

# **Universidad Nacional de San Agustín**

## **Facultad de Ingeniería, Producción y Servicios**



### **Actividad 04: Videojuego VR**



**Curso:** Interacción Humano Computador

**Docente:** Ana Maria Cuadros Valdivia

**Escuela profesional:** Ciencias de la computación

#### **Presentado por:**

Chancayauri Soncco Jesus Bruno

Diaz Castro Berly Joel

Montoya Choque Leonardo

Uscca Giraldo Jhonatan Bilbao

Caceres Cuba Jayan Michael

Arequipa – Perú

## 1. Introducción

En este documento se discute el feedback obtenido de los usuarios durante el desarrollo del videojuego, desde su primera versión hasta la última. Se destacan tanto los aspectos positivos como los problemas o sugerencias señalados por los usuarios, acompañados de capturas de pantalla que ilustran los cambios realizados.

**OBJETIVO:** Escapar de la habitación.

## 2. Reporte de participación

**Jonathan Uscca 25%** : Scripting (bastante) y búsqueda de assets.

**Berly Diaz Castro 25%** : Diseño de assets específicos (dibujar los símbolos que necesitábamos, música de fondo, etc), scripting.

**Leonardo Montoya 25%** : Diseño del nivel (idear como funcionaría el acertijo principal, listar tareas, etc), scripting.

**Jesús Chancayauri 25%** : Scripting (bastante) y búsqueda de assets.

### Semana 1 de implementación:

Usuario N°1:



Este usuario nos indicó que ya había probado juegos de VR antes, así que fue rápido a la hora de familiarizarse con los controles.



Entendió inmediatamente que su objetivo era escapar y pudo relacionar los números, el cartel y la caja fuerte; sabía que debía resolver algún acertijo, aunque no estaba seguro de cómo.



Tras pasar un buen rato intentando se dio por vencido.

#### **Feedback Recibido de usuario primer usuario**

- El usuario indicó que le fue difícil relacionar todos los elementos de la habitación para hallar combinación de números.
- El usuario indicó que en gran parte del juego no tenía idea de que hacer.
- El usuario indicó que no se había percatado del simbolo del suelo, que era pieza clave para resolver el puzzle. **Solución:** Colocamos un elemento que ilumina el simbolo del suelo, haciendo que sea imposible no tomarlo en cuenta o al menos percatarse de su existencia.
- El usuario indicó volverlo a jugar si tuviera otra oportunidad.
- El usuario dijo que la luz era poco natural/muy intensa. **Solución:** Reducir la intensidad de la luz que emite el candil.

deoJuego.

#### **Semana 2 de implementación:**

##### **Usuario N°1:**



**El primer usuario , nos inicio que tenía poco familiarizado con los videojuegos con realidad virtual**

A pesar de no estar tan familiarizado con los videojuegos de realidad virtual, el usuario entendió cómo usar los controles del VR en nuestro videojuego.

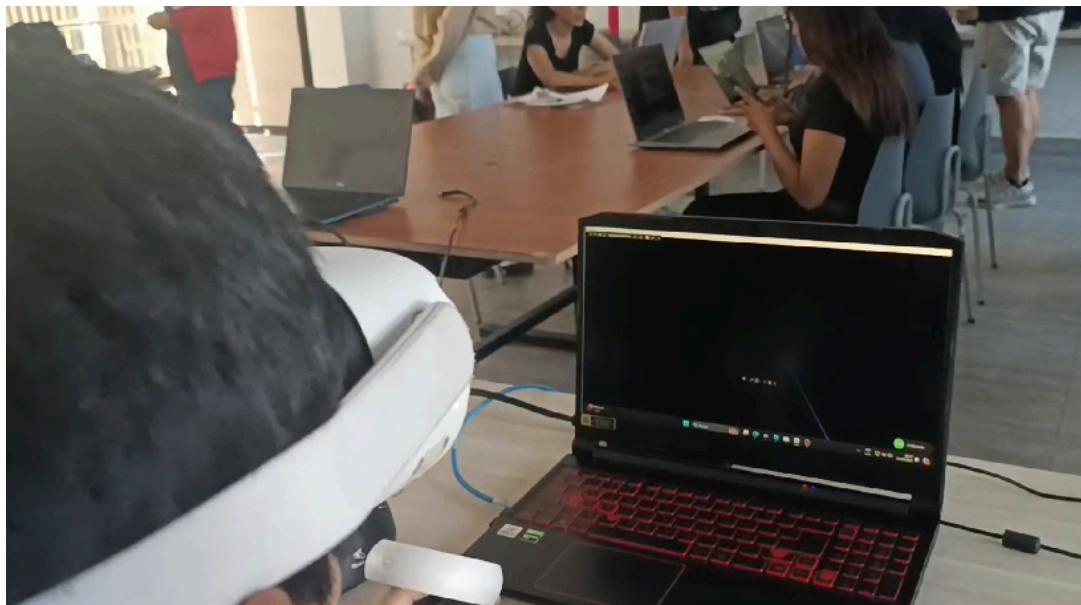
El usuario entendió que está en un cuarto y que debía escapar



Con dificultad el usuario realizó la primera tarea que era coger la lámpara y entendió que con la lámpara podría explorar la habitación con más facilidad.



El usuario exploró la habitación, encontrando la caja fuerte y los símbolos de la pared.



El usuario intentó insertar los números en la caja fuerte de manera aleatoria, dando como resultado intentos erróneos al ingresar los números en la caja fuerte.



Luego de un tiempo de no poder entender cómo conseguir la combinación correcta de los números, el usuario se rindió.

#### **Feedback Recibido del primer usuario**

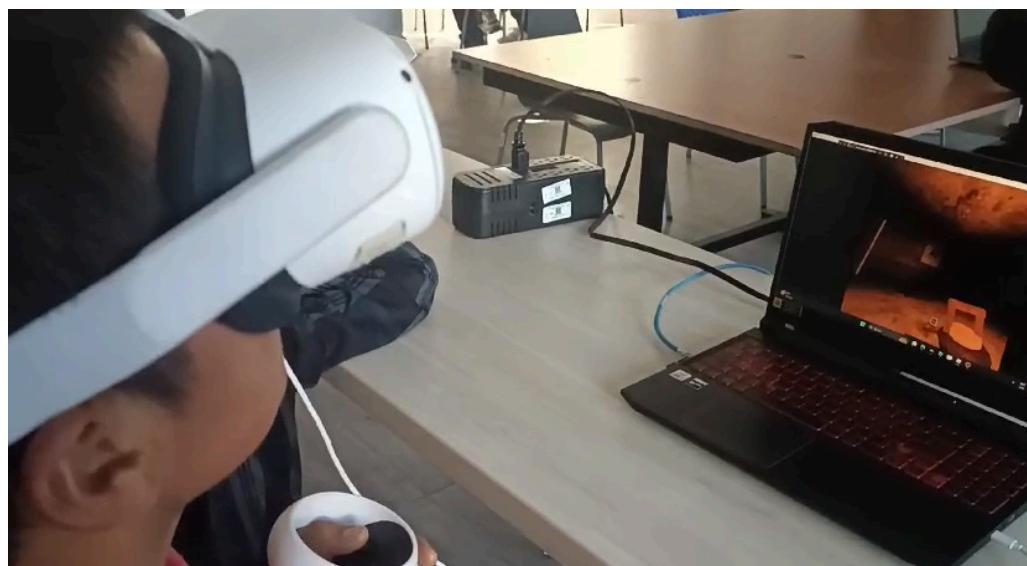
- El usuario indicó que le fue difícil relacionar todos los elementos de la habitación para hallar combinación de números.
- El usuario indicó que a pesar de haber perdido se pudo entretener y no se frustró al no conseguir el objetivo final.
- El usuario indicó volverlo a jugar si tuviera otra oportunidad.
- El usuario opina que no cambiará nada al videojuego.

**Usuario N°2:**

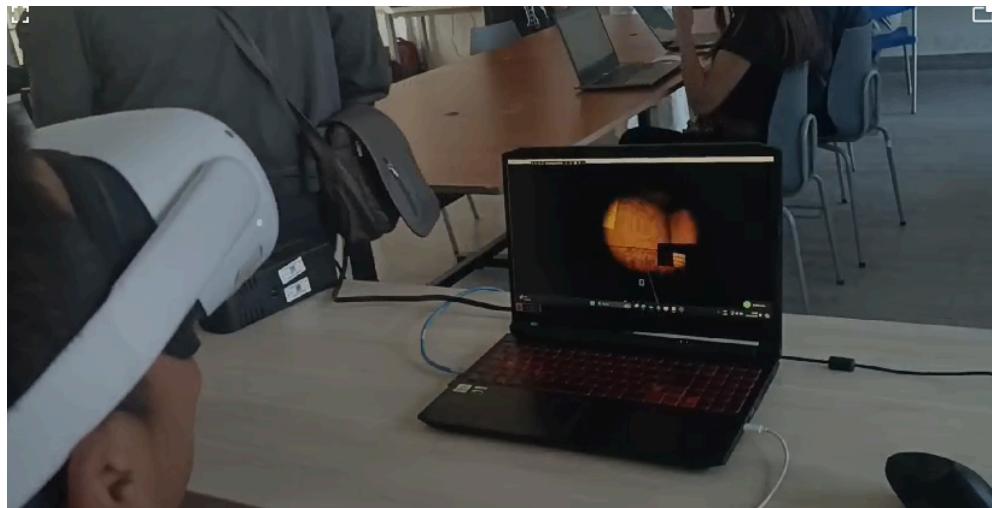


**El segundo usuario , era un usuario que ya había experimentado con un videojuego de realidad virtual puesto que había sido convocado como usuario en otro videojuego.**

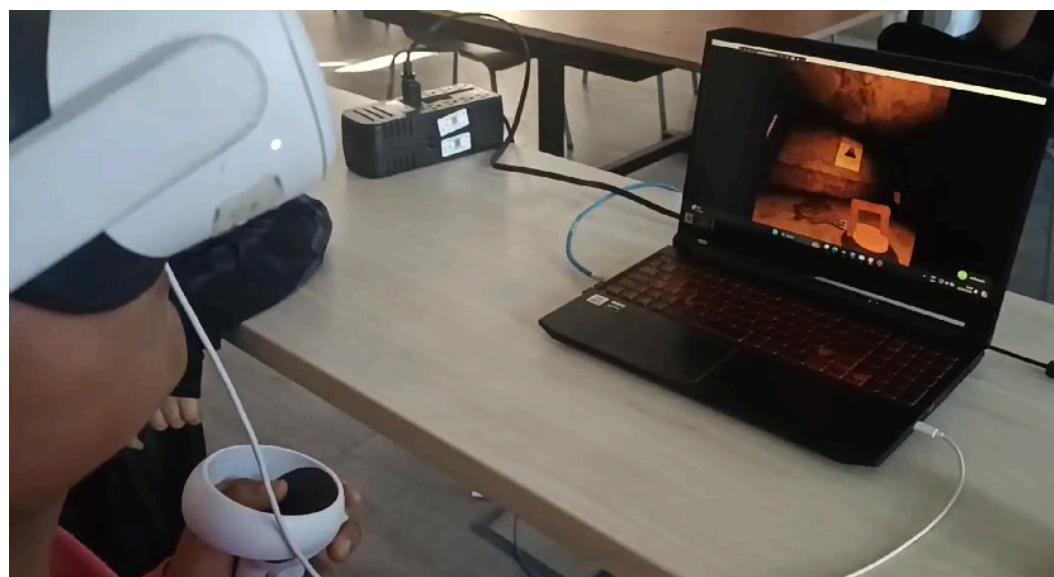
El usuario entendió cómo usar los controles del VR en nuestro videojuego.  
El usuario entendió que está en un cuarto y que debía escapar



El usuario realizó la primera tarea que era coger la lámpara y entendió que con la lámpara podría explorar la habitación con más facilidad.



El usuario exploró la habitación, reconociendo los elementos de la pared y del suelo, además de encontrar con la caja fuerte.



El usuario completa la tarea de relacionar los números con el símbolo del suelo del póster en la pared.



El usuario completa la tarea ingresando los números en la caja fuerte, consiguiendo la llave para abrir la puerta.



Finalmente el usuario ingresará la llave en la puerta, completando y finalizado el videojuego.

#### **Feedback Recibido del Segundo usuario**

- El usuario indicó que fue un videojuego que lo hizo pensar mucho.
- El usuario indicó que las emociones que sintió al jugarlo fue la intriga.
- El usuario indicó que volvería a jugar de nuevo este juego.

#### **Usuario N°3:**



**En primer lugar, el usuario numero 3 nos indicó que no tuvo alguna experiencia con VR.**

Una vez iniciado el juego, el usuario distinguió rápidamente la lámpara, ya que esta destacaba en el cuarto oscuro.

Seguidamente el usuario alzó la lámpara, y empezó a recorrer la habitación.

El primer lugar al que se acercó fue a la pared en donde estaba un anuncio el cual contenía la información (una pista), para descifrar cómo hallar el código de la caja fuerte.



En un primer momento el usuario no logra identificar esta información, por lo que decide seguir explorando la habitación. En su exploración logra visualizar el armario, la caja fuerte, la puerta con el candado y el cajón. En ese transcurso, el usuario también visualiza los números, y después de un tiempo, logró descifrar la clave.





Luego de ello, el usuario digita el número en la caja fuerte, y obtiene la llave. Luego finalmente se dirige a la puerta y logra salir de la habitación.



### **Feedback recibido del tercer usuario**

- El usuario indicó que el juego le hizo sentir mucha intriga.
- El usuario comentó que el juego le hizo pensar mucho, pero que eso le pareció divertido, ya que se lo planteó como un desafío y que se entretuvo buscando las pistas.
- El usuario indica que le gustaría que el juego tuviera una mayor duración, es decir, más puzzles.
- En general, el juego fue del agrado del usuario, e incluso señala que podría invertir en comprar el juego, pero con el requisito de que este tuviera una mayor duración.

### **Anexo 1 - Videos:**

-<https://drive.google.com/drive/folders/1dMYaUci6U48XKMMCzh-MS8PmFmdISCl?usp=sharing>