

Protocolo de Pruebas: Exploración de Segunda Persona en Realidad Virtual

Hipótesis General:

1. Los usuarios serán capaces de interactuar con el ambiente virtual de manera completa siendo libres de jugar en primera persona y en segunda
2. Los usuarios podrán crear clones
3. Los usuarios podrán perseguir las pelotas ellos mismos y con los clones en forma de espejo
4. Los usuarios serán capaces de capturar las pelotas

Hipótesis Testeable:

Se mide que interacciones de los usuarios fueron más frecuentes durante el juego

1. Se mide que tan cómodo es el uso de los clones
2. Preferencias entre jugar en segunda o primera persona
3. Se cuestiona la adaptabilidad al tener clones en modo espejo
4. Descripción de sensaciones

Protocolo de ejecución de pruebas Exploración de Segunda Persona en Realidad Virtual

IMPORTANTE

Cuando las personas usan sistemas de realidad virtual o incluso de realidad aumentada, pueden llegar a experimentar cierto grado de náuseas. Si en algún momento parar su participación en el estudio por este motivo méncionelo y se parará inmediatamente la prueba.

Se han realizado algunas investigaciones que sugieren que las personas que usan pantallas montadas en la cabeza podrian experimentar algunas alteraciones en la visión posteriormente. No conocemos estudios a largo plazo, pero los estudios que se han llevado a cabo hacen pruebas después de unos 30 minutos y descubren que el efecto a veces sigue ahí.

Se han informado varios efectos secundarios del uso de equipos de realidad virtual, como "flashbacks".

Con cualquier tipo de equipo de video existe la posibilidad de que se pueda generar un episodio epiléptico. Esto, por ejemplo, se ha informado para videojuegos de computadora o para ver televisión.

Se hará revisión de los lentes para que estén debidamente ajustados y conectados para la realización de la prueba, se espera que tenga su debido funcionamiento junto con la aplicación. Como el protocolo de pruebas se realizó dentro del laboratorio, se tenían las credenciales de Steam de un miembro del equipo. Se corría SteamVR ya que utilizábamos el Valve Index como dispositivo de realidad virtual y ejecutábamos la aplicación desde Unity. Se realiza la verificación de que ambos controles estén correctamente conectados (con los bombillos verdes) y se verifica que haya interacción de los botones y el control.

Valve Index Controles:

- “Grab/Equip” para no tener la opción de poner un clon con el raycasting
- “B” para que aparezca el raycasting y apunte para poner clones
- “Trigger” para crear los clones

