

Tabla de Contenido

1. Introducción	1
1.1. Objetivos	2
1.2. Solución desarrollada	3
1.3. Metodología	3
1.4. Estructura del documento	4
2. Trabajo Relacionado	5
3. Modelado de Interacciones	7
3.1. Abstracción de Interacciones Implícitas	8
3.1.1. Entrada secuencial/salida secuencial	9
3.1.2. Entrada secuencial/salida disruptiva	10
3.1.3. Ruptura progresiva	10
3.2. Instanciación de Escenarios e Interacciones	11
3.3. Integración de las interacciones	16
4. Desarrollo de la Solución	18
4.1. Gestión del proyecto	18
4.2. Configuración del espacio de trabajo	19
4.2.1. Adaptación del proyecto anterior	19
4.2.2. Configuración del visor	20
4.2.3. Integración de Oculus con Unity	20
4.2.4. Reconocimiento de gestos	20
4.3. Arquitectura física del sistema	21
4.4. Implementación	22
4.4.1. Creación de interacciones	22
4.4.2. Funcionamiento de interacciones	24
4.4.3. Controlador del juego	24
4.5. Ejemplo comentado	25
5. Validación	30
5.1. Metodología	30
5.1.1. Participantes	30
5.1.2. Materiales	31
5.1.3. Procedimiento	31
5.2. Resultados	31

5.2.1. Cuestionario	32
5.2.2. Comentarios	33
5.3. Discusión	33
6. Conclusión y Trabajo Futuro	34
Bibliografía	37
Anexos	38
A. Cuestionario de experiencia de juego	38