

Entradas	Unidades	Roles	Salidas		
<p><b>Objetivos:</b></p> <p>- Crear una experiencia inmersiva por medio de un recorrido en realidad virtual con gafas VR, animado en 3D y a través de una trayectoria por la representación abstracta, iniciando en el caos de las emociones básicas "negativas" y culminando en el estado emocional de la alegría.</p> <p>- Diseñar y animar escenarios y elementos en 3D no figurativos para el recorrido.</p> <p>- Definir, por medio de un storyboard, los momentos que guíen al usuario a través de la trayectoria, partiendo del estudio de la emoción de la alegría como fin último de la experiencia.</p> <p>- Crear un diseño sonoro que acompañe al usuario durante todo el recorrido y refuerce la inmersión de la experiencia.</p> <p>- Realizar pruebas electroencefalográficas de efectividad con usuarios.</p>	<p><b>Rendimiento:</b> Se usarán las plataformas de Facebook y youtube como una estrategia de promoción para la realidad virtual, en donde se subirá el producto en formato de video 360 y se tendrá un link directo a la App de realidad virtual.</p> <p><b>Diseño:</b> Definir los recursos necesarios para establecer un producto efectivo en cuanto entretenimiento, pero también como herramienta que permita cumplir el objetivo investigativo dentro de la afectación emocional desde un producto. Todo esto basandose en la previa y transversal investigación teórica y sus metodolofías de aplicabilidad en cuanto a inducción emocional, electro encefalografia, etc.</p> <p><b>Desarrollo:</b> -Elaborar un plan de trabajo para cumplir con los pasos necesarios en la construcción del proyecto, basandose en la investigación conceptual. Esto con el fin de mantener la propuesta unida al marco específico de la ciencia en cuestión.</p> <p>-Formular una ruta esquematica del recorrido emocional, desglosando los elementos necesarios dentro de cada etapa para caracterizarla según la necesidad de la emoción que se quiere generar o el estado que se quiere alterar.</p> <p>-Ejecutar piezas sonoras en los diferentes rangos hz para posteriormente realizar pruebas electroencefalograficas con usuarios</p> <p>-Realizar las pruebas electroencefalograficas para después llevar a corrección el material según la necesidad del proyecto, reflejada en la efectividad que manifiestan las prebas cuantitativas y cualitativas</p> <p>-Realizar visuales (modelos 3D, vj, etc.) uniendose a la ruta transitoria por los estados emocionales queridos</p> <p>-Ejecutar montaje del diseño sonoro y sus respectivas visuales</p> <p><b>Usabilidad:</b> Análisis de las pruebas electroencefalográficas para hacer ajustes tanto en sonido como en la imagen con el fin de que el usuario sienta la emoción de la alegría tras el recorrido virtual y se logre desconectar por un momento de la realidad física.</p>	<p><b>Creadores:</b> Kamilo Borja Escobar, Carlos Miguel Tangarife Montoya, Daniel Giraldo Palacio, M. Rebellón Vélez.</p> <p><b>Administradores:</b> Kamilo Borja Escobar, Carlos Miguel Tangarife Montoya, Daniel Giraldo Palacio, M. Rebellón Vélez.</p> <p><b>Interactores:</b> Los asesores y colaboradores del proyecto.</p> <p><b>Líderes</b> Kamilo Borja Escobar, Carlos Miguel Tangarife Montoya, Daniel Giraldo Palacio, M. Rebellón Vélez.</p> <p><b>Interesados:</b> Personas jóvenes que confían a la tecnología su tiempo de entretenimiento y se permiten sentir emociones por medio de esos estímulos. Buscan un espacio de entretenimiento, esparcimiento y de satisfacer el deseo de explorar otro tipo de contenido, buscando de tal manera un momento de alegría; a través de dispositivos que permitan visualizar la realidad virtual, como puede ser su pc con el respectivo hardware, gafas VR box (para celular) y en su defecto video pregrabado de la experiencia en 360° a través de Youtube.</p>	<p><b>Activos:</b></p> <p>-App de realidad virtual para dispositivos móviles y video en 360° del recorrido, dirigido a la plataforma de YouTube y Facebook.</p> <p>-Inmersión del usuario a través del producto e inducción de emociones específicas en momentos concretos de la experiencia.</p> <p>-Conocimientos acerca de: *Creación de diseño sonoro binaural, utilizando frecuencias específicas. *Creación y animación de elementos en software de modelado 3D. *Montaje de diseño sonoro y visuales 3D en un motor de videojuegos. *Datos y métricas de usuarios obtenidas a partir de pruebas electroencefalográficas.</p>		
<p><b>Recursos:</b></p> <p>-El equipo del proyecto está conformado por 4 estudiantes de comunicación audiovisual, con apoyo de un músico informático y un grupo de asesores de la Universidad de Antioquia.</p> <p>-El tiempo estimado para el proyecto son 8 meses.</p>					
Preproducción	<p>-Investigación acerca de relación entre las emociones y el</p> <p>-Investigación acerca de la relación entre las emociones y</p> <p>-Investigación sobre sonido binaural.</p> <p>-Realización de cursos de modelado y animación 3D.</p> <p>-Bocetos del recorrido y definición de plataforma</p>	Producción	<p>- Propuesta diseño sonoro.</p> <p>- Pruebas electroencefalográficas con usuarios.</p> <p>- Integración de diseño sonoro y elementos visuales en motor de videojuegos.</p> <p>- Modelado de piezas en 3D.</p> <p>- Exploración e integración de generadores de visuales.</p>	Posproducción	<p>-Revisión y ajustes de elementos 3D.</p> <p>-Revisión y corrección de diseño sonoro.</p> <p>-Correcciones a partir de resultados en pruebas electroencefalográficas con usuarios.</p> <p>-Publicación de producto final (plataformas y app).</p>