

УДК 331.101.1

Лісничка Т.Є.. студент гр. 132-19-2

Науковий керівник: Письменкова Т.О., к.пед.н., доцент кафедри конструювання, технічної естетики і дизайну

(Національний технічний університет "Дніпровська політехніка", м. Дніпро, Україна)

## СУЧАСНИЙ ГЕЙМПАД – ПРОДУКТ ЕРГОНОМІКИ. ПЛЮСИ І МІНУСИ

Індустрія інтерактивних розваг породила не тільки безліч ігор, а ще й велику кількість девайсів до них. Світова ігрова індустрія залучає захоплену іграми публіку вже не лише кількістю терафлопс або підтримкою 4K у свіжих релізах: конкуренти борються на терені ексклюзивів, зручності та дешевизни своїх систем. І якщо на комп'ютері для реалізації ігрових завдань є клавіатура та миша, то для ігрової консолі геймпад – єдиний елемент взаємодії [1]. Смартфони останнього покоління стають все далі повноцінними пристроями для ігор.

Сьогодні мобільний геймінг (гра на смартфоні) – дуже популярне проведення часу. В онлайн магазинах з'являється все більше ігор різних жанрів для будь-якого віку. Багато популярних та відомих ігор для ПК вже перероблено під смартфони. Специфіка емуляції не дає повноцінно грати у них за допомогою сенсора гаджета. Для цього необхідно розробляти спеціальне кріплення, враховувати зручність та надійність використання які роблять із смартфона повноцінну та автономну ігрову консоль (рис. 1). А це вже формує нові вимоги до цих пристроїв.



Рисунок 1 – Модель геймпада iPega9023

Класична ергономіка орієнтована на ергономіку систем, пов'язаних з матеріальним виробництвом. Проте перехід суспільства в інформаційне середовище означає необхідність дослідження об'єктів, які мають інші, а інколи і зовсім нові характеристики і властивості порівняно з попередніми етапами розвитку виробництва, інший сенс і характер має і діяльність людини-оператора (користувач продукту).

Які ж вимоги з позицій ергономіки мають стояти перед розробниками сучасних девайсів для мобільного геймінгу.

Сенс геймпада – в компактності, тому немає потреби вибирати максимальну кількість кнопок. Девайс не повинен ставати другою клавіатурою – 10-12 кнопок достатньо, щоб задовольнити всі ігрові потреби.

Рухливі маніпулятори у вигляді аналогових стиків - головна і невід'ємна перевага геймпада. Вони створюють відчуття присутності та допомагають тримати ситуацію під контролем в іграх. Зручність стиків можна відчути пальцями — вони мають бути плавними, точними, не видавати зайвих звуків.

Геймпад повинен бути зручним – затяті геймери грають багато годин поспіль. Від незручних моделей буквально після 2-3 годин гри з'являються мозолі. Він не повинен випадати з рук, бути надто важким. Матеріал рукоятки не повинен давати геймпаду вислизати з рук у найвідповідальніші моменти, шорстка поверхня повинна бути зручною для долонь.

А ще повинна бути приємна та відчутна вібровіддача, аналогові курки, які реагують на ступінь натискання аналогічно «педалі газу автомобіля», вбудоване кріплення, яке має надійно фіксувати будь-який сучасний телефон шириною до 8 см, а при необхідності легко забиратися в корпус. Бажано "неподразнююче" підсвічування кнопок, бездротове з'єднання Bluetooth та вбудований акумулятор.

#### **Висновок.**

Сучасні девайси повинні враховувати не тільки бажання розробника максимально реалістично передати всю інтригу ігри, а й бути продуктами сучасної інженерії.

#### **Перелік посилань**

1. Кращі геймпади [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://www.0352.ua/list/202363>