

Tabla de Contenido

1. Introducción	1
2. Estado del Arte	5
2.1. Realidad Virtual	5
2.2. The Player Involvement Model	6
2.3. Frameworks de Game Experience	7
2.4. Hardware y software como componentes en la inmersión	8
2.5. Solución Propuesta	9
2.6. Metamodelo para experiencias de juego inmersivas en VR	10
2.6.1. Componente de Usuario	11
2.6.2. Componente de Hardware	12
2.6.3. Componente de Software	13
2.6.4. Interacciones entre componentes y dimensiones	14
3. Objetivos, Hipótesis y Preguntas de Investigación	16
3.1. Objetivos	16
3.2. Hipótesis	17
3.3. Preguntas de Investigación	17
3.4. Evaluación	17
4. Estudio Empírico	18
4.1. Diseño	18

4.1.1.	Consideraciones Éticas	19
4.2.	Participantes	19
4.3.	Aparatos y Materiales	19
4.3.1.	Aparatos	19
4.3.2.	Materiales	21
4.3.3.	Virtual Reality Immersive Questionnaire	21
4.3.4.	Procedimiento	23
5.	Resultados	30
5.1.	Distribución	30
5.1.1.	Distribución por grupos	31
5.1.2.	Chequeos de aleatoriedad	31
5.2.	Pruebas estadísticas para los datos	34
5.2.1.	Distribución de los datos	34
5.2.2.	Cálculo de estadísticos y efectos	41
6.	Análisis y Discusión	47
6.1.	Análisis Cuestionario VRSQ	47
6.1.1.	<i>Motion Sickness</i> en función del juego	48
6.1.2.	<i>Motion Sickness</i> en función de la experiencia con VR	48
6.1.3.	<i>Motion sickness</i> en función de la frecuencia de interacción tradicional	49
6.1.4.	<i>Motion sickness</i> en función de la experticia de interacción tradicional	49
6.2.	Análisis Cuestionario GEQ	50
6.2.1.	Experiencia de juego en función del juego	50
6.2.2.	Experiencia de juego en función de la experiencia con VR	51
6.2.3.	Experiencia de juego en función de la frecuencia de interacción tradicional	52
6.2.4.	Experiencia de juego en función de la experticia de interacción tradicional	52
6.3.	Análisis Cuestionario VRIQ	53

6.3.1. Inmersión e involucramiento en función del juego	53
6.3.2. Inmersión e involucramiento en función de la experiencia con VR . .	54
6.3.3. Inmersión e involucramiento en función de la frecuencia de interacción tradicional	54
6.3.4. Inmersión e involucramiento en función de la experticia de interacción tradicional	55
6.4. Validación preliminar del instrumento VRIQ	55
6.4.1. Análisis preliminar de la validación del instrumento	56
6.5. Implicancias para el diseño	57
6.6. Preguntas de Investigación	61
6.7. Limitaciones a la validez de los resultados	62
7. Conclusiones y Trabajo Futuro	64
Bibliografía	68
Anexo A. Cuestionarios	70
A.1. Virtual Reality Sickness Questionnaire (VRSQ) - Versión Inglés	70
A.2. Virtual Reality Sickness Questionnaire (VRSQ) - Versión Español	70
A.3. Game Experience Questionnaire (GEQ) Post-game Module - Versión Inglés .	71
A.4. Game Experience Questionnaire (GEQ) Post-game Module - Versión Español	72
A.5. Virtual Reality Immersive Questionnaire (VRIQ) - Versión Inglés	73
Anexo B. Consideraciones Éticas	75
B.1. Certificación de Comité de Ética y Bioseguridad para la Investigación	75
B.2. Formulario de Consentimiento Informado	77