

Caracterización del comportamiento de personas en ambientes virtuales

INTRODUCCIÓN

Este trabajo presenta una plataforma basada en Realidad Virtual para realizar experimentos en neurociencia con personas en un entorno inmersivo (CAVE), a fin de estudiar el comportamiento ante diferentes estímulos.

OBJETIVOS

- * Estudiar técnicas de análisis de información a fin de caracterizar patrones de comportamiento en distintas situaciones.
- * Desarrollar herramientas computacionales que automaticen el análisis de información a partir de experim

METODOLOGÍA

Los experimentos se basan en una serie de pruebas que combinan elementos visuales dentro de una escena virtual y preguntas acerca de la ubicación de estos, a fin de estudiar funciones cognitivas tales como percepción, atención, cognición y memoria a corto plazo.

Rodríguez María Florencia

Ingeniería de Sistemas, UNICEN
Media.Lab, PLADEMA
Juan Pablo D
García Bauza C.
Cifuentes M.V.
Ingeniería, Arquitectura y Tecnología
mfordri@exa.unicen.edu.ar

RESULTADOS

Desarrollo de un kit de herramientas computacionales para realizar experimentos neurocientíficos en ambientes virtuales. Herramientas para procesar la información que proviene de las acciones que realiza cada participante y extraer un análisis de sus configuraciones.

CONCLUSIONES

El estudio del comportamiento de personas requiere la combinación de tecnologías de procesamiento de imágenes y análisis de grandes volúmenes de datos. El uso de entornos virtuales inmersivos facilita el estudio de respuesta ante estímulos visuales en diferentes tipos de ejercicios. Se prevé extender la aplicación, para ser usada en diferentes casos.

