**INFORME DE DESARROLLO**

La pretensión del presente informe es dar cuenta de las actividades de desarrollo realizadas para la realización de un proyecto de realidad virtual conocido como “PREVENCION DE LA VIOLENCIA DE PAREJA”

En este informe se presentan algunos avances del prototipo. En la primera etapa se desarrolló dos personajes en 3D, un personaje masculino y uno femenino, cada personaje cuenta con su textura y sistema de Rigging, se realizaron diferentes animaciones para cada personaje las cuales están adjuntas en la carpeta del proyecto. Por otro lado, se realizó la adecuación de 3 escenarios para usarlos dentro de la herramienta de Unity, al igual que los personajes cada escenario cuenta con su textura y se encuentra en la carpeta adjunta de escenarios, todo esto fue desarrollado con la herramienta de Blender y sus archivos .Blend se encuentra en la carpeta “ProyectoVr”.

En la segunda etapa se trabajó en el desarrollo de cuatro escenas donde se identifican cuatro tipos de comunicación, cada escena cuenta con su respectiva escenografía, para dar consistencia a cada escena se usaron audios grabados y editados con la herramienta de Adacity para implementarlos en dichas escenas, las escenas están completas con cierto margen de mejora en diferentes aspectos, dichas escenas usan una secuencia de animaciones para así dar vida a los distintos tipos de comunicación que se quiere recrear.

En la carpeta llamada “ProyectoVr”, se encuentra el desarrollo obtenido en 6 meses (modelados tanto de personajes como de escenarios, animaciones y audios), cada uno con sus complementos como las texturas de cada personaje.

En la carpeta llamada “PViolenciaDePareja” se encuentra el proyecto que se está desarrollando en la herramienta Unity, contiene los diferentes archivos usados para el desarrollo del proyecto, Scrips con sus respectivos comentarios, animaciones tanto del hombre como la mujer, materiales para uso de los escenarios, importación de complementos para usar Oculus, las escenas con sus respectivos nombres para identificar el tipo de comunicación, voces de audio para dar voz a los personajes, escenarios y objetos para la ambientación de la escena y por ultimo los personajes con su textura. Cada una de estas cosas se encuentran separadas por carpetas con sus respectivos nombres para facilitar la búsqueda de cualquier cosa requerida.