

Explicación del Mundo de Minecraft

El mundo de Minecraft fue diseñado como un **museo abierto** en un terreno plano, pensado para que cualquier visitante pueda recorrer y entender de forma visual cómo funciona el proyecto *GestureControl*. La estructura combina un centro sin techo y tres salas techadas que salen de este punto central, formando una distribución clara y fácil de recorrer.

1. Área Central (Hub del Museo)

En el centro del mundo se encuentra la **zona principal sin techo**, que funciona como el punto de reunión y referencia del museo. Aquí se colocó el **cofre con el archivo guía (guia_acceso.txt)**, el cual contiene todos los enlaces importantes del proyecto: GitHub, video demo y mini-artículo.

Este espacio abierto simboliza el inicio del recorrido y conecta visualmente con las tres áreas temáticas del museo.

2. Sala de Explicación Técnica

Una de las tres secciones techadas está dedicada a explicar cómo funciona internamente *GestureControl*.

Aquí se encuentra un **diagrama construido con bloques y carteles**, el cual representa la arquitectura del sistema:

Cámara → MediaPipe/TF.js → Heurísticas → Acción/UI

Esta sala sirve para que el visitante pueda entender, de forma muy simple, cómo fluye la información desde la cámara hasta la acción final dentro de la aplicación.

3. Sala de Gestos

La segunda sala techada contiene la **Zona de Gestos**.

Aquí se representan los tres gestos principales detectados por el sistema:

- **Mano abierta**
- **Puño**
- **Apuntador**

Cada gesto cuenta con su estación individual, un cartel explicativo y la acción que ejecuta dentro de la aplicación. Esta sala demuestra la lógica del reconocimiento y cómo cada gesto se convierte en un comando.

4. Sala de Evidencias

La tercera sala techada se utiliza para mostrar pruebas reales del proyecto. Aquí se colocaron:

- Marcos que representan capturas del sistema.
- Carteles con métricas de rendimiento (FPS, exactitud por gesto, estabilidad)

Esta zona sirve como respaldo visual del funcionamiento de la aplicación, mostrando lo que fue probado, evaluado y que genera resultados reales.

Diseño General del Museo

- **Estilo abierto**, fácil de recorrer.
- **Centro sin techo**, lo que da sensación de espacio y organiza las rutas.
- **Tres salas techadas**, cada una dedicada a un aspecto del proyecto.
- **Estructura minimalista**, enfocada en la explicación, no en la decoración.

El diseño permite que cualquier persona entienda el proyecto sin necesidad de conocimientos técnicos, convirtiéndolo en un museo educativo y claro.