

JUGADOR 1



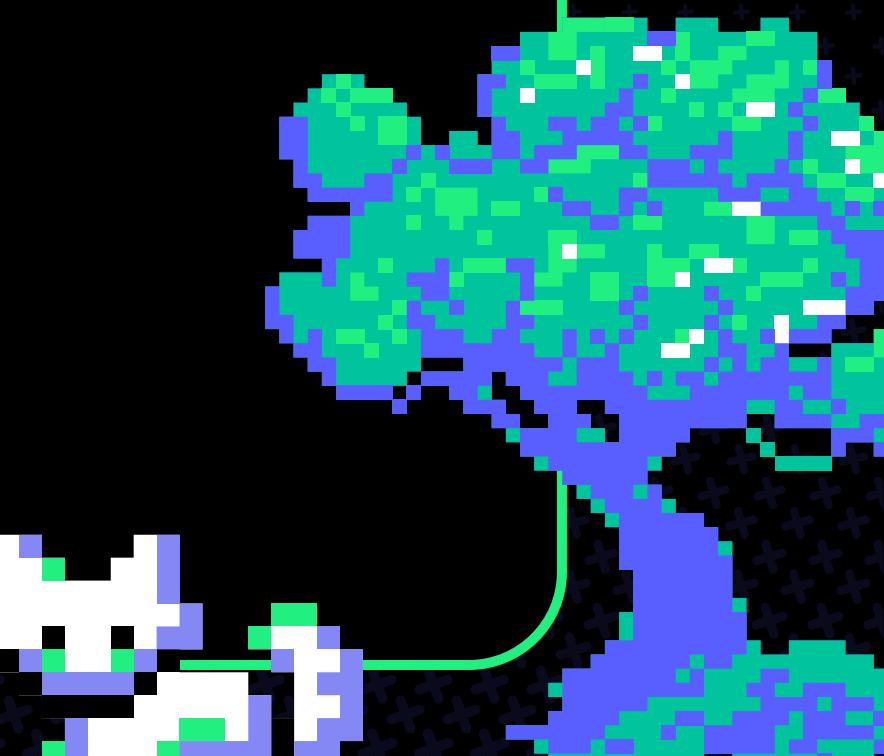
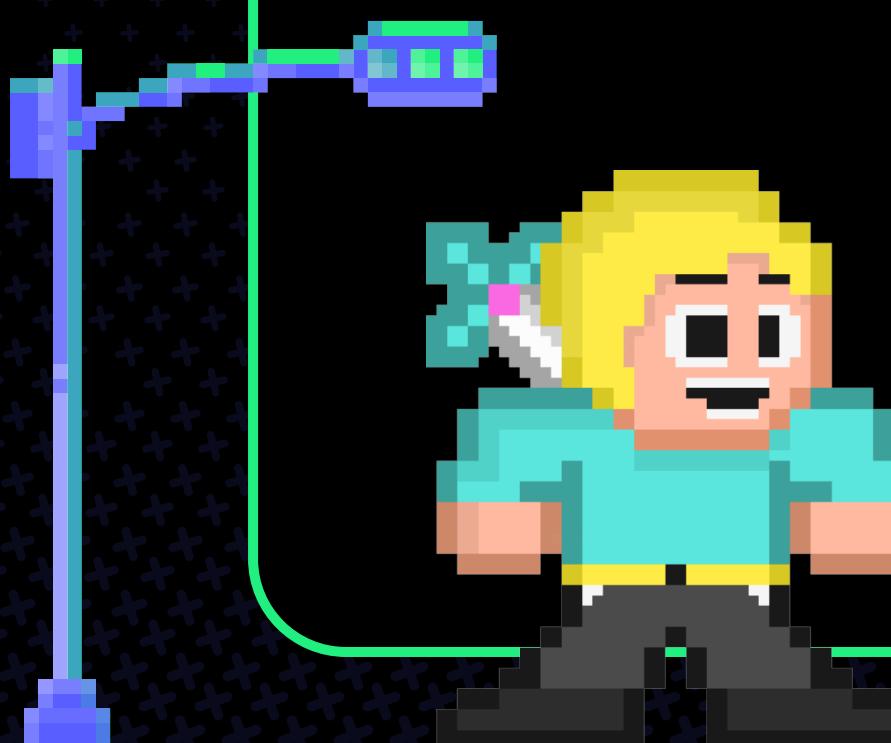
PUNTUACIÓN MÁS ALTA 2500



JUGADOR 2

IDEAS DE PROYECTO

FABIAN HUMBERTO CHAPARRO AGUILERA
CRISTIAN DANIEL MONTAÑEZ PINEDA
SERGIO ALEJANDRO REITA SERRANO
JUAN SEBASTIAN RODRIGUEZ CHIQUIZA



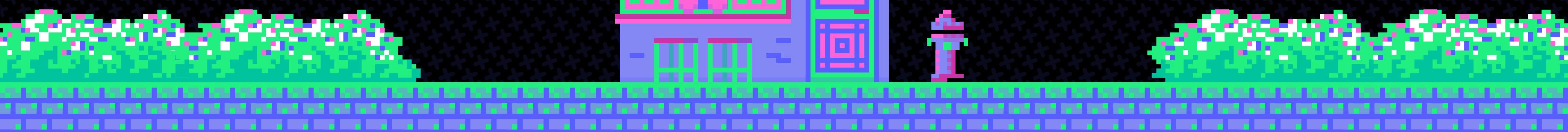
SIGN IN



VOLVER A LA AGENDA



MINI-SHOOTER CON SEGUIMIENTO DE CARAS



SIGN IN



VOLVER A LA AGENDA

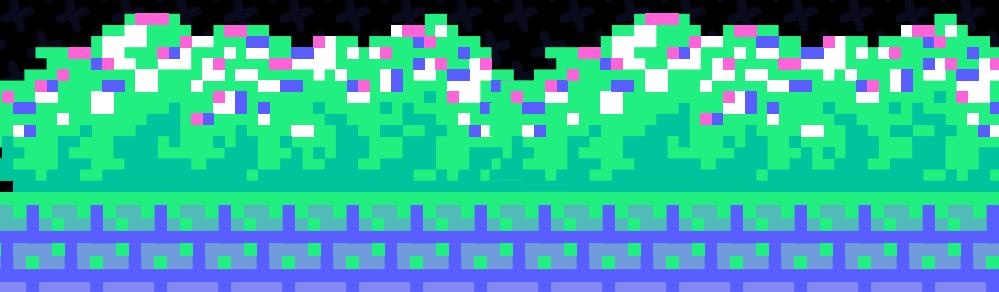
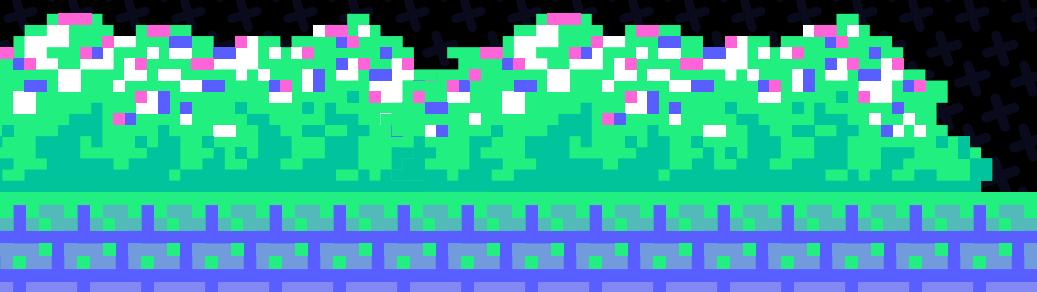


UN SHOOTER 2D DONDE LA MIRA
(CROSSHAIR) SIGUE EL ROSTRO DEL
JUGADOR DETECTADO POR WEBCAM, Y
DEBE "DISPARAR" (CLICK O GESTO)
A BLANCOS QUE APARECEN
ALEATORIAMENTE.



• DETECCIÓN Y SEGUIMIENTO
DE ROSTROS EN TIEMPO
REAL.

• MAPEO DE COORDENADAS DE
LA CARA A LA POSICIÓN DE
LA MIRA.



MENU



TECNOLOGIAS

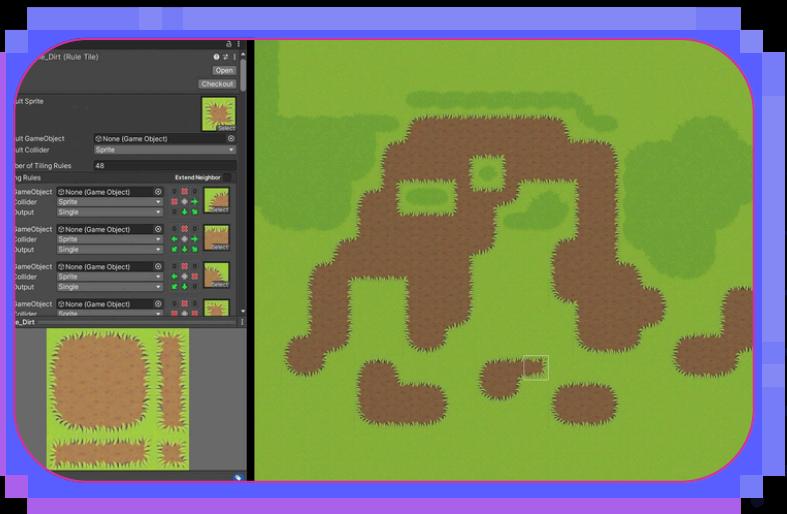
VOLVER A LA AGENDA



OPENCV



PYGAME



UNITY 2D

MENU

01

07

12



BATALLA DE MODELOS 3D (AR)

UN JUEGO DE REALIDAD AUMENTADA DONDE EL JUGADOR **ESCANEA OBJETOS REALES** CON SU DISPOSITIVO MÓVIL Y GENERA GUERREROS PERSONALIZADOS.

CADA OBJETO ESCANEADO RECIBE ATRIBUTOS AUTOMÁTICOS **BASADOS EN SUS CARACTERÍSTICAS VISUALES** (TAMAÑO, COLOR, FORMA).

LUEGO, LOS GUERREROS COMBATEN EN UN CAMPO DE BATALLA AR DESPLEGADO EN EL MUNDO REAL.



AR.3D

01

07

12



TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DE DESARROLLO

◆ UNITY 3D, AR FOUNDATION, ARCORE(GOOGLE)

◆ BLENDER,
TENSORFLOW LITE,
FIREBASE



AR Foundation



MENU



PASOS DE IMPLEMENTACION



◆ CREAR EL SISTEMA DE ESCANEO

Tomar varias fotos de un objeto real, usar varias fotos para representar el objeto

◆ GENERAR UN GUERRERO VIRTUAL

Usar un modelo base (muñeco simple), cambia su color o textura según el objeto escaneado, asigna atributos automáticos (vida, ataque, defensa) basados en tamaño, color y forma.

◆ DETECTA UN PLANO AR IMPLEMENTA EL COMBATE

Usar AR para encontrar una superficie y generar un combate automático o simple.

JUGADOR 1



ENDLESS RUNNER CON DETECCION DE GESTOS



MENU



ENDLESS RUNNER CON DETECCIÓN DE GESTOS



OPENCV

Captura y preprocesado de video



MEDIPIPE POSE

Reconocimiento de gestos



PYGAME

Motor gráfico

MENU

01

07

12



DUNGEONS AND DRAGONS CON INTERFAZ TÁCTIL



APLICACIÓN

EL FAMOSO JUEGO DE ROL DUNGEONS AND DRAGONS, EN DIGITAL CON UNA INTERFAZ TÁCTIL CON LA QUE INTERACTUAR CON OBJETOS Y PERSONAJES, COMO SI FUERAN FIGURILLAS

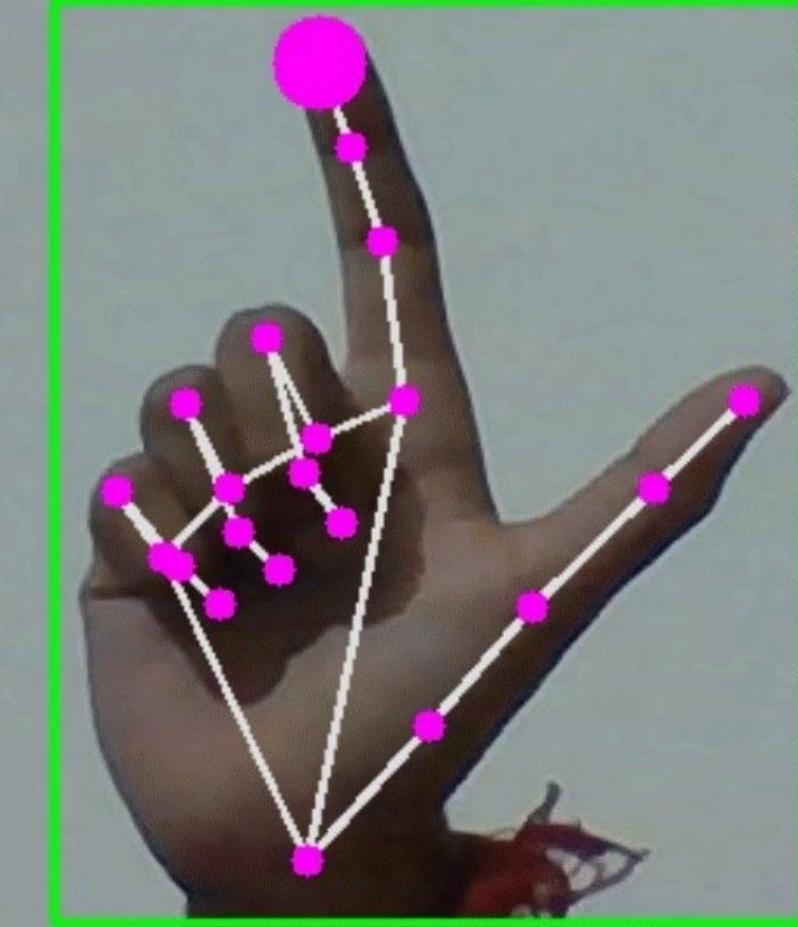
JUGADOR 1



PROYECCIÓN



INTERACCION



DETECCION
DE GESTOS

MENU



TECNOLOGIAS



OPENCV

PREPROCESADO DE IMAGEN



MEDIPIPE POSE, ML5.JS

DETCCION DE GESTOS



GODOT

Game engine

p5.js

UNITY, GODOT, P5.JS,
HTML/CANVAS

PROYECCION Y RENDERIZADO

MENU



MUCHAS GRACIAS!