

Mente en conflicto

Laura Gómez Bodego, Sergio Baña Marchante, Pablo Sánchez Martín



Tema abordado

Concienciación de la ansiedad y fobias sociales tales como la agorafobia



Objetivo educativo y contexto de uso

Generar empatía y concienciación mediante un entorno interactivo



Uso en talleres de psicología mayores de 16 años

Mecánicas

Movimiento con
joysticks de Meta
Quest 2



Agarrar/Soltar
objetos e interactuar
con botones



Movimiento de la
cámara con las gafas
Meta Quest 2

Dinámicas habitación

Recoger la habitación



Suenan ruidos de fondo cada vez más intensos

Dinámicas centro comercial

Recorrer el centro comercial para comprar objetos



Cada vez aparecen más NPCs que dificultan el paso al jugador

Vídeo

