



ПЕРЕВАГИ ТА НЕДОЛІКИ ВПРОВАДЖЕННЯ ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ НА КУЛЬТУРНО-МИСТЕЦЬКИХ САЙТАХ

Потрашкова Л.В., д.е.н., доцент, кафедра КСiТ, ХНЕУ ім. С. Кузнеця
Пазюра К.С., студентка, кафедра КСiТ, ХНЕУ ім. С. Кузнеця

В останні роки доповнена реальність (AR) стала потужним інструментом для покращення користувацького досвіду в різних сферах, включаючи культуру та мистецтво. Мета цього дослідження полягає в тому, щоб заглибитися в сферу інтеграції доповненої реальності (AR) з культурно-мистецькими веб-сайтами, дослідивши її потенційні переваги, проблеми та ефективні стратегії розробки контенту. Аналізуючи поєднання цифрових технологій із культурним і мистецьким контекстом, ця робота має на меті надати розуміння того, як доповнена реальність може революціонізувати досвід користувачів, покращити розповідь і підтримувати глибші зв'язки з аудиторією.

Інтеграція доповненої реальності з культурно-мистецькими веб-сайтами має величезний потенціал для трансформації способу взаємодії користувачів з контентом. Поєднуючи цифрові елементи з реальним середовищем, доповнена реальність може надати користувачам розширений контекст, глибше розуміння та більш захоплюючий досвід. Для культурних установ, таких як музеї, доповнена реальність дає можливість оживити експонати через віртуальні тури та інтерактивні елементи [0]. Для художників AR відкриває нові шляхи для демонстрації їхніх робіт.

Однією з ключових переваг інтеграції доповненої реальності з культурно-мистецькими веб-сайтами є її здатність приваблювати ширшу аудиторію. Використовуючи повсюдне поширення смартфонів і планшетів, доповнена реальність може охопити користувачів різних демографічних груп і географічних локацій, що дозволяє культурним установам і митцям взаємодіяти з різноманітними аудиторіями, включно з тими, хто може не мати доступу до традиційних художніх галерей чи музеїв.

Крім того, доповнена реальність може підвищити освітню цінність культурно-мистецьких веб-сайтів, надаючи інтерактивний навчальний досвід. Наприклад, користувачі можуть взаємодіяти з історичними артефактами за допомогою доповненої реальності, отримуючи глибше розуміння їхнього значення та історичного контексту. Так само художники можуть використовувати доповнену реальність для того, щоб розповісти про свій творчий процес, дозволяючи користувачам досліджувати їхні роботи з різних точок зору і глибше оцінити їхнє ремесло [0].

Попри свої потенційні переваги, інтеграція доповненої реальності з культурно-мистецькими веб-сайтами також пов'язана з низкою викликів, такі як складність створення AR-контенту та необхідність збалансувати новизну та зручність використання. Погано впроваджена доповнена реальність може відволікати або дезорієнтувати користувачів, що призводить до розчарування та відсторонення. Важливо дотримуватися балансу між новизною та зручністю



використання, гарантуючи, що доповнена реальність покращує розповідь та естетичну привабливість культурно-мистецьких сайтів, не затьмарюючи при цьому сам контент.

Щоб максимізувати вплив інтеграції доповненої реальності з культурно-мистецькими веб-сайтами, потрібно впроваджувати ефективні стратегії розробки контенту, які ставлять на перше місце залучення користувачів і доступність. Один із підходів полягає в тому, щоб зосередитися на сторітелінгу та досвіді, що ґрунтується на розповіді, який використовує доповнену реальність для створення захоплюючих світів і цікавих наративів [0]. Поєднуючи історичні факти, художні інтерпретації та інтерактивні елементи, можна переносити користувачів у різні часові періоди та культурні контексти, сприяючи глибшому зв'язку з контентом.

Інша стратегія полягає у співпраці з художниками, істориками та іншими експертами в цій галузі, щоб забезпечити точність і автентичність доповненої реальності. Спираючись на досвід професіоналів у цій галузі, можна створювати інформативний та візуально переконливий AR-контент, який відображає суть культурної спадщини та художнього вираження.

Крім того, потрібно надавати пріоритет користувацькому тестуванню та зворотному зв'язку протягом усього процесу розробки контенту, щоб виявити потенційні проблеми з юзабіліті та відповідним чином ітеративно вдосконалювати дизайн. Залучаючи користувачів до процесу розробки, можна гарантувати, що досвід доповненої реальності резонуватиме з цільовою аудиторією та відповідатиме очікуванням щодо якості та залученості [0].

Отже, інтеграція доповненої реальності з культурно-мистецькими веб-сайтами відкриває захоплюючі можливості для покращення користувацького досвіду та сприяння глибшому залученню до контенту. Використовуючи технологію доповненої реальності, культурні інституції та митці можуть створювати інтерактивний досвід із ефектом занурення, який оживляє історію, мистецтво та культуру новими та інноваційними способами. Однак реалізація повного потенціалу інтеграції доповненої реальності вимагає ретельного розгляду технічних викликів, принципів дизайну користувацького досвіду та стратегій розробки контенту. Застосовуючи цілісний підхід, який надає пріоритет сторітелінгу, автентичності та залученню користувачів, розробники можуть створювати AR-досвід, який захоплює аудиторію та збагачує культурний і мистецький простір на довгі роки.

Список літератури

1. AR in Museums. <https://virtualrealitypop.com/ar-in-museums-890b0a48e7a5>.
2. Sutton, G., Emerson, S., & Eliasson, O. (2019). Olafur eliasson: reality projector: Marciano Art Foundation.
3. Волинець, В.О. (2021). Віртуальна, доповнена і змішана реальність: сутність та специфіка відповідних комп'ютерних систем. Питання культурології, (37), 231-243.
4. Innovative Perspectives Across Art, Industry, and Academia with Augment Reality. https://books.google.com.ua/books?id=8h0_MQAACAAJ&dq=AR+in+art+book&hl=ru&sa=X&redir_esc=y.