**ÁREA DE CONOCIMIENTO**

El proyecto está enfocado a la investigación heurística y a la tecnología utilizada en el área de mundos virtuales.

**ANTECEDENTES**

Actualmente, el estudio de estereopsis se realizan por estereogramas mostrando por medio te tarjetas diferentes imágenes a diversas distancias, al mostrar estar tarjetas se puede realizar preguntas diferentes datos los cuales al ser analizados no proporcionan información y con esto dar algún diagnóstico de estereopsis.

Estereopsis es el fenómeno dentro de la percepción visual por el cual, a partir de dos imágenes ligeramente diferentes del mundo físico proyectadas en la retina de cada ojo, el cerebro es capaz de recomponer una tridimensional.

**JUSTIFICACION**

Habitualmente en las empresas o escuelas de aviación no se desarrollan test de estereopsis siendo este uno de los problemas que quizá causa un gran número de accidentes aéreos.

Actualmente, existen diferentes dispositivos de realidad virtual, software para desarrollar entornos virtuales y herramientas para el análisis estadístico de resultados. En este contexto, se plantea el diseño de una aplicación que usa realidad virtual para realizar el test de estereopsis.

**TEMARIO**

Capítulo I: INTRODUCCION

Capitulo II: ESTADO DE LA CUESTION

i) Blender

ii) sistema R (estadístico)

iii) Lenguaje de programación Java

iv) Lenguaje de programación C#

v) Unity

vii) MySQL

Capítulo III: DISEÑO, DESARROLLO, IMPLEMENTACIÓN, IMPLANTACIÓN

i) Modelar objetos en Blender

ii) Diseño del mundo virtual en Unity

iii) Desarrollo de programación interior en java

iv) Desarrollo de programación interior en C#

v) Desarrollo de la base de datos

vii) desarrollo del catálogo de usuario

Capítulo V: PRUEBAS

i) Pruebas funcionales

ii) Pruebas de stress

iii) Pruebas de usabilidad

iv) Pruebas de contenidos

v) Pruebas de interfaces