REALIDAD VIRTUAL CONTRA LA FOBIA A HABLAR EN PÚBLICO

Plataforma VR | Manual de usuario ilustrado

Proyecto Erasmus+ • Cofinanciado por la Unión Europea

Guía paso a paso de la aplicación de realidad virtual para practicar presentaciones en público.

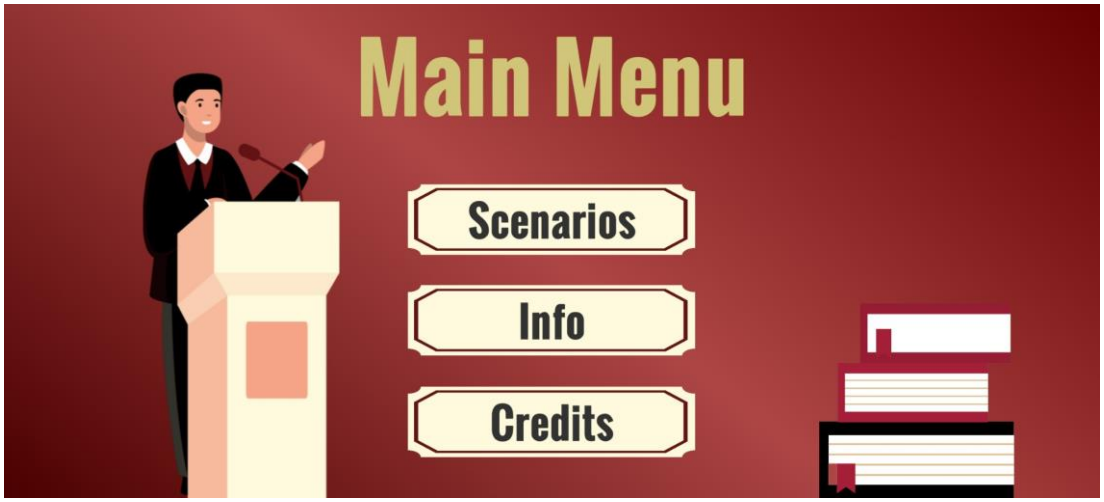


Figura 1. Menú principal de la plataforma VR.

1. Seleccionar el idioma

Abra la aplicación en un teléfono inteligente compatible. En la pantalla inicial, elija uno de los seis idiomas disponibles seleccionando su bandera: turco, inglés, portugués, griego, italiano o español.



Figura 2. Pantalla de selección del idioma.

2. Navegar por el menú principal

El menú principal incluye tres opciones: Scenarios (entornos virtuales de entrenamiento), Info (información de la aplicación) y Credits (créditos del proyecto). Seleccione Scenarios para iniciar un ejercicio.

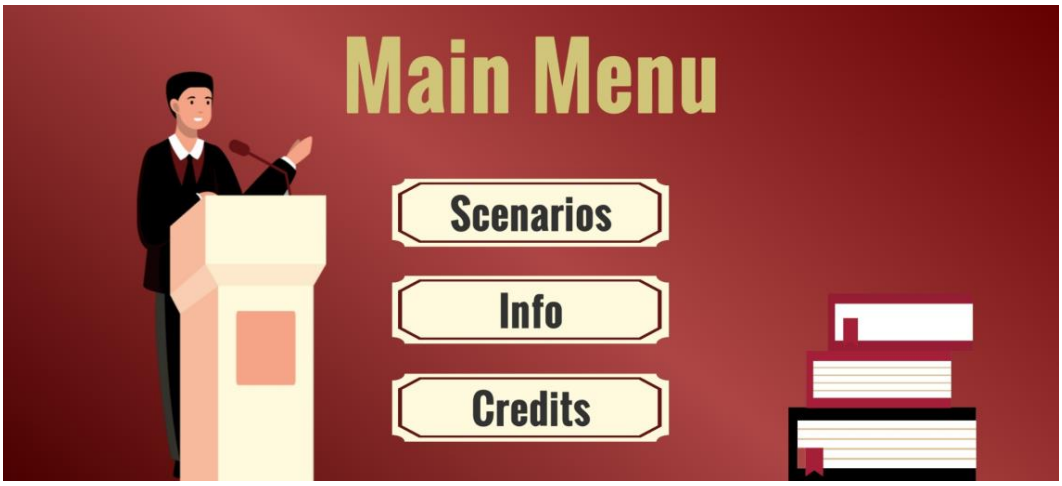


Figura 3. Menú principal: Scenarios, Info y Credits.

3. Elegir un escenario de presentación

La aplicación dispone de tres niveles progresivos de dificultad. Elija un escenario según su confianza y experiencia:

- Meeting — nivel fácil: reunión con un pequeño grupo de participantes virtuales, adecuada para principiantes.
- Classroom — nivel intermedio: presentación ante una clase en un entorno educativo.
- University — nivel avanzado: presentación en un aula universitaria ante un público más numeroso.



Figura 4. Escenarios disponibles y niveles de dificultad.

4. Preparar las gafas de realidad virtual

Seleccione el nivel e introduzca el teléfono en unas gafas de realidad virtual compatibles, tal como indica la aplicación. Ajuste las gafas para ver cómodamente las dos imágenes de la pantalla.

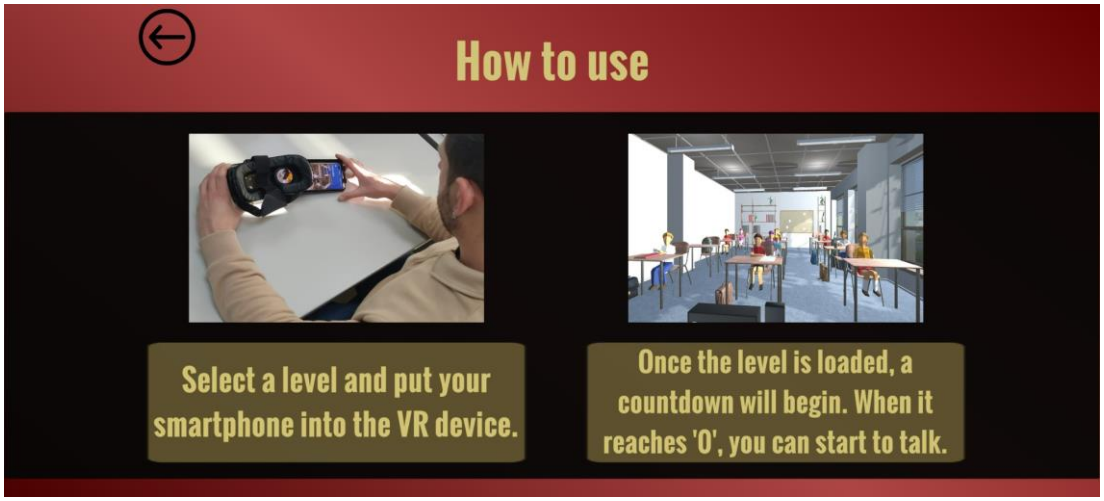


Figura 5. Instrucciones de la aplicación para colocar el teléfono y esperar la cuenta atrás.

5. Iniciar el ejercicio de expresión oral

Una vez cargado el escenario, comienza una cuenta atrás. Cuando llegue a cero, empiece a hablar ante el público virtual. La pantalla muestra dos imágenes una junto a otra para su visualización mediante las gafas VR.



Figura 6. Entorno Meeting durante la cuenta atrás.

Durante el ejercicio, el entorno virtual muestra al público, un temporizador y un indicador vertical de colores. En la parte superior también aparecen los iconos de salida y configuración.

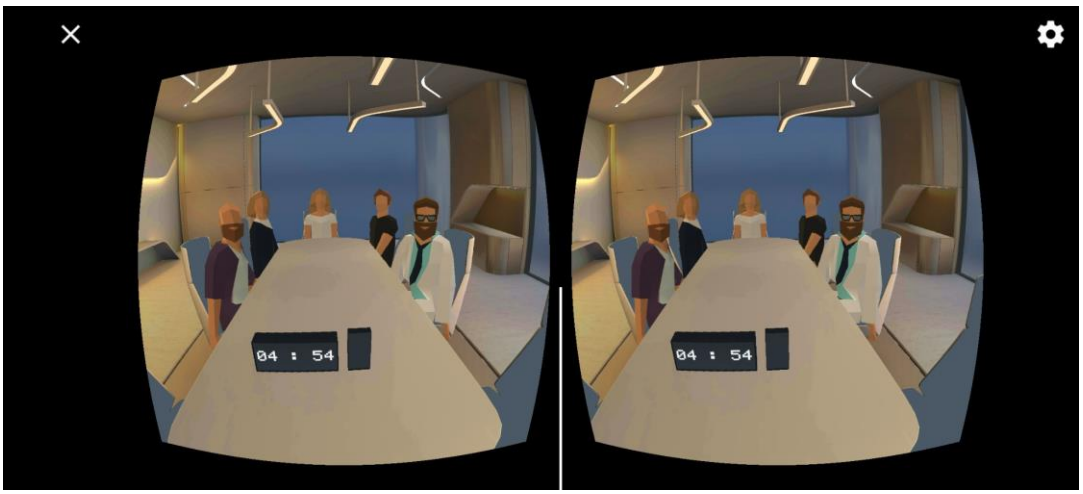


Figura 7. Escenario Meeting con el temporizador en funcionamiento.

6. Explorar los demás entornos virtuales

El escenario Classroom sitúa al usuario ante estudiantes virtuales en un aula. El escenario University representa un auditorio universitario. Estos entornos permiten practicar presentaciones en diferentes contextos y con niveles crecientes de dificultad.



Figura 8. Escenario Classroom: estudiantes virtuales y temporizador.

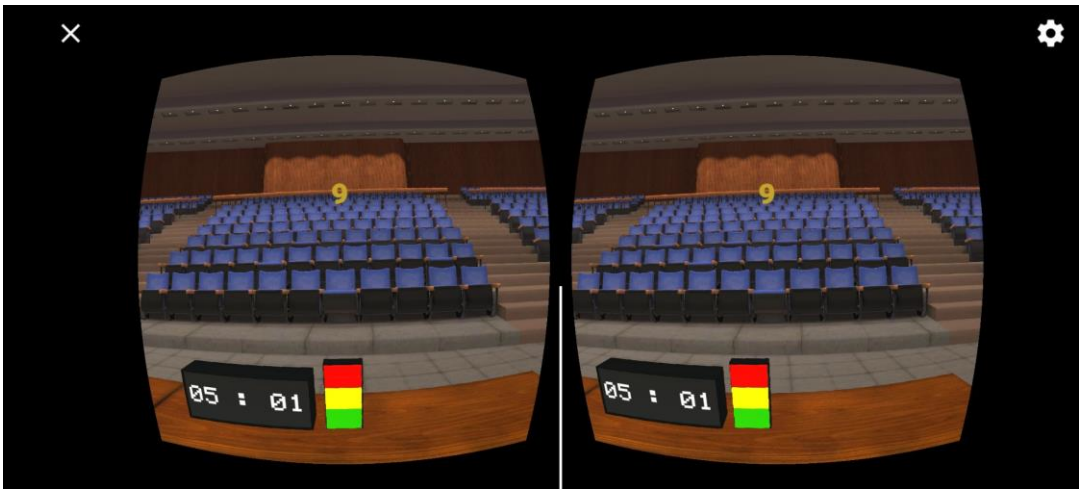


Figura 9. Escenario University: auditorio universitario.

7. Consultar los resultados de la sesión

Al finalizar la simulación aparece una pantalla con dos indicadores: “Score speaking” (puntuación del habla) y “Score looking” (puntuación de la mirada). En la imagen se muestran los valores 2/100 y −69/100, respectivamente.

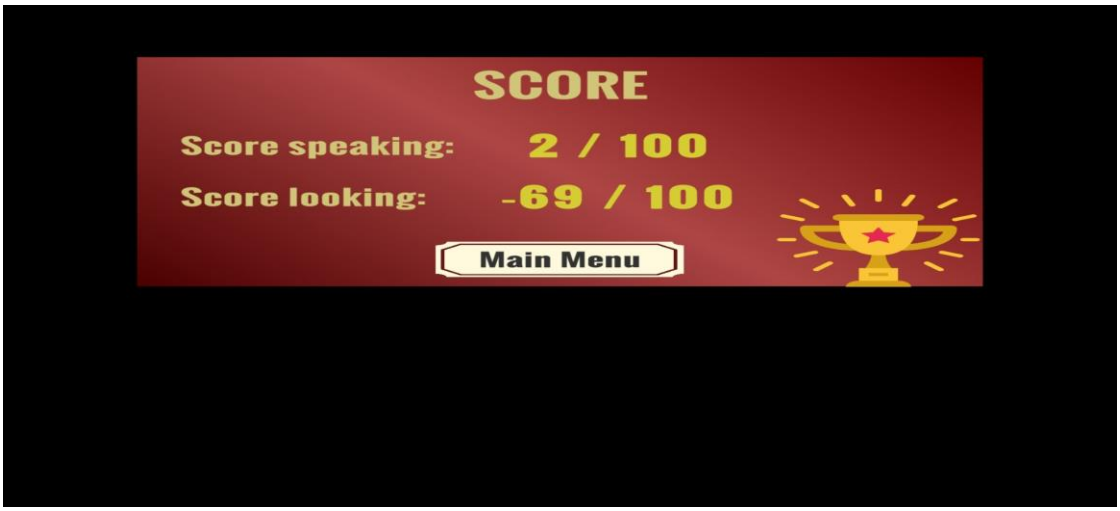


Figura 10. Pantalla de resultados con las puntuaciones del habla y de la mirada.

Seleccione Main Menu para volver al menú inicial. Puede repetir el ejercicio o elegir otro escenario para seguir practicando.

Acerca de la plataforma

La plataforma VRAPSP permite practicar presentaciones en tres entornos virtuales — Meeting, Classroom y University — e incorpora una interfaz multilingüe, un temporizador y la visualización de los resultados de la sesión.

Proyecto Erasmus+ • Cofinanciado por la Unión Europea