



این روزها اخبار زیادی در رابطه با فناوری‌های واقعیت مجازی و افزوده شنیده می‌شود و برنامه‌هایی که برای آنها در نظر گرفته شده در کنار توانایی‌هایی فوق‌العاده آنها؛ آینده هیجان‌انگیزی را نوید می‌دهد. اما به نظر می‌رسد که باید شاهد یک تحول اساسی در نحوه تعامل با کامپیوتر باشیم. گفته می‌شود این فناوری‌ها به زودی جایگزین صفحه‌کلید و ماوس می‌شوند.

تا چند سال پیش؛ صفحه‌کلید تنها اینترفیسی بود که کاربران برای کار در اختیار داشتند. حتی ماشین‌های اولیه مانند "اپل II" و نخستین کامپیوترهای آی‌بی‌ام فقط به صفحه‌کلید مجهز بودند. ولی در سال 1984 بود که اپل برای محصول مکیناتش خود واسط گرافیکی کاربر و ماوس را معرفی کرد که با استقبال بسیار زیادی روبرو شد و به این ترتیب؛ روشی کاملاً جدید و نو برای تعامل با کامپیوتر متولد شد.

مطلب پیشنهادی



با توسعه VR امکان فیلم‌سازی آن هم فراهم می‌شود
این دوربین عجیب برای فیلم‌سازان واقعیت مجازی ساخته شده است

در این بین؛ مدتی طول کشید تا افراد قدیمی‌تر شیوه جدید کار با کامپیوترهای دیجیتال و ماوس را بپذیرند. اما در نهایت؛ استفاده از آنها تبدیل به یک طبیعت غریزی شد و این روزها تقریباً تمام دستگاه‌های محاسباتی که در دسترس قرار دارد از نوعی واسط گرافیکی کاربر به همراه ماوس؛ استایلووس یا از انگشت کاربر به‌عنوان دستگاه ورودی استفاده می‌کنند. (در اینجا کاری با گجت‌هایی مانند آمازون اکو که با صوت کار می‌کنند؛ نداریم.)

اما بعد از گذشت بیشتر از سه دهه از عمر صفحه‌کلید و ماوس؛ به نظر می‌رسد که در آستانه تحول و پیشرفت بزرگی در زمینه واسط‌های کاربری هستیم؛ واقعیت‌های مجازی و افزوده یا همان VR و AR. این دو فناوری در کنار هم؛ طی 10 تا 15 سال آینده تبدیل به محبوب‌ترین و پرکاربردترین روش تعامل با کامپیوترها می‌شوند و همه نوآوری‌های جدید نرم‌افزاری و سخت‌افزاری با آنها معنا پیدا می‌کند.



با این وجود؛ این تغییر و تحول یک شبه اتفاق نمی‌افتد. در مطلبی که اخیراً توسط سایت "فورچون" منتشر شد؛ نویسنده مقاله نگاهی داشته به چرخه به‌کارگیری هدست‌ها ی VR:

"به‌رغم تمام هیاهویی که حول دستگاه جدید سونی یعنی Playstation VR؛ مایکروسافت هولولنز یا دست Modal VR متعلق به "نولان بوشنل" به‌وجود آمده؛ تنها 6 درصد از آمریکایی‌ها صاحب یکی از این دستگاه‌ها در سال جاری هستند.

طبق تحقیق Strategy Analytics؛ تا آخر سال 2017 تقریباً حدود 11.4 میلیون آمریکایی بزرگ‌سال یکی از دستگاه‌های ذکر شده بالا یا گوگل کاردبرد یا حتی اچ‌تی‌سی وایو را تهیه می‌کنند."

این آمار برای شروع خوب است و به‌وسیله آن می‌توان VR و AR را به ساده‌ترین شیوه به اکثر مردم معرفی کرد. ولی واقعیت این است که هنوز خیلی از مردم علاقه‌ای به استفاده از عینک‌ها و هدست‌ها برای تعامل با کامپیوتر ندارند. برای روشن شدن این مسئله نگاهی بیان‌دازید به افت و خیز عینک گوگل یا حتی عینک‌هایی که برای استفاده از تلویزیون‌های سه بعدی ساخته شد. چون مدتی طول می‌کشد تا این‌گونه فناوری‌ها مورد مقبولیت عموم قرار بگیرند. از طرف دیگر؛ خیلی از کاربران؛ AR و VR را اولین بار روی اسمارت‌فون‌های خود تجربه می‌کنند. چون با توجه به گسترش گوشی‌های رده پایین مقرون به‌صرفه؛ هدست‌های وابسته به اسمارت‌فون مانند سامسونگ Gear VR یا گوگل Daydream View به وفور وارد بازار می‌شوند.

با توجه به اخباری که منتشر می‌شود؛ همه شرکت‌های بزرگ در زمینه فناوری مشغول کار روی نوعی از VR؛ AR یا هر دوی آن‌ها هستند. شرکت آکیلیس که به‌صورت تخصصی روی VR کار می‌کند، متعلق به فیسبوک است؛ سونی هم اخیراً پلی‌استیشن VR را معرفی کرد؛ مایکروسافت؛ هولولنز را دارد و این قصه به همین شکل ادامه دارد. اما به‌نظر می‌رسد که از بین همه نام‌های معروف دنیای فناوری؛ این شرکت اپل خواهد بود که AR را در اختیار عموم قرار می‌دهد. با این‌که حرکت‌ها و فعالیت‌های این شرکت در زمینه AR و VR خیلی مخفیانه در حال انجام است؛ اما تیم کوک بارها در مصاحبه‌های مختلف به علاقه‌اش به AR اشاره کرده است. شاید در آیفون بعدی اپل شاهد معرفی این فناوری در قالب یک ویژگی جدید باشیم.



اپل در
رابطه با
عرضه یک
محصول
VR یا AR
به بازار
خیلی کند
عمل
می‌کند اما
فراموش
نکنید که
اپل
معمولا در
زمینه
ارائه
محصولات
مجهز به
فناوری‌ها
ی جدید؛
نخستین
شرکت

نبوده و ترجیح می‌دهد تا سایرین محصولات خود را معرفی کنند و از تجربه‌ای که آن‌ها در بازار به دست می‌آورند در ارائه محصولی که از هر نظر بهتر و تکمیل‌تر باشد؛ استفاده می‌کند. از طرفی شاید جالب باشد که اپل به عنوان شرکتی که برای اولین بار واسط‌های جدید گرافیکی کاربر و ماوس را وارد بازار کرد و بین مردم جا انداخت؛ تحول بزرگ بعدی در تعامل با کامپیوتر را معرفی کند. اگر اپل در استفاده بهینه از AR موفق شود؛ مطمئنا با افزایش درآمد قابل توجهی روبرو می‌شود.

ولی هنوز مشکلی در رابطه با استفاده از صفحه‌کلید و ماوس برای کار با کامپیوتر احساس نمی‌شود. اما اگر بتوان نحوه تعامل را به طور کامل تغییر داد؛ روش‌های جدید غیر قابل پیش‌بینی شده‌ای معرفی می‌شود. محاسبات مبتنی بر AR و VR انقلاب بعدی در طراحی واسط کاربری خواهند بود و به‌زودی زندگی کاری و شخصی ما را تغییر خواهند داد.

منبع:

تایم
تاریخ انتشار:
15 بهمن 1395