

Capítulo 5

5.1 Conclusiones.

La investigación se centró en conocer, si jugar un videojuego usando los lentes de realidad virtual Oculus Rift es más interesante que jugar en una pantalla.

Lo primero fue tener los equipos del experimento; la pantalla (que ya se tenía) y el Oculus Rift (que se compró vía internet).

Posteriormente se decidió que el videojuego del experimento sería de género de acción, entonces se planeó y elaboro el videojuego, el cual se iba a usar para la experimentación de la investigación.

Para esto, se invitó a 60 participantes con la finalidad de que experimentaran el videojuego con la pantalla y después con el Oculus Rift, para que luego, mediante un cuestionario, dieran a conocer su experiencia del videojuego con los dos equipos.

La investigación concluye con que el 83% de los participantes prefieren jugar con el Oculus Rift, y no en la pantalla, atribuyendo con esto que el futuro del videojuego con realidad virtual es cierto por parte de los jugadores, ya que el 73% de los participantes encontraron más divertido jugar con el Oculus Rift que con la pantalla.

5.2 Trabajo a futuro.

Con el proyecto se demostró las capacidades que tienen los Oculus Rift como dispositivo visual de inmersión para los videojuegos de acción. Aun así falta saber si para cualquier género de videojuegos la inmersión que presenta los Oculus Rift es suficiente. El modelo propuesto maneja elementos claves que mejoran la presencia del jugador dentro del mundo virtual, este modelo no fue probado en el desarrollo de este proyecto, con lo cual abre posibilidades de trabajos futuros para demostrar la veracidad del mismo.

En consecuencia se podría encontrar otros puntos clave que mejoren el modelo, ya que este fue propuesto en base a la literatura actual y experiencia en el desarrollo del proyecto.

Cabe mencionar que el desarrollo de videojuegos en realidad virtual es un medio con el cual todavía se sigue experimentando, por lo hay un amplio campo de investigación sobre los nuevos diseños, mecánicas y experiencias que se pueden tener solamente en la realidad virtual.

5.3 Resumen.

El quinto capítulo contiene la conclusión de este trabajo, además de los trabajos a futuros que pueden realizarse sobre el tema tratado en este proyecto de tesis.