

# 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

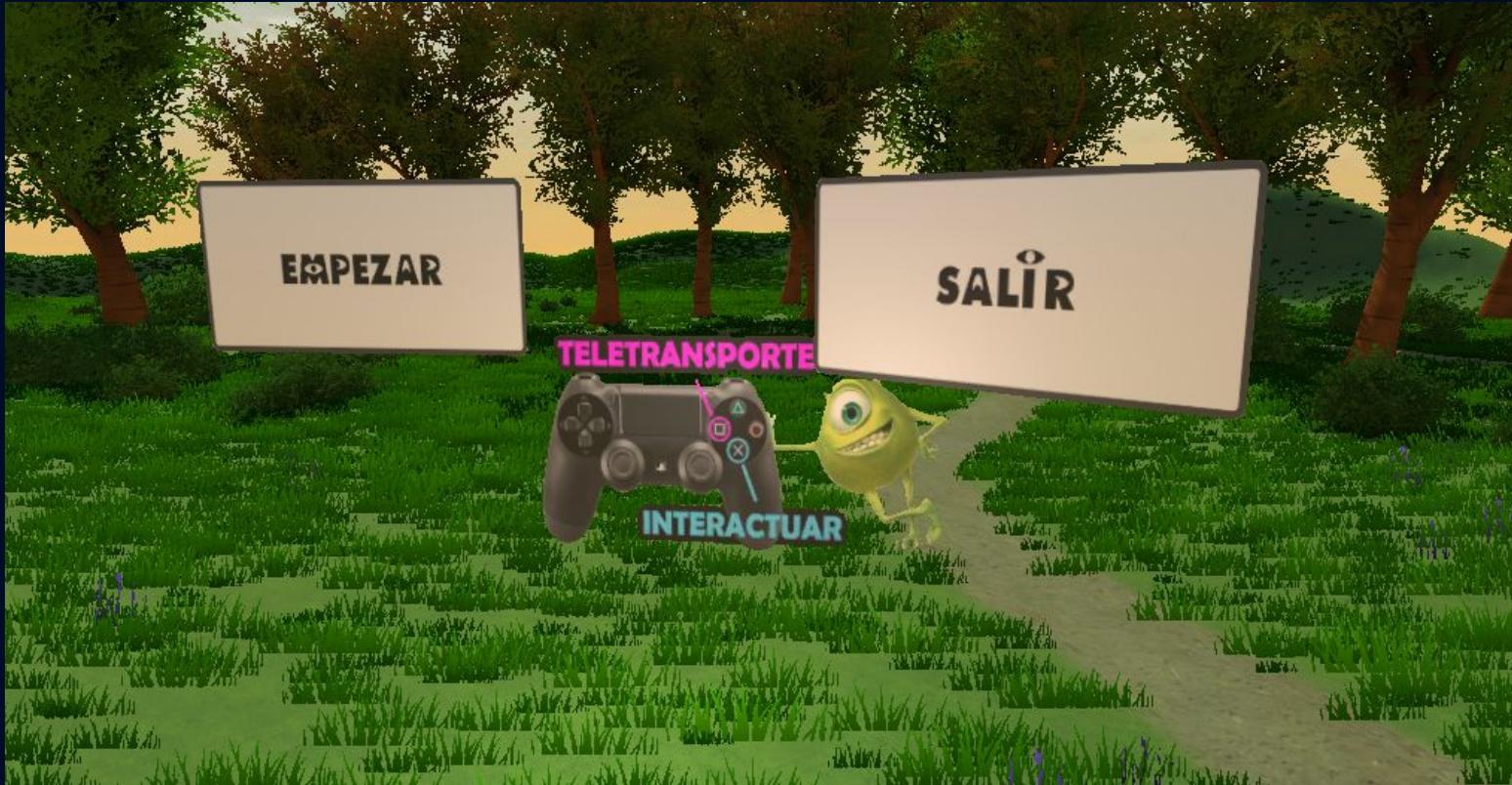
**TELETRANSPORTE**



**INTERACTUAR**



# Escenario inicial



# Escenario principal



02

# Pautas RV

# Pautas RV - Paredes

- Mundo cerrado con 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 - Paredes



# Pautas RV - Altura Interacción

- Mundo cerrado con 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 - Altura Interacción

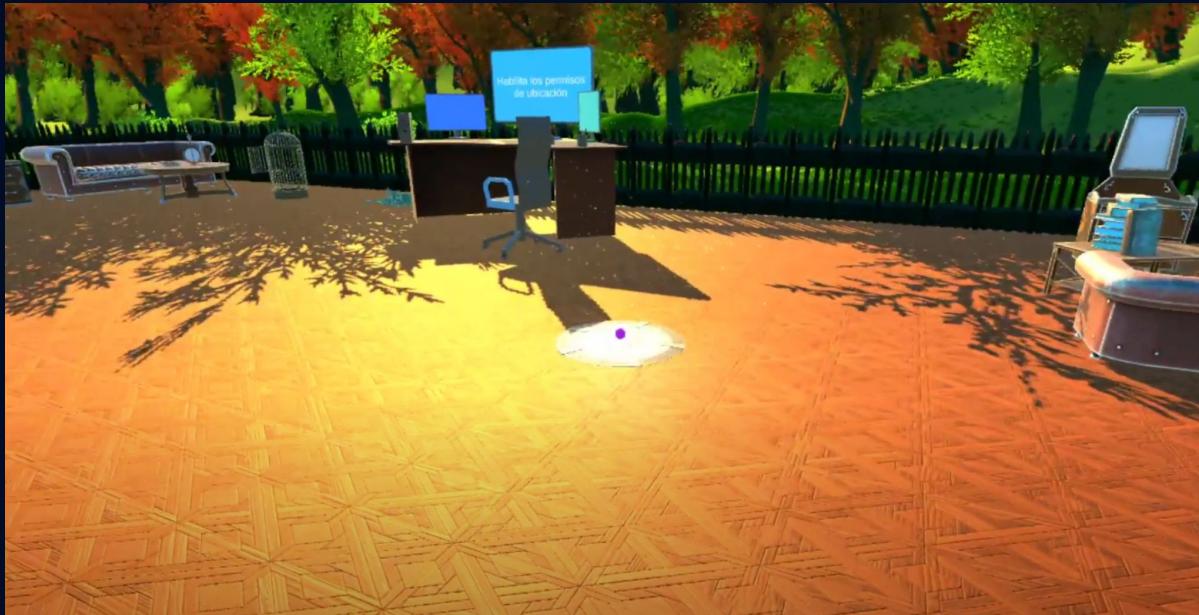


# Pautas RV - Altura usuario

- Mundo cerrado con 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 - Altura usuario



# Pautas RV - Escala objetos

- Mundo cerrado con 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 - Escala objetos



# Pautas RV - Retícula reposo

- 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 - Reticula reposo



# Pautas RV - Plataforma

- 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 - Plataforma



# Pautas RV - Retícula abierta

- 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 - Retícula abierta



# 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](#)

