

## Experiencia de Usuario en Realidad Virtual

Consideraciones	Problema	Solución
Papel del suelo	Los usuarios se pueden marear dada la pérdida de percepción de la realidad con la relación cielo-suelo.	La relación suelo-horizonte es un aspecto importante en RV a tener en cuenta en nuestro diseño.
Atmósfera	Carencia de perspectiva atmosférica que permite determinar profundidad y distancia	Añadir un desvanecimiento gradual en el paisaje para que el usuario pueda percibir profundidad y distancia.
Características del terreno	Entornos que carecen de intuición humana	<ul style="list-style-type: none"><li>-Un camino permite el movimiento peatonal de un lugar a otro.</li><li>-El obstáculo es un objeto del tamaño de un animal que permite una colisión.</li><li>-La barrera es un tipo específico de obstáculo que bloquea la visión y/o el movimiento.</li><li>-El margen de agua impide la locomoción peatonal.</li><li>-El borde (por ejemplo, el borde de un precipicio), indica el límite del acercamiento.</li><li>-La pendiente puede permitir o no la locomoción de peatones dependiendo del ángulo y la textura del suelo.</li></ul>

Introducir al usuario al entorno a través de paisajes sonoros.	Los cambios de entorno repentinos y abrumadores pueden causar confusión al usuario.	Generar una suave introducción al nuevo entorno haciendo aparecer primero el paisaje sonoro ambiental del lugar y luego la imagen.
Guiar al usuario con objetos.	Navegación del usuario en un entorno abarrotado.	Añadir cambios sutiles en el entorno (añadir flores en el sentido del camino correcto), añadiendo objetos contextuales.
Retícula contextual.	El usuario no identifica con qué objetos puede interactuar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Estado inactivo: mínima posible.</li> <li>-Movimiento: retícula activa cuando el usuario mire a cualquier lugar accesible.</li> <li>-Interactuar con objetos: reacción de la retícula en consecuencia de dirigir la atención a un objeto.</li> <li>-Coloración de la retícula: adaptación de retícula al nivel de brillo de fondo.</li> <li>-Objetos como retícula: reemplazar la retícula con elementos 3D específicos puede ser una pista fácil para la interacción.</li> </ul>
Objetos interactivos.	No todos los objetos son interactivos	Indicar al usuario con qué objetos puede interactuar utilizando la retícula contextual.