

**Nombre del Proyecto:****Uso de Realidad Virtual para Inserción de los Estudiantes a la Robótica y Ciencias Espaciales****Formulario:**

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSercRtKslH2UEMy-UOsaS6C4GrYzOMASn0a2-9eA6gOx4oWlg/formResponse>

- **Clasificación ODS\*:** Identifique con qué Objetivo de Desarrollo Sostenible se encuentra más vinculado a su emprendimiento - Educación Inclusiva
- **Resumen de tu proyecto\* - 1000 caracteres**

Este proyecto tiene por objetivo desarrollar un juego de ciencia ficción en realidad virtual para promover el aprendizaje de ciencias espaciales y robótica de manera didáctica. A través de una narrativa de exploración, el jugador recorre distintos mundos donde personajes robóticos le brindan conocimientos sobre el espacio de forma lúdica y accesible para diversas edades. Basándonos en información pública de la NASA, utilizaremos Unity como motor de desarrollo y Blender para crear personajes y entornos, además del lenguaje C++. La idea surgió en el evento Space Apps Challenge de la NASA, donde en dos días desarrollamos una demo con narrativa y personajes interactivos. Para avanzar en el desarrollo, se hace necesario implementar y testear el juego en lentes de realidad virtual, lo cual actualmente representa una limitación debido a la falta de los mismos. Esto presenta un potencial de convertirse en un recurso educativo para promover un mayor interés en las nuevas tecnologías.

- **¿Cuál cree que es el componente innovador en este proyecto?**  
**Describir.**

El componente innovador radica en la combinación e integración de nuevas tecnologías con un enfoque de aprendizaje interactivo, dirigido a un público amplio dado su carácter didáctico. Este proyecto posee un gran potencial como recurso educativo que no solo informa, sino que también inspira e incentiva el interés en áreas como la ciencia espacial y la tecnología.

- **¿Han realizado ya prototipos para este proyecto? Describir. \***

Durante nuestra participación en la etapa nacional del hackathon de Space Apps Challenge, el equipo desarrolló una demo en un corto plazo, lo que permitió

visualizar el concepto básico del juego. En esta primera versión, el jugador puede visualizar algunos planetas y acceder a algunas informaciones disponibilizadas por criaturas fantásticas. La demo incluye modelos básicos de personajes y entornos creados en Blender y Unity. Cabe destacar que el equipo actualmente se encuentra en la etapa internacional del desafío ya que fue seleccionado como representante global, reforzando así el potencial de esta propuesta.

- **¿Qué motivó al equipo / al postulante a realizar este proyecto?\***

Este proyecto representa una gran oportunidad para nosotros como estudiantes, ya que no solo nos permite aprender y aplicar tecnologías avanzadas como la realidad virtual, sino también enseñar y compartir esos conocimientos con otros. Nos motiva la posibilidad de utilizar este proyecto como un proyecto de extensión, en el que podamos llevar la ciencia y tecnología a distintos públicos, especialmente a jóvenes e instituciones educativas. Al trabajar con proyectos de esta naturaleza, no solo adquirimos experiencia práctica en el desarrollo de videojuegos y VR, sino que también contribuimos al aprendizaje de otros, ampliando el impacto del conocimiento a través de proyectos educativos y colaborativos.

- **Adjuntar nota avalada por el docente tutor, firmada.\***

- **¿En qué usarían los fondos?\***

El fondo será destinado a la adquisición de lentes de realidad virtual, que cuentan con gráficos de alta resolución y conexión inalámbrica fluida, con un diseño cómodo y fácil de usar. Estos son fundamentales para darle continuidad a la iniciativa, permitiendo llevar la idea a la realidad. Además, en caso de obtener el incentivo, se utilizarían para costear viáticos que permitan visitar empresas y universidades con experiencia en proyectos de VR, así como para cursos y materiales especializados que fortalezcan la parte técnica y creativa del proyecto.

- **Presupuesto - revisar planilla**

 **Presupuesto para Formulario Fondo 2024\_Innovación**