

Vpliv vizualne povratne informacije na učljivost in uporabnost metod konstruiranja

Ronald Poelman^{1*} - Zoltán Rusák² - Alexander Verbraeck¹ - Leire Sorasu Alcubilla¹

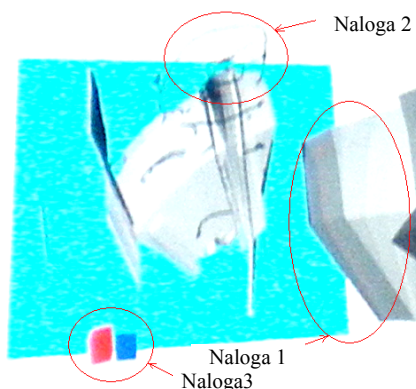
¹Fakulteta za tehnologijo, politiko in management, Oddelek za sistemski inženiring
Tehnična univerza v Delftu, Nizozemska

²Fakulteta za industrijski inženiring, računalniško podprto konstruiranje in inženiring
Tehnična univerza v Delftu, Nizozemska

Pri konstruiranju se danes večinoma uporabljajo 2D-zaslone, kot obetajoča alternativa pa se počasi uvajajo tudi njihovi 3D-nasledniki. Razumevanje vpliva razsežnosti prikazane slike na izkoristek in učinkovitost dela konstruktorjev, ki delajo v konstrukcijskih okoljih navidezne resničnosti, ima zato velik pomen. V članku so prikazani rezultati primerjalne študije uporabnosti, ki je bila osredotočena na vrednotenje vpliva različnih vrst zaslonov na učljivost in uporabnost. V naši študiji smo eksperimentalno primerjali 2D- in 3D-zaslone. Uporabniki so morali narisati proste oblike v treh različnih okoljih po predpisanem postopku interakcije med človekom in računalnikom. Raziskava kaže, da obstajajo pomembne razlike med preferencami različnih skupin uporabnikov. Spol in izkušnost pri uporabi naprednih vizualizacijskih tehnik imata pomemben vpliv na uporabnost in učljivost metod konstruiranja z vsako od treh vrst zaslonov.

©2010 Strojniški vestnik. Vse pravice pridržane.

Ključne besede: navidezna resničnost, razsežnost, zaslon, konstruiranje, uporabnost, učljivost



Sl. 5. Rezultati različnih nalog po udeležencih