

Tabla de Contenido

1. Introducción	1
1.1. Problema abordado	1
1.2. Solución desarrollada	2
1.3. Objetivos	2
1.4. Metodología	3
1.5. Estructura del documento	5
2. Trabajo Relacionado	6
3. Diseño del Juego	8
3.1. Elección de mecanismo de <i>eyetracking</i>	8
3.2. Diseño	11
3.2.1. Mecánicas del juego	14
3.3. Etapa	14
3.3.1. Zona para aprender	14
3.3.2. Zona amplia	14
3.3.3. Zona angosta	15
3.3.4. Zona final	15
3.4. Assets	15
4. Implementación del Juego	17
4.1. Elección motor	17
4.1.1. Pruebas de motores de desarrollo	17
4.1.2. Desarrollo de un prototipo de aplicación en Unity	19
4.2. Desarrollo	20
4.2.1. Escenas	21
4.2.2. Personaje	21
4.2.3. Cámara	22
4.2.4. Bala	22
4.2.5. Enemigos	23
4.2.6. Pared	24
4.2.7. Zonas	24
4.3. Mapa	24
4.4. Mecánicas	25
4.4.1. Movimiento	25
4.4.2. Apuntar y disparar	26

4.5. Métricas	26
4.6. Validación Exploratoria	27
5. Prueba de Concepto	28
5.1. Metodología	28
5.1.1. Participantes	28
5.1.2. Materiales	28
5.1.3. Procedimiento	29
5.2. Resultados	29
5.2.1. Rendimiento	29
5.2.2. Experiencia	32
5.2.3. Comentarios	34
5.3. Discusión	34
6. Conclusión y Trabajo Futuro	36
Bibliografía	38
Apéndices	40
A. Traducción del cuestionario de experiencia de juego	40