

Control del Sistema - Semana 08, Sesión 02

Yuen Law

Semestre II, 2022



Figura 1: Nighthawks por Edward Hopper, www.artic.edu

Antecedentes

El director de un museo de arte quiere aprovechar la tecnología de realidad virtual para que los visitantes experimenten las obras de manera inmersiva. Nos ha solicitado crear una instalación de realidad virtual basada en una colección pequeña de pinturas por Edward Hopper. Le gustaría recrear los mismos escenarios en tercera dimensión y permitir a los visitantes que interactúen con los diferentes objetos en las pinturas, exploren los ambientes desde otra perspectiva, se trasladen de una pintura a otra, dejen sus impresiones y comentarios para compartir con otros visitantes, e incluso se puedan tomar fotos.

Instrucciones

1. En grupos definan una “persona” para quien van a diseñar la experiencia. ¿Es experta en VR o principiante? ¿Cuál es su motivación?
 - a) Considere también cuál es el objetivo de la aplicación, ¿qué es lo que el cliente quiere? ¿Qué operaciones van a ser posibles? Tome en cuenta opciones de navegación, y selección y manipulación, por ejemplo, cómo serán las transiciones de una pintura a otra.

Objetivos:

- Analizar las diferentes opciones disponibles para el diseño del control del sistema.
- Aplicar las técnicas de control del sistema según los requerimientos y necesidades del usuario.



Figura 2: A Room in New York por Edward Hopper, sheldonartmuseum.org

2. Diseñe el control del sistema considerando el material visto en clase. Si desea, puede utilizar también referencias externas.
3. Prepare una pequeña presentación para exponer sus resultados.

Delimitación

Para la resolución del caso, se debe diseñar solamente la interacción del usuario con el sistema para lograr ejecutar las operaciones deseadas de la mejor manera posible y crear una experiencia agradable para los visitantes. Los aspectos estéticos: colores, imágenes, texto, etc. solo deben considerarse si afectan de manera directa la interacción. Tampoco se deben enfocar en aspectos técnicos de desarrollo, creación del contenido o instalación.