

Prototipo Realidad Virtual



Índice

01

Juego

02

Pautas RV

03

Demo

04

Preguntas



Quiénes somos



Viren S.
Dhanwani
Dhanwani



J. Daniel
Escáñez
Expósito



Gabriel
García
Jaubert



Ángel
Tornero
Hernández

01

JUEGO

Género

- Juego de escape
- Juego de decisiones



Controles

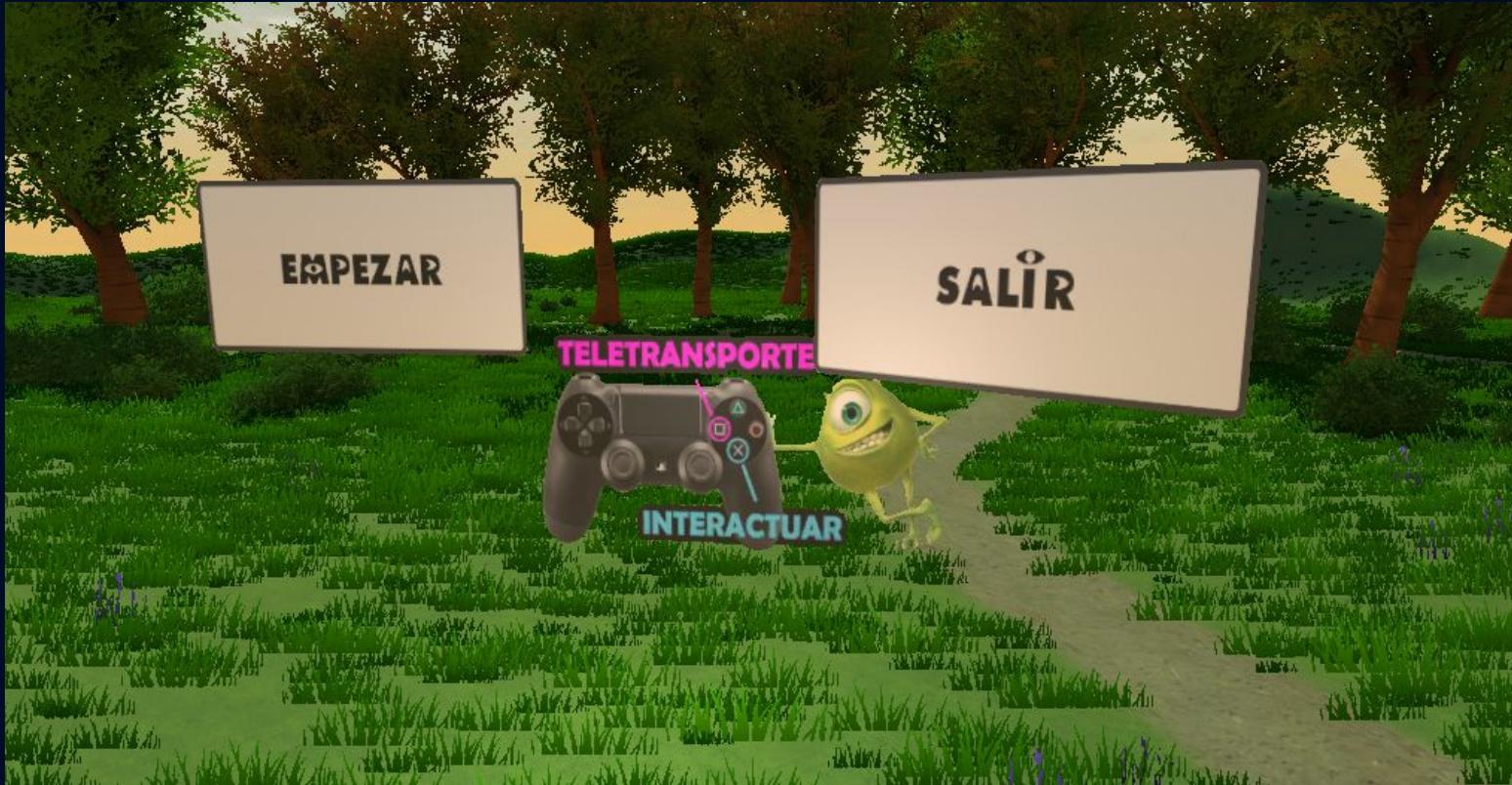
TELETRANSPORTE



INTERACTUAR



Escenario inicial



Escenario principal



02

Pautas RV

Pautas RV

- Mundo abierto pero locomoción limitada por obstáculos
- Todos los objetos interactuables desde la altura del usuario
- El suelo de las escenas ayuda a entender la altura correcta en la que se encuentra el usuario
- Todos los objetos están bien escalados y posicionados para situar y guiar espacialmente al usuario



Pautas RV



Pautas RV

- Mundo abierto pero locomoción limitada por obstáculos
- Todos los objetos interactuables desde la altura del usuario
- El suelo de las escenas ayuda a entender la altura correcta en la que se encuentra el usuario
- Todos los objetos están bien escalados y posicionados para situar y guiar espacialmente al usuario



Pautas RV



Pautas RV

- Mundo abierto pero locomoción limitada por obstáculos
- Todos los objetos interactuables desde la altura del usuario
- El suelo de las escenas ayuda a entender la altura correcta en la que se encuentra el usuario
- Todos los objetos están bien escalados y posicionados para situar y guiar espacialmente al usuario



Pautas RV



Pautas RV

- Mundo abierto pero locomoción limitada por obstáculos
- Todos los objetos interactuables desde la altura del usuario
- El suelo de las escenas ayuda a entender la altura correcta en la que se encuentra el usuario
- Todos los objetos están bien escalados y posicionados para situar y guiar espacialmente al usuario



Pautas RV



Pautas RV

- Retícula contextual mínima para ubicar el centro con un color adecuado para que sea visible en todas las escenas
- Plataforma de teletransporte en la proyección de la retícula sobre el terreno
- Objetos interactuables abren la retícula



Pautas RV



Pautas RV

- Retícula contextual mínima para ubicar el centro con un color adecuado para que sea visible en todas las escenas
- Plataforma de teletransporte en la proyección de la retícula sobre el terreno
- Objetos interactuables abren la retícula



Pautas RV



Pautas RV

- Retícula contextual mínima para ubicar el centro con un color adecuado para que sea visible en todas las escenas
- Plataforma de teletransporte en la proyección de la retícula sobre el terreno
- Objetos interactuables abren la retícula



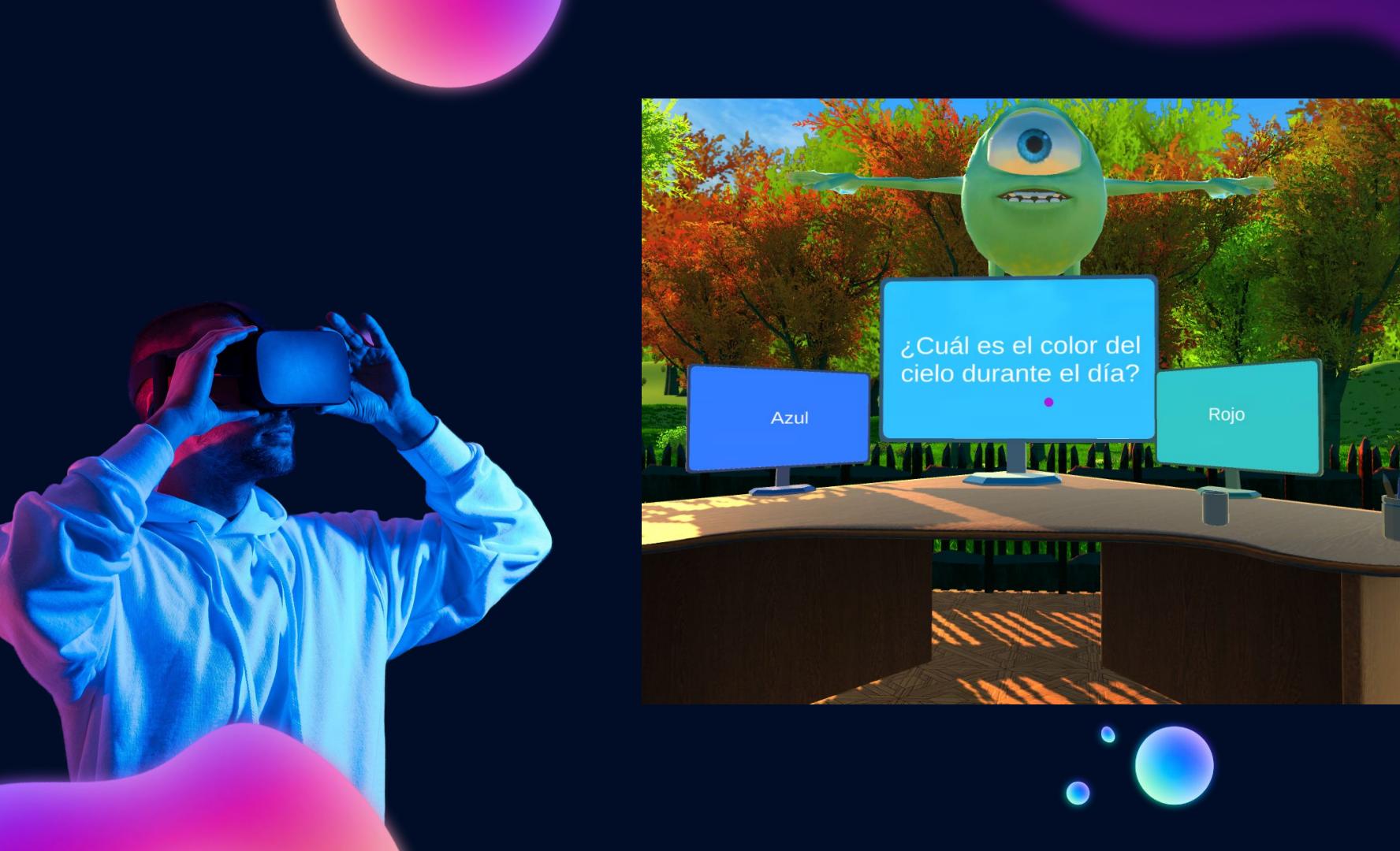
Pautas RV



Pautas RV

- Sonidos: audios del personaje y efectos de sonido
- Músicas distintas para las diferentes escenas
- Las preguntas del juego se pueden leer y escuchar (accesibilidad)





Pautas RV

- Fundido en negro en los cambios de escena y cuando se usa el teletransporte para evitar mareos
- El usuario siempre controla cuándo y a dónde moverse



Fundido teletransporte



Pautas RV

- Pantalla de inicio con los controles antes de empezar la experiencia



Pantalla de inicio

EMPEZAR

SALIR

TELETRANSPORTE

INTERACTUAR



Pautas RV

- Todos los objetos no son interactuables por la mecánica
- El usuario no tiene ninguna razón para mirar más de 60º hacia arriba y 40º hacia abajo, todas las interacciones han sido diseñadas para facilitar la comodidad de la experiencia



Interacción y visualización



03

Demo

Inicio del juego



Final malo



Final bueno



iGracias!

¿Alguna pregunta?

CREDITS: This presentation template was created by [Slidesgo](#), including icons by Flaticon and infographics & images by [Freepik](#)

