**REFLEXIÓN SOBRE ARTICULO: UNA NUEVA FORMA DE ESTIMAR EL ENFOQUE DE ATENCIÓN DE UN USUARIO EN UN ENTORNO VIRTUAL**

El artículo en un principio deja ver el contexto de lo caro que puede ser una buena forma de estimar el foco de atención (movimiento ocular) de un usuario en un entorno virtual con rastreador ocular. Por lo cual en la lectura se encarga de explicar otro medio lograr lo anterior, de una forma más viable para grandes y pequeños grupos que quieran adentrarse a la Realidad Virtual.

En el texto menciona que poder ver el piso y tus pies, permite mejor inmersión en el entorno debido a cuestiones psicológicas, igual que el estar en un videojuego obliga a la persona estar inmerso (narrativa de la historia) a mi parecer es lo más lógico, pero ciertamente en un principio no lo había tomado en cuenta, por lo que me pareció interesante y curioso.

Otra cuestión sobre la cual hace pensar son sobre las limitaciones que se tiene con el seguimiento del movimiento ocular, ya que en la explicación hace mención que cuando una persona desea mirar y seguir en una dirección la vista, muchas veces el visor no corresponde al movimiento. Pero la solución económica que propone es la de guardar el enfoque de atención de la persona, debido a que cuando se mira el movimiento ocular, suele quedarse en medio para ver, entonces si se logra obtener el patrón se es viable predecir o guardar la forma en la que se gustaría mover. Siguiendo esto, los autores realizan un experimento muy peculiar.

El experimento que parece lo suficiente divertido trataba sobre un juego en Unity, donde las personas tenían que mirar hacía un reloj que hacía ruido, lo cual hacia fácil saber la dirección de la vista y luego callarlo. El experimento fue hecho a 10 hombres y a 10 mujeres.

El resultado del experimento implico que la dirección de la vista, se centraba en medio en la mayoría de los casos, por lo cual cuando un reloj aparecía era fácil verlo que cuando estaba en una distancia lejos del centro, lo que implicaba mover un poco la cabeza. A partir de eso, se llegó a que tomar la rotación y el tiempo de movimiento de la cámara pueden ser una forma viable para medir el enfoqué de atención del usuario.

Este artículo me deja con varias observaciones como la de entender que ciertamente aún se tiene pocos estándares y estudios sobre la interacción con estas nuevas interfaces. El movimiento ocular y la interacción con este, ahora puede ser medido de una forma indirecta, lo cual lo hace viable y práctico.

Referencia:

**Libro: Virtual Agumented and Mixed Reality 10th International Conference, VAMR 2018 Held as Part of HCI International 2018 Las Vegas, NV, USA, July 15–20, 2018, Proceedings, Part I.**