

Tarea Experiencia de Usuario en Realidad Virtual

- Autor: Alien Embarec Riadi, Antonio Chávez López
- Correo: alu0101035406
- Fecha: 8 de noviembre de 2019

1.) Consulta las recomendaciones de Mike Alger sobre los distintos parámetros a considerar respecto a la zona de confort y distancias en las que se deben emplazar objetos en la escena en una aplicación de RV. Crea una tabla resumen.

En esta tarea se comparten una serie de artículos sobre recomendaciones de diseño de aplicaciones de Realidad Virtual (en adelante RV). Las características más importantes a destacar inciden en que las herramientas a usar son variadas, incluyen maquetado de personajes reales, flujos conceptuales (sketching y bocetos), wireframes (bocetos de la aplicación), mockups y modelos de interacción.

Conviene hacerse la siguiente pregunta, ¿Hay que equivocarse en lado de proporcionar demasiada información o crear un entorno minimalista que no sobrecargue al usuario con demasiadas opciones?. Conviene poner a disposición del usuario un manual ayuda como en cualquier otra aplicación, no hay que reinventar los patrones de diseño de interfaces de usuario para la RV, también son válidos en este campo.

Por otro lado, hay una parte eminentemente de desarrollo de software en papel, creando bocetos y sketches, de la cual no debe prescindir el desarrollador. Más a alto nivel, son varias las opciones de programas a usar para hacer el modelo de RV. Si se quiere construir un juego 3D, será necesario usar Unity o el motor Unreal.

Los frameworks más usados son Mozilla A-Frame, orientado a aplicaciones web, Daydream VR, Unity VR o Unreal SDK. El segundo framework dirigido a móviles. Los motores de desarrollo utilizados son para incorporar herramientas más avanzadas a nuestro modelo de RV.

La experiencia de usuario es muy importante en la RV, se pone más énfasis en el confort del usuario que en el sistema en sí en el sentido de que la RV puede confundir al cerebro, porque nuestro cuerpo está estático, pero estamos viendo un entorno que está en movimiento. Es preciso poner un punto de referencia fijo, como una línea de horizonte o un tablero de instrumentos que permanece con el usuario a medida que se mueve, ayuda a evitar náuseas.

El entorno espacial tiene que ser escalado, ni grande ni pequeño, para que el usuario no se pierda. La ergonomía tiene que contemplar evitar diseñar escenarios que favorezcan la postura conocida como "cuello de texto", es decir, estar durante un tiempo prolongado mirando hacia abajo.

El sector de la RV también ha introducido herramientas de interacción adicionales, como el uso de mandos, a similitud de las consolas de videojuegos.

Por último, el sonido se transforma en un elemento importante para guiar al usuario, pues para interactuar tendremos que saber de dónde viene dicho sonido.

2.) Analiza la aplicación: Cardboard Design Lab e identifica las recomendaciones de diseño de aplicaciones de Realidad Virtual que implementa.

Simula la visión del ojo humano, con dos focos, si mueve imitando a estos.