

## Libro Interactivo de Realidad Aumentada

Triana Casal Rafael Alberto

### Descripción:

Este es un proyecto escolar que junto con el apoyo de *EasyAR*, he logrado hacer esta primera entrega *Beta* de aplicación, la cual consiste en una experiencia guiada en un audiolibro infantil de mi autoría, esto dirigido a un público de niños menores de 7 años, para una invitación a estos a una experiencia inmersiva en la historia a contar.

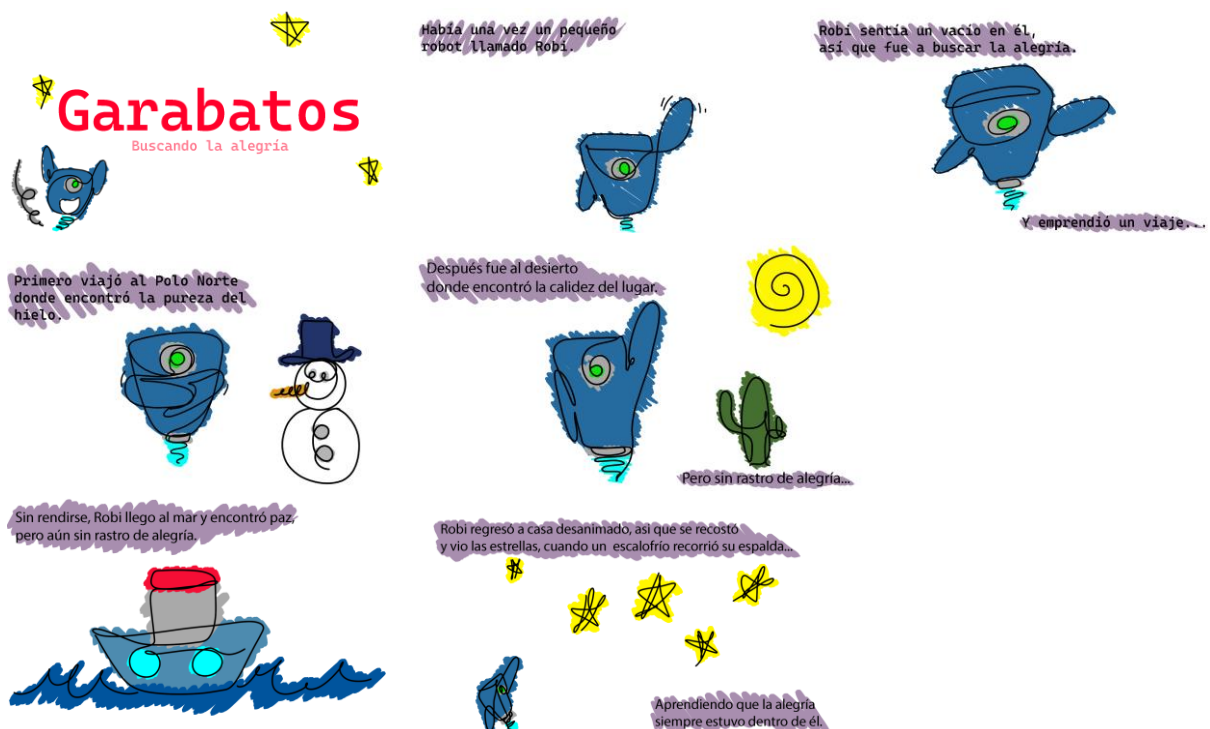
### Utilidad:

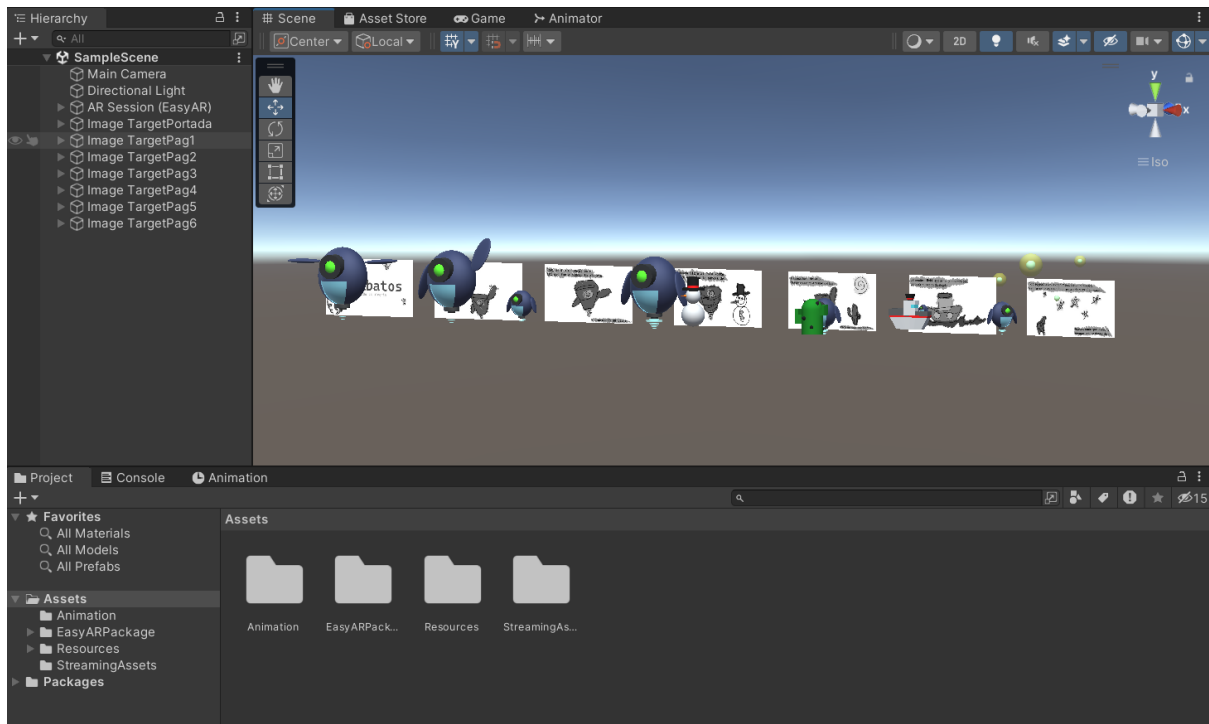
El objetivo es incentivar el gusto por la lectura a los pequeños, así como la escucha de audiolibros, junto con el mensaje existente dentro de la historia, además de la simulación dada de una lectura guiada.

### Libro:

El libro destacará por su sencillez, ya que la aplicación se encargará de engrandecerla con modelos 3D, que tendrán una animación sencilla que guiará al infante y reforzando la simulación de la historia que se cuenta.

El libro cuenta con 6 páginas, esto con el objetivo que no sea una lectura pesada, si no sencilla para el infante y un buen comienzo de lectura.





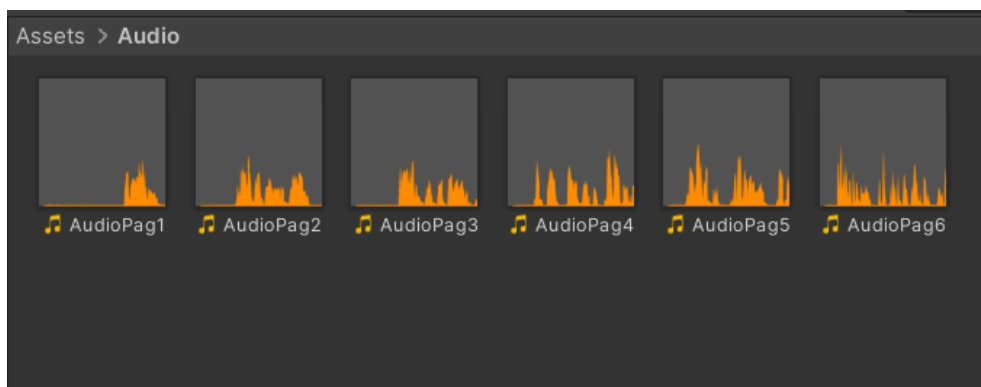
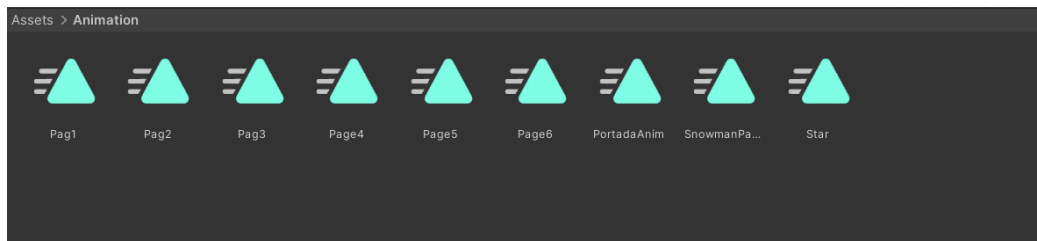
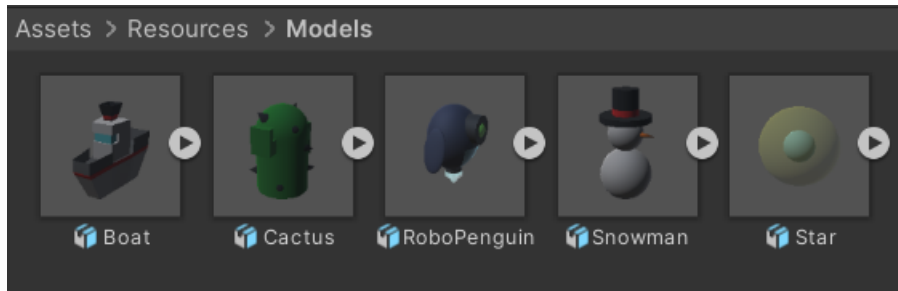
## Recursos:

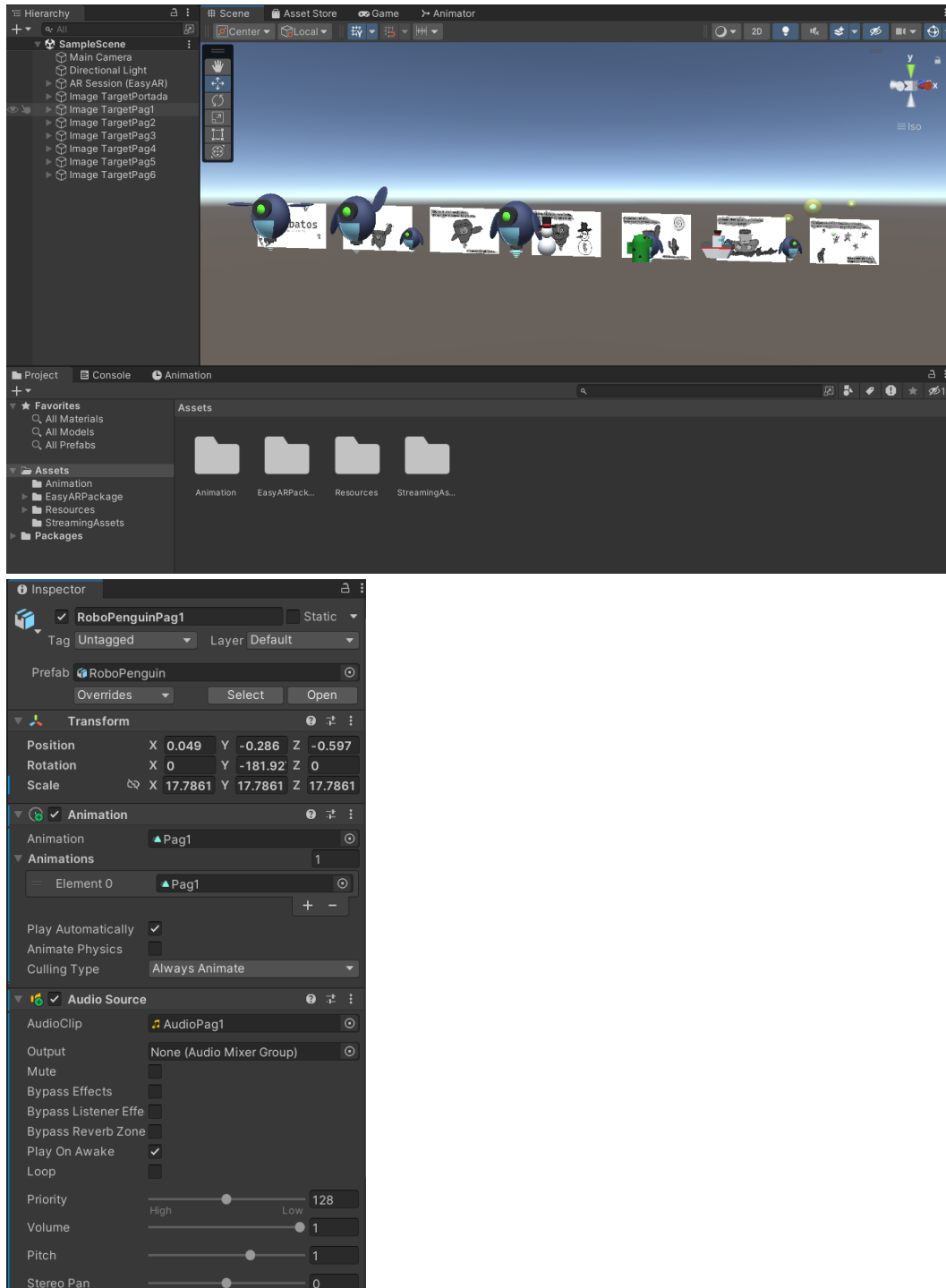
Modelos 3D: El trabajo de modelado es original y hecho en Maya, se cuidó de la sencillez de estos para que el proyecto no fuera tan pesado, además de usar formas básicas para los más pequeños y que puedan identificarlas, ejercitando su memoria en el campo geométrico.

Animaciones: Al no requerir animaciones complejas, opte por animar los mismos modelos en Unity con “*Animation*” y darles cierta cantidad de veces de repetición para el interés de infante, pero limitándolas para no distraerlo de la lectura igualmente.

Audios: Grabaciones sencillas donde conté con apoyo de tercero (mi madre), donde el archivo originalmente era “*OGG*” pero con ayuda de un convertidor se cambiaron a MP3, para así utilizarlos con el “*Audio Sourcer*” de Unity y que se accionarán cada que el modelo fuera activado solamente.

EasyAR: Se he ocupado la herramienta de *ImageTracking*, la cual ocupa de información una imagen dada (En formato *.etd*), las cuales yo le di, que en este caso son páginas del libro, las cuales se convertirán en los *ImageTarget* y se le dieron como hijos los modelos que buscaba que aparecieran a la hora de hacer la aplicación, acompañados con sus respectivas animaciones.





## Retos:

Creo que el mayor reto a enfrentar fue el del tiempo, ya que, al ser un proyecto de otras varias materias, fue difícil el poder organizar los tiempos y sacar un resultado el cual me tuviera satisfecho, sin mencionar la dificultad del APK.

## **Conclusiones:**

Fue una entrega la cual, a pesar de no un resultado “completo”, da mucho espacio a la mejora, un proyecto que se podrá dar una mejor continuidad y seguimiento. Quiero mencionar que hubo un mejor entendimiento dentro de la plataforma y el uso de *Github* para una documentación completa en todos los cambios que se iban haciendo.