



JAVIERORTEGO

BUSINESS4LIFE

Manual de Usuario del Metaverso Javier Ortego v 1.0

INTRODUCCIÓN

*Manual de Usuario
del Metaverso Javier Ortego*

v 1.0

<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>	17
<i>Cuarta estancia: Despacho</i>	18

JAVIER ORTEGO

BUSINESS 4 LIFE



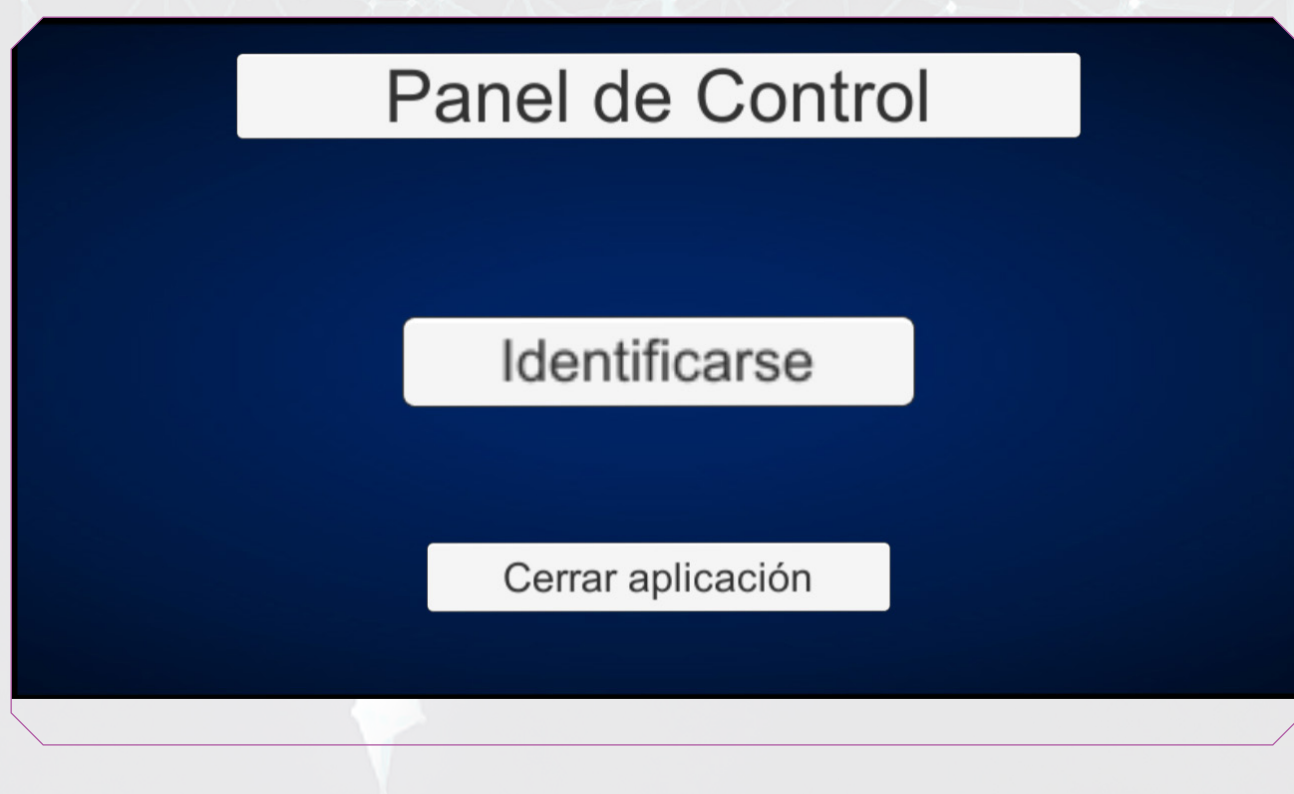
Javier Ortego ha desarrollado un ambicioso proyecto de construcción de un Metaverso con una temática basada en los Libros de habilidades directivas como apoyo decisivo para la integración y desarrollo de muchas personas en el entorno laboral. Para ello se ha diseñado un espacio en Realidad Virtual desde el que se da acceso a libros seleccionados orientados a la mejora de las habilidades personales encaminadas al mundo empresarial y adicionalmente acceder a una selección de la oferta comercial de libros, por la empresa e integrados en dicho Metaverso. Parte de estos contenidos se venderán directamente, se podrá acceder a la tienda online de Javier Ortego y a su espacio comercial de oferta de NFTs a través de la plataforma Open Sea.

Este Metaverso estará compuesto por dos estancias, Hall y Tienda, con sus diferentes funcionalidades y características explicadas más adelante.

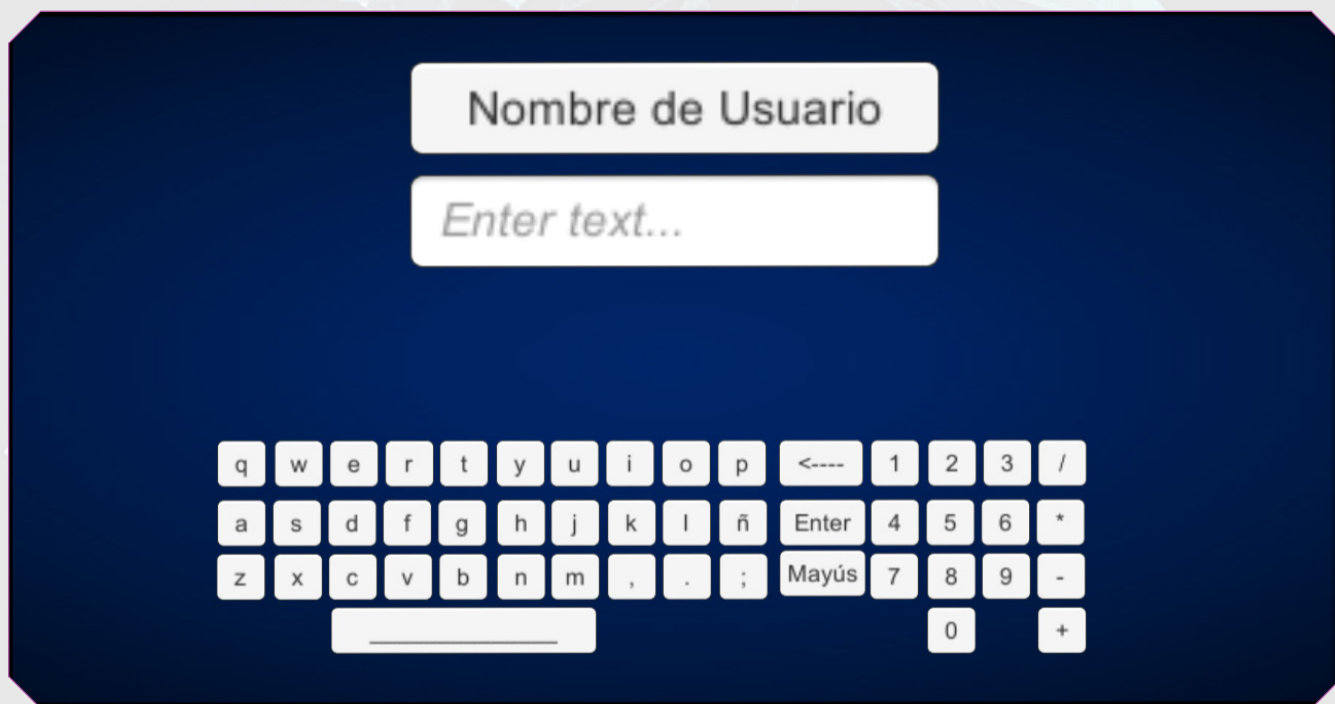
La aplicación de Realidad Virtual estará disponible para los principales dispositivos comerciales de VR presentes en el mercado, **Oculus (Meta)** y **Pico**.

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 derechos 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 y además con el botón de *"Escape"* en la versión de PC VR (ver imagen explicativa en la sección de *"ayuda"* más abajo).



Nombre de Usuario

Enter text...

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

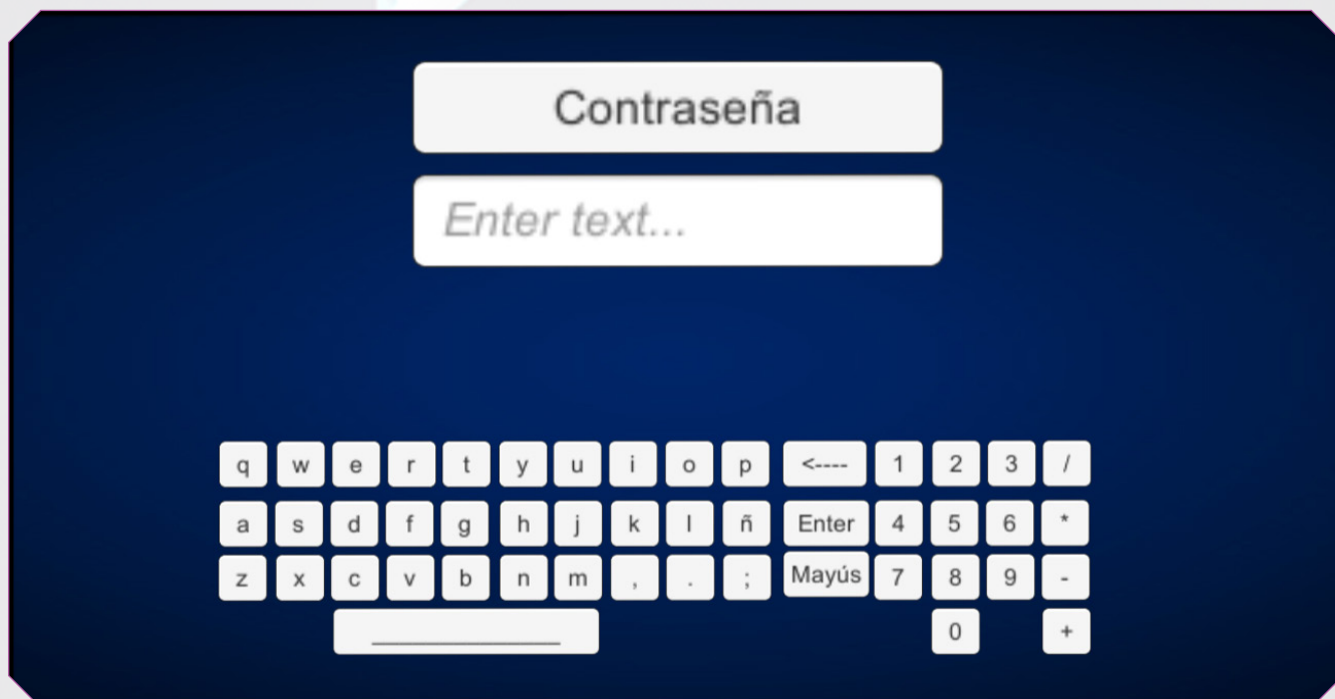
a s d f g h j k l ñ Enter 4 5 6 *

z x c v b n m , . ; Mayús 7 8 9 -

0 +

This image shows a user login interface on a dark blue background. At the top, there is a label 'Nombre de Usuario' above a text input field with the placeholder '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 small horizontal bar and a numeric keypad with '0' and '+'.

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



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 +

This image shows a password entry interface on a dark blue background. At the top, there is a label 'Contraseña' above a text input field with the placeholder '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 small horizontal bar and a numeric keypad with '0' and '+'.

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

Panel de Control

Iniciar sesión

Configuración

Cerrar aplicación

Administrador

Ayuda

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

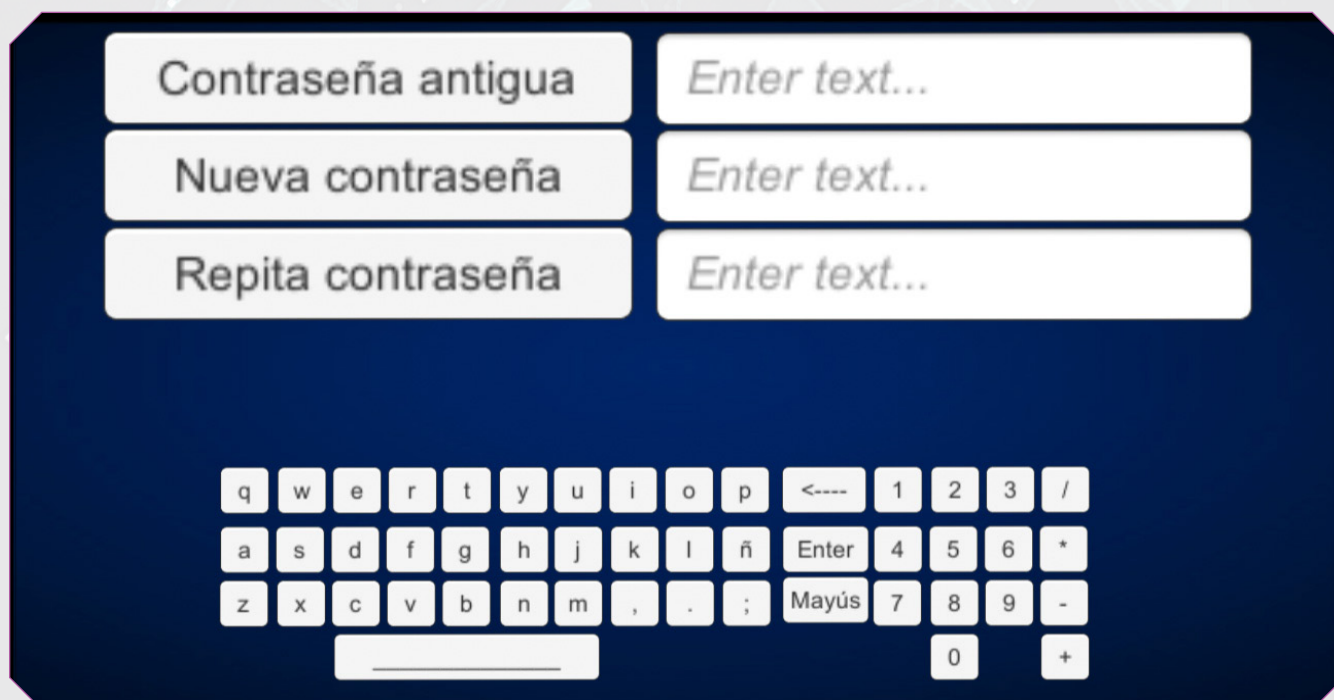
Telf: 555 555 555

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.



Formulario de cambio de contraseña:

- Contraseña antigua:
- Nueva contraseña:
- Repita contraseña:

Teclado virtual:

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	+		

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



Selecciona la forma de tu avatar


☐ Casual


☐ Sport

La aplicación también permite escoger el color de la piel del avatar (cabeza, manos, torso y piernas).

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

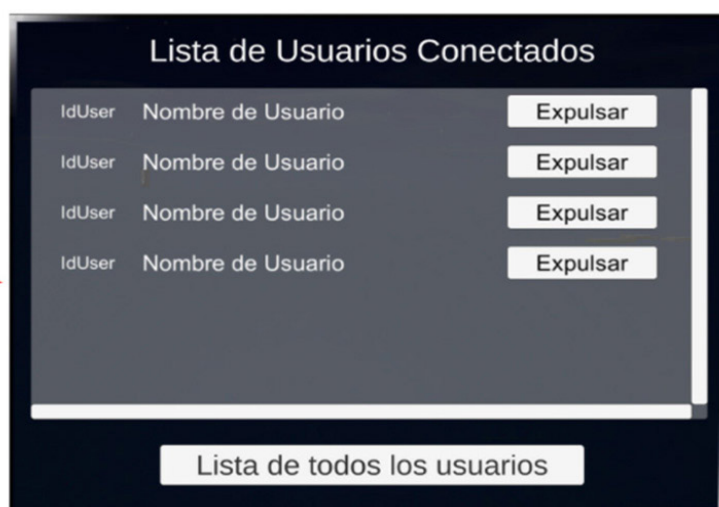
Grip derecho: Para coger cajas y otros objetos

Para el nivel de acceso "Administrador", si pulsamos sobre el botón de ayuda etiquetado como "Administrador" nos aparecerá una imagen que nos explicará el Interfaz de Administrador que podremos utilizar en el espacio de la tienda pulsando el botón "Menú" del mando izquierdo.

Botón start/menú: Para abrir el interfaz del Administrador



Volver



Menú Administrador

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 de Javier Ortego.



En dicha tienda podremos encontrar estanterías y expositores, con los libros que serán interactivos y podrán oírse las primeras páginas.



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".

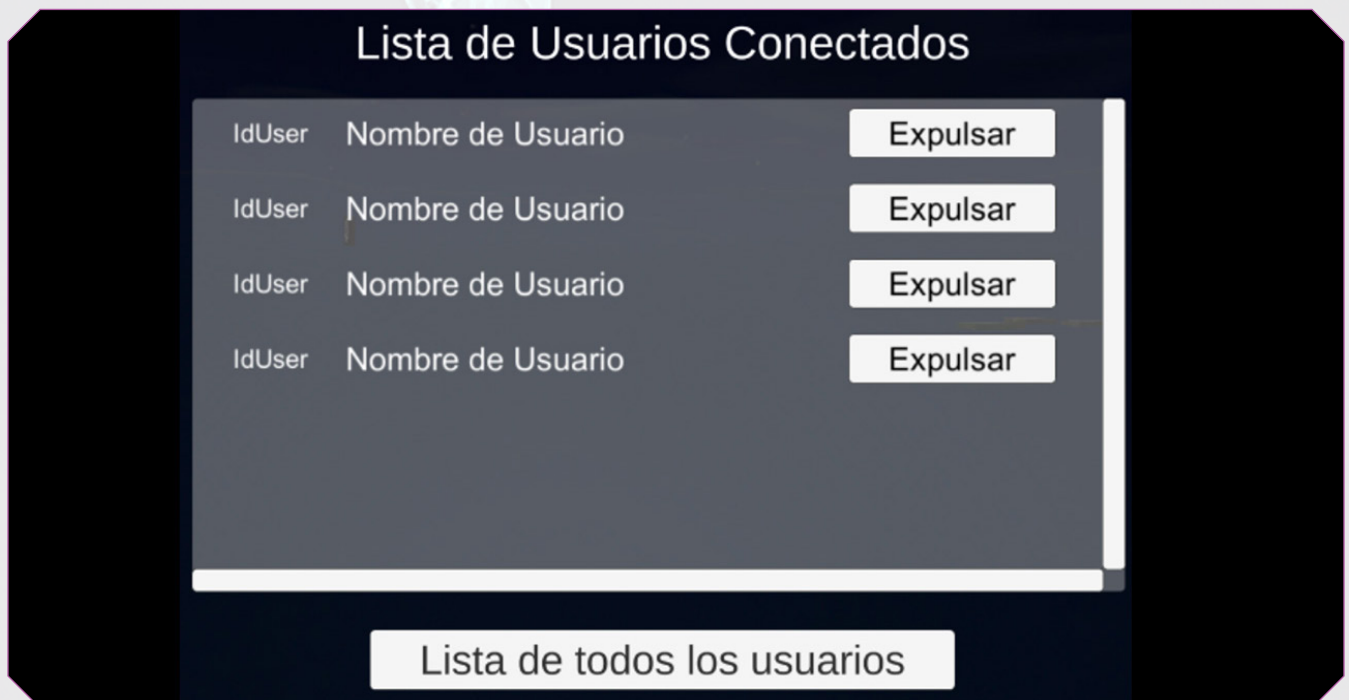


Como curiosidad y para dotarlo de un mayor realismo se han habilitado los aseos de la tienda que se pueden visitar.

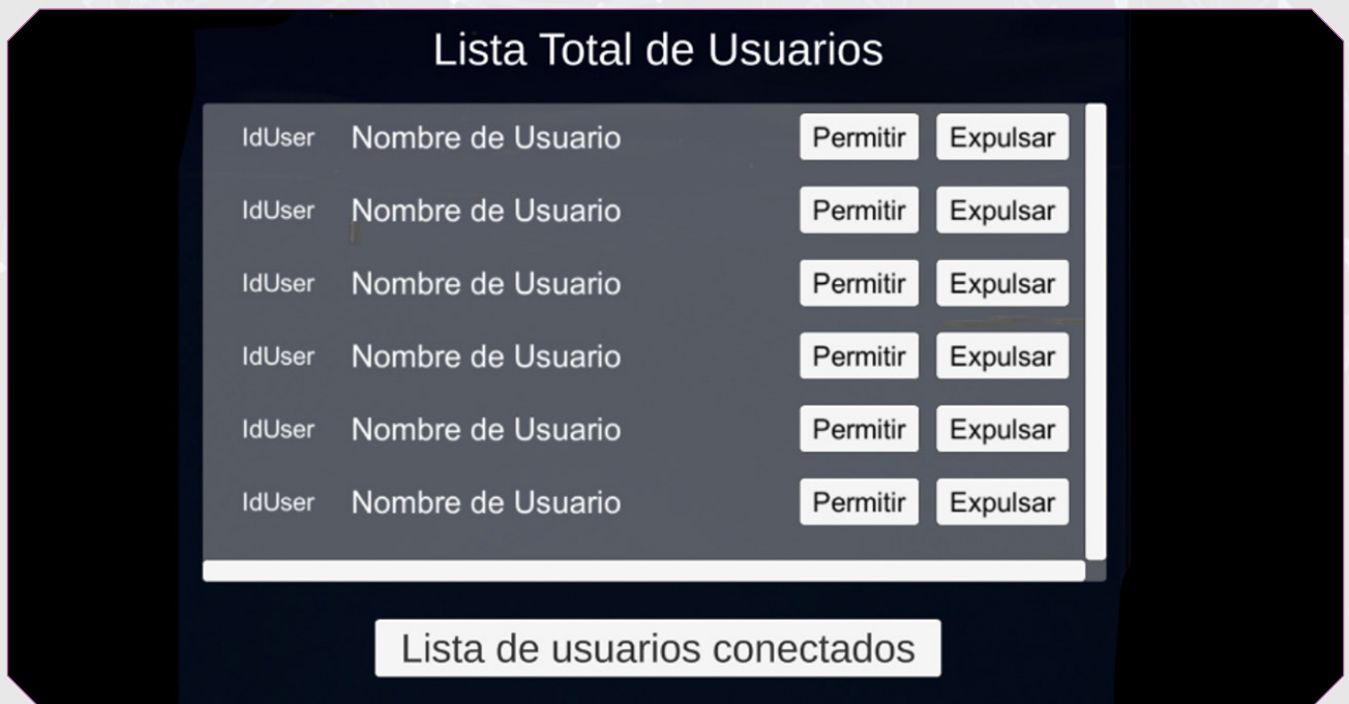




En esta sala se podrá activar/desactivar el menú de administración pulsando sobre la tecla de menú del controlador izquierdo. En este interfaz podremos leer la lista de los usuarios conectado en ese momento y decidir si su comportamiento no es el adecuado expulsarlos del metaverso pulsando sobre su botón correspondiente marcado como Expulsar. No solo se desconectará automáticamente del metaverso sino que no podrá volver a conectarse hasta que un administrador lo autorice de vuelta.



Pulsando sobre el botón “Lista de todos los usuarios” accederemos a la lista completa de todos los usuarios del metaverso para poder volver a autorizar a los usuarios expulsados o expulsarlos sin necesidad de estar conectados y presentes en el metaverso.

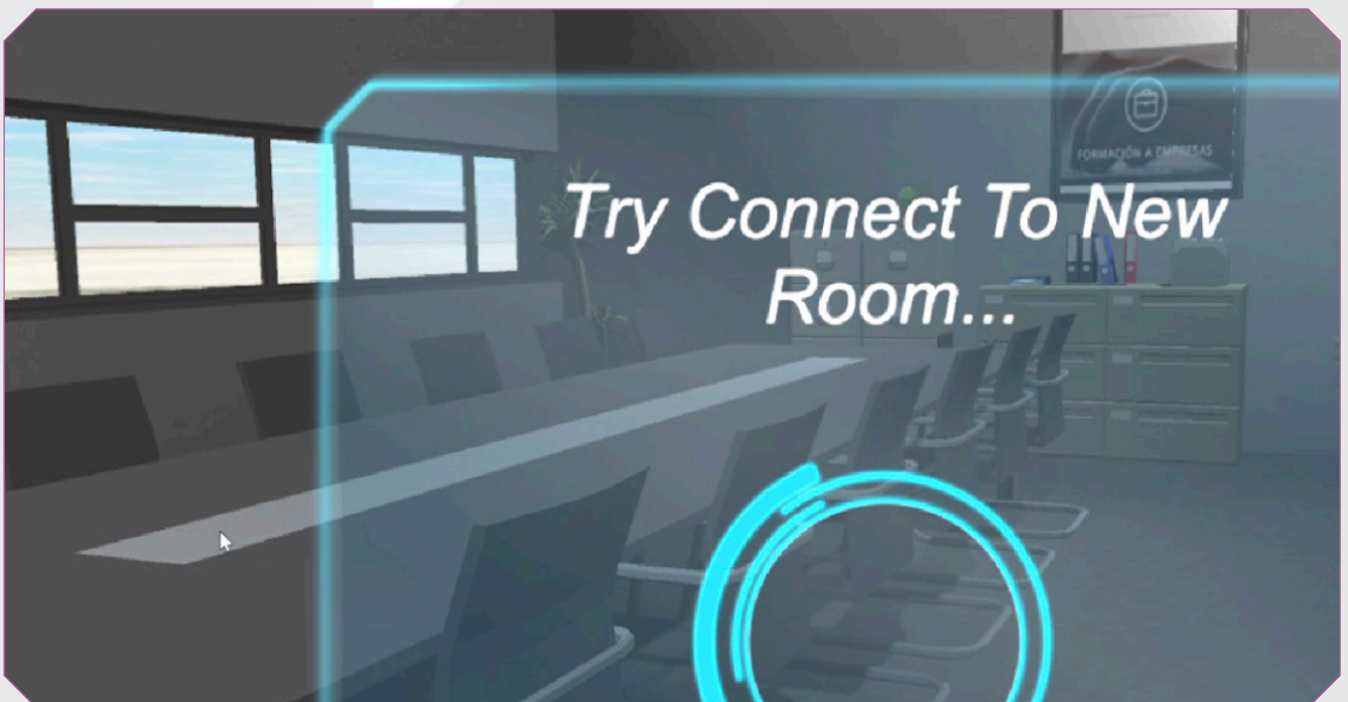


TERCERA ESTANCIA: SALA DE REUNIONES

Esta "sala de reuniones" para la celebración de eventos, presentaciones de libros nuevos, 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.

