**Reflexión sobre el artículo: “Interacción en entornos virtuales: cómo controlar el entorno mediante el uso de gafas VR de la manera más inmersiva”**

Este artículo en particular es interesante porque en un principio explica la importancia de inmersión que tiene el usuario para poder tener una interacción optima y tener esa sensación de presencia, aunque no esté en un ambiente físico.

Es cierto que el análisis y métodos para el desarrollo de interfaces de 2 dimensiones se ha hondado más que el creciente uso de interfaces para 3 dimensiones, esto implica que los desarrolladores/diseñadores UX tengan que ingeniárseles para su desarrollo por falta de ahondamiento, debido a la joven tecnología.

La solución que propone a mi parecer es bastante eficiente ya que utilizando el estándar del ISO 9241/110 para interfaces 2D propone extraer los principios e implementarlos en interfaces 3D, ya que ciertamente debe haber elementos en cuestión que sean parecidos o iguales entre estos dos tipos de interacción.

Entre la explicación que realiza sobre los elementos que contiene la interacción en un mundo virtual, está el concepto control de gestos o gesture control que en palabras coloquiales son los movimientos del cuerpo que cargan información para el sistema, el movimiento de una mano, que pueda simular un giro, pero no el apretar un botón ya que como tal no carga más información que eso. Me pareció algo relevante porque me acordó del affordance, en relación de la intuición que tienen las personas sobre sin ven un objeto pueden verlo o tocarlo.

En el documento realizan un experimento para poder realizar un sondeo sobre las preferencias y opiniones sobre controles en RV. El experimento consistía en probar un programa para VR que tomaba el código fuente de algún otro programa y creaba una ciudad. Tu puedes moverte por él. En los resultados los más sobresaliente fueron el control físico (control físico normal) y un control de gestos de las manos (Leap motion). Yo a mi parecer considero que control de gestos es el más intuitivo y natural por lo cual todo proyecto e interacción con programas de este tipo deben ser de esa manera, aunque ahora, en la actualidad tiene un rango de alto de errores para el reconocimiento correcto de los gestos. Ciertamente la opción más viable son los controles físicos, entonces para mejorar esta interacción es mantener tutoriales y evitar distraer la atención de la persona al mínimo.

Referencia:

Springer International Publishing AG, part of Springer Nature 2018 J. Y. C. Chen and G. Fragomeni (Eds.): VAMR 2018, LNCS 10909, pp. 183–201, 2018. https://doi.org/10.1007/978-3-319-91581-4\_14