

Week 3

VR互动购物界面分析报告

宜家 IKEA VR EXPERIENCE

瑞典的家居零售商宜家（IKEA）在2016年在steam平台发布了一款VR应用，IKEA VR EXPERIENCE。这款应用程序可以让用户通过头戴式设备在虚拟现实的环境中来体验宜家的厨房。

IKEA VR Experience

Explore and interact with an IKEA Kitchen in Virtual Reality! Walk around freely, open drawers and put your vegetable peelings in the waste sorting station. You can even enjoy the visual impact of different

 https://store.steampowered.com/app/447270/IKEA_VR_Experiencel/



用户和产品之间设计了四个交互动作，整体界面简介清晰，并且采用了简洁的线性图标有效且直接的表达了四个主要的交互内容。当用户探索周边商品时，通过头戴式设备，这四个交互指令有效且直接的使用户切身实地的了解产品的详细信息。



当用户选择更换材质的交互指令时，界面会展出可选择当产品材质，用户可以通过点击不同材质去比较不同材质所带来的不同视觉效果。相比与普通的网页浏览产品材质效果，vr可以使其更直接展示在不同材质效果在现实生活场景中不同的效果。



当出现可以交互的产品时，界面会弹出一个“手”图标以告知用户其可交互性，用户可以通过操纵手柄去获得与产品交互，查看产品内部结构，以及全方位查看产品外观及功能，使用户能够有更真实准确的与产品的交互感受。



通过更改身高，用户可以查看在不同身高下不同的视觉角度。特别是拥有小孩的家庭，用户可以通过调整身高，以小孩的视觉角度去体验宜家厨房。通过多样化视觉角度，为用户提供了相比于网站更多样化和便利的交互体验。



宜家采用了便利简洁的菜单，使用户在体验其菜单个别功能时，也可以任意和快速的切换其他至其他菜单功能。用户只需要简单的使用手柄便可以快速的与产品进行不同交互。

宜家的IKEA VR EXPERIENCE为用户提供了一个在家就可以体验宜家厨房的体验。虽然IKEA VR EXPERIENCE只给用户提供了一个虚拟宜家厨房的场景且只提供了与厨房产品交互的功能，并未提供完整购物体验，但其与厨房产品的不同交互指令以及可自定义的视觉角度使用户有更沉浸式的体验。

ShelfZone VR experience

ShelfZone是InVRsion公司开发的一款零售店购物的模拟器。ShelfZone模拟了超市，商场等零售场景，并且可以让用户像在真实场景一样交互。ShelfZone提供了一个VR零售店购

物体验的优秀解决方案。

ShelfZone® VR shopping experience by inVRsion - English version

inVRsion shows at Linkontro 2016 by Nielsen its own vision about e-commerce and Virtual Reality future.

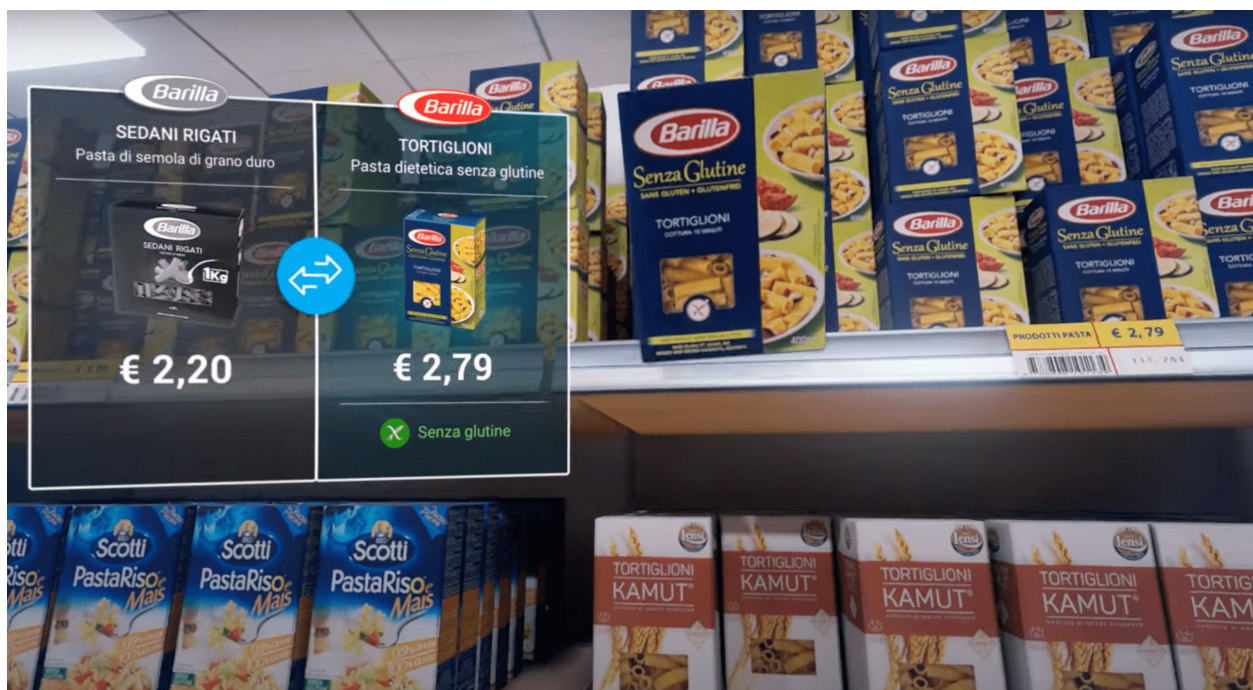
 <https://www.youtube.com/watch?v=-2UT2KcnJiE>



用户准备开始购物时，屏幕侧方会弹出一个购物菜单/主页的卡片界面。卡片界面采用了暗黑模式（dark mode）和扁平化的视觉效果，也用卡片效果来划分界面中不同区域，使用户能够更准确的了解到界面中不同内容。界面中会有用户名，以及其他个人信息。界面中还展示了商场地图并且还可以看到用户所在位置和行动路径。界面右下区域还可以查看其他用户信息如心跳，声音等其他功能。界面左侧也展示了对用户实时的心情检测数据。



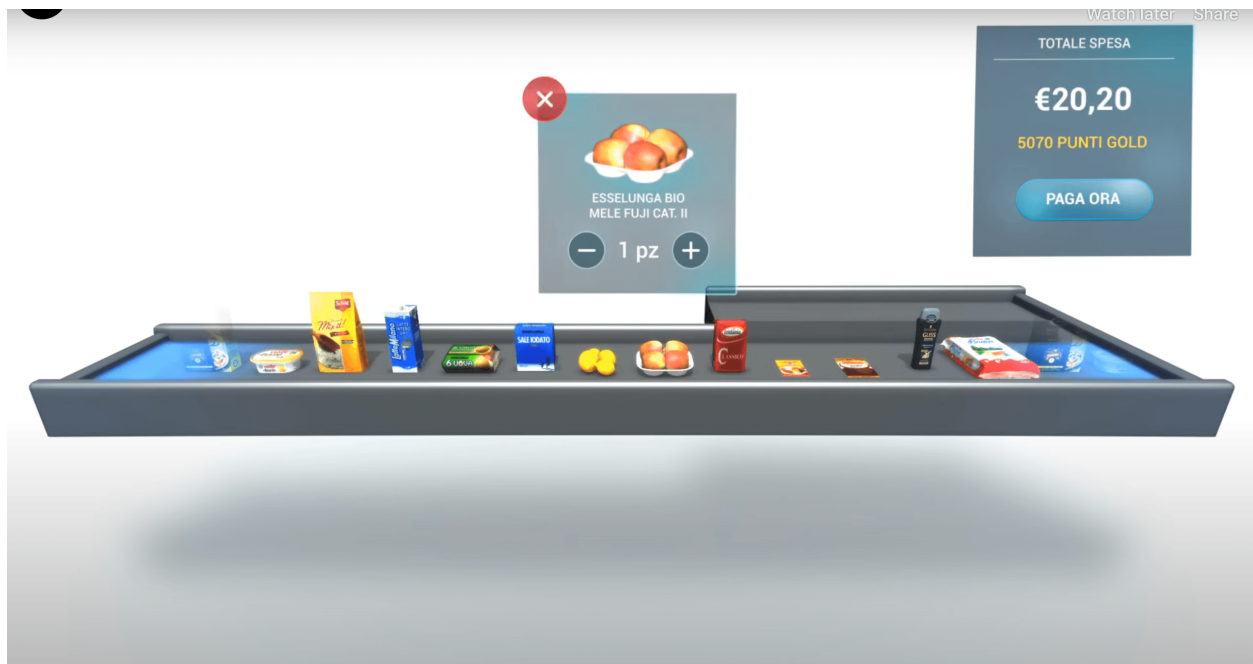
当用户拿起柜子中的物品时，会弹出有着商品详细信息的界面。界面采用了卡片式设计，卡片上分别罗列了商品名称和价格，另外一张卡片则罗列了食品配料，过期日期，和卡路里等必要信息来帮助用户更加快速了解商品。通过使用加粗字体和加大字号，商品价格信息得以突出。



当用户看到了更好的选择时，界面会自动弹出一个卡片并展示可以替换掉的购物车中的商品。此功能可以给用户一个便利的快捷的机会去置换购物车中的商品。两个商品信息卡片之间放置了一个蓝色交换icon，且被置换物整体视觉风格为灰色，整个卡片清楚的呈现了两个商品之间的置换关系。



当用户在选择一个商品时，用户可以查看其他用户对此商品的评论。用户评论以对话框的形式展现，由简单的星级和评分数量组成。简介和直接的体现了产品评分。



结账界面的设计以现实生活中超市结账时物品传送栏为灵感，向用户展示了所要购买的各个商品，并且可以直接在结账时更改产品数量。卡片式设计和拟实化的建模相辅相成，用户可以快速修改购买的物品并且支付。

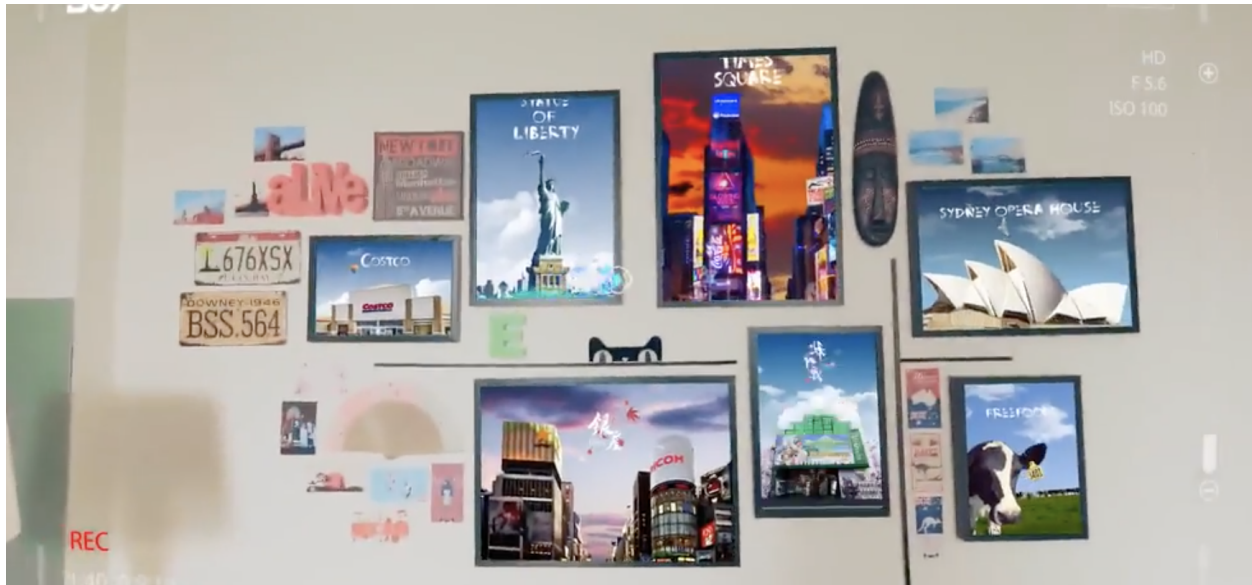
ShelfZone打造的VR购物场景虽然只是一个模拟器，没有现实生活的应用，接近于真实世界的购物场景，以及拟实的浏览商品的交互方式，以及对卡片式界面的运用对购物体验的加成，都是个很好的VR交互体验。比在现实生活购物中更出彩的是，他可以快速的找到用户想要的物品，并且提供精准必要的产品信息，进行产品和产品之间的快速比较，并完成快速置换，还可以迅速的查找到产品评价等在现实生活中需要繁琐步骤才能获得到的信息。

淘宝Buy+

Buy+是淘宝开发的VR购物平台，可以让用户足不出户，通过vr眼镜，就可以得到世界各地不同商场的购物体验。

Buy+ The First Complete VR Shopping Experience

<https://www.alizila.com/video/buy-first-complete-vr-shopping-experience/>



用户初始进入界面是一个小屋，小屋里有挂着世界各地动态图片的照片墙。用户通过选择不同的动态图片进入到图片世界中的商场。



当用户进入了特定商场，有着蓝色光标的物品表示的是可以查看和购买的商品。用户只需点击带有蓝色光标的物品即可查看商品信息。商品的详细信息和店铺信息以卡片形式呈现。用户在浏览商品详情时，也可以通过商品建模360度查看商品细节。立即购买的按钮与其他商品店铺信息卡片分开，并且使用了深色背景和白色边框来突出按钮。



付款界面也采用了卡片式设计分别展示了物品价格信息和地址信息。提交订单的按钮也使用了深色背景和白色边框来突出。

淘宝的Buy+已经是一个有落地的产品项目，但是我认为其VR交互性不大，更多的是搭建了一个购买场景，而主要的查看商品和购买商品的交互流程和界面和与在手机中的体验差别不大。shelfzone的VR体验更加突出了查看商品和购买商品的交互细节。