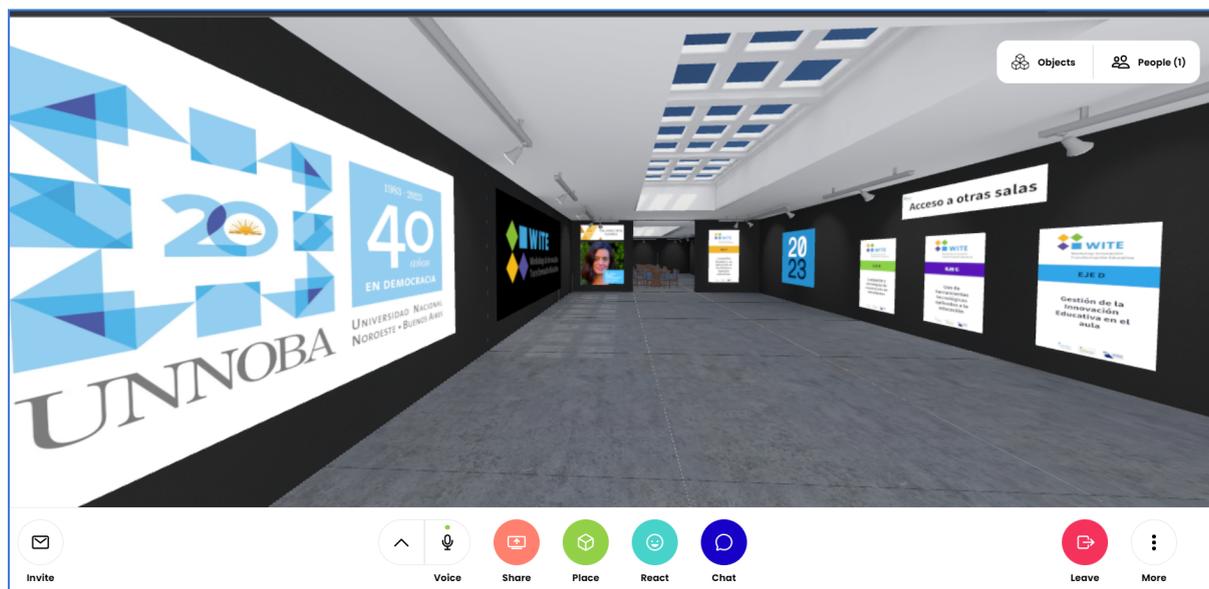


Salas inmersivas IV WITE



Tutorial

Las imágenes de este tutorial son meramente ilustrativas y pueden diferir con las salas reales

Al ingresar por primera vez a una de las salas temáticas del WITE 2023, aparecerá una pantalla que muestra el progreso de carga de la aplicación. Esta tarea demorará algunos minutos según el dispositivo de acceso y la conexión a Internet.

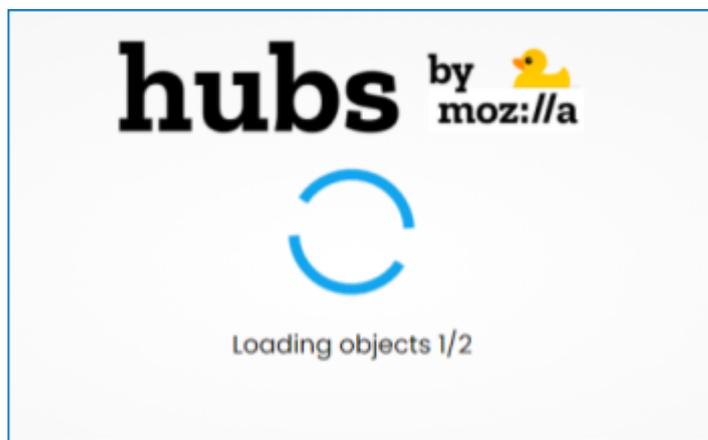


Ilustración 1: imagen de progreso en la carga del Aula Inmersiva

Una vez cargada la sala, se verá una pantalla como la siguiente:

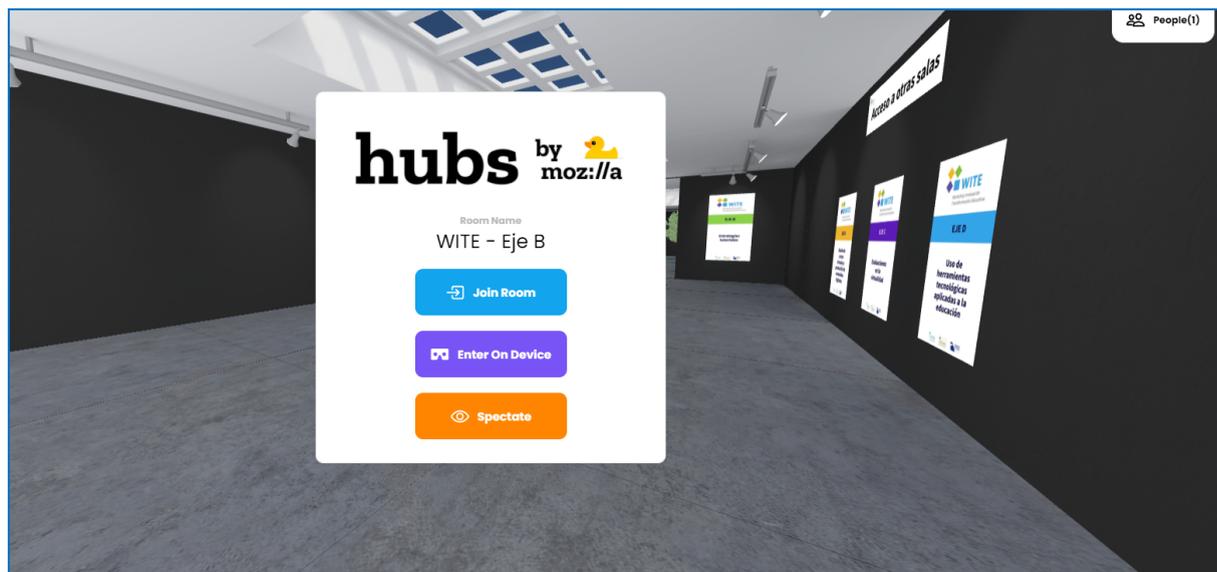


Ilustración 2: ingreso al Aula Inmersiva

Aquí, se describe el nombre de la sala cargada, en este ejemplo, “**WITE – Eje B**” y se dispone de un botón color celeste, “**Join Room**” (Unirse a la sala).

Al unirse a la sala, aparecerá una ventana para revisar los ajustes de los dispositivos de audio (micrófono y parlantes), tal como lo indica la imagen a continuación:

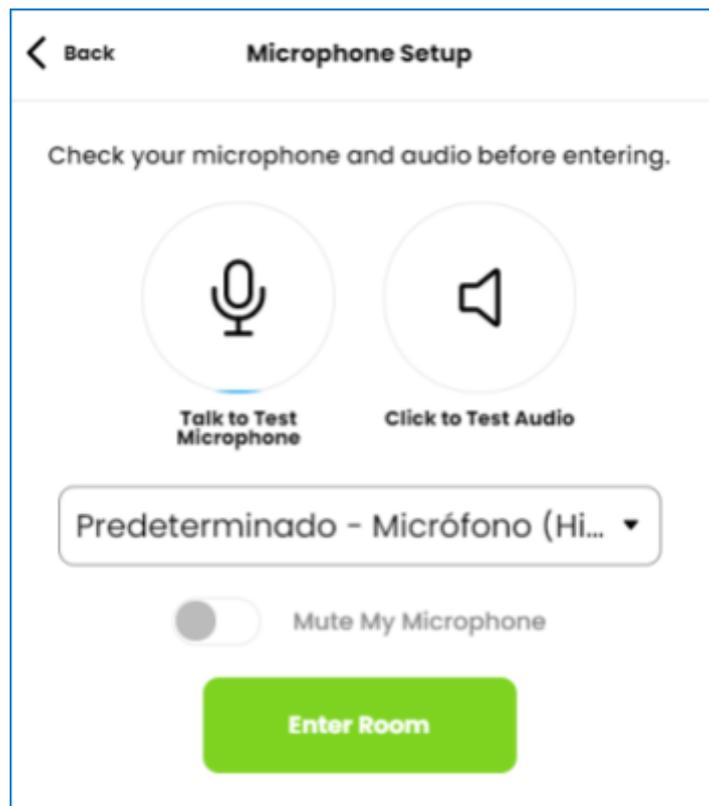


Ilustración 3: ajustes de los dispositivos de audio

Para probar el **micrófono**, simplemente se debe hablar y verificar que el ícono que lo representa, muestre indicación de actividad (en color celeste se irá rellenando el círculo que lo contiene a medida que se habla, tal como, se puede observar en la Ilustración 4).

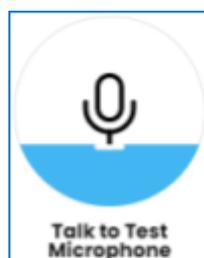


Ilustración 4

Para verificar el **audio**, hay que hacer clic sobre el ícono con forma de “parlante”. Al presionarlo, se observará que el círculo que lo contiene, se pintará de celeste (tal

como se observa en la Ilustración 5), mientras se reproduce un sonido que se tiene que escuchar en los parlantes o auriculares.

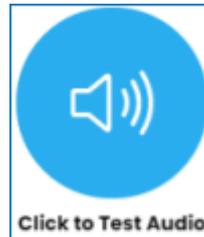


Ilustración 5

Si se quiere ingresar a la sala con el micrófono silenciado, hacer clic sobre la opción **“Mute My Microphone”** (Silenciar mi micrófono) resaltada en color naranja en la imagen a continuación:

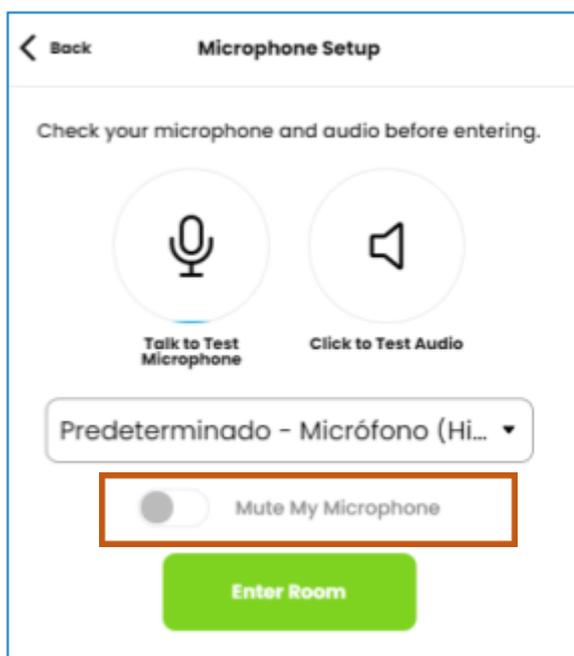


Ilustración 6: Silenciar el micrófono.

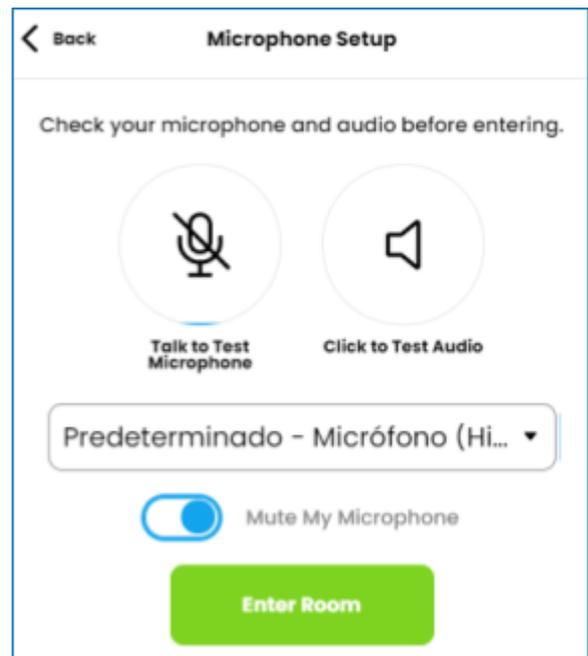


Ilustración 7: Micrófono Silenciado.

Si surgen inconvenientes con las pruebas realizadas sobre los dispositivos de sonido, hacer clic en el casillero resaltado en color naranja de la Ilustración 8, para probar otras configuraciones. Al hacerlo, se desplegará una lista de opciones para seleccionar y probar la que mejor se ajuste al dispositivo que se está utilizando.

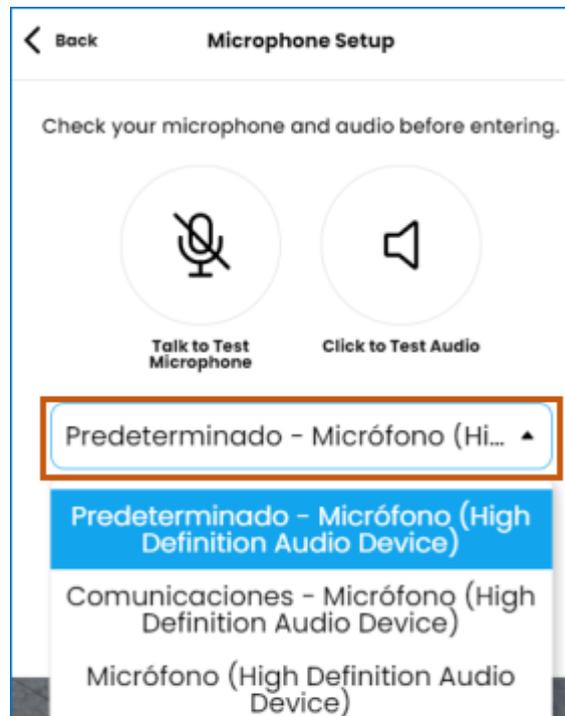


Ilustración 8

Una vez finalizada la etapa de configuración de sonido y antes de ingresar a la sala, será necesario establecer el avatar y su nombre. Para ello:

1. Dirigirse al icono que tiene los tres puntitos, “**More**” (Más), ubicado en la esquina inferior derecha de la pantalla (señalado con circulo naranja en la Ilustración 9).
2. Ir hasta la opción “**Change Name & Avatar**” (Cambiar nombre y avatar), referenciada con un rectángulo color naranja en la Ilustración 9.

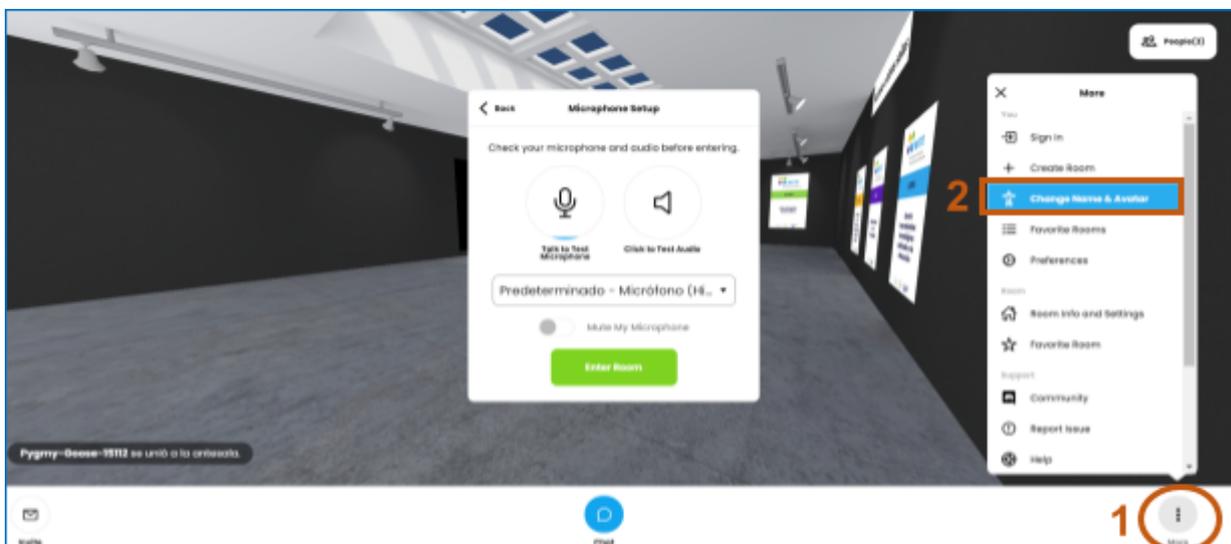
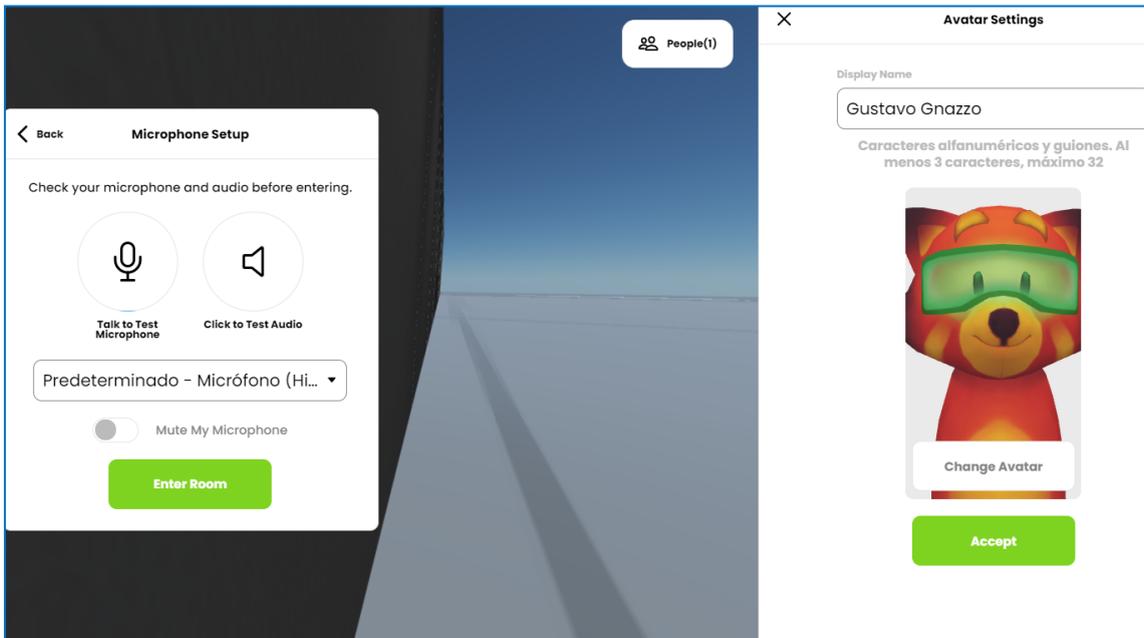


Ilustración 9

Al ingresar a la configuración de nombre y avatar, se podrá observar la siguiente pantalla:



En la Ilustración 10, se muestra las siguientes opciones:

- **“Display Name”** (Mostrar nombre), en donde se observa un nombre asignado por defecto, pudiéndose modificar.
- Además, se visualizará el avatar seleccionado por defecto. En el ejemplo de la Ilustración 10, se observa un zorrillo con lentes. Sin embargo, eso también puede configurarse accediendo a través del botón **“Change Avatar”** (Cambiar Avatar) que permite elegir otro personaje. Accediendo a esa opción (“Change Avatar”), se muestra una pantalla especial, para seleccionar un nuevo avatar, tal como, se muestra en la Ilustración 11:

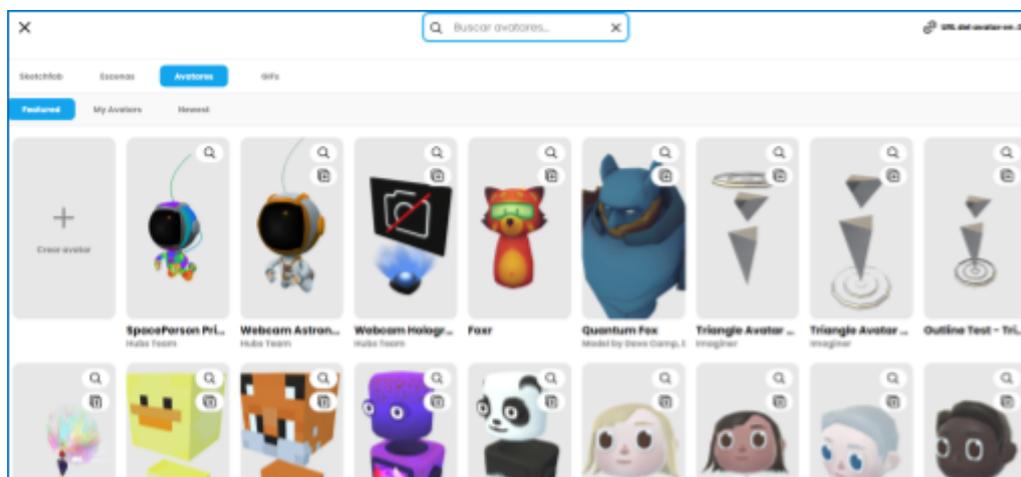


Ilustración 11

Al hacer clic sobre cualquiera de los personajes, se regresará a la pantalla anterior para confirmar los cambios, presionando **“Accept”** (Aceptar) dos veces: primero en la ventana **“Avatar Settings”** (Configurar Avatar); segundo, en **“Avatar Setup”** (Instalar Avatar).

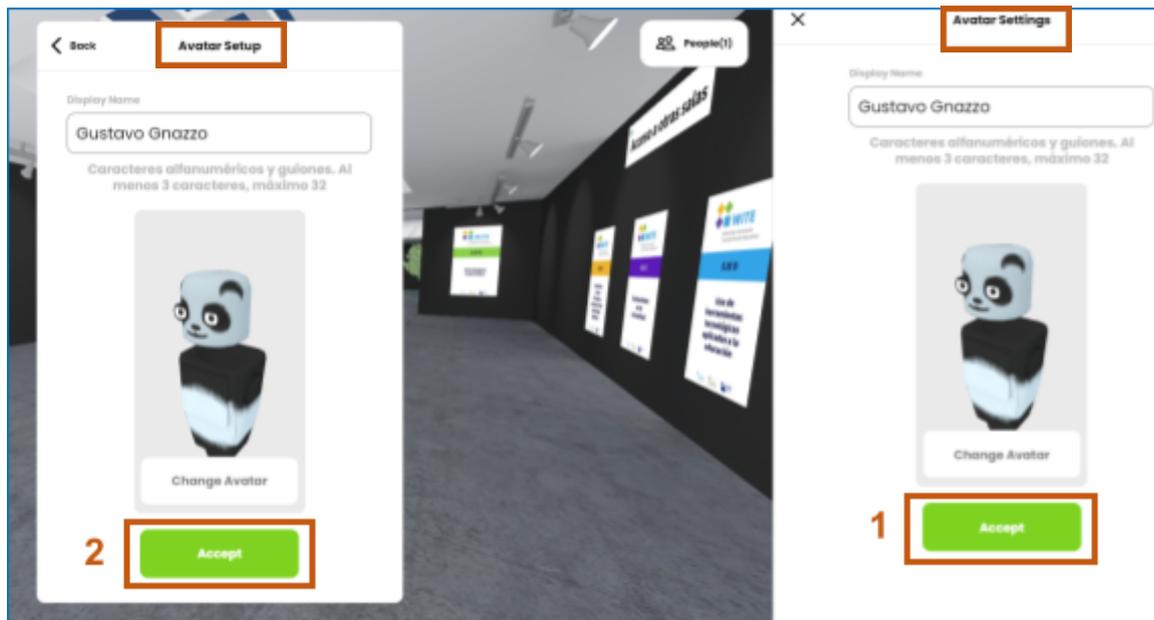


Ilustración 12

¡Ahora sí, estamos listos para ingresar a la sala! Para ello, acceder mediante el botón **“Enter Room”** (Entrar a la sala).

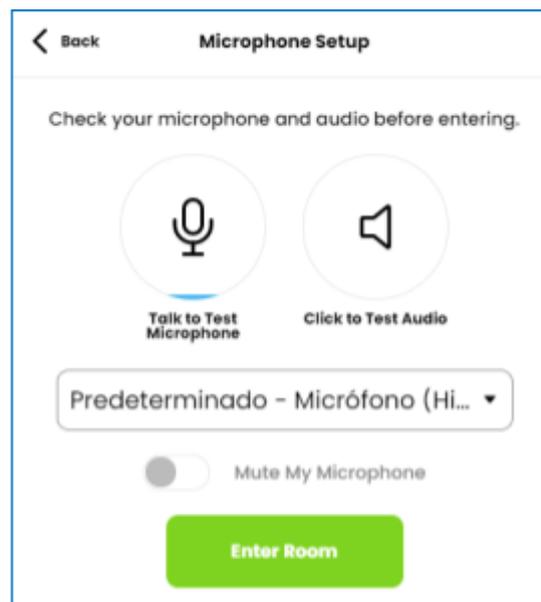


Ilustración 13

La sala tendrá una apariencia similar a un escenario de videojuego:

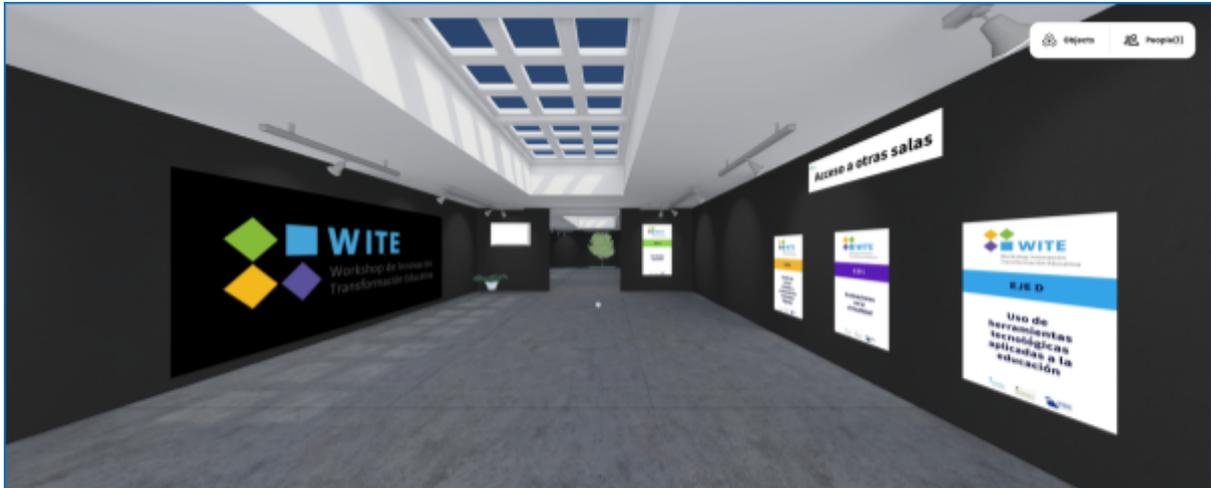


Ilustración 14

Para desplazarse dentro de la misma, deben utilizarse las teclas direccionales del teclado del siguiente modo:

- **Flecha arriba:** avanzar.
- **Flecha abajo:** retroceder.
- **Flecha atrás:** mover a la izquierda.
- **Flecha adelante:** mover a la derecha.

También, como en los juegos de computadoras, se pueden utilizar las teclas:

- **“W”** (avanzar).
- **“S”** (retroceder).
- **“A”** (mover a la izquierda).
- **“D”** (mover a la derecha).

Haciendo clic con el botón izquierdo del mouse, manteniéndolo presionado y moviéndolo en diferentes ángulos, se puede dirigir la vista del avatar a cualquier punto dentro del escenario. Al soltar el botón izquierdo del mouse, la vista del personaje quedará fijada en algún punto del escenario. También, las teclas **“Q”** y **“E”**, permiten girar la vista del avatar.

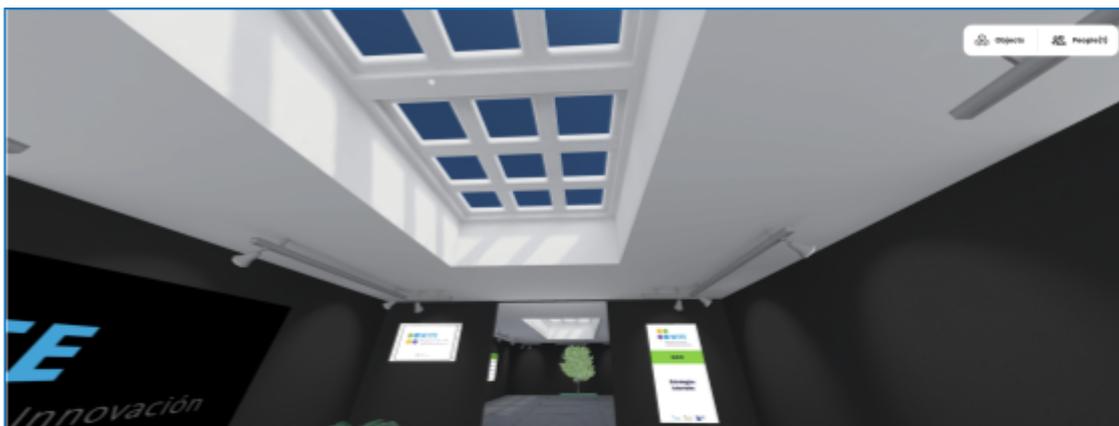


Ilustración 15: aquí, nuestro avatar está mirando hacia el techo de la sala.

Dentro de la sala, se encuentran algunos objetos con los que se puede interactuar. Estarán colocados sobre las paredes de la sala como posters. Por ejemplo, en la Ilustración 16, el avatar se encuentra dentro de la sala del “Eje B”. Entonces, se visualiza el cartel “**Acceso a otras salas**” con los posters “**Eje A**”, “**Eje C**” y “**Eje D**”, lo que implica que haciendo clic en cualquier de esas tres opciones, se podrá salir de la sala del “Eje B” y acceder a la sala de otro eje.



Ilustración 16

En la Ilustración 17, se observa el acceso al "**Video de Bienvenida**", pudiendo reproducirse y accederse en todo momento. Este año se muestra el coordinador de eje y se puede acceder a su semblanza.



Ilustración 17

En la Ilustración 18, se muestran todos los trabajos que participan del “Eje B”. Al hacer clic en alguno de ellos, se abrirá en una nueva pestaña del navegador, con el trabajo correspondiente al póster seleccionado.



Ilustración 18

Además, en la barra de opciones, se encuentran algunas funciones para poder expresarse y comunicarse con otros visitantes de la sala. En Ilustración 19 se señalan "Voice", "React" y "Chat".



Ilustración 19

“React”: permite compartir reacciones o emociones.

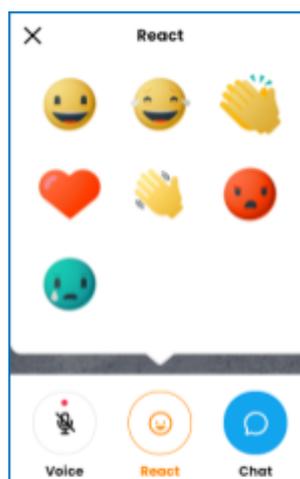


Ilustración 20

“**Chat**”: es para enviar mensajes a los visitantes. Se debe tener en cuenta que los mensajes son de carácter público, es decir, todos los visitantes recibirán lo que se escriba a través de esta función.

Finalmente, para salir de la sala, hay que hacer clic en el botón “**Leave**” (Salir) y luego confirmar la decisión haciendo seleccionando “**Leave Room**” (Salir de la sala).

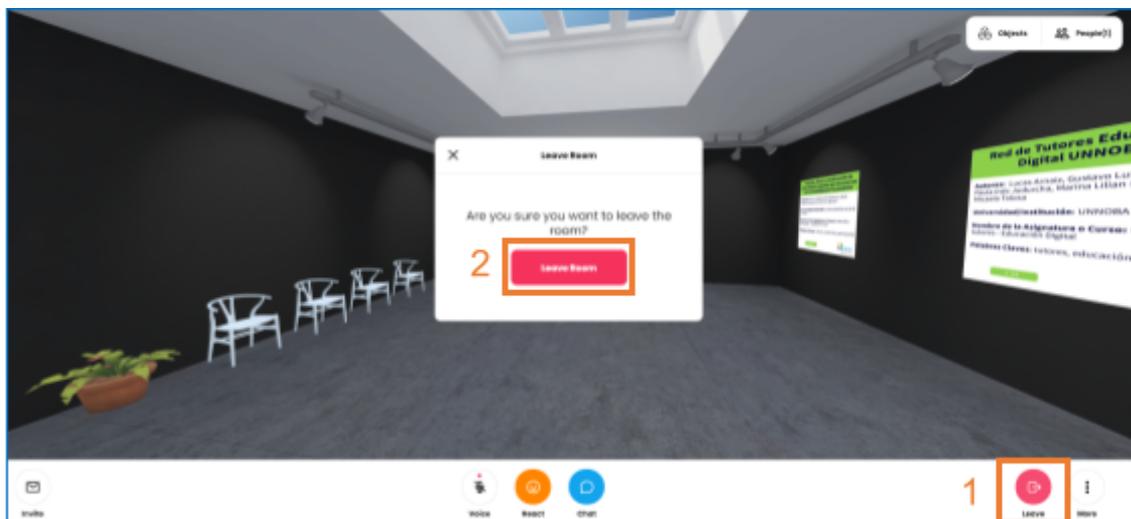


Ilustración 21

Cada sala inmersiva tendrá una sala de Meet de apoyo en la que permanecerá un integrante del equipo de Educación Digital por si necesita ayuda o si quisiera reunirse con otros autores, ya que desde el mismo meet se pueden crear subsalas privadas. Puede acceder a este meet desde el link en la pared de la derecha (Ilustración 22).

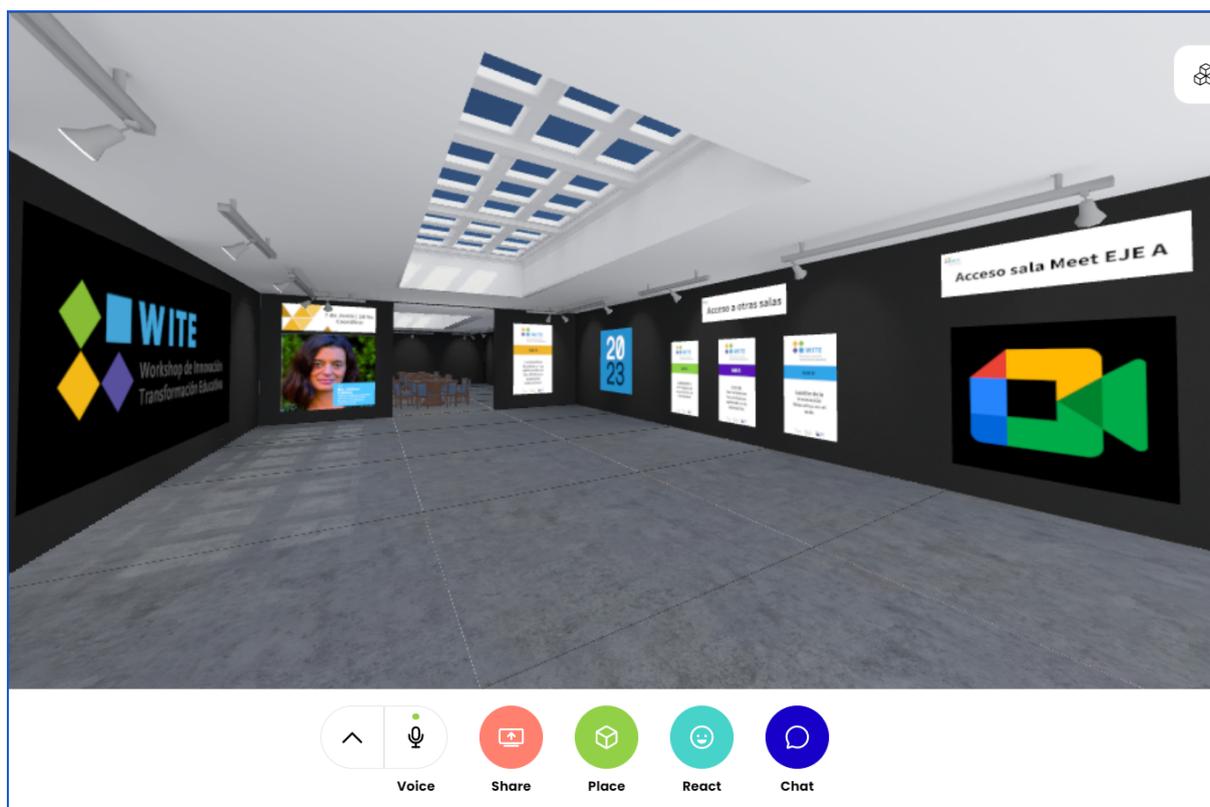


Ilustración 22