

Περίληψη της Διπλωματικής σας

Πρωταρχικός στόχος της έρευνας αυτής είναι η διερεύνηση σε βάθος της δυναμικότητας των avatars, δηλαδή των εικονικών χαρακτήρων σε ένα εικονικό περιβάλλον, μετουσιώνοντας αυτή την δυναμικότητα σε άμεση ή έμμεση επίδραση στην ψυχολογία του χρήστη μιας εικονικής εφαρμογής. Ως επακόλουθο της επίδρασης αυτής παρατηρείται και μια αλυσιδωτή επίδραση στις κινήσεις και γενικότερα τις ενέργειες του χρήστη. Το προϊόν της έρευνας αυτής ήταν μια εικονική εφαρμογή στην οποία ο χρήστης θα περιηγείτο σε ένα εικονικό χώρο συνυπάρχοντας με άλλους εικονικούς χαρακτήρες, avatars, και θα καταγράφονταν οι κινήσεις και οι αντιδράσεις του.

Στα αρχικά στάδια της έρευνας αυτής ήταν απαραίτητο να γίνει μια βιβλιογραφική ανασκόπηση για θέματα που αποσκοπούσαν να τεθούν οι βάσεις για την έρευνα αυτή. Μελετήθηκαν διάφορα άρθρα σχετικά με τη χρήση εικονικής πραγματικότητας (V.R) αλλά και επαυξημένης πραγματικότητας (A.R) στον τομέα των avatars και της δυναμικότητας που κατέχουν σε ένα εικονικό περιβάλλον. Επιπλέον κατά την βιβλιογραφική ανασκόπηση ερευνήθηκαν και μελετήθηκαν διάφορα πειράματα που είχαν γίνει και στο παρελθόν σχετικά με την επίδραση των avatars στον χρήστη στην εικονική πραγματικότητα. Από αυτά τα πειράματα συλλέχθηκαν διάφορα στοιχεία που έπαιξαν σημαντικό ρόλο σχετικά με τον σχεδιασμό της έρευνας αυτή, την μοντελοποίηση των εικονικών χώρων και χαρακτήρων αλλά και την υλοποίηση της τελικής εφαρμογής.

Για την επίτευξη του στόχου της έρευνας αυτής που ήταν να μελετήσει και να καταλήξει στο συμπέρασμα αν τα avatars έχουν επιρροή στην χρήση στην εικονική πραγματικότητα, σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε μια εικονική εφαρμογή την οποία ο χρήστης μπορούσε να εισέλθει σε δωμάτια διαφορετικού θεματικού ενδιαφέροντος, στα οποία συνυπήρχαν avatars. Χρησιμοποιήθηκαν χρήστες διαφόρων ηλικιών (δύο γκρουπ, ένα με άτομα κάτω από 20 χρονών και ένα από 20 και άνω) και καταγράφηκαν οι αντιδράσεις τους μέσα από την μέθοδο της παρατήρησης αλλά και μέσα από ερωτηματολόγια που τους δόθηκαν μετά την αξιολόγηση της εφαρμογής.


Τα αποτελέσματα που προέκυψαν από αυτό το πείραμα ήταν πάρα πολύ σημαντικά αφού αποκάλυψαν διάφορα στοιχεία όσο αφορά τον πρωταρχικό ερώτημα που ήταν αν τα avatars επηρεάζουν με οποιοδήποτε τρόπο τον χρήστη αλλά και σε άλλα θέματα που επηρεάζουν τον χρήστη εκτός των avatars. Η εργασία μπορεί να μην έφτασε στο σημείο στο οποίο προοριζόταν αλλά τα συμπεράσματα τα οποία περισυλλέγησαν μέχρι στιγμής μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε μελλοντική δουλειά ή σε συνέχιση αυτής της έρευνας.

Το όνομα σας

Ευάγγελος Χριστοφή

Το Μεταπτυχιακό πρόγραμμα που παρακολουθήσατε

Διδραστικά Πολυμέσα και Γραφικές Τέχνες

 Ακαδημαϊκή χρονιά

2013-2015