i nie wybijały mnie z doświadczenia. *

Zaznacz tylko jedną odpowiedź.

1 2 3 4 5

zdec zdecydowanie tak

5. Które elementy interfejsu (np. menu, przyciski, wskaźniki, sposób wyboru obiektów) najbardziej wpływały na Twoje poczucie immersji w VR - pozytywnie lub negatywnie?

Sekcja 3. Interakcja i kontrola

6. Reakcje systemu były zgodne z moimi oczekiwaniami podczas wykonywania ruchów w VR. *

Zaznacz tylko jedną odpowiedź.

1 2 3 4 5

zdec zdecydowanie tak

7. Manipulowanie elementami interfejsu było precyzyjne i nie sprawiało trudności. *

Zaznacz tylko jedną odpowiedź.

1 2 3 4 5

zdec zdecydowanie tak

8. Układ elementów interfejsu był logiczny i łatwy do przewidzenia. *

Zaznacz tylko jedną odpowiedź.

1 2 3 4 5

zdec zdecydowanie tak

9. Które sposoby interakcji z interfejsem (np. wskazywanie, chwytyanie, naciskanie, przemieszczanie się) były dla Ciebie najmniej komfortowe lub najmniej intuicyjne?

Sekcja 4. Komfort i ergonomia

10. Korzystanie z interfejsu nie wymagało ode mnie nadmiernego wysiłku fizycznego. *

Zaznacz tylko jedną odpowiedź.

1 2 3 4 5

zdec zdecydowanie tak

11. Podczas korzystania z VR odczuwałem/odczuwałam zmęczenie fizyczne, dyskomfort oczu, trudności z koncentracją, mdłości, zawroty głowy lub poczucie stresu i dezorientacji. *

Zaznacz tylko jedną odpowiedź.

1 2 3 4 5

zdec zdecydowanie tak

12. Jakie elementy interfejsu (np. wielkość tekstu, kolory, umiejscowienie elementów, brak reakcji systemu) powodowały u Ciebie zmęczenie, dyskomfort lub dezorientację w VR?

Sekcja 5. Informacja zwrotna i responsywność

13. Informacje zwrotne systemu (np. wizualne lub dźwiękowe) były wystarczające i * czytelne.

Zaznacz tylko jedną odpowiedź.

1 2 3 4 5

zdec zdecydowanie tak

14. Opóźnienia w reakcji interfejsu negatywnie wpływały na moje doświadczenie w * VR.

Zaznacz tylko jedną odpowiedź.

1 2 3 4 5

zdec zdecydowanie tak

Sekcja 6. Pytania otwarte

15. Jakie elementy interfejsu VR najbardziej przeszkadzały Ci podczas korzystania z aplikacji lub gier VR?

16. Jakie rozwiązania interfejsu w VR oceniasz jako najbardziej udane?

17. Jakie elementy interfejsu Twoim zdaniem miały największy wpływ na komfort oraz poczucie immersji w środowisku VR?

Ta treść nie została utworzona ani zatwierdzona przez Google.

[Formularze Google](#)

