



ATA ⚡ ROCKS

Manual de Usuario del Metaverso ATA PERMANENT COLLECTION 2.0 VERSIÓN GAFAS VR

INTRODUCCIÓN

Manual de Usuario del Metaverso
ATA permanent Collection 2.0
by Gimena Garay
VERSIÓN GAFAS VR

<i>Introducción</i>	3
<i>Descripción del uso de aplicación</i>	4
<i>Primera estancia: El Hall de acceso</i>	4
<i>Segunda estancia: La Tienda</i>	12
<i>Tercera estancia: Sala de reuniones</i>	15
<i>Cuarta estancia: Despacho</i>	16

ATA  ROCKS



ATA Rocks ha desarrollado un ambicioso proyecto de construcción de un Metaverso con una temática basada en la comercialización de la colección de moda ATA PERMANENT COLLECTION. Para ello se ha diseñado un espacio en Realidad Virtual desde el que se da acceso a la ropa seleccionada.

Este Metaverso está compuesto por cuatro estancias, Hall, Tienda, Sala de reuniones y Despacho con sus diferentes funcionalidades y características explicadas más adelante.

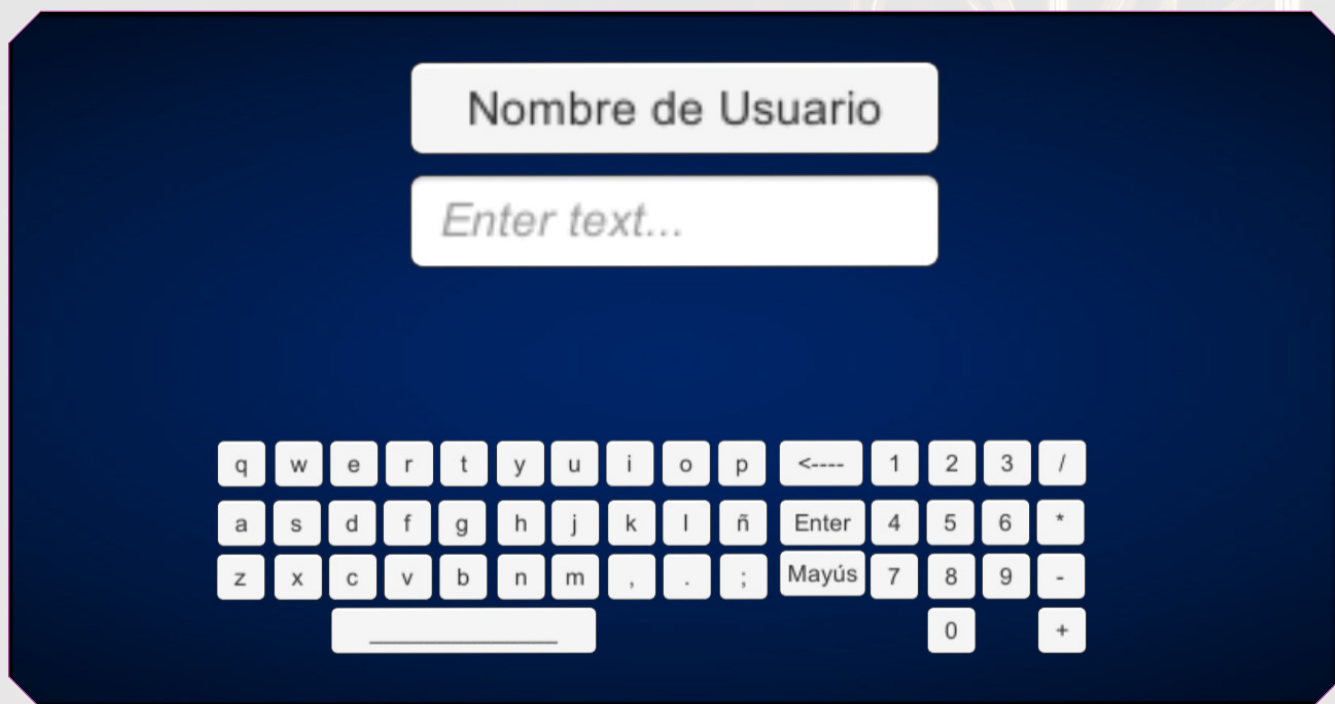
La aplicación de Realidad Virtual está disponible para los principales dispositivos comerciales de VR presentes en el mercado, Oculus (Meta), Pico.

PRIMERA ESTANCIA: EL HALL DE ACCESO

Cuando la aplicación se inicie el usuario se encontrará en un espacio común, un **hall o portal de entrada**. En dicho espacio se encontrará un Interfaz con el que podrá identificarse para continuar como usuario registrado o cerrar la aplicación. La tecla para interactuar con el interfaz será el botón *"Trigger"* del mando de control derecho. lidades y características explicadas más adelante.



En todo momento podrá salir de la aplicación sin usar el menú del panel de control con el botón *"B"* de los mandos en todas las versiones.

A dark blue rounded rectangle containing a login form. At the top, a light gray button labeled 'Nombre de Usuario' is positioned above a white text input field with the placeholder text 'Enter text...'. Below the input field is a virtual keyboard with three rows of keys: the first row contains letters q through p, a backspace key, and numbers 1 through 3 with a slash; the second row contains letters a through ñ, an 'Enter' key, and numbers 4 through 6 with an asterisk; the third row contains letters z through semicolon, a 'Mayús' (Shift) key, and numbers 7 through 9 with a hyphen. Below the keyboard is a light gray button with a horizontal line, and at the bottom right are keys for '0' and '+'.

Nombre de Usuario

Enter text...

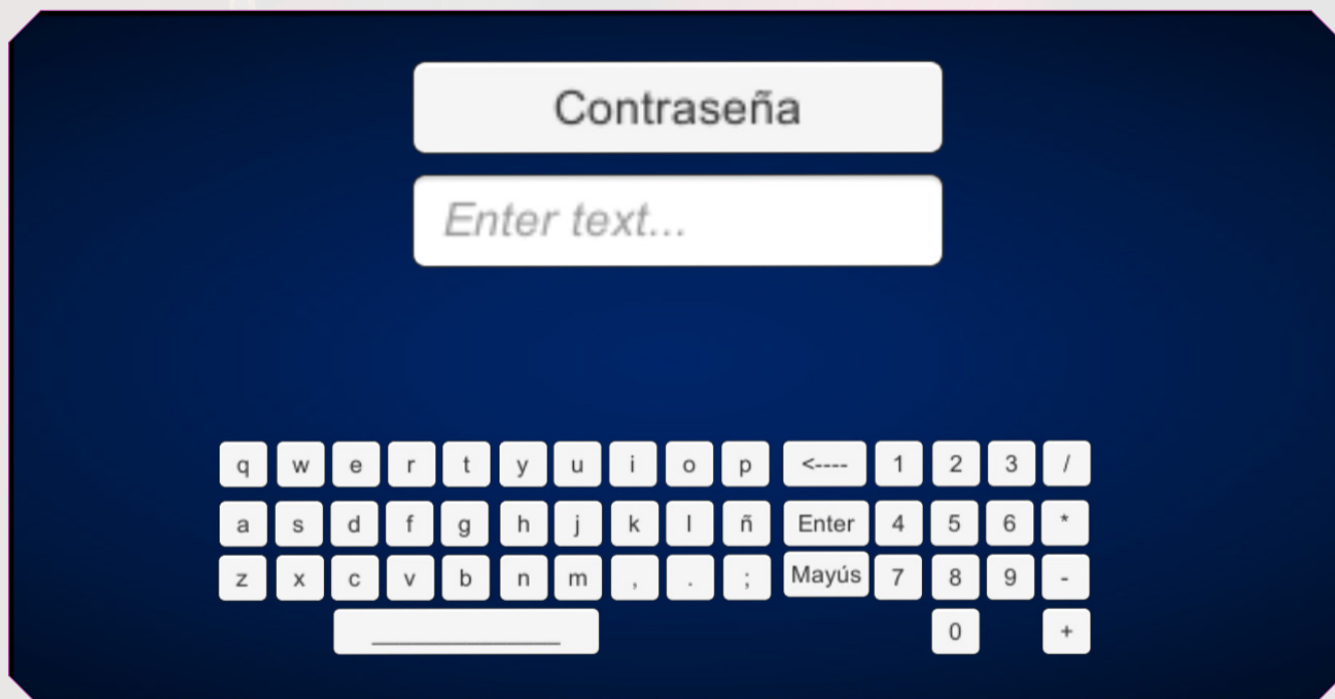
q w e r t y u i o p <--- 1 2 3 /

a s d f g h j k l ñ Enter 4 5 6 *

z x c v b n m , . ; Mayús 7 8 9 -

0 +

Para identificarse deberá rellenar secuencialmente el nombre de usuario y su contraseña (el sistema distingue entre mayúsculas y minúsculas). El valor mínimo para que se habilite el botón de continuar se ha establecido en 3 caracteres.

A dark blue rounded rectangle containing a password form. At the top, a light gray button labeled 'Contraseña' is positioned above a white text input field with the placeholder text 'Enter text...'. Below the input field is a virtual keyboard identical to the one in the first image, with three rows of keys: the first row contains letters q through p, a backspace key, and numbers 1 through 3 with a slash; the second row contains letters a through ñ, an 'Enter' key, and numbers 4 through 6 with an asterisk; the third row contains letters z through semicolon, a 'Mayús' (Shift) key, and numbers 7 through 9 with a hyphen. Below the keyboard is a light gray button with a horizontal line, and at the bottom right are keys for '0' and '+'.

Contraseña

Enter text...

q w e r t y u i o p <--- 1 2 3 /

a s d f g h j k l ñ Enter 4 5 6 *

z x c v b n m , . ; Mayús 7 8 9 -

0 +

Panel de Acceso

Su nombre de usuario y/o su clave son incorrectos, su acceso ha sido bloqueado o la versión de su aplicación está obsoleta. Inténtelo de nuevo o contacte con el administrador.

Reintentar

Si la información facilitada de usuario y contraseña no fuera correcta la aplicación mostraría un panel de error, debiendo recomenzar con la operación (las cajas de texto conservan los datos introducidos para facilitar la posible corrección de un error de tecleo)

Este panel también aparecerá si su acceso ha sido bloqueado por un administrador como resultado de un comportamiento indebido en el metaverso o por utilizar una versión obsoleta de la aplicación.

Panel de Control

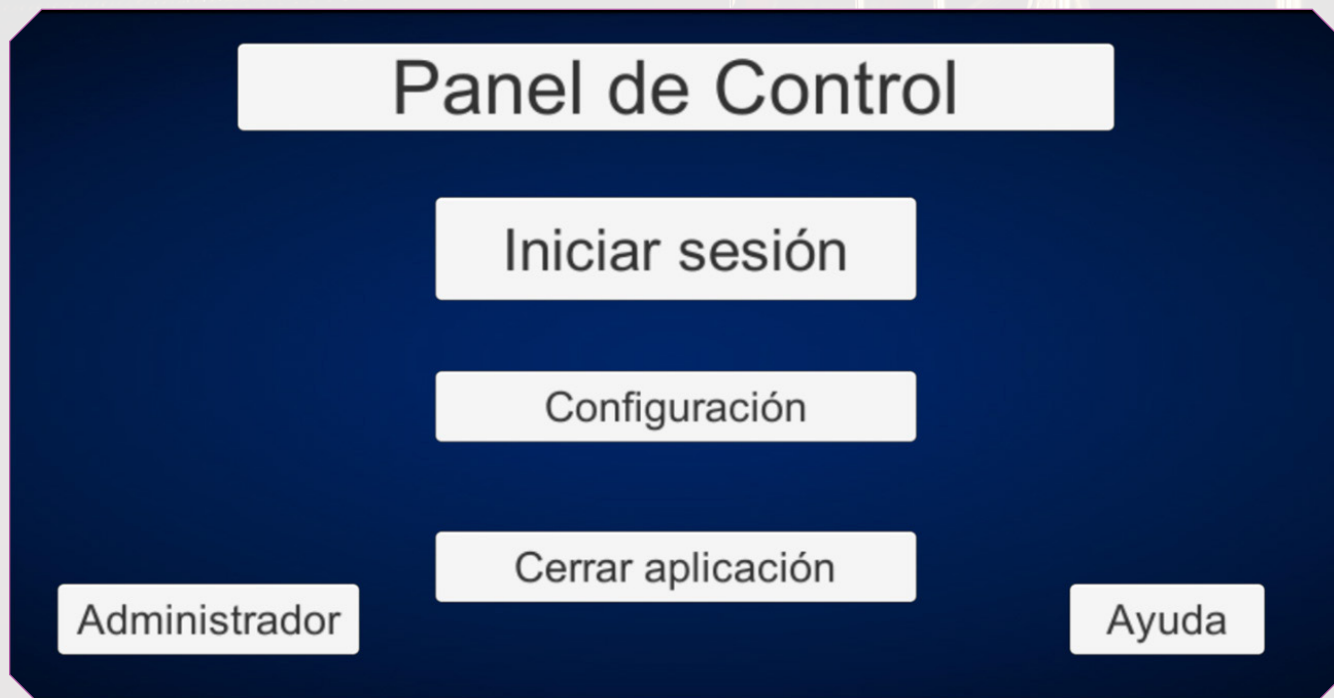
Iniciar sesión

Configuración

Cerrar aplicación

Ayuda

Una vez identificado correctamente accederemos al panel de control general de la aplicación en la que tendremos 4 opciones con el nivel de acceso "Usuario" y 5 opciones con el nivel de acceso "Administrador": Iniciar sesión en el Metaverso para poder acceder al entorno multiusuario, configurar la aplicación, cerrarla y ayuda para los dos niveles de acceso y otra ayuda para el Administrador.



Nivel de acceso Usuario

Si decidimos pulsar sobre "Iniciar sesión" la aplicación procederá a conectar con el servidor multiusuario. La aplicación mostrará otra interfaz superpuesta que nos informa de ello (y siempre que cambiemos de sala o estancia):



Una vez conectados al Metaverso nos aparecerá el botón de acceso a la Tienda, la segunda de las estancias.



En el Panel de Control se nos mostrará el botón de "Cerrar sesión" para poder desconectarnos del servidor multiusuario en caso de necesitarlo por problemas de red.



El botón de "Configuración" nos llevará a nuevo panel en cuyo caso podrá decidir aspectos como la forma de su avatar, color del avatar y consultar sus propios datos.

Panel de Configuración

Datos del Usuario

Forma del Avatar

Color del Avatar

Volver

En el panel de los Datos del Usuario podrá consultar algunos de los datos de su perfil introducidos en la tienda on-line a la hora de darse de alta como cliente y además podrá cambiar su contraseña.

Datos del Usuario

Nombre: Pepito Grillo

E-mail: pepitogrillo@dominio.com

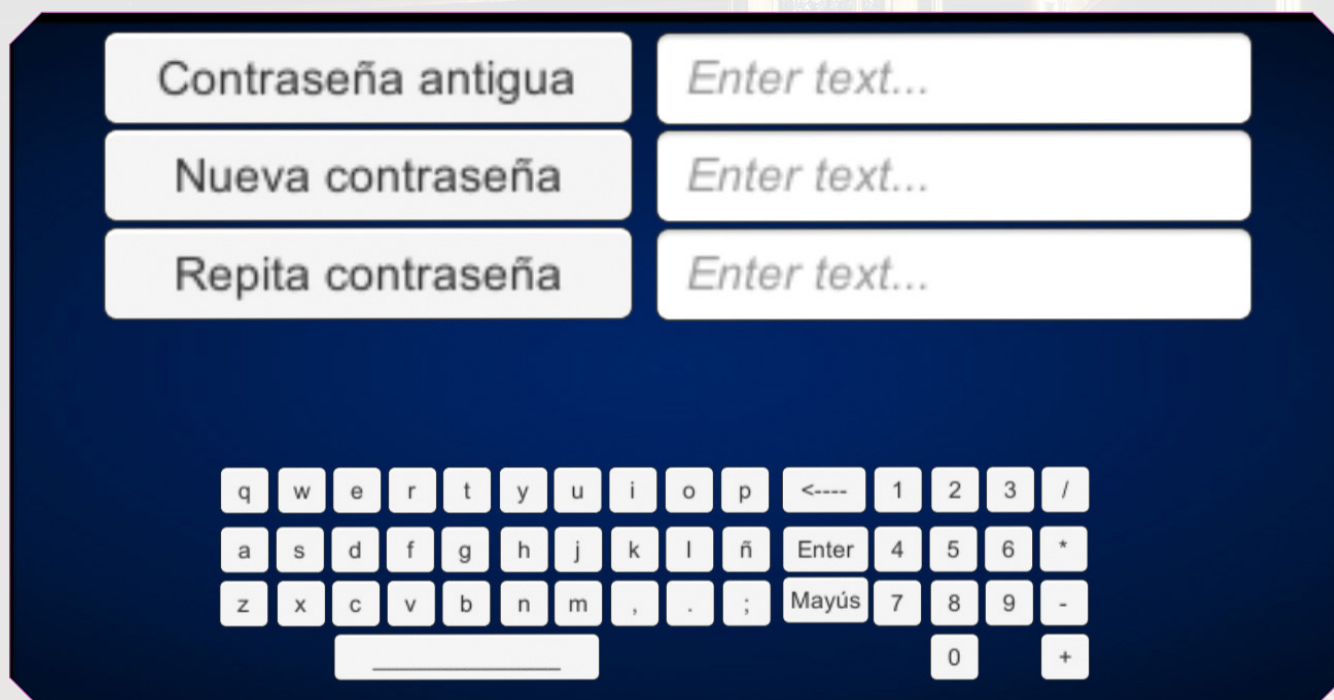
Telf: 555 555 555

Usuario: PepGri

Cambiar Clave

Volver

Para poder cambiar su clave de acceso deberá introducir su contraseña anterior y la nueva repetida dos veces, siempre con un mínimo de 3 caracteres. Si la contraseña anterior no coincide no podrá cambiar su clave.



The image shows a dark blue rectangular interface for changing a password. It contains three rows of labels and input fields: 'Contraseña antigua' (Old password), 'Nueva contraseña' (New password), and 'Repita contraseña' (Repeat password). Each label is in a light gray box, and each input field is a white box with the placeholder text 'Enter text...'. Below these fields is a white keyboard overlay with keys for letters, numbers, and symbols, including a 'ñ' key and a 'Mayús' (Shift) key. The interface has rounded corners and a subtle gradient.

El sistema permite cambiar el tipo de avatar, pudiendo elegir entre estilo casual o sport.



The image shows a dark blue rectangular interface for selecting an avatar. At the top, there is a white box with the text 'Selecciona la forma de tu avatar'. Below this, there are two side-by-side images of avatars. The left image shows a male avatar in a casual style, wearing a green shirt and dark pants. The right image shows a female avatar in a sport style, wearing a black top and white skirt. Below each image is a radio button and a label: 'Casual' for the male avatar and 'Sport' for the female avatar. At the bottom center, there is a large white button with the text 'Aceptar'. The interface has rounded corners and a subtle gradient.

La aplicación también permite escoger el color del avatar.

Por último, para el nivel de acceso de "Usuario", si pulsamos sobre el botón de ayuda nos aparecerá una imagen que nos explicará los diferentes botones que utiliza la aplicación con una breve explicación de su función.

Botón Y: Para cerrar el interfaz de lectura de libros y cajas



Trigger: Para pulsar sobre botones y uso general en interfaces



Botón X: Para volver a la estancia de la tienda



Botón B: Para salir de la aplicación

Menú de botones

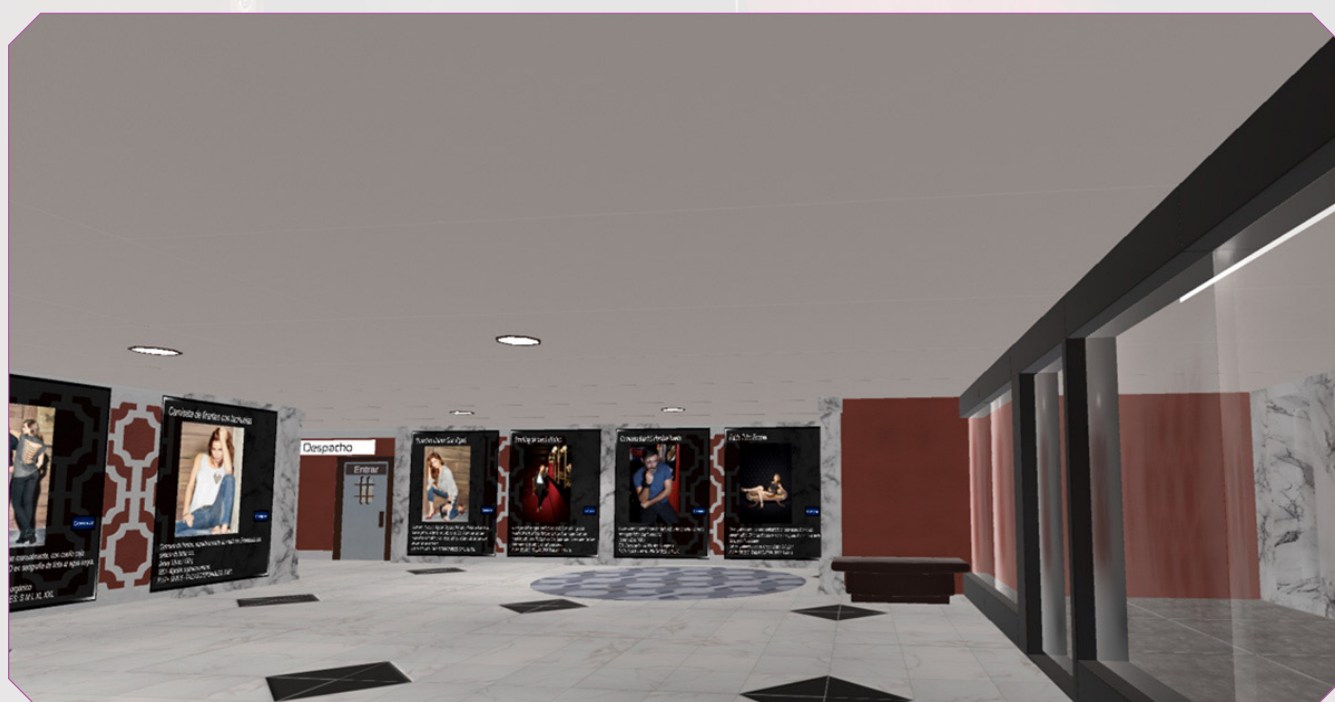
Grip derecho: Para coger cajas y otros objetos

SEGUNDA ESTANCIA: LA TIENDA

El segundo escenario consistirá en el espacio en Realidad Virtual de la propia tienda que ya se encontrará en un ambiente multiusuario, disfrutando de la posibilidad de utilizar la voz en un ambiente sonoro en 3D. Al estar en un ambiente multiusuario el cliente podrá tanto visitarla junto a sus amigos como hablar con los dependientes de la tienda en el caso de estar conectados y comprar productos a través de las plataformas de venta online.



En dicha tienda podremos encontrar paneles de compra, con una foto del producto y una explicación sobre la ropa en cuestión, tipo de tejido, tallas y precio.





Si se desea comprar el artículo se deberá hacer click sobre el botón de "comprar" lo que abrirá una página web en el metaverso para finalizar desde allí dicha compra.

Desde esta estancia se podrá acceder las dos otras salas del metaverso, la "Sala de Reuniones" y el "Despacho". Para acceder a las mismas se deberá hacer click utilizando el botón "trigger" del mando izquierdo sobre los respectivos carteles de "Entrar".





El "Despacho" contiene todas las opciones a las que podrán acceder los administradores.

Como curiosidad y para dotarlo de un mayor realismo se han habilitado los aseos de la tienda que se pueden visitar.



TERCERA ESTANCIA: SALA DE REUNIONES

Esta "sala de reuniones" para la celebración de eventos, presentaciones de colecciones nuevas, conferencias... dispondrá de una mesa, sillas y todo el mobiliario típico de este tipo de habitaciones.



Para volver a la estancia de la tienda deberá pulsarse el botón "X" lo que hará que se active el interface de reconexión.

CUARTA ESTANCIA: DESPACHO

Este despacho o sala de “evaluación de competencias grupales”, en dónde el evaluador podrá invitar a varias personas para que en sesión de trabajo en equipo e interacciones entre los invitados se pueda analizar el desempeño personal y pueda facilitar procesos de selección contendrá todo el mobiliario necesario para dotar al espacio de un aspecto funcional y elegante.



Para volver a la estancia de la tienda deberá pulsarse el botón “X” lo que hará que se active el interface de reconexión.