УДК 004.946

Шаршава А.В., *магістрант, кафедра МСТ, ХНУРЕ*
Наукові керівники: ***Вовк О.В.,*** *доц., к.т.н., доцент каф. МСТ*
Манаков В.П., *доц., к.т.н., професор каф. МСТ*
Харківський національний університет радіоелектроніки

АНАЛІЗ ЦІЛЬОВОЇ АУДИТОРІЇ ПРИ ПРОЄКТУВАННІ ІНТЕРАКТИВНИХ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ АРТ-ГАЛЕРЕЙ

The article analyzes target audience segmentation for interactive multimedia art galleries with AR. The paper proposes an adaptable approach for tailoring interactive scenarios, visual content, and accessibility tools to specific user profiles.

Keywords: target audience, audience segmentation, multimedia art gallery, interactive exhibition, visitor motivation, digital technologies, user needs.

Сьогодні виставкові простори активно насичують цифровими технологіями. Проте за складними AR-ефектами часто втрачається сама людина. Створення універсальної галереї без урахування відмінностей між відвідувачами розчаровує: молоді бракує динаміки, старшому поколінню важко з керуванням, а люди з обмеженими можливостями залишаються поза взаємодією [1].

Актуальність цієї проблеми полягає у тому, що успіх сучасної арт-галереї вимірюється глибиною залученості гостей. Щоб AR технології справді оживляли мистецтво, дизайн та сценарії взаємодії мають спиратися на чітке розуміння потреб різних груп людей [2].

Мета дослідження – проаналізувати запити відвідувачів, здійснити їх сегментацію та запропонувати способи адаптації контенту під кожен профіль.

Традиційний розподіл за віком чи статком у цифровому арт-просторі є малоефективним. Двом відвідувачам одного віку потрібен різний досвід: швидкі враження або глибокий аналіз. У сфері UI/UX значно краще працює дослідження

мотивів та бар’єрів (методи персон та Jobs-to-be-Done), що розкриває цілі та перешкоди гостей [3]. У межах роботи виділено 4 сегменти аудиторії (табл. 1).

Таблиця 1

Сегментація цільової аудиторії мультимедійної арт-галереї

Сегмент аудиторії	Основна мотивація	Ключові технологічні потреби
Digital-дослідники (18-25 років)	Яскраві враження	Динаміка, AR-квести, соцмережі
Дослідники контексту (26-50 років)	Глибоке пізнання	3D-реконструкції, аудіогіди
Сімейна аудиторія	Навчання дітей, дозвілля	Простий гейміфікований UI
Інклюзивна група	Безбар’єрне сприйняття	Аудіодескрипція, жестова мова

Практична цінність роботи полягає в розробці адаптивного підходу, за якого мобільний додаток підлаштовується під обраний профіль користувача (рис. 1), забезпечуючи стабільну роботу системи при навантаженні [4].

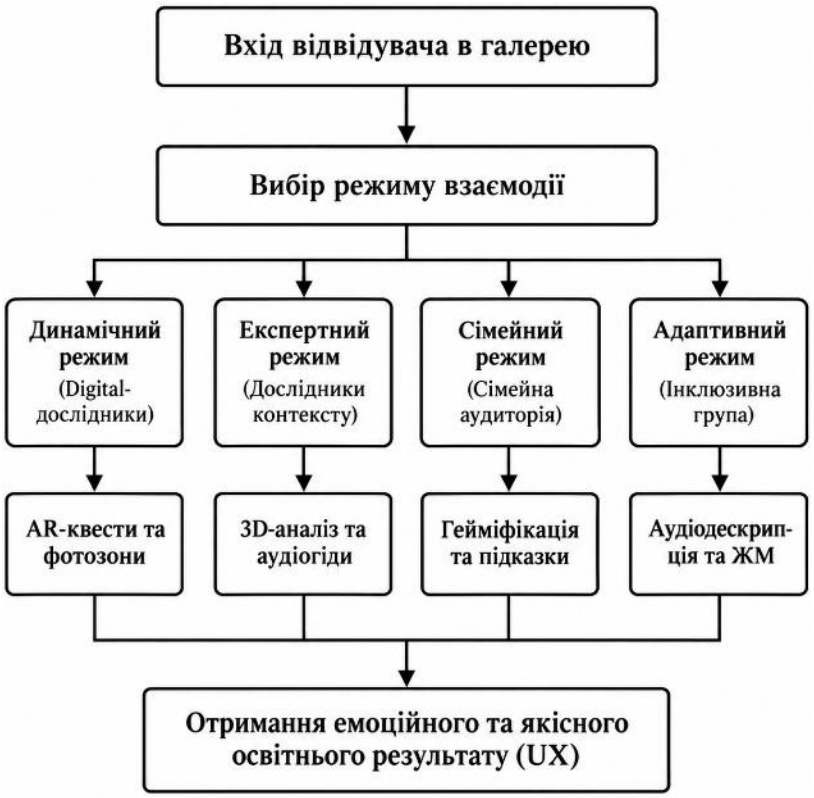


Рис. 1. Схема адаптивного циклу взаємодії з галереєю

Обраний сегмент визначає функціонал:

– динамічний режим (Digital-дослідники) – активує AR-квести та динамічну візуалізацію;

– експертний режим (Дослідники контексту) – надає пошаровий 3D-аналіз експонатів та розширені аудіогіди;

– сімейний режим (Сімейна аудиторія) – запускає гейміфікований інтерфейс і підказки для дітей;

– адаптивний режим (Інклюзивна група) – забезпечує аудіодескрипцію, жестову мову. Це перетворює простір на дружнє середовище [5, 6].

Попередній аналіз аудиторії є обов'язковим етапом розробки мультимедійного арт-проєкту. Отримані дані допомагають розробникам і командам галерей точно визначити потрібний функціонал, адаптувати UI/UX-сценарії та вдосконалити цифровий контент під запити відвідувачів. Акцент на потребах людей підвищує інтерес до експозиції та робить її доступною для всіх.

Список використаної літератури

1. Канарський Є. О., Орєхов О. О., Стадник А. О. Оцінювання якості систем доповненої реальності: аналіз стану досліджень // Системи управління, навігації та зв'язку. 2022. Вип. 4 (70). С. 79-87.

2. Шаршава А.В., Манаков В.П. Оцінка ефективності розробки мультимедійної галереї з впровадженням доповненої реальності // Радіоелектроніка та молодь у XXI столітті. 2026. Т. 2. С. 254-256.

3. Базилюк Е. Метод персон в дизайн-проєктуванні вебсайтів і мобільних застосунків // Актуальні проблеми сучасного дизайну. 2024. С. 251-253.

4. Авраменко В. С., Авраменко А. С. Проектування інформаційних систем : навч. посіб. Черкаси: ЧДТУ, 2017. 77 с.

5. Вовк О.В., Манаков В.П., Шаршава А.В. Фактори впливу на користувацький досвід у AR-орієнтованих мультимедійних середовищах // Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. 2026. Т. 1. С. 382-383.

6. Манаков В.П., Вовк О.В., Шаршава А.В. Інтерактивні можливості доповненої реальності у мультимедійних експозиціях // Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. 2026. Т. 2. С. 128-132.