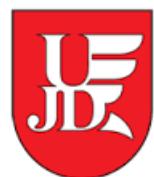


**UNIWERSYTET  
JANA DŁUGOSZA w CZĘSTOCHOWIE**



**Wydział Nauk Ścisłych, Przyrodniczych  
i Technicznych**

Kierunek: Informatyka

Specjalność: Tworzenie gier komputerowych

**XYZ**

nr albumu: 77071

**Projektowanie i ocena interfejsów  
użytkownika w grach VR: przegląd rozwiązań  
i implementacja prototypu z użyciem Unity**  
**Designing and evaluating user interfaces in  
VR games: an overview of solutions and  
implementation of a prototype using Unity**

Praca magisterska przygotowana  
pod kierunkiem  
dr hab. Andrzej Zbrzezny

Częstochowa 2024

## **Streszczenie**

Celem pracy dyplomowej było opisanie i opracowanie projektu interfejsu użytkownika. Dokonano analizy konkurencji, zaprojektowano. Przebudowano gotowe systemy. Wdrożony system został przetestowany potwierdzając poprawne działanie.

Opisano również dalsze możliwości rozwoju gry.

## **Słowa kluczowe**

Virtual Reality, User Interaction, Immersion, Vr Interface Design, Human-Centered Design



# Spis treści

<b>Wstęp . . . . .</b>	<b>7</b>
<b>1. Wprowadzenie do tematyki pracy . . . . .</b>	<b>9</b>
1.1. Kontekst rozwoju technologii VR . . . . .	9
1.2. Znaczenie interfejsu użytkownika i interakcji w VR . . . . .	11
1.3. Wyzwania projektowania UI w VR . . . . .	12
1.4. Luki badawcze i motywacja podjęcia tematu . . . . .	13
<b>2. Podstawy teoretyczne i Tło technologiczne . . . . .</b>	<b>15</b>
2.1. Podstawy teoretyczne . . . . .	15
2.1.1. Definicje, pojęcia i klasyfikacje VR . . . . .	15
2.1.2. Ergonomia, percepja i ograniczenia użytkownika . . . . .	16
2.1.3. Typy interfejsów VR (2D, 3D, diegetyczne, systemowe) . . . . .	18
2.1.4. Opis typowych sposobów interakcji w VR . . . . .	18
2.1.5. Klasyczne zasady UX w kontekście środowisk VR . . . . .	18
2.2. Tło technologiczne VR . . . . .	20
2.2.1. Silniki gier i środowiska VR (Unity, Unreal, Godot) . . . . .	20
2.2.2. Biblioteki i frameworki VR (XR Toolkit, OpenXR, SteamVR) .	21
2.2.3. Narzędzia do projektowania interfejsów (Figma, Blender) . .	21
2.2.4. Narzędzia do analizy UX/UI (Google Forms, UEQ, SUS) . .	21
<b>3. Analiza istniejących rozwiązań . . . . .</b>	<b>23</b>
3.1. Cel i zakres analizy . . . . .	23
3.2. Metoda analizy: heurystyczna ocena wzorców projektowych . . . . .	23
3.3. Materiał badawczy (wybór gier VR) . . . . .	23
3.4. Identyfikacja wzorców projektowych . . . . .	23
3.5. Ustalenie zestawu heurystyk do oceny . . . . .	23
3.6. Ocena gier według heurystyk . . . . .	23
3.7. Podsumowanie analizy i Wnioski . . . . .	23
<b>4. Badania wstępne . . . . .</b>	<b>24</b>
4.1. Cel i znaczenie badań UX . . . . .	24
4.2. Pytania badawcze . . . . .	24
4.3. Metodyka badań . . . . .	25
4.4. Konstrukcja ankiety, grupa badawcza i sposób dystrybucji . . . . .	26

4.5. Analiza wyników ankiety . . . . .	27
4.6. Wnioski UX do etapu prototypowania . . . . .	27
<b>5. Prototypowanie i Implementacja . . . . .</b>	<b>28</b>
5.1. Prototypowanie . . . . .	28
5.1.1. Proces projektowy UX (Opis projektowania UX) . . . . .	28
5.1.2. Projektowanie interfejsu zgodnie z zasadami UX . . . . .	28
5.1.3. Makiety low-fidelity . . . . .	28
5.1.4. Prototypy high-fidelity . . . . .	28
5.1.5. Testy prototypów (first-click, A/B, tree testing) . . . . .	28
5.1.6. Wnioski projektowe do VR . . . . .	28
5.2. Implementacja . . . . .	28
5.2.1. Środowisko i konfiguracja projektu Unity VR . . . . .	28
5.2.2. Architektura interfejsu VR . . . . .	28
5.2.3. Implementacja elementów UI (2D, 3D) . . . . .	28
5.2.4. Implementacja interakcji (pointer, direct touch, gesty) . . . . .	28
5.2.5. Wdrażanie rozwiązań UX z prototypu Figma . . . . .	28
5.2.6. Testy techniczne, optymalizacja i stabilność . . . . .	28
<b>6. Badania końcowe (UX Evaluation – testy VR) . . . . .</b>	<b>29</b>
6.1. Cel badań końcowych . . . . .	29
6.2. Metody badań UX w VR (SUS, UEQ, task-based, obserwacja) . . . . .	29
6.3. Scenariusze zadań . . . . .	29
6.4. Zbieranie danych . . . . .	29
6.5. Analiza wyników . . . . .	29
6.6. Wnioski projektowe wynikające z testów VR . . . . .	29
<b>7. Podsumowanie i wnioski . . . . .</b>	<b>30</b>
7.1. Podsumowanie wyników pracy . . . . .	30
7.2. Interpretacja rezultatów . . . . .	30
7.3. Ocena skuteczności procesu projektowego . . . . .	30
7.4. Ocena interfejsu VR pod kątem ergonomii i imersji . . . . .	30
7.5. Ograniczenia pracy* . . . . .	30
7.6. Rekomendacje* . . . . .	30
7.7. Możliwości komercjalizacji* . . . . .	30
<b>Zakończenie . . . . .</b>	<b>31</b>
<b>Spis rysunków . . . . .</b>	<b>32</b>

# Wstęp

Rzeczywistość wirtualna dynamicznie się rozwija i znajduje wykorzystanie w coraz szerszym zakresie dziedzin, takich jak edukacja, architektura, medycyna czy budownictwo. VR umożliwia użytkownikom przeżywanie doświadczeń niemożliwych lub (problematyycznych?) do osiągnięcia w prawdziwym życiu. Jednym z kluczowych elementów wpływających na doświadczenia użytkowników jest odpowiednio zaprojektowany interfejs użytkownika (UI). Interfejsy te umożliwiają nie tylko łatwą i intuicyjną interakcję z produktem, ale są również wyjątkowo istotne w zapewnieniu odbiorcom komfortu i nieprzerwanej imersji, która jest kluczowym elementem VR. Projektowanie interfejsu użytkownika w rzeczywistości wirtualnej musi uwzględnić charakterystyczne cechy tej technologii, takie jak przestrzeń trójwymiarowa, specyficzne sposoby interakcji oraz różnorodne potrzeby użytkowników.

Celem niniejszej pracy jest wybór oraz zaprojektowanie najbardziej optymalnego interfejsu użytkownika, który będzie charakteryzować się uniwersalnym zastosowaniem w różnych środowiskach VR. Praca ma na celu zidentyfikowanie najważniejszych elementów interfejsów użytkownika, które zapewnią największy komfort i nieprzerwaną imersję oraz zaprojektowanie gotowego rozwiązania. W ramach pracy zostaną zaprezentowane różne podejścia do interakcji w wirtualnej rzeczywistości które następnie zostaną dostosowane do różnorodnych potrzeb użytkowników oraz uwzględnia ograniczenia motoryczne, sensoryczne czy poznawcze. Proces ten pozwoli na wybór najbardziej efektywnego i wszechstronnego rozwiązania, które można zastosować w różnych aplikacjach i grach VR

Wybór tematu wynika z rosnącego zapotrzebowania na rozwój interfejsów użytkownika w VR, szczególnie w kontekście coraz to nowszych zastosowań tej technologii, takich jak edukacja medycyna czy budownictwo. Na rynku istnieje duża luka, jeśli chodzi o projektowanie zorientowane na człowieka (HCD) uniwersalnych interfejsów użytkownika, które byłyby zarówno dostępne jak i wygodne dla osób z różnymi ograniczeniami. Po doświadczeniach z różnymi garami i aplikacjami VR, zauważałam, że wiele z nich nie spełnia oczekiwani w zakresie dostosowania do potrzeb osób z problemami motorycznymi lub sensorycznymi. Takie doświadczenia skłoniły mnie do podjęcia próby rozwiązania tych problemów i stworzenia rozwiązania, które zapewni komfort i dostępność dla wszystkich użytkowników.

Podczas realizowania tego projektu napotkam szereg różnych wyzwań związanych z pełnieniem różnych rol w procesie tworzenia interfejsu użytkownika w rzeczywistości wirtualnej. Pierwszym z nich będzie konieczność dostosowania interfejsu do trójwymiarowej przestrzeni VR, co wiąże się z nowymi zasadami ergonomii i interakcji. Jako osoba odpowiedzialna za cały projekt, będę samodzielnie pełniła funkcje UX Rasear-

chera, UX/UI Designer, programisty oraz testera. Jako UX Researcher, będę miała za zadanie przeprowadzić badania użytkowników w celu identyfikacji potrzeb preferencji i punktów bólu w kontekście VR, a następnie zaprojektować interfejs dostosowany do różnych grup odbiorców. Rola UX/UI designera wiąże się z zaprojektowaniem funkcjonalnych i estetycznych elementów interfejsu spójnych z wymaganiami rzeczywistości wirtualnej. Jako programistka będę odpowiedzialna za implementacje interfejsu i zapewnienie optymalizacji działania. Dodatkowo, jako tester, będę przeprowadzała testy, identyfikowała punkty bólu i problemy a następnie wprowadzała poprawki na podstawie uzyskanych wyników.

Praca została podzielona na 6 głównych rozdziałów. Pierwszy rozdział skupia się na wprowadzeniu do tematyki pracy, analizie dostępnych na rynku technologii VR oraz narzędziach które zostaną wykorzystane w projekcie. Zawiera analizę istniejących aplikacji VR pod kątem interakcji użytkownika oraz identyfikacje najlepszych praktyk i innowacji w projektowaniu interfejsów VR.

Zawiera skupi się na doborze odpowiednich narzędzi i technologii wykorzystywanych w projekcie, takich jak Figma, Unity, sprzęt VR oraz narzędzia analityczne, takie jak Google Forms. Zostaną omówione ich funkcjonalności i rola w procesie projektowania interfejsu w środowisku VR. Rozdział drugi wprowadza do ogólnych zasad projektowania interfejsów. Omówione zostaną kluczowe zasady UX/UI, takie jak ergonomia, intuicyjność, przejrzystość i użyteczność interfejsów. Następnie zostanie przedstawione, jak te zasady są dostosowywane do specyfiki rzeczywistości wirtualnej (VR), uwzględniając trójwymiarową przestrzeń i unikalne interakcje użytkowników w VR.. Rozdział trzeci będzie skupiał się na porównaniu interfejsów wykorzystywanych na tradycyjnych platformach z tymi występującymi w wirtualnej rzeczywistości. Zawiera szczegółową analizę wpływu trójwymiarowej przestrzeni VR na projektowanie interakcji oraz przedstawia wyzwania związane z adaptacją zasad UX/UI do specyfiki tej technologii. Rozdział czwarty zawiera proces projektowania interfejsu VR w narzędziach takich jak Figma jednocześnie omawiając proces tworzenia interaktywnych elementów i testowanie różnych układów i metod interakcji. W piątym rozdziale uwzględniono implementacje zaprojektowanego rozwiązania w środowisku VR. W szóstym rozdziale zostanie wybrana odpowiednia metoda badawcza, najlepiej dopasowana do charakterystyki projektu oraz dostępnych zasobów. Celem tej części pracy jest zebranie informacji od użytkowników dotyczących użyteczności zaprojektowanego interfejsu. Po dokonaniu wyboru metody badawczej, przeprowadzone zostaną testy użytkowników, które pozwolą na ocenę intuicyjności, efektywności i komfortu interakcji z gotowym produktem. Po zakończeniu testów, uzyskane wyniki zostaną poddane analizie, co umożliwi dalszą optymalizację interfejsu. W zakończeniu pracy podsumowane zostaną główne wnioski oraz zaproponowane kierunki dalszych badań i rozwoju interfejsów VR, a także rozważone możliwości komercjalizacji opracowanych rozwiązań.

## **ROZDZIAŁ 1**

# **Wprowadzenie do tematyki pracy**

Wirtualna i Rzeczywistość jest technologią, która wraz z pojawieniem się pierwszych konsumenckich headsetów VR przeszła w nowy etap rozwoju, wykraczający poza wcześniejsze, ograniczone zastosowania w środowiskach specjalistycznych i badawczych. Od tego momentu zaczęła ona wzbudzać zainteresowanie nie tylko w środowisku naukowym ale również w komercyjnym. Na rynku gier ta technologia otworzyła nowe możliwości, zarówno w tworzeniu nowych tytułów jak i przenoszeniu już istniejących do środowiska VR. Zainteresowanie technologią wzrastało wraz z pojawieniem się nowych urządzeń lub gier, jednak gracze często rezygnowali z dalszego korzystania z gier VR z powody problemów zdrowotnych takich jak choroby lokomoccyjnej czy dyskomfortu, a także z uwagi na niską jakość oferowanych produktów oraz ograniczoną liczbę dopracowanych tytułów. Tym samym ogromny potencjał technologii, umożliwiającej tworzenie immersyjnych trójwymiarowych środowisk niedostępnych w rzeczywistym świecie, nie zawsze przekładał się na pozytywny odbiór końcowych produktów przez graczy. Jednym z największych problemów nadal jest słaba jakość doświadczeń, z którymi użytkownik styka się już na początkowym etapie kontaktu z grą. W wielu przypadkach pierwsze minuty gry wiążą się z dezorientacją, koniecznością przyswojenia nieintuicyjnych schematów sterowania oraz nadmiarem informacji prezentowanych w sposób sprzeczny z oczekiwaniami odbiorcy. Używane w grach rozwiązania projektowe związane UI i mechanizmami interakcji są często niespójne, mało intuicyjne lub skopiowane z bezpośrednio z gier 2D i 3D. W efekcie negatywnie wpływają one na odbiór gry oraz ograniczają poziom zanurzenia użytkownika w wirtualnym świecie. Brak ujednolicionych i zweryfikowanych w środowisku testowym wytycznych projektowych dedykowanych grom VR skutkuje, że jakość końcowego produktu jest ściśle powiązana z wiedzą zespołu dewoperskiego w zakresie projektowania doświadczeń użytkownika.

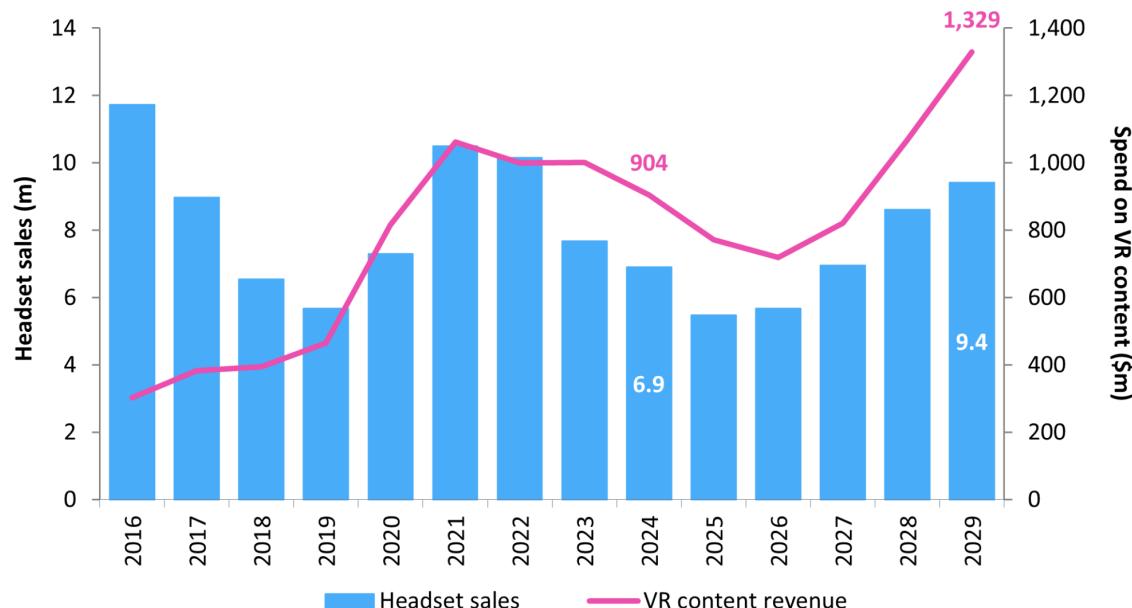
## **1.1. Kontekst rozwoju technologii VR**

Aby w pełni zrozumieć obecną sytuację na rynku VR, należy najpierw zrozumieć jak zestawy zmieniły się na przestrzeni lat. Podczas pierwszej fala zainteresowania miało miejsce w 2016 roku kiedy na rynek wyszły pierwsze konsumenckie zestawy VR. Wydanie to stanowiło istotny krok w kierunku upowszechnienia i rozwoju tej technologii. Urządzenia te sprawiły, że możliwe stało się doświadczenie VR w warunkach domowych. Pierwsze headsety miały niestety sporo ograniczeń, wymagały one przewodowego połą-

czenia z wydajnym komputerem oraz zastosowania zewnętrznych sensorów śledzących ruch. Konieczne było wydzielenie miejsca na sensory oraz wykonanie mapowania przestrzeni. Przesunięcie mebli lub sensorów oznaczało ponowną kalibrację. Dodatkowo brak obsługi wielu profili utrudniał dzielenie się urządzeniem w warunkach domowych. W kolejnych latach zrezygnowano z wielu problematycznych rozwiązań stosowanych w pierwszych wersjach urządzeń. W nowych generacjach zrezygnowano z zewnętrznych sensorów i zastosowano śledzenie ruchu inside-out czyli opartego na kamerach wbudowanych bezpośrednio w kask. Proces konfiguracji początkowej również uległ zmianie i mapowanie pokoju jest wykonywane automatycznie z funkcją wykrywania przeszkód jak meble czy ściany. Większość urządzeń jest aktualnie bezprzewodowa i została wyposażona w wbudowane w okulary VR zasilanie, ponadto dodano funkcje szybkiego przełączania profili użytkowników. Razem z rozwojem urządzeń nastąpił rozwój narzędzi symulacyjnych oraz środowisk testowych wspierających projektowanie i sprawdzanie aplikacji VR bez fizycznego posiadania googli. Umożliwiło to symulacje ruchu interakcji i zachowań użytkownika w wirtualnym środowisku. Branża VR dążyła do ujednolicenia rozwiązań technicznych i stworzyła wspólne standardy API i narzędzia deweloperskie które miały na celu ułatwić tworzenie spójnych gier i aplikacji na różne platformy. Standardyzacja ta odnosiła się jednak przede wszystkim do warstwy technicznej, obejmującej obsługę urządzeń, kontrolerów oraz systemów śledzenia ruchu. W obszarze projektowania interfejsów użytkownika oraz interakcji można zauważyć dużą różnorodność podejść projektowych. Wynika to z przyjętych konwencji projektowych oraz z narzędzi oferowanych przez różne silniki jak Unity czy Unreal Engine. W rezultacie jakość doświadczeń użytkownika różni się pomiędzy poszczególnymi produkcjami, co ma bezpośredni wpływ na odbiór technologii VR przez konsumentów. Rozwój i ujednolicenie sprzętu VR oraz narzędzi programistycznych, a także ich integracją z silnikami takimi jak Unity i Unreal Engine, wyraźnie obniżył próg wejścia dla twórców. Dodatkowym ułatwieniem stała się również większa dostępność narzędzi symulacyjnych oraz trybów emulacji wirtualnego środowiska, które umożliwiają projektowanie i testowanie aplikacji bez konieczności stałego fizycznego posiadania zestawu VR. Okres ten początkowo charakteryzował się dynamicznym wzrostem zainteresowania technologią jednak wraz z jej upowszechnieniem użytkownicy zaczeli zauważać liczne nieintuicyjne i niekomfortowe rozwiązania projektowe. W ostatnich latach zainteresowanie VR wśród konsumentów uległo osłabieniu Według danych opublikowanych przez firmę analityczną -badawczą Omdia, w 2024 roku sprzedaż konsumenckich zestawów VR spadła o około 10 procent, z poziomu 7,7 mln do 6,9 mln sprzedanych egzemplarzy. Dla porównania, w okresie pierwszej fali popularyzacji technologii VR, około roku 2016, sprzedano prawie 12 mln urządzeń. Prognozy wskazują, że spadkowy trend może utrzymać się co najmniej do końca 2025 roku (Omdia, 2024).

Jednym z istotnych powodów takiej sytuacji jest deficyt atrakcyjnych i nowator-

### Consumer VR headset sales and spend on VR content, 2016–29



Source: Omdia Consumer VR Headset and Content Revenue Forecast

© 2024 Omdia

**Rysunek 1.1.** Sprzedaż konsumenckich zestawów wirtualnej rzeczywistości i wydatki na treści VR, (2024); źródło: Omedia

skich gier oraz aplikacji VR, a także ograniczona liczba produkcji dopracowanych nie tylko pod względem zawartości, takiej jak fabuła czy mechaniki rozgrywki, lecz również pod kątem interfejsu użytkownika, sposobów interakcji oraz ogólnego komfortu użytkowania. Nowe produkcje często cechuje powtarzalność i przeciążenie użytkownika już na początku rozgrywki, co negatywnie wpływa na komfort korzystania z VR. Pomimo obecnych trudności prognozy Omdia na kolejne lata pozostają umiarkowanie optymistyczne i wskazują, że rok 2026 może stanowić początek ponownego wzrostu rynku VR. Z tego względu obecny etap rozwoju technologii można uznać za szczególnie istotny z perspektywy projektowania gier VR, ponieważ wraz z ponownym wzrostem zainteresowania użytkowników kluczowe znaczenie będą miały jakość interfejsów użytkownika oraz spójność zastosowanych mechanizmów interakcji.

## 1.2. Znaczenie interfejsu użytkownika i interakcji w VR

W wirtualnej rzeczywistości świat, w którym użytkownik przebywa, jest istotny, jednak kluczowe znaczenie ma to, jakie działania może on w tym świecie podjąć oraz w jaki sposób może na niego oddziaływać. Interfejs użytkownika oraz mechanizmy interakcji należą do podstawowych elementów umożliwiających budowanie wrażenia obecności.

W sytuacji, gdy którykolwiek z tych elementów jest niezgodny z oczekiwaniami użytkownika lub naturalnymi reakcjami ciała, doświadczenie przestaje być komfortowe, a immersja zostaje zakłócona. Don Norman wskazuje, że dobrze zaprojektowany produkt nie powinien wymagać dodatkowych wyjaśnień, lecz opierać się na znanych użytkownikowi schematach działania. W kontekście wirtualnej rzeczywistości oznacza to projektowanie interakcji w sposób możliwie zbliżony do naturalnych ludzkich odruchów. Przykładowo, otwarcie drzwi powinno polegać na wykonaniu ruchu ręką odpowiadającego rzeczywistemu gestowi, a nie na użyciu abstrakcyjnego przycisku na kontrolerze lub wyborze opcji z menu. Rozwiązania odbiegające od takich wzorców wymagają od użytkownika dodatkowego wysiłku poznawczego i wydłużają proces adaptacji do środowiska VR. Im większa liczba niespójności pomiędzy sposobem interakcji a oczekiwaniami użytkownika, tym większe jest ryzyko wystąpienia frustracji, niepokoju oraz zmęczenia poznawczego. W skrajnych przypadkach niewłaściwie zaprojektowane interakcje mogą również przyczyniać się do występowania objawów choroby lokomocyjnej, co znaczaco obniża chęć dalszego korzystania z aplikacji lub gry. Z tego powodu sam interfejs użytkownika nie jest wystarczający do stworzenia pozytywnego doświadczenia. Kluczową rolę odgrywa całokształt doświadczeń użytkownika (User Experience), obejmujący zarówno aspekty funkcjonalne, jak i subiektywne odczucia pojawiające się podczas korzystania z aplikacji. Interfejs użytkownika w VR stanowi warstwę pośredniczącą pomiędzy użytkownikiem a systemem i odpowiada za przekazywanie informacji, sygnalizowanie stanu gry oraz umożliwienie wykonywania działań. Sposób zaprojektowania tej warstwy ma bezpośredni wpływ na to, w jaki sposób użytkownik interpretuje dostępne możliwości interakcji oraz jak postrzega spójność i logikę świata przedstawionego. Oznacza to, że ocena jakości interfejsu i interakcji nie może być dokonywana w oderwaniu od kontekstu, w jakim są one wykorzystywane, lecz powinna uwzględniać charakter rozgrywki oraz zadania stawiane przed użytkownikiem. Należy jednocześnie podkreślić, że skuteczność interfejsu użytkownika oraz zastosowanych mechanizmów interakcji w VR zależy od kontekstu projektowego, w tym od typu gry oraz charakteru zadań wykonywanych przez użytkownika. Różnice pomiędzy gatunkami oraz tempem rozgrywki sprawiają, że te same rozwiązania interfejsowe mogą w odmienny sposób wpływać na poziom immersji i komfort użytkowania. Uwzględnienie specyfiki scenariuszy rozgrywki w środowisku wirtualnej rzeczywistości sprzyja projektowaniu interfejsów użytkownika oraz mechanizmów interakcji lepiej dopasowanych do danego typu doświadczenia.

### 1.3. Wyzwania projektowania UI w VR

Projektowanie interfejsów użytkownika w VR nie polega na prostym przeniesieniu zasad stosowanych w grach 2D lub klasycznych grach 3D. Środowisko trójwymia-

rowe wprowadza nowe wyzwania, takie jak silne powiązanie interfejsu z ruchem ciała użytkownika, podatność na dezorientację przestrenną oraz ograniczenia percepcyjne wynikające z konstrukcji zestawów VR. Badania z zakresu projektowania interfejsów w środowisku wirtualnej rzeczywistości wykazują, że jednym z największych wyzwań dla projektantów VR pozostaje zachowanie ergonomii interakcji, spójności pomiędzy różnymi grami oraz utrzymanie immersji przez cały czas korzystania z produktu. Systematyczny przegląd literatury przeprowadzony przez Lima, Catapan i Zeredo (2024) podkreśla, że projektowanie interfejsów VR wciąż napotyka istotne trudności, szczególnie w obszarze ergonomii fizycznej i poznawczej. Podobne wnioski przedstawiają García, Cano i Moreira (2022), wskazując, że jakość doświadczenia użytkownika w VR jest silnie uzależniona od sposobu zaprojektowania interfejsu oraz mechanizmów interakcji. Niewłaściwe rozmieszczenie elementów interfejsu, nadmierna liczba bodźców wizualnych, brak czytelnych i spójnych wzorców sterowania lub nieergonomiczne interakcje mogą znacząco obniżyć poziom immersji, komfort użytkowania oraz utrudniać odbiór i ocenę aplikacji VR. Dodatkowym problemem jest konieczność pogodzenia czytelności interfejsu z zachowaniem immersji. Klasyczne rozwiązania typu HUD mogą zaburzać iluzję obecności, natomiast interfejsy diegetyczne, choć bardziej immersywne, bywają mniej czytelne i trudniejsze w obsłudze. Projektowanie UI w VR wymaga zatem świadomych kompromisów oraz doboru rozwiązań adekwatnych do kontekstu aplikacji.

## **1.4. Luki badawcze i motywacja podjęcia tematu**

Pomimo ciągłego doskonalenia technologii VR proces projektowy gier w małych i średnich zespołach deweloperskich nadal opiera się w głównej mierze na doświadczeniu i intuicji zespołu. Większość projektów jest realizowana bez przeprowadzenia badań wstępnych z grupą docelową czy testów użyteczności gotowych rozwiązań. Często stosowaną praktyką jest wzorowanie się na rozwiązaniach wdrażanych przez podobne lub po prostu popularne produkcje i wklejanie ich do rozgrywki. Zdarza się również że projektanci po ogólnodostępne wytyczne znalezione w internecie, takie jak dokumentacje deweloperskie platform VR, które prezentują ogólne praktyki nie wskazując ich ograniczeń kontekstowych. Rozwiązania uniwersalne pomijają wiele istotnych różnic między gatunkami gier, jako przykład warto się zastanowić nad grami sumlatorowymi i RPG akcji. Pierwszy gatunek czyli takie gry jak symulatory lotu lub jazdy wymagają realistycznych i opartych na prawdziwym świecie interakcji. Wszystkie sprzeczności takie jak brak możliwości chwycenia dźwigni czy naciśnięcia przycisku mogą prowadzić do obniżenia imersji oraz utrudnień w rozgrywce odbiorcy. Wprawdzie istnieją opracowania książkowe i teoretyczne które porównują interfejsy i interakcje VR, jednak brakuje empirycznych badań porównawczych które sprawdzałyby skuteczność rozwiązań w realnej grze lub środowisku testowym z udziałem użytkowników końcowych. Luka ta sta-

nowiła dla mnie główną motywację podjęcia tego tematu pracy. Celem niniejszej pracy jest analiza wpływu interfejsu użytkownika oraz mechanizmów interakcji na poziom immersji w grze VR reprezentującej wybrany typ gatunkowy. W ramach tej pracy zaprojektowane i zaimplementowane zostanie środowisko testowe wraz z podstawowymi interakcjami dla tego typu rozgrywki. Następnie porównane zostaną dwa odmienne podejścia do projektowania interfejsu. Ocena skuteczności zastosowanych rozwiązań zostanie przeprowadzona na podstawie badań z udziałem użytkowników, obejmujących m.in. pomiar immersji, obserwację zachowań oraz subiektywną ocenę komfortu i intuicyjności interakcji. Otrzymane wyniki pozwolą określić, które rozwiązania interfejsowe i interakcyjne w mniejszym stopniu zaburzają immersję i lepiej wspierają doświadczenie użytkownika w kontekście analizowanego typu gry VR.

## ROZDZIAŁ 2

# Podstawy teoretyczne i Tło technologiczne

## 2.1. Podstawy teoretyczne

### 2.1.1. Definicje, pojęcia i klasyfikacje VR

Aby uzasadnić potrzebe projektowania interfejsów i interakcji w grach VR w odmienny sposób niż w przypadku gier 2D czy 3D, należy najpierw zrozumieć czym jest tak naprawdę VR. W niniejszej pracy przyjęto ujęcie rzeczywistości wirtualnej zaproponowane w książce *The VR Book* autorstwa Jasona Jerala. Rzeczywistość wirtualna rozumiana jest jako w pełni sztuczne, cyfrowe otoczenie generowane komputerowo, które wywołuje u użytkownika poczucie przebywania w innym miejscu lub świecie oraz umożliwia mu bezpośrednie doświadczanie i interakcję w sposób zbliżony do kontaktu z rzeczywistym środowiskiem (Jerald, *The VR Book*). W odróżnieniu od tradycyjnych gier komputerowych oraz aplikacji, technologia ta nie ogranicza się tylko do obserwowania obrazu na ekranie lecz zakłada pełne zaangażowanie użytkownika.

Dzięki specjalistycznym urządzeniom, takim jak gogle czy kontrolery ruchu, możliwe staje się obserwowanie i oddziaływanie na generowane wirtualnie obiekty w czasie rzeczywistym. Rozwiązań z zakresu VR wykorzystują zaawansowane techniki renderowania grafiki, precyzyjnie śledzą ruch głowy i dloni, a także uwzględniają dźwięk przestrzenny. Może angażować nie tylko słuch i wzrok ale również dotyk poprzez kontrolery haptyczne. Wirtualna rzeczywistość odziałowuje na różne **zmysły**, aby maksymalnie zwiększyć zanurzenie użytkownika i osiągnięcie wrażenia, że świat wirtualny jest prawdziwy a użytkownik jest w nim naprawdę obecny.

Do opisu doświadczeń w grach często stosowane jest pojęcie immersja oraz obecność. Słowa te są często mylnie stosowane jako synonimy choć odnoszą się do różnych aspektów VR. Różnice między tymi pojęciami dość trafnie opisał Jerald w swojej książce book. Zaznacza on, że Imersja nawiązuje do cech VR, do tego w jak mocno oddziałowują na użytkownika. Natomiast obecność odnosi się do subiektywnego wrażenia i odczucia użytkownika że znajduje się w świecie wirtualnym. W kontekscie gier VR te słowa mają szczególne znaczenie, są zależne od tego jak zaprojektowana jest cała gra.



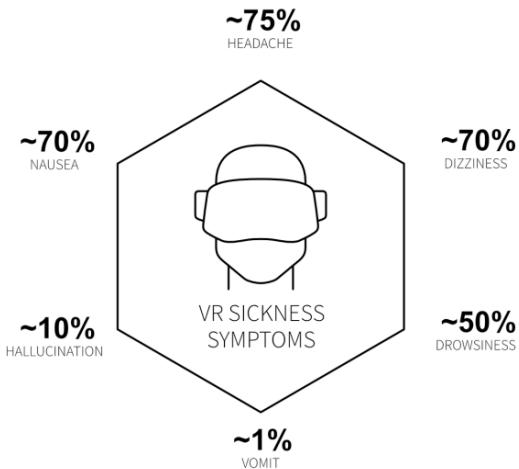
Rysunek 2.1. Symulator medyczny służący do szkolenia lekarzy

### 2.1.2. Ergonomia, percepceja i ograniczenia użytkownika

W grach komputerowych czy aplikacjach rzadko zdarza się aby użytkownik odczuwał dyskomfort fizyczny. VR angażuje użytkownika intensywniej niż tradycyjne rozgrywki na komputer i pozwala użytkownikowi na pełne zanurzenie się w rozgrywkę. Tworzenie treści do tego środowiska wymaga uwzględnienia ograniczeń percepcyjnych i fizjologicznych człowieka. Jednym z efektów braku takiego podejścia jest wystąpienie objawów choroby symulatorowej (VR sickness). Objawia się najczęściej mdłościami, zawrotem głowy czy ogólną dezorientacją. Według książki 3D User Interfaces: Theory and Practice (book) (3D user Interfaces Theory and Practice) jest ona spowodowana niespójnością pomiędzy tym, co użytkownik widzi czyli ruch w świecie wirtualnym, a tym, co odczuwa jego ciało czyli brak fizycznego ruchu. Z tego względu bardzo istotne jest tempo interakcji, ograniczenie gwałtownych zmian perspektywy i widoku oraz przewidywalność zachowań systemu ponieważ to miedzy innymi one będą miały wpływ na długie i komfortowe korzystanie z urządzenia.

(3D user Interfaces Theory and Practice)

Zaangażowanie całego ciała w przypadku gier VR mocno angażuje odbiorców ale nakłada również pewne ograniczenia na projektantów. Jednym z nich jest to że niewłaściwe ułożenie obiektów na scenie lub wymuszenie utrzymywania dłoni w nienaturalnej pozycji przez dłuższy czas może prowadzić do szybkiego zmęczenia. Z tego powody należy uwzględnić naturalny zakres ruchu człowieka aby wszelkiego rodzaju interakcje mogły być wykonywane bez nadmiernego wysiłku fizycznego. (book) jerald



**Rysunek 2.2.** VR sickness

Problematycznym może okazać się samo umieszczenie obiektów interaktywnych w środowisku wirtualnym. Pole widzenia w googlach jest ograniczone nie tylko ze względu na konstrukcje urządzeń ale również naszych indywidualnych cech anatomicznych jak rozstaw oczu. Ma to istotny wpływ na odbiór interfejsu i rozmieszczenie informacji w przestrzeni. Jak wykazują badania Sauer i współpracowników (2022), article (Assessment of consumer VR). pole widzenia jakie deklarują producenci zestawów VR jest inne niż rzeczywistości a jego zakres zależy fizjologii odbiorcy. Umieszczenie kluczowych elementów poza zakresem widzialnym będzie prowadzić do ich przeoczenia lub wymuszenia zbędnych ruchów i w rezultacie zmęczenia lub irytagii. Z tego względu należy stosować nie tylko teoretyczne założenia techniczne podane przez producenta ale również empiryczne ograniczenia odbiorców.

Aby ograniczyć wcześniej wspomniane zmęczenie i zmniejszyć przeciążenie poznawcze podczas projektowania należy uwzględnić również czas trwania sesji i intensywność bodźców. Użytkownik podczas długotrwałego korzystania z VR jest mocno zaangażowany nie tylko sensorycznie ale również fizycznie. Sprawia to że nawet po krótkiej sesji może czuć się wyczerpany. Dzieje się to znacznie szybciej niż w przypadku gier na komputer czy konsole. Z tego powodu zaleca się projektowanie doświadczeń w taki sposób by umożliwić odpoczynek użytkownika. Warto również wprowadzić możliwości dostosowania ustawień takich jak automatyczne trzymanie obiektu czy wysokość kamery. Uwzględnienie tych czynników pozwala ograniczyć negatywne skutki długotrwałego użytkowania VR oraz sprzyja utrzymaniu pozytywnego odbioru doświadczenia przez użytkownika.

### **2.1.3. Typy interfejsów VR (2D, 3D, diegetyczne, systemowe)**

Projektowanie interfejsu do VR może odbywać się na różne sposoby, różniące się stopniem integracji z wirtualnym środowiskiem i tym jak prezentowane są istotne informacje. Aby odpowiednio przygotować się do projektowania, konieczna będzie analiza rozwiązań stosowanych w istniejących już grach i aplikacjach. Twórcy gier podejmują różne decyzje dotyczące formy interfejsu użytkownika, wynikające z odmiennych priorytetów projektowych, od dążenia do maksymalnej immersji poprzez silną integrację interfejsu ze światem gry, po wykorzystanie bardziej tradycyjnych rozwiązań w postaci paneli menu i lewitujących w przestrzeni wirtualnej elementów interfejsu. W pierwszej kolejności warto poznać podstawowe rodzaje interfejsów oraz ich charakterystykę. Pozwala to lepiej zrozumieć, w jakich sytuacjach i w jakim celu poszczególne rozwiązania są wykorzystywane. W niniejszej analizie przyjęto podział interfejsów na cztery główne typy:

Interfejs jako część świata gry, Klasyczny panel menu (Non-diegetic UI), Interfejs przestrzenny oraz Meta. Pierwszy rodzaj polega na wpleceniu interfejsu w elementy już istniejące w świecie wirtualnym, użytkownik żeby go zobaczyć musi fizycznie skierować głowę na dany element. Drugi z kolei wykorzystuje tradycyjny panel menu, który możemy spotkać na stronach internetowych czy w grach na komputer. Elementy interfejsu nie są częścią świata gry a sam panel jest nakładką na widok użytkownika. Kolejne podejście to interfejs przestrzenny, jest on połączeniem diegetycznych i niediegetycznych. Stanowi często część środowiska wirtualnego i jest w nim wyświetlany ale nie jest widoczny przez postacie. Ostatni typ to Meta, który służy do reprezentacji statusu naszej postaci nie pojawiając się jednocześnie w świecie gry

### **2.1.4. Opis typowych sposobów interakcji w VR**

typy interakcji z VR Siedzący (Seated VR) najczęściej stosowany w symulatorach lotniczych i wyścigowych, które wymagają precyzyjnego sterowania; stojący zwany również stacjonarnym Stacjonarny Swobodny ruch (Room-scale VR) Tryby renderowania i wyświetlania VR Tryby śledzenia ruchu użytkownika Tryby użytkowania w zależności od platformy Tryby użytkowania VR według zastosowania Czym jest Interfejs użytkownika w VR Czym są interakcje i jakie wyroznia się metody interakcji w vr

### **2.1.5. Klasyczne zasady UX w kontekście środowisk VR**

Chociaż większość podstawowych zasad UX designu takich jak hierarchia wizualna, zasady Gestalt, spójność, czytelne affordance oraz informacje zwrotne są uznawane za uniwersalne to projektowanie interfejsu użytkownika w oparciu o nie wymaga od projektanta innego podejścia. Wynika to z odmienności systemu VR od innych technologii, takich jak aplikacje mobilne, aplikacje desktopowe czy strony internetowe, w których

interakcja z systemem odbywa się za pośrednictwem płaskiego ekranu oraz urządzeń wejścia, takich jak mysz, klawiatura czy ekran dotykowy. W wirtualnej rzeczywistości interakcje odbywają się w przestrzeni trójwymiarowej i wymagają aktywności ruchowej użytkownika. Z tego powodu konieczne jest odpowiednie zastosowanie klasycznych zasad w sposób umożliwiający użytkownikom komfortową, intuicyjną oraz płynną interakcję z systemem.

Jedną z największych różnic w stosowaniu zasad UX w VR jest sposób nawigacji i poruszania się po środowisku wirtualnym. W tradycyjnych interfejsach użytkownik przemieszcza się po aplikacji za pomocą kliknięć, przewijania lub naciskania przycisków. W wirtualnej rzeczywistości nawigacja opiera się w dużej mierze na naturalnych ruchach użytkownika oraz mechanizmach lokomocji, takich jak teleportacja. Zmiana ta wpływa bezpośrednio na sposób projektowania hierarchii informacji oraz rozmieszczenia elementów interfejsu w przestrzeni.

Następna równie ważna różnica to **Interakcja w przestrzeni 3D**. W tradycyjnych interfejsach użytkownik wchodzi w interakcje z płaskimi, dwuwymiarowymi elementami na ekranie. W VR interakcje odbywają się w sposób bezpośredni i możliwe jest manipulowanie obiektami w sposób zbliżony do rzeczywistych czynności, takich jak chwytanie, obracanie czy przesuwanie elementów tak jakby były one prawdziwe. Taki sposób interakcji wzmacnia immersję, lecz jednocześnie wymaga szczególnej dbałości o czytelne affordance oraz natychmiastową informację zwrotną, aby użytkownik mógł poprawnie interpretować skutki swoich działań.

Adaptacja klasycznych zasad UX do środowiska VR wiąże się również z koniecznością unikania określonych rozwiązań projektowych, które mogą negatywnie wpływać na komfort i odbiór doświadczenia. Nadmierna liczba elementów interfejsu prowadzi do przeciążenia poznawczego i zaburza immersję, dlatego projektowanie powinno opierać się na minimalizmie oraz koncentracji na kluczowych funkcjach, przy jednoczesnym ukrywaniu lub eliminowaniu elementów drugorzędnych. Równie istotne jest unikanie nagłych zmian perspektywy i gwałtownych ruchów kamery, które mogą powodować dezorientację, zawroty głowy, a w skrajnych przypadkach także mdłości. Ruch w środowisku wirtualnym powinien być płynny i przewidywalny, naśladując naturalne ruchy głowy użytkownika oraz wspierany przez stopniowe przejścia i animacje. Ponadto brak spójnych i powtarzalnych schematów interakcji może prowadzić do frustracji użytkowników; stosowanie ujednoliconych rozwiązań tam, gdzie jest to możliwe, ułatwia adaptację do środowiska VR, skraca czas nauki obsługi systemu oraz pozytywnie wpływa na ogólne doświadczenie użytkownika (Swink, Game Feel).

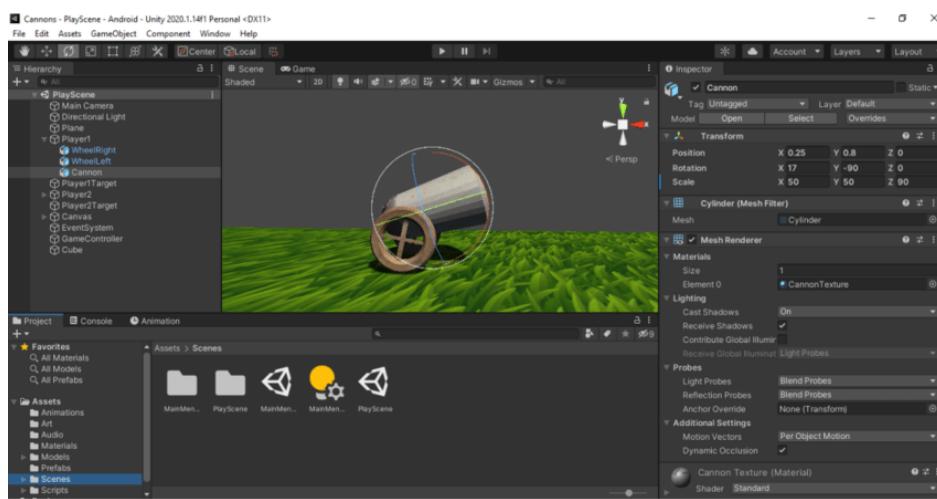
## 2.2. Tło technologiczne VR

Kluczowym etapem projektowania tej pracy był wybór odpowiednich narzędzi umożliwiających prototypownie, implementację oraz testowanie interfejsu w środowisku VR. Wybór używanej technologii jest kluczowy, aby zapewnić wysoką jakość doświadczeń użytkownika oraz zachować efektywność samego procesu projektowania.

### 2.2.1. Silniki gier i środowiska VR (Unity, Unreal, Godot)

*Unity* to jeden z najpopularniejszych wieloplatformowych silników do tworzenia gier wideo oraz interaktywnych aplikacji. Umożliwia zaawansowaną obsługę grafiki i fizyki, a w samym edytorze udostępniono rozbudowany zestaw narzędzi do projektowania scen, animacji i efektów graficznych 2.3. Proces programowania odbywa się przy użyciu języka *C#*.

W Unity dodano również wsparcie dla wirtualnej oraz rozszerzonej rzeczywistości, co przekłada się na szerokie zastosowanie tej technologii w szkoleniach, simulacjach czy działaniach marketingowych. Oprócz możliwości tworzenia zaawansowanych pod względem wizualnym scen, istotna jest też opcja łatwej integracji gotowych wtyczek obsługujących urządzenia AR i VR od różnych producentów. Rozbudowany system oświetlenia oraz post-processingu zapewnia szeroki wachlarz opcji i umożliwia dostosowanie grafiki pod dedykowane urządzenia, dzięki czemu można uzyskać zadowalającą jakość i odpowiednią optymalizację na urządzenia mobilne oraz wysoce realistyczną grafikę na komputerach osobistych.



Rysunek 2.3. Przykładowy wygląd edytora Unity

Regularne aktualizacje silnika rozszerzają jego funkcjonalność i dodają nowe rozwiązania, takie jak obsługa ray tracingu, DLSS oraz nowe narzędzia. Stały rozwój sprawia, że Unity zachowuje elastyczność w obliczu zmieniających się potrzeb rynku, a

jego wszechstronność umożliwia realizację nawet najbardziej rozbudowanych koncepcji interaktywnych.

Społeczność skupiona wokół tego silnika udostępnia liczne materiały edukacyjne w postaci kursów i filmów, co znacząco obniża poziom wejścia, przyspiesza naukę oraz ułatwia rozwiązywanie ewentualnych problemów technicznych. Dokumentacja silnika jest regularnie rozwijana, a oficjalny sklep *Asset Store* zapewnia dostęp do bardzo dużej ilości bezpłatnych oraz płatnych pakietów, obejmujących zasoby takie jak modele, tekstury i dźwięki oraz dodatkowe użyteczne narzędzia wraz z całymi gotowymi systemami ułatwiającymi stworzenie projektu i pozwalającymi ograniczyć koszty produkcji.

### **2.2.2. Biblioteki i frameworki VR (XR Toolkit, OpenXR, SteamVR)**

### **2.2.3. Narzędzia do projektowania interfejsów (Figma, Blender)**

Figma to podstawowe narzędzie służące do projektowania interfejsów użytkownika, jednocześnie umożliwia tworzenie interaktywnych klikalnych prototypów aplikacji. Jest to aktualnie jedno z najbardziej popularnych i bezpłatnych narzędzi w branży UX/UI. W projekcie Figma zostanie wykorzystana do stworzenia wstępnych projektów i prototypów interfejsów, a następnie do przetestowania różnych układów elementów interfejsu.

### **2.2.4. Narzędzia do analizy UX/UI (Google Forms, UEQ, SUS)**

Gogle VR to urządzenia, które całkowicie zasłaniają pole widzenia i wyświetlają przez użytkownikiem dwa identyczne, ale nieco przesunięte od siebie obrazy, które nałożone na siebie przez mózg dają wrażenie głębi. Wewnątrz gogli umieszczone są specjalne czujniki takie jak żyroskop, kamery i inne śledzące położenie i ruch głowy w przestrzeni. Dzięki temu użytkownik obracając głową faktycznie rozgląda się w przestrzeni wirtualnej obracając kamerą gracza.

Oprócz gogli istotne są również specjalne kontrolery zakładane na dlonie. Dzięki nim możliwa jest interakcja z wirtualnym otoczeniem, a specjalne czujniki i przyciski wykrywają pozycje palców i pozwalają określić, czy gracz w tej chwili próbuje złapać przedmiot. Całość wraz z systemem śledzenia pozycji dłoni pozwala dowolnie sięgać w różnych kierunkach, co pozwala mieć wpływ na obiekty w aplikacji. Gracz może na przykład chwycić przedmiot i rzucić nim, co pozwoli wywołać kolejne symulacje w fizyce.

Oprócz tego istnieje wiele różnych dodatków rozszerzających możliwości wirtualnej rzeczywistości, jak specjalne kombinacje monitorujących ruch oraz umożliwiających odczuwanie na skórze poprzez elektrostymulację nerwów i mięśni lub kapsuły, w których

użytkownik ma możliwość skakania oraz poruszania się w dowolny sposób bez ryzyka, że uszkodzi coś w pokoju.

#### 2.9. Sprzęt i konfiguracja testowa

## **ROZDZIAŁ 3**

# **Analiza istniejących rozwiązań**

### **3.1. Cel i zakres analizy**

Opis celu: identyfikacja sposobów realizacji kluczowych funkcji UI w grach VR.  
Wymienienie analizowanych funkcji: menu pauzy, ekwipunek/inwentarz, tryb poruszania się, informacja zwrotna. Wyjaśnienie, że analiza służy jako podstawa do dalszej weryfikacji ankietowej

### **3.2. Metoda analizy: heurystyczna ocena wzorców projektowych**

Opis mojego dwuetapowego podejścia:

Identyfikacja wzorców jak to się robi? Ocena według heurystyk NN/g (2021) dostosowanych do VR. – Lista zastosowanych heurystyk (bez szczegółów naruszeń): H1. Visibility of System Status H2. Match Between System and the Real World H3. User Control and Freedom H4. Consistency and Standards H5. Error Prevention

### **3.3. Materiał badawczy (wybór gier VR)**

– Kryteria wyboru:  
popularność różnorodność gatunków dostępność na komercyjnych platformach obecność interfejsu w przestrzeni 3D

Lista gier:

### **3.4. Identyfikacja wzorców projektowych**

### **3.5. Ustalenie zestawu heurystyk do oceny**

### **3.6. Ocena gier według heurystyk**

### **3.7. Podsumowanie analizy i Wnioski**

## **ROZDZIAŁ 4**

# **Badania wstępne**

## **4.1. Cel i znaczenie badań UX**

Celem przeprowadzenia ankiety było zebranie opinii użytkowników posiadających doświadczenie w korzystaniu z technologii wirtualnej rzeczywistości oraz ocena ich subiektywnych doświadczeń związanych z grami VR. Dobór respondentów z co najmniej podstawowym doświadczeniem w VR wynikał z założenia, że nawet jednorazowy kontakt z technologią pozwala użytkownikowi zidentyfikować elementy powodujące dyskomfort, frustrację lub prowadzące do rezygnacji z dalszego korzystania z aplikacji VR. Badanie zostało zaplanowane jako etap wstępny, realizowany przed rozpoczęciem projektowania i implementacji własnego rozwiązania, lecz po przeprowadzeniu analizy istniejących gier dostępnych na rynku. Jego zadaniem było potwierdzenie problemów zaobserwowanych podczas tej analizy oraz sprawdzenie, w jakim stopniu pokrywają się one z rzeczywistymi doświadczeniami użytkowników. W pracy pojęcie punktów bólu odnosi się do problemów, frustracji oraz niedogodności, na jakie użytkownicy napotykają podczas interakcji z grami VR, w szczególności w obszarze interfejsu użytkownika oraz mechanizmów interakcji. Ankieta miała na celu zarówno potwierdzenie wcześniej zidentyfikowanych punktów bólu, jak i umożliwienie ujawnienia dodatkowych problemów, które mogły nie zostać dostrzeżone na etapie analizy wybranych tytułów.

Zebrane dane stanowią podstawę do dalszych decyzji projektowych i posłużą do sformułowania założeń dotyczących projektowania interfejsu oraz interakcji w prototypie gry VR, ze szczególnym uwzględnieniem elementów wpływających na komfort użytkowania i poziom immersji.

## **4.2. Pytania badawcze**

Na potrzeby badań wstępnych sformułowano pytania badawcze odnoszące się do obszarów, które w praktyce najczęściej wpływają na komfort korzystania z gier VR oraz na utrzymanie immersji. Pytania te mają charakter eksploracyjny i mogą ulec doprecyzowaniu po analizie wyników ankiety. Sformuowane pytania badawcze:

1. Jakie elementy interfejsu użytkownika w grach VR są postrzegane jako najbardziej zakłócające poczucie immersji i obecności?

2. Jak intuicyjność, precyzja i sposób interakcji oraz układ interfejsu wpływają na doświadczenie użytkownika w VR?
3. Jakie elementy interfejsu VR powodują dyskomfort fizyczny lub percepcyjny u użytkowników?
4. Jak brak lub opóźnienie informacji zwrotnej w interfejsie VR wpływa na immersję i komfort użytkownika?

Pytania ankietowe zostały opracowane w oparciu o sformułowane pytania badawcze. Szczegółowy opis struktury ankiety, podziału na sekcje tematyczne oraz rodzaju zastosowanych pytań przedstawiono w podrozdziale 4.4. Spośród sformułowanych pytań badawczych kluczowe znaczenie miało pytanie dotyczące elementów interfejsu użytkownika zakłócających poczucie immersji i obecności. Stanowi ono bezpośrednie uzasadnienie podjęcia tematu pracy i punkt wyjścia do dalszych analiz projektowych. Pozostałe pytania pełnią funkcję uzupełniającą i pozwalają lepiej zrozumieć charakter zidentyfikowanych problemów, tak aby projektowany interfejs mógł zostać możliwie najlepiej dopasowany do specyfiki analizowanego typu gry VR.

Należy podkreślić, że pytania badawcze zostały sformułowane jako pytania eksploracyjne, których celem jest identyfikacja powtarzających się problemów oraz zebranie informacji wspierających proces podejmowania decyzji projektowych na etapie tworzenia prototypu.

### 4.3. Metodyka badań

W ramach badań wstępnych zastosowano podejście łączące analizę heurystyczną i badanie ankietowe. Analiza wybranych gier VR, przeprowadzona z wykorzystaniem heurystyk użyteczności dla rzeczywistości wirtualnej opracowanych przez Nielsen Norman Group (2021) była oparta na obserwacji i pozwoliła mi na wstępna identyfikację potencjalnych problemów w projektowaniu interfejsów. Nie umożliwiała jednak jednoznacznej weryfikacji, które z tych zagadnień rzeczywiście wpływają na subiektywne doświadczenie użytkownika.

Z tego względu uzupełniono ją badaniem ankietowym skierowanym do osób już posiadających choć niewielkie doświadczenie w korzystaniu z technologii VR. Zastosowanie ankiety pozwoliło na zebranie opinii użytkowników oraz potwierdzenie istotności wcześniej zidentyfikowanych problemów z perspektywy ich rzeczywistych doświadczeń. Takie połączenie metod umożliwiło zestwolenie obserwacji projektowych z opiniami użytkowników i stanowiło podstawę do dalszych decyzji projektowych.

## **4.4. Konstrukcja ankiety, grupa badawcza i sposób dystrybucji**

Ankieta została zaprojektowana jako autorskie narzędzie badawcze, którego konstrukcja wynikała bezpośrednio z wcześniej sformułowanych pytań badawczych. W celu ułatwienia respondentom koncentracji pytania zostały pogrupowane w sekcje tematyczne. Miało to zwiększyć czytelność ankiety oraz ułatwiać zrozumienie kontekstu poszczególnych zagadnień. Pierwsza część ankiety miała charakter wprowadzający i dotyczyła ogólnego doświadczenia respondentów z technologią VR, w tym częstotliwości korzystania z wirtualnej rzeczywistości oraz kontekstu jej użycia. Informacje te pozwalały określić poziom obycia respondentów z technologią i stanowiły punkt odniesienia dla interpretacji dalszych odpowiedzi. Kolejne pytania koncentrowały się na immersji i poczuciu obecności w środowisku VR oraz na sposobach interakcji i kontroli. Respondenci oceniali wpływ elementów interfejsu na ciągłość doświadczenia, intuicyjność wykonywanych gestów, precyzję rozpoznawania ruchów oraz czytelność układu menu i elementów sterowania. Następna sekcja tematyczna pytań dotyczyła komfortu i ergonomii użytkowania oraz informacji zwrotnej i responsywności systemu. Uwzględniono odczuwany wysiłek fizyczny, zmęczenie, dezorientację, a także czytelność sygnałów wizualnych i dźwiękowych oraz wpływ ewentualnych opóźnień reakcji interfejsu na komfort użytkowania. W ankiecie zadecydowano o zastosowaniu pytania zamknięte w formie stwierdzeń ocenianych w pięciostopniowej skali od „zdecydowanie się nie zgadzam” do „zdecydowanie się zgadzam”, co pozwalało określić, czy dany aspekt interfejsu był postrzegany jako problematyczny. Uzupełnieniem do nich były pytania otwarte, które umożliwiały opisanie problemów oraz pozytywnych praktyk interfejsowych, w tym sprawdzenie, czy użytkownicy wskazują te same elementy interfejsu, które zostały wcześniej wyróżnione podczas analizy istniejących gier, bez sugerowania odpowiedzi z góry. Czas wypełniania ankiety ograniczono do około piętnastu minut. Miało to na celu utrzymanie zaangażowania respondentów oraz ograniczenie ryzyka udzielania odpowiedzi w sposób nieuważny. Grupę badawczą stanowili użytkownicy posiadający jakiekolwiek doświadczenie w korzystaniu z technologii wirtualnej rzeczywistości, od jednorazowego kontaktu po regularne użytkowanie. Ujęcie respondentów o zróżnicowanym poziomie doświadczenia pozwalało uwzględnić zarówno perspektywę pierwszego kontaktu z VR, jak i bardziej świadome, porównawcze spojrzenie na interfejs i mechanizmy interakcji. Osoby poczynające dostarczały informacji dotyczących progu wejścia w doświadczenie VR oraz elementów interfejsu postrzeganych jako niezrozumiałe lub zniechęcające. Z kolei użytkownicy bardziej doświadczeni wskazywali problemy związane z precyzją gestów, płynnością interakcji, stabilnością systemu oraz architekturą informacji. Zestawienie tych perspektyw umożliwiałło pełniejsze zidentyfikowanie punktów bólu istotnych z punktu widzenia projektowania interfejsu. Ankieta była dystry-

buowana w sposób celowy poprzez bezpośrednie udostępnienie jej osobom potencjalnie spełniającym kryteria badania. Link do ankiety przekazano za pośrednictwem wiadomości prywatnych na platformie Discord oraz udostępniono wśród znajomych, rodziny i w środowisku uczelnianym, co umożliwiło sprawne zebranie danych od respondentów o zróżnicowanym poziomie doświadczenia z technologią VR.

#### **4.5. Analiza wyników ankiety**

#### **4.6. Wnioski UX do etapu prototypowania**

## **ROZDZIAŁ 5**

# **Prototypowanie i Implementacja**

## **5.1. Prototypowanie**

**5.1.1. Proces projektowy UX (Opis projektowania UX)**

**5.1.2. Projektowanie interfejsu zgodnie z zasadami UX**

**5.1.3. Makiety low-fidelity**

**5.1.4. Prototypy high-fidelity**

**5.1.5. Testy prototypów (first-click, A/B, tree testing)**

**5.1.6. Wnioski projektowe do VR**

## **5.2. Implementacja**

**5.2.1. Środowisko i konfiguracja projektu Unity VR**

**5.2.2. Architektura interfejsu VR**

**5.2.3. Implementacja elementów UI (2D, 3D)**

**5.2.4. Implementacja interakcji (pointer, direct touch, gesty)**

**5.2.5. Wdrażanie rozwiązań UX z prototypu Figma**

**5.2.6. Testy techniczne, optymalizacja i stabilność**

## **ROZDZIAŁ 6**

# **Badania końcowe (UX Evaluation – testy VR)**

**6.1. Cel badań końcowych**

**6.2. Metody badań UX w VR (SUS, UEQ,  
task-based, obserwacja)**

**6.3. Scenariusze zadań**

**6.4. Zbieranie danych**

**6.5. Analiza wyników**

**6.6. Wnioski projektowe wynikające z testów VR**

## **ROZDZIAŁ 7**

# **Podsumowanie i wnioski**

- 7.1. Podsumowanie wyników pracy**
- 7.2. Interpretacja rezultatów**
- 7.3. Ocena skuteczności procesu projektowego**
- 7.4. Ocena interfejsu VR pod kątem ergonomii i imersji**
- 7.5. Ograniczenia pracy\***
- 7.6. Rekomendacje\***
- 7.7. Możliwości komercjalizacji\***

# Zakończenie

Założony cel tej pracy, aby  
[type=book,title=Books only]

# **Spis rysunków**

1.1. Sprzedaż konsumenckich zestawów wirtualnej rzeczywistości i wydatki na treści VR, (2024); źródło: Omedia . . . . .	11
2.1. Symulator medyczny służący do szkolenia lekarzy . . . . .	16
2.2. VR sickness . . . . .	17
2.3. Przykładowy wygląd edytora Unity . . . . .	20

## Spis listingów