

Universidad San Carlos de Guatemala
Facultad de Ingeniería
Escuela de Ciencias y sistemas
Inteligencia Artificial 1
Ingeniero:

- Ing. Luis Espino

Auxiliar:

- José Montenegro



Práctica 4

VUFORIA

Índice

Objetivos	3
Objetivo general	3
Objetivos específicos.....	3
Instrucciones	Error! Bookmark not defined.
Observaciones	4
Entregables	4

Objetivos

Objetivo general

- Que el estudiante emplee los conocimientos adquiridos de Unity, así como del SDK Vuforia para poder desarrollar una aplicación de realidad aumentada que permita identificar objetos y las partes que los conforman.

Objetivos específicos

- Hacer de Unity para poder elaborar una aplicación de teléfono.
- Emplear el kit de desarrollo de software Vuforia para desarrollar una aplicación en realidad aumentada.

Descripción

Cierta universidad desea emplear novedosos recursos educativos en sus cursos haciendo uso de la realidad aumentada, por lo cual se ha conducido un análisis y se ha encontrado que el sector en el cual este tipo de tecnología sería de mayor ayuda es en los laboratorios que emplean dispositivos desconocidos para los estudiantes (como los cursos relacionados al área electrónica).

Lo que se desea en principio es poder proveer a los estudiantes de una aplicación que permita reconocer objetos a través de la cámara, resaltarlos e identificar las partes que lo conforman, actualmente se le ha contratado a usted para poder realizar esta aplicación por lo cual deberá presentarles a sus clientes una aplicación de muestra para que puedan tener una idea del aspecto que tendrá la versión final.

Vuforia

Haciendo uso del componente **Model Target** de Vuforia, deberá desarrollar una aplicación que sea capaz de identificar un objeto a través de la cámara (el objeto queda a discreción del estudiante). Este objeto deberá ser resaltado de cualquier forma que el estudiante considere y finalmente se deberán indicar tres partes de este.

Después de haber realizado esta aplicación se deberá crear un ejecutable (apk) y se deberá mostrar en un teléfono.

Ejemplo:



Observaciones

- El estudiante debe tener un repositorio privado en github con el nombre IA1_Prácticas_#pareja y agregar a su tutor como colaborador al repositorio de la práctica (cada tutor les hará llegar su usuario).
- La aplicación deberá ser mostrada en teléfono, no se aceptarán calificaciones ejecutadas en computador.
- Fecha de Entrega: viernes 23 de junio, a las 09:00 a.m.
- Las copias tendrán nota de 0 puntos y serán reportadas al catedrático y a la escuela de sistemas.

Entregables

- Código fuente
- Manual técnico
- Manual de usuario
- Link a repositorio con el código fuente