

RESUMEN

Los grandes avances de la tecnología hacen que cada día se pueda indagar en varias áreas, en las cuales se pueden realizar la automatización de los procesos. La realidad aumentada es un gran avance en el cual se trata de superponer elementos virtuales sobre nuestra realidad. El uso de la realidad aumentada se encuentra en auge aplicándola en los videojuegos los cuales han tenido mucha acogida por parte de los usuarios. Esto se da porque al usuario le llama la atención el poder visualizar en su entorno objetos virtual, esto conlleva a que la experiencia de usuario sea agradable y a partir de ello se puede usar para mejorar las actividades por parte del usuario. El uso del dispositivo HoloLens como herramienta para sobreponer elementos de la realidad virtual es uno de los grandes avances en los que la empresa Microsoft ha apostado y se ha visto reflejado en su segunda versión del dispositivo.

En este proyecto se realizará un prototipo que funcione en el dispositivo HoloLens el cual permita mostrar a los usuarios una serie de personajes 3D con diferentes expresiones faciales, permitiendo escoger la respuesta que el usuario piense que es la correcta, estos datos se procesarán bajo el Test (ER-40). Se espera que este prototipo sea usado en un futuro como un mecanismo clínico para la detección de problemas de interacción social que el usuario pueda presentar.

PALABRAS CLAVE

- **REALIDAD AUMENTADA**
- **HOLOLENS**
- **INTERACCIÓN SOCIAL**
- **TEST ER-40**

ABSTRACT

The great advances in technology mean that every day it can be investigated in several areas, in which the automation of the processes can be carried out. Augmented reality is a breakthrough in which it is about superimposing virtual elements about our reality. The use of augmented reality is booming by applying it on video games, which have been very popular with users. This occurs because the user is struck by being able to visualize virtual objects in their environment, this leads to a pleasant user experience and from that point on, it can be used to improve user activities. The use of the HoloLens device as a tool for superimposing elements of virtual reality is one of the great advances in which the Microsoft company has bet and has been reflected in its second version of this device.

In this project there will be a prototype that works on the HoloLens device which allows users to show a series of 3D characters with different facial expressions, allowing to choose the response that the user thinks that is correct, this data will be processed under the Test (ER-40) It is expected that this prototype will be used in the future as a clinical mechanism for the detection of social interaction problems that the user may present

KEY WORDS

- **AUGMENTED REALITY**
- **HOLOLENS**
- **SOCIAL INTERACTION**
- **TEST ER-40**