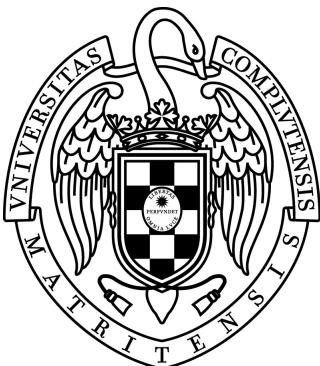


---

# Realidad aumentada para el Museo García-Santosmases

---



Trabajo de Fin de Grado en Ingeniería del Software

Raúl Cobos Hernando  
María Picado Álvarez  
Álvar D. Soler Rus

Departamento de Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial  
Facultad de Informática  
Universidad Complutense de Madrid

Junio 2016

Documento maquetado con TEXIS v.1.0+.

Este documento está preparado para ser imprimido a doble cara.

# Realidad aumentada para el Museo García-Santosmases

*Trabajo de Fin de Grado en Ingeniería del Software*

**Raúl Cobos Hernando**

**María Picado Álvarez**

**Álvar D. Soler Rus**

*Dirigida por el Doctor*

**Dr. Guillermo Jiménez Díaz**

**Departamento de Ingeniería del Software e Inteligencia  
Artificial**

**Facultad de Informática**

**Universidad Complutense de Madrid**

**Junio 2016**

Copyright ©

Contenido: Raúl Cobos Hernando, María Picado Álvarez y Álvar D. Soler Rus

Plantilla : Marco Antonio y Pedro Pablo Gómez Martín

ISBN 978-84-692-7109-4

*A nuestras familias*



# Agradecimientos

*I don't care if it works on your machine!  
We are not shipping your machine!*

Vidiu Platon.

A quien proceda.



# Resumen

La Realidad Aumentada es una tecnología que combina imágenes reales con la superposición de imágenes virtuales. En esta memoria se detalla el trabajo hecho con esta tecnología en la creación de varios minijuegos para dotar al Museo García Santesmases de un atractivo añadido al de los objetos físicos ya expuestos. Veremos cómo ha sido el proceso de desarrollo de la aplicación, la toma de decisiones y los problemas que hemos encontrado. El nombre de la aplicación es Santesmases RA, y está disponible en Play Store para que cualquiera que visite el museo la pueda descargar y usar.

**Palabras clave:** Realidad Aumentada, Museos, Unity3D, Vuforia, Android, Videojuegos

## Abstract

Augmented Reality is a technology that combines real images with overlapping virtual images. In this report we detail the work done with this technology in the creation of various mini-games to provide to the Museo García Santesmases an attractive addition to the exposed physical objects. We will see how was the application's development process, decision-making and the problems we have encountered. The application's name is Santesmases RA, and it is available in Play Store so anyone who visits the museum can download and use.

**Keywords:** Augmented Reality, Museums, Unity3D, Vuforia, Android, Videogames



# Índice

<b>Agradecimientos</b>	<b>VII</b>
<b>Resumen</b>	<b>IX</b>
<b>1. Introducción a Santesmases RA</b>	<b>1</b>
1.1. Museo de informática García-Santesmases . . . . .	1
1.2. Objetivos y motivación . . . . .	2
1.3. Antecedentes . . . . .	3
Notas bibliográficas . . . . .	3
<b>2. Estado del Arte</b>	<b>5</b>
2.1. La realidad aumentada . . . . .	5
2.2. Alcance . . . . .	6
2.2.1. Información interactiva . . . . .	6
2.2.2. Entretenimiento y educación . . . . .	7
2.2.3. Ciencia y desarrollo . . . . .	8
2.2.4. Otros . . . . .	8
2.3. Realidad aumentada en videojuegos . . . . .	9
2.3.1. Ejemplos de Realidad Aumentada en videojuegos . . .	10
2.4. Realidad aumentada en museos . . . . .	12
2.4.1. Otros museos . . . . .	12
2.5. Herramientas de desarrollo . . . . .	13
<b>3. Diseño del videojuego</b>	<b>17</b>
3.1. Introducción . . . . .	17
3.2. Hilo argumental . . . . .	18
3.3. Mecánicas . . . . .	19
3.4. Conclusiones . . . . .	20
<b>4. Space Invaders</b>	<b>21</b>
4.1. Historia . . . . .	21
4.2. Nuestra versión . . . . .	21

4.3. Implementación . . . . .	22
4.3.1. Diseño . . . . .	23
4.3.2. Implementación . . . . .	24
4.3.3. Conclusiones . . . . .	26
Notas bibliográficas . . . . .	28
<b>5. Arkanoid</b>	<b>29</b>
5.1. Historia . . . . .	29
5.2. Nuestra versión . . . . .	29
5.3. Implementación . . . . .	29
5.4. Conclusiones . . . . .	29
Notas bibliográficas . . . . .	29
<b>6. Water Pipes</b>	<b>31</b>
6.1. Historia . . . . .	31
6.2. Nuestra versión . . . . .	31
6.3. Implementación . . . . .	31
6.4. Conclusiones . . . . .	31
Notas bibliográficas . . . . .	31
En el próximo capítulo . . . . .	32
<b>7. Evaluación con usuarios</b>	<b>33</b>
7.1. Plan de evaluación . . . . .	33
7.2. Descripción de la metodología del análisis de los datos . . . . .	33
7.3. Primera evaluación con usuarios . . . . .	33
Notas bibliográficas . . . . .	33
En el próximo capítulo . . . . .	34
<b>8. Conclusiones y trabajo futuro</b>	<b>35</b>
8.1. Conclusiones . . . . .	35
8.2. Líneas futuras . . . . .	35
Notas bibliográficas . . . . .	35
En el próximo capítulo . . . . .	35
<b>9. Aportaciones individuales</b>	<b>37</b>
9.1. Organización general del proyecto . . . . .	37
9.2. Raúl Cobos . . . . .	37
9.3. Álvar D. Soler . . . . .	38
9.4. María Picado . . . . .	39
<b>Lista de acrónimos</b>	<b>41</b>

# Índice de figuras

1.1. Retrato de José García Santesmases por Eulogia Merle . . . . .	2
2.1. Cartel publicitario de la empresa CamOnApp . . . . .	7
2.2. Captura del entorno de desarrollo de la aplicación Aumentaty	8
2.3. Realidad aumentada en medicina . . . . .	8
2.4. Realidad aumentada en medicina . . . . .	9
2.5. Aplicación de RA aplicada a la arquitectura . . . . .	9
2.6. AR Cards para Nintendo3DS . . . . .	10
2.7. Captura del juego Pokémon Go . . . . .	11
2.8. Captura del juego Ingress . . . . .	11
2.9. Captura del juego Paintball . . . . .	12
2.10. Captura del juego Father.io . . . . .	12
2.11. Captura del juego Night Terrors . . . . .	13
2.12. Aplicación del Museo de Mataró . . . . .	14
2.13. StreetMuseum . . . . .	15
2.14. Crononautas . . . . .	15
2.15. Captura de RACMA que muestra las zonas de influencia de las sociedades precolombinas. . . . .	15
4.1. Space Invaders original . . . . .	22
4.2. Diagrama de los GameObjects . . . . .	25
4.3. Captura durante el proceso de implementación . . . . .	26



# Índice de Tablas



## Capítulo 1

# Introducción a Santesmases RA

El proyecto que hemos desarrollado tiene como finalidad atraer al público al museo García Santesmases con una característica nueva y atractiva. Para esto, hemos utilizado la Realidad Aumentada (en adelante RA), y con ella, diseñado tres pequeños minijuegos que requieren poco tiempo para ser jugados y dan una visión nueva de lo que la RA y los videojuegos pueden aportar a un museo. Todo esto dentro de una aplicación para móviles Android.

### 1.1. Museo de informática García-Santesmases

Inaugurado en noviembre del 2003, el museo debe su nombre al físico, profesor y precursor de la informática española José García Santesmases, el cual fue catedrático de la Universidad Complutense. En él, se exponen máquinas desarrolladas por la UCM entre 1970 y 1950. Además, se exponen las computadoras comerciales del Centro de Cálculo de la UCM, aportaciones de particulares, los propios departamentos de la Universidad, etcétera.

Además de computadoras, hay paneles explicativos que muestran información sobre éstas y sobre historia de la informática en general y cuenta también con gran cantidad de bibliografía presente en la biblioteca de la facultad.

El museo cuenta con dos plantas situadas en la 3<sup>a</sup> y 4<sup>a</sup> planta de la Facultad de Informática y su pieza más significativa es el “Analizador diferencial electrónico”, diseñado por García Santesmases y es el primer computador desarrollado en España.

Las visitas al museo son libres y cualquiera puede acercarse a la Facultad de Informática y recorrer sus pasillos, pero si se prefiere ir en grupo, se puede concertar una cita a través del email del museo. Además, a lo largo del curso se organizan visitas guiadas por el museo.

Toda la información necesaria sobre el museo se puede encontrar en la web: <http://www.fdi.ucm.es/migs/>.

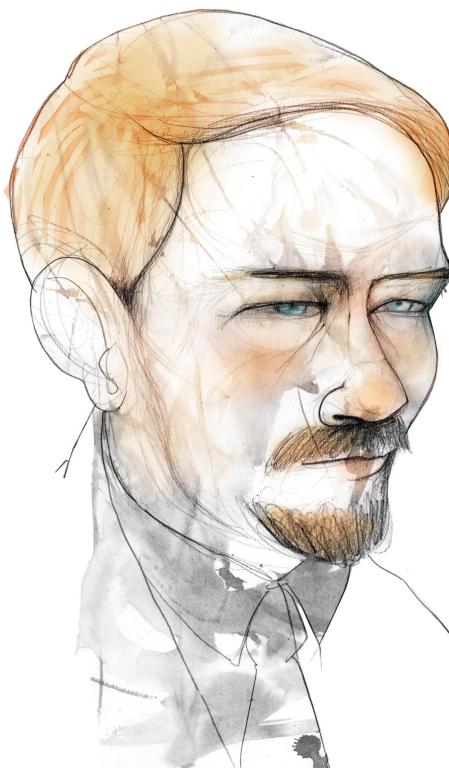


Figura 1.1: Retrato de José García Santesmases por Eulogia Merle

## 1.2. Objetivos y motivación

Nuestro objetivo es el desarrollo de una aplicación que mejorará la experiencia del usuario en un museo, en este caso, el museo de la Facultad de Informática “García-Santesmases”. Pero no solo esto, sino que nuestro objetivo es hacerlo a través de los videojuegos y utilizando la RA.

Esto lo logramos mediante una “yincana”, guiando al visitante a que recorra el museo en busca de misiones que tendrá que ir completando minijuegos para poder pasar a la siguiente misión. Así, al finalizar la visita, el jugador habrá recorrido el museo de una forma amena y divertida.

Nuestra motivación principal en la realización de este proyecto, fue profundizar en el desarrollo de videojuegos con una herramienta tan innovadora como lo es la RA. Para poder cumplir con los objetivos citados anteriormente, debemos antes centrarnos en investigar y recopilar información sobre distintos temas.

- Para la realización de este proyecto, es fundamental conocer los trabajos ya existentes en museos con RA y más específicamente los que añaden a esto los videojuegos en su proyecto. Esta diferencia es impor-

tante, debido a que los museos están apostando por la RA de muchas formas diferentes. Pero al estar nuestro trabajo enfocado a los videojuegos, creemos importante centrarnos en este punto más detenidamente.

- Existen diversas formas de incluir los videojuegos en un museo para dinamizar la visita al usuario. Como en nuestro proyecto decidimos hacer una yimcana, otro objetivo que debemos cumplir es volver a investigar, pero esta vez, para recopilar la mayor información posible sobre cómo crear una yimcana en un museo, cuál puede ser la mejor manera de ir guiando al visitante por el museo y cómo decidir qué partes del museo son las mejores para hacer captar la atención del visitante en ese lugar en concreto.
- Otra decisión importante que tenemos que tomar es que minijuegos van a componer nuestra yimcana. No podemos solo pensar en qué minijuegos queremos implementar, sino también debemos tener en cuenta los puntos anteriores para pensar en esto. Visitar el museo para ver en qué partes de éste se pueden incluir los juegos nos puede ayudar mucho para saber cuales son los juegos que queremos adaptar a la RA e incluir en nuestra yimcana.

### 1.3. Antecedentes

El proyecto que hemos realizado para este TFG, es un proyecto nuevo y que ha sido diseñado e implementado desde el principio por nosotros. En años anteriores se realizaron trabajos de fin de grado dedicados a la RA en museos, como el realizado el año pasado (2014/2015) para el Museo de América. Nuestro proyecto guarda muchas similitudes con el citado anteriormente, como el uso de RA en museos para mejorar la experiencia del visitante. Por tanto, este trabajo puede que sea nuestro antecedente, aunque el concepto de proyecto sea distinto, ya que ellos utilizaban la RA como medio de información, mientras que nosotros añadimos los videojuegos en RA como medio de entretenimiento en la visita.

### Notas bibliográficas

Citamos algo para que aparezca en la bibliografía... (?)



## Capítulo 2

# Estado del Arte

La Realidad Aumentada es el término que se usa para definir una visión a través de un dispositivo tecnológico, directa o indirecta, de un entorno físico del mundo real, cuyos elementos se combinan con elementos virtuales para la creación de una realidad mixta en tiempo real.

Este tipo de tecnología se está utilizando cada vez más en distintos museos, para dinamizar su visita.

### 2.1. La realidad aumentada

Según Ronald Azuma, desarrollador y líder de proyecto en New Media, Intel Corporation, y uno de los pioneros en el campo de la realidad aumentada, dice que la RA consta de las siguientes características:

- Combina elementos reales y virtuales.
- Es interactiva en tiempo real.
- Está registrada en 3D.

A su vez, consta de unos requisitos mínimos para poder ser emulada, los cuales son:

1. Una pantalla, donde mostrar la combinación de los elementos reales captados por algún dispositivo y los elementos virtuales generados por un software.
2. Un conjunto de dispositivos que capturen los elementos del entorno y nuestra situación como son una cámara, acelerómetro, giroscopio... de tal forma que permita al software tener referencias de cómo y dónde debe mostrar sus elementos virtuales.

3. Un hardware relativamente potente, para poder realizar los cálculos necesarios para mostrar el entorno que captura la cámara y ser capaz de hacer frente al software que genera los elementos virtuales y combinarlos en la pantalla con los reales.
4. Un software capaz de reconocer el entorno y calcular donde y como debe representar los elementos virtuales combinados con los reales para conseguir una visión de RA.

La evolución de los dispositivos móviles junto al aumento de su uso en la sociedad, han permitido que casi cualquier persona pueda tener acceso a la realidad aumentada.

## 2.2. Alcance

La RA es una tecnología que, aunque ya lleva muchos años, no se conocía a nivel usuario. Pero el incremento tan alto del uso de los Smartphones en los últimos años en la sociedad ha permitido crear más aplicaciones que todo el mundo pueda utilizar, ya que hoy en día casi cualquier persona de una edad comprendida entre los 16 y 55 años tiene un dispositivo móvil que le permite ejecutar una aplicación de RA en cualquier lugar y momento.

Ahora mismo, tiene diferentes aplicaciones en diversos campos como son:

### 2.2.1. Información interactiva

En este caso se utiliza para dar a conocer de forma interactiva información acerca de un elemento cercano al usuario, de tal forma que se puede mostrar un tipo de información u otra en función de la interacción entre el usuario y dicho elemento.

Ahora mismo este área está muy presente en museos como forma dinámica de conseguir una inmersión del usuario con lo que está viendo y hacer de su visita una experiencia más atractiva e incluso hasta más productiva.

Dentro de este campo también se hace uso de la RA en herramientas utilizadas para el intercambio de información en proyectos profesionales o con fines comerciales como el de mostrar catálogos de productos de una forma interactiva.

Un buen ejemplo de esto puede ser la empresa CamOnApp, que ha creado una aplicación con el mismo nombre, que crea contenidos interactivos para otras empresas. La aplicación se encarga de escanear los carteles, y te mostrará la información correspondiente. Pero todas ellas tienen el mismo elemento en común, la RA como plataforma para llegar al público.



Figura 2.1: Cartel publicitario de la empresa CamOnApp

### 2.2.2. Entretenimiento y educación

En la actualidad, aunque no está todavía muy popularizado su uso, existen una gran cantidad de videojuegos que hacen uso de esta tecnología que, junto con diferentes mecánicas que se adaptan a ella, generan una novedosa experiencia para entretener el usuario.

Aunque en secciones posteriores, desarrollaremos más detenidamente este punto mostrando algunos ejemplos del uso de la RA en videojuegos, creemos interesante poner un ejemplo de este uso, pero más centrado en el entretenimiento y su aplicación en el ámbito educativo. Los profesionales de este sector, se están interesando en la RA, con el fin de hacer los contenidos académicos que deben de impartir a sus alumnos, más entretenidos y atractivos. Con esto consiguen que la motivación de sus alumnos aumente, y con ella la capacidad de aprender y así el resultado sea que se aprenda lo mismo pero de una manera más amena y divertida.

Existen diversas aplicaciones que permiten al profesor subir contenido y crear apps en realidad aumentada para llevar a cabo los aspectos anteriores, por parte de los alumnos y sobre todo de los profesores.

El proyecto Aumentaty es una idea del grupo de investigación LabHuman de la Universidad Politécnica de Valencia. Y lo que busca es potenciar el uso de los contenidos interactivos y con ello la RA, en las aulas de los colegios. Para esto, pone a disposición de los alumnos y los profesores, software gratuito que permite la creación de aplicaciones en RA de una forma sencilla.



Figura 2.2: Captura del entorno de desarrollo de la aplicación Aumentaty

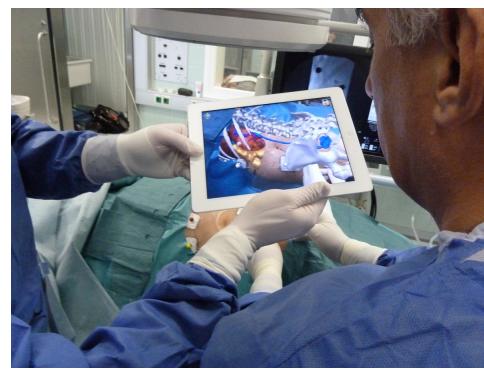


Figura 2.3: Realidad aumentada en medicina

### 2.2.3. Ciencia y desarrollo

Aunque todavía no está normalizado el uso de la RA en este campo, si están naciendo numerosos proyectos con el fin de desarrollar esta tecnología para utilizarse en áreas como la medicina.

Especialmente en el campo de la medicina, la inclusión de la RA puede suponer un gran avance. La unión del mundo real con elementos virtuales, puede convertirse y de hecho lo está haciendo, en una buena fórmula para facilitar la labor al especialista médico. Esto se consigue, debido a que la RA se convierte en una forma de ver la medicina nunca vista antes. Imágenes con esta tecnología, pueden ayudar al médico a tomar la mejor solución posible.

A continuación mostramos algunas de estas imágenes, que nos sirven de ejemplo de lo citado en las líneas anteriores

### 2.2.4. Otros

Además de los ya mencionados, existen todavía muchísimas áreas en las que tienen cabida en sus tecnologías la RA.

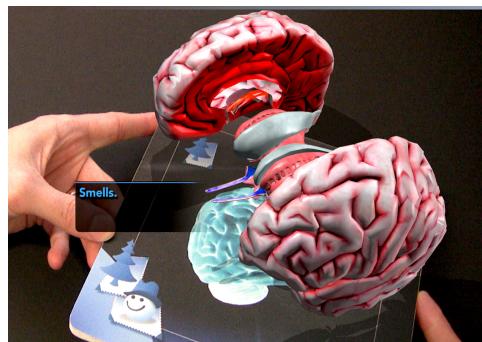


Figura 2.4: Realidad aumentada en medicina



Figura 2.5: Aplicación de RA aplicada a la arquitectura

El marketing y la publicidad están cada vez más incluyendo la RA en sus proyectos, esto se debe a que la RA es algo que suele llamar mucho la atención de las personas, lo que es en definitiva el objetivo principal de este sector.

Otros como la arquitectura, se benefician de esta tecnología al poder crear maquetas de edificios o realizar proyectos en espacios abiertos, todavía no construidos.

### 2.3. Realidad aumentada en videojuegos

La RA está siendo un gran descubrimiento para distintos ámbitos en el mundo de la informática y la tecnología. Pero, el sector que más interesado está en integrar la RA en sus desarrollos, para hacerla llegar a gran parte de la sociedad, es el de los videojuegos.

En los últimos años, han aparecido nuevas formas de jugar, y todas ellas intentan mejorar la experiencia del jugador, ya sea evadiéndolo de la realidad inventando un mundo y un espacio completamente nuevo, como hace La Realidad Virtual, o como es en nuestro caso, añadiendo información al mundo



Figura 2.6: AR Cards para Nintendo3DS

real, con la RA. Esta última consigue que el jugador maximice la interacción con el juego, este motivo es lo que la hace tan atractiva para la industria del videojuego.

### 2.3.1. Ejemplos de Realidad Aumentada en videojuegos

Hoy en día, la industria del videojuego está permanente creciendo, y la competencia es tan grande que siempre se están buscando nuevas formas de llamar la atención de los jugadores. Las nuevas tecnologías como la Realidad Virtual o la Realidad Aumentada son de las más utilizadas por las empresas para esto.

A continuación, se muestran algunos ejemplos de videojuegos con RA.

- Tarjetas RA Nintendo 3DS: Nintendo integra, desde su lanzamiento en 2011, los juegos en RA en su nueva consola. Puedes jugar a distintos minijuegos, utilizando las 6 tarjetas AR Cards. El jugador tiene también la posibilidad de desbloquear nuevos minijuegos. A parte de estas aplicaciones preinstaladas en la consola, Nintendo ha ido sacando distintos juegos que también utilizan las AR Cards.
- Pokémon Go: En esta versión, los jugadores podrán salir a explorar su ciudad e ir en busca de nuevos pokémon que se esconden por escenarios reales. Los encargados del desarrollo de este juego es la empresa Niantic Labs.
- Ingress: Este juego es otro ejemplo de desarrollo de Niantic Labs. Pero en esta ocasión, se trata de un juego de rol donde el jugador debe decidir en qué bando se encuentra, y capturar los portales.
- Pintball: Este juego creado por Mambo Studios, utiliza la realidad aumentada para simular una partida del juego con el mismo nombre, pero



Figura 2.7: Captura del juego Pokémon Go



Figura 2.8: Captura del juego Ingress

con la gran ventaja de poder jugarlo en cualquier lugar, sin necesidad de ninguna equipación especial.

- Father.io: es un juego clasificado como shooter multijugador. Donde el objetivo del jugador es luchar en las calles, para conseguir capturar edificios e ir recolectando recursos para su equipo. Lo único necesario para poder jugar es un smartphone, pero se tiene la posibilidad de adquirir un Inceptor, un dispositivo que se adhiere al smartphone y que lo convierte en un arma láser.
- Nighth Terrors: Es un juego Survival Horror al que se le añade la RA, lo que da aumenta la sensación de miedo en el jugador. Para poder jugar, solo necesitas una casa a oscuras y un smartphone, con esto el juego se encarga de ir reconociendo los elementos de la casa o el lugar en el que te encuentres, para integrarlos al juego. El objetivo del jugador es salvar a una niña y salir con vida.

Como hemos podido observar, existen una gran variedad de juegos que utilizan RA. y aunque pueda parecer una tecnología muy joven, su crecimiento ha sido muy significativo.



Figura 2.9: Captura del juego Paintball



Figura 2.10: Captura del juego Father.io

## 2.4. Realidad aumentada en museos

La RA ha supuesto un avance muy importante en los museos ya que aporta nuevas experiencias para los visitantes. Se usan diferentes formas de usar la RA en el museo, desde aportar información adicional de un objeto expuesto (enlace a un vídeo, descarga de contenido extra, más información en texto, audios...) hasta búsquedas del tesoro, yincanas como la desarrollada en este trabajo... todo ello son experiencias añadidas y nuevas para la mayoría de museos.

A parte de los beneficios para el público, para el museo son formas de añadir contenido muy baratas en relación con lo que puede costar hacer obras para añadir salas, expositores... Además, se puede añadir contenido adicional a las aplicaciones, consiguiendo que el público vuelva. Sí se puede contemplar la posibilidad de tener smartphones y/o tabletas para el público visitante, una red WiFi abierta para facilitar la descarga de la aplicación.

### 2.4.1. Otros museos

Vamos a ver algunos de los museos que aplican la RA:



Figura 2.11: Captura del juego Night Terrors

- Centro de artes Ca l'Árenas del Museo de Mataró: para la exposición Mar de Fons el museo dispone de una aplicación que, al enfocar a cualquiera de los cuadros, se muestra información extra.
- Street Museum del Museo de Londres: una de las más famosas. Añade contenidos en el exterior del museo. Básicamente, nos permite ver fotografías antiguas de los sitios donde estamos, dándonos una visión de cómo era mientras vemos cómo es ahora ayudándose del posicionamiento GPS del dispositivo.
- Crononautas del Museo Thyssen-Bornemisza de Madrid: esta aplicación pone al usuario como protagonista de una aventura con toques de ciencia ficción donde el usuario debe tomar decisiones que afectarán a la aventura. Además de servir de hilo conductor para la visita en el museo, aporta contenido adicional sobre las obras.
- RACMA del Museo de América de Madrid: aplicación desarrollada por compañeros de esta misma facultad el curso pasado. En ella se ofrece información a los usuarios sobre distintas sociedades precolombinas. Además, nos muestra sobre un gran mapa mudo que se encuentra en el museo el lugar de influencia de varias de esas tribus y se puede interactuar con los personajes.

## 2.5. Herramientas de desarrollo

En este apartado explicaremos las herramientas que existen para poder implementar RA.

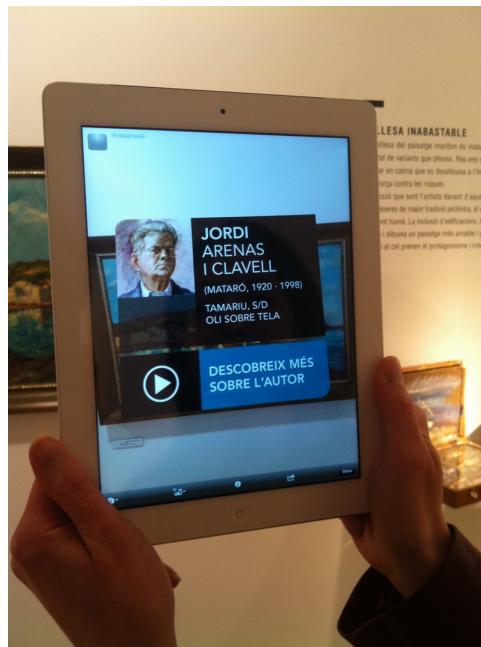


Figura 2.12: Aplicación del Museo de Mataró

- Vuforia: es el framework que hemos utilizado para hacer toda la parte de RA. Es gratuito y tiene una gran comunidad, así como buenos ejemplos y tutoriales. Facilita mucho el trabajo, y se puede utilizar con diferentes SDK (Android, iOS, Unity 3D, ahora con gafas de realidad virtual también...).
- Layar: Proporciona un SDK con soporte para Android e IOS que permite integrar la RA en nuestras aplicaciones. Es de pago aunque tiene una versión de prueba de 30 días. Aunque no es una de las más potentes, si que es una de las más sencillas ya que contienen un montón de utilidades dentro del propio SDK. No está orientada a los videjuegos sino a la muestra de información interactiva basándose en la RA.
- ARTool Kit: Es de código abierto y es gratuita. Tiene soporte para múltiples SDK como son Mac OS X, Linux, Android e IOS, a través del plug-in ARToolkit para Unity3D. Tiene una gran comunidad detrás y la documentación está bastante completa donde incluyen tutoriales, APIs detalladas y multitud de ejemplos.<sup>1</sup>

<sup>1</sup><http://www.hitl.washington.edu/artoolkit/>



Figura 2.13: StreetMuseum



Figura 2.14: Crononautas



Figura 2.15: Captura de RACMA que muestra las zonas de influencia de las sociedades precolombinas.



## Capítulo 3

# Diseño del videojuego

El proyecto que se ha realizado es una yimcana, con videojuegos en RA, por el museo García-Santesmases, de la Facultad de Informática de la Universidad Complutense. Ésta se compone de varios minijuegos en RA y un hilo argumental. Las funciones de este último son las de ir dirigiendo al visitante por el museo, y ayudarle a ir completando las diferentes misiones que se le van a ir presentando para poder finalizar con éxito la yimcana.

### 3.1. Introducción

La idea principal del proyecto es la diseñar e implementar estos minijuegos para que podamos adaptarlos a la RA, y hacer del museo no solo un espacio que aporte información interesante al usuario sobre la historia de la informática, sino que haga de éste un lugar más interactivo y entretenido para sus visitantes.

En este caso, hemos tenido la suerte de realizar un proyecto sobre videojuegos en RA, en el museo García-Santesmases situado en la facultad de Informática. Esto no brinda la oportunidad de poder entretener al visitante mediante los videojuegos pero es importante destacar que a la vez estamos enseñando en primera persona historia de los videojuegos. Esto lo conseguimos al proponer al visitante que juegue a distintos videojuegos míticos como lo son el Space Invader, el Arkanoid o el Pipe Manía, juegos que hemos elegido para implementar en este trabajo.

Con el fin de hacer uso de la tecnología actual que se nos brinda para el desarrollo de la RA hemos implementado estos tres juegos citados anteriormente. Pero se tiene que tener en cuenta que los 3 son juegos que sus primeras versiones cuentan con más de 20 años de antigüedad, por lo que hemos tenido que adaptarlos para que fuera viable jugarlos con RA, aunque siempre manteniendo su esencia original.

### 3.2. Hilo argumental

El videojuego nos traslada a una nave espacial que está siendo atacada por unos alienígenas. El piloto de la nave nos pondrá en situación y nos irá pidiendo que realicemos diferentes tareas para que la nave pueda despegar. De ésta forma conseguimos que el jugador se mueva por diferentes sitios del museo, ya que a cada minijuego solo se puede jugar en un punto del museo. Así añadimos dinamismo a la aplicación. Además, hay un sistema de puntuación diferente para cada minijuego y solo una oportunidad para cada minijuego.

Al principio nos pedirá que destruyamos a los alienígenas que nos están atacando. Para ello, debemos salir al exterior de la nave (la puerta de entrada de la facultad), donde comienza el primer minijuego al enfocar el cartel de la Facultad de Informática. Así, comenzamos a jugar al Space Invaders. Conseguiremos puntos cada vez que destruyamos un invasor, y perderemos puntos si no conseguimos destruir todos antes de que destruyan el escudo de la nave.

A continuación, el piloto nos pedirá que limpiemos los restos de las naves invasoras. Para ésto debemos ir a los mandos del robot de reciclaje (la máquina arcade que hay en la tercera planta del museo) y así comenzará el segundo minijuego, el Arkanoid. En este conseguimos puntos cuando la bola choca contra la “chatarra espacial”.

Por último, libres de enemigos y con el camino despejado, solo nos queda un escollo para poder escapar. Los tubos del sistema de refrigeración de la nave no están bien alineados y tenemos que rehacer el camino desde el depósito hasta el motor. Para ésto debemos ir al puesto de mando donde está el panel informativo del sistema de combustión (cartel “Simulador Básico de Centrales térmicas” del otro pasillo de la tercera planta) y reajustarlos. Aquí comienza el tercer y último minijuego, WaterPipes. Éste minijuego va por tiempo, y debemos encontrar un camino para el combustible antes de que se agote. La puntuación, con este minijuego, solo puede disminuir, pero en nuestra mano está que el camino sea lo más corto posible y así se nos reste el mínimo posible de puntos.

Al finalizar, nuestra tarea habrá acabado. Se nos pedirá que introduzcamos nuestro nombre, y este se añadirá a un “Hall de la fama” de todos los usuarios del juego, ordenados por puntuación. Con ésto, hemos querido intentar que el juego sea rejutable por los usuarios, que intentarán conseguir más puntos afinando su puntería o su velocidad para quedar más alto del “Hall de la fama”.

### 3.3. Mecánicas

Uno de los principales problemas de la RA son las mecánicas. Es complicado adaptar un juego haciendo uso de la RA y elegir las mecánicas apropiadas para que este no se vea perjudicado por ella.

En este caso, se implementan juegos “clásicos”, por lo que un usuario que más o menos haya sido jugador, debiera conocer las mecánicas de estos, por lo que la comprensión inicial de estas no debiera ser el principal problema. Ahora bien, hay que hacerle comprender al jugador como debe ejecutarlas y que estas le resulten cómodas, porque el hecho de utilizar la RA limita las mecánicas considerablemente. En primer lugar, el tener que estar enfocando a un “target” dificulta la acción; el usuario deberá estar apuntando a este y eso restringe aquellas mecánicas que puedan propiciar movimientos bruscos. Otra dificultad reside en la ergonomía; el hecho de tener que apuntar con el smartphone, obliga a coger este de una determinada forma que deja apenas dos dedos libres, los cuales tendrán un área limitada donde poder pulsar. Además, el hecho de que sea un juego para móviles conlleva también limitaciones a la hora de recrear juegos que se jugasen con un mando, o que requieran un amplio campo de visión.

El planteamiento teniendo en cuenta las limitaciones de la RA, sumadas a nuestra inexperiencia en el desarrollo de videojuegos ha sido el de implementar tres videojuegos con no mucha complejidad de desarrollo y con mecánicas muy simples que encajen con la RA.

En primer lugar, un menú principal para permitir al jugador comenzar cuando este lo deseé y consultar las puntuaciones; algo importante como hemos mencionado anteriormente que utiliza una interfaz muy simple con botones grandes. A continuación, un hilo principal compuestos por escenas que le dicen al jugador a dónde tiene que ir para comenzar el juego. Tras estas, cada uno de los juegos donde antes de comenzar cada uno de estos se muestra la información que describe las mecánicas y que le dice a el jugador cuál será el “target”al que deberán apuntar. Y en último lugar el juego en sí, que comenzará al reconocer el “target” y que contienen tres elementos fundamentales:

- El tiempo, que supone un obstáculo para el jugador.
- Control. El jugador interactúa con el juego en el caso del Space Invaders apuntando con el propio dispositivo y pulsando sobre la pantalla; en el caso del Arkanoid deslizando el dedo sobre esta para desplazar la plataforma, y el Water Pipes, donde se pulsa sobre las tuberías para intercambiarlas.
- Puntuación, lo que motiva al jugador no solo a pasarse el juego sino a hacerlo de la mejor forma posible.

### 3.4. Conclusiones

En general hemos quedado bastante satisfechos con el resultado final. Sí nos hemos dado cuenta que podríamos haber implementado más minijuegos, pero los primeros meses fueron bastante lentos en cuanto a desarrollo.

Creemos que la yimcana es una buena manera para que el usuario del museo se mueva por éste. Y que el interactuar con los elementos del museo mejorarán su experiencia. Incluso es probable que pudiese atraer visitas, que motivadas por el hecho de probar esta tecnología relativamente “novedosa”, visiten el museo.

Por otra parte, se considera un acierto el sistema de puntuaciones, ya que anima al usuario a volver a jugar, y cuando lo hace con la mecánicas aprendidad, uno es capaz de percibir más los detalles de las escenas, los cuales pueden contener referencias del museo lo cual refuerza el objetivo del videojuego.

## Capítulo 4

# Space Invaders

El primero de los juegos de la yimcana. Inspirado en el famoso Space Invaders, el jugador, desde una perspectiva en primera persona, tendrá que disparar a un enjambre de Invaders que pretenden destruir las defensas de la nave donde se desarrolla la historia.

### 4.1. Historia

Quizá uno de los juegos arcade clásicos más conocidos. La primera versión salió al mercado en 1978, hace casi cuarenta años<sup>1</sup>. Uno de los precursores del género shoot ém up. El jugador controla una nave espacial que se mueve horizontalmente y debe hacer frente a hordas de alienígenas enemigos que atacan al jugador disparándole proyectiles. Además, a veces el jugador cuenta con pequeñas construcciones que hacen la labor de búnker donde ponerse a cubierto de los disparos, aunque éstos se van destruyendo.

Éste juego está ampliamente extendido en la cultura popular ya que es uno de los grandes clásicos, por eso hemos considerado acertado incluirlo en nuestro proyecto.

### 4.2. Nuestra versión

Nosotros hemos decidido darle un cambio a la jugabilidad del juego. En nuestra versión utilizamos la RA para que la experiencia sea completamente diferente. Nuestro juego arrancará al detectar el cartel de FACULTAD DE INFORMÁTICA (Text Recognition), mostrándonos unos invasores alienígenas sobre el cartel, y unas defensas bajo éste.

Para destruir a los invasores, lo que tenemos que hacer es mover nuestro Smartphone para mover nuestra cámara y pulsar en la pantalla para disparar. Hemos pasado de manejar la nave defensora en tercera persona, a hacerlo

---

<sup>1</sup>,

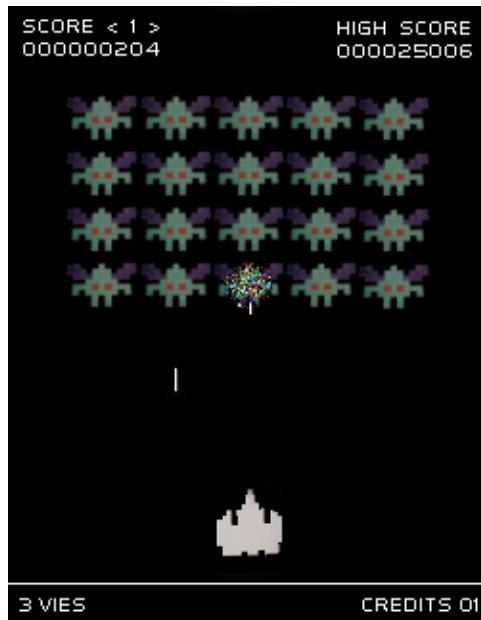


Figura 4.1: Space Invaders original

en primera persona, con un punto de mira en el centro de la pantalla que nos marca en qué dirección irán los láseres de nuestra torreta de defensa, convirtiendo el juego en un First Person Shooter, y tendremos que hacerlo antes de que los enemigos consigan destruir el escudo de nuestra nave espacial (cuando pasa del verde al rojo). Iremos obteniendo puntos según destruyamos naves enemigas, y perderemos puntos al recibir impactos en el escudo, por lo que cuanto más rápidos seamos, más puntos obtendremos.

Con estos cambios, hemos conseguido (a nuestro juicio), transformar un clásico de los arcade en un nuevo juego que utiliza la RA dando una experiencia diferente.

### 4.3. Implementación

Durante el desarrollo de este juego hemos encontrado unos cuantos escollos que superar, algunos que nos han llevado quebraderos de cabeza. Comenzamos desarrollando el videojuego utilizando un código QR como marcador de la RA, pensando que después pasar a utilizar un texto no tendría complicaciones. Una vez teníamos el juego desarrollado con un código QR (ImageTarget), probamos a detectar texto propio, ya que Vuforia nos da un diccionario con miles de palabras en inglés, pero nosotros no queríamos detectar esas palabras, si no únicamente FACULTAD DE INFORMÁTICA.

Para esto, seguimos los tutoriales de Vuforia, y, tras resolver algunas du-

das, implementamos una escena sencilla en la que se mostraba una esfera sobre el texto. Después, intentamos transferir lo desarrollado con el ImageTarget, al texto.

Entonces surgieron los problemas. El primero que vimos, era que las proporciones de nuestros Invasores y las Defensas se quedaron muy pequeñas, haciendo imposible jugar cómodamente. La mejor manera que conseguimos para que se ajustaran los elementos del juego a un tamaño aceptable fue mediante un Script de C# que aumentaba la escala local de los Invasores y las Defensas (local scale).

El siguiente problema que encontramos fue al insertar nuestro Enjambre de Invasores. Por un lado, una vez aparecían los enemigos, si movíamos la cámara, éstos se quedaban en la misma posición respecto a la cámara, es decir, si cuando salían por primera vez estaban en la parte superior izquierda (por ejemplo) de la pantalla, y nos movíamos, seguían ahí, en vez de ajustar su posición con respecto al texto detectado. Tuvimos que cambiar la forma en la que los insertábamos en la escena, antes de manera dinámica y creando una instancia con un Script, y ahora como hijos del GameObject que representa al texto detectado. Éste tipo de problema (de la posición respecto a los objetos de RA) nos volvería a salir más adelante, pero con los proyectiles que lanzábamos para acabar con los enemigos.

En las primeras versiones del juego, lanzábamos un prisma (nuestro Proyectil) contra los enemigos. Según lanzábamos, el proyectil se iba dirigiendo en la dirección que tenía la cámara respecto al ImageTarget al realizar el disparo. Al pasar a utilizar el texto, esto cambió. Vimos que nuestro disparo se mantenía siempre en el vector de dirección de la cámara, y cambiaba con éste. Es decir, nuestro proyectil siempre estaba en el centro de la pantalla, con lo cual se perdía toda la gracia al juego y su jugabilidad pasaba a ser bastante complicada. Éste problema nos dejó bastante confusos, ya que con cambiar el objeto de la RA (ImageTarget o TextRecognition) cambiaba el comportamiento del proyectil.

Para resolver esto, cambiamos nuestro proyectil por un láser. Ahora al tocar la pantalla no se lanza un proyectil, si no que se dispara un láser que destruirá los enemigos que estén en el vector de dirección de la cámara. Así hemos conseguido solventar este extraño comportamiento.

#### 4.3.1. Diseño

El juego se compone de una única escena que contiene todo el juego. Básicamente se compone de:

1. La cámara de Vuforia, que a su vez tiene los siguientes hijos:
  - a) El canvas con la Interfaz de usuario (puntos y mensajes de inicio y fin del juego).

- b) El punto de mira que utilizamos para apuntar al disparar, que también está hecho con un canvas.
  - c) El Cannon (Cañón de disparo) que representa nuestra arma. Básicamente dibuja una línea hacia el infinito para que de la sensación de un puntero láser para apuntar, además, desde su posición se lanza el raycast que calcula las colisiones con los posibles enemigos.
2. Un GameObject vacío llamado SpaceInvadersGame que contiene la clase singleton que gestiona el juego y la información mostrada por la interfaz.
  3. El TextRecognition que sirve para cargar la detección de textos. A éste le hemos añadido un diccionario propio de palabras para poder leer texto en castellano. El diccionario contiene únicamente dos palabras, facultad e informática. Hemos configurado el TextRecognition de manera que sólo busque las palabras que están en su white list (lista blanca), que son las dos antes mencionadas, así las operaciones son más ligeras ya que no tiene que comprobar las miles de palabras.
  4. Word representa a una palabra detectada por Vuforia. Se puede configurar para que represente cualquier palabra detectada o alguna en particular. Nosotros lo utilizamos para representar en particular la palabra INFORMÁTICA. Éste es el GameObject que sustituye al ImageTarget que utilizábamos en el pasado. Al detectar la palabra “INFORMÁTICA” en la cámara de RA, activa sus hijos y “avisa” al gestor del juego de que debe empezar a ejecutarse.
  5. Un Enjambre, que contiene la lógica para crear varios Invasores y posicionarlos a cada uno en su sitio, así como para moverlos todos juntos.
  6. Las copias de los invasores, las cuales disparan a veces a las defensas.
  7. Las defensas, un objeto en tres dimensiones que representa a las defensas del jugador. Van cambiando de color, desde el verde al rojo según van recibiendo impactos de los invasores (o del propio jugador que apunta mal, para ser algo más realista).

#### 4.3.2. Implementación

Pasamos a explicar qué clases componen el juego y para qué las utilizamos.

1. Defense.cs: Gestiona las defensas del usuario. Marca el color de inicio y el de final que debe tener la defensa para calcular los colores intermedios. Además gestiona las colisiones. Va añadido al GameObject de las defensas.

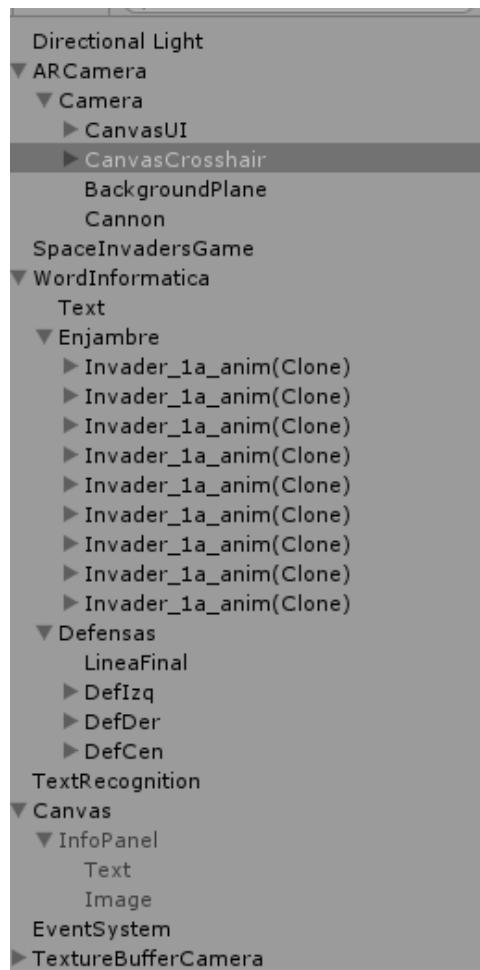


Figura 4.2: Diagrama de los GameObjects

2. Projectile.cs: Muy simple. Va asociada a los proyectiles y los destruye al pasar unos segundos en escena. Es para que los proyectiles que no impacten con nada, no se queden siempre en la escena. En la versión final, los proyectiles con este Script solo son lanzados por los enemigos.
3. Enjambre.cs: Se encarga de gestionar la inicialización del Enjambre y de sus invasores (colocándolos en la posición que les corresponda en función de cuántos sean y cuántas filas queremos que haya) y el movimiento del Enjambre (del que “cuelgan” los invasores), así como la escala de los invasores. Además contiene la información para saber si se han eliminado a todos los invasores o no. Va añadido a un GameObject vacío llamado Enjambre, el cual cuelga del detector de texto y del cual cuelgan los invasores.

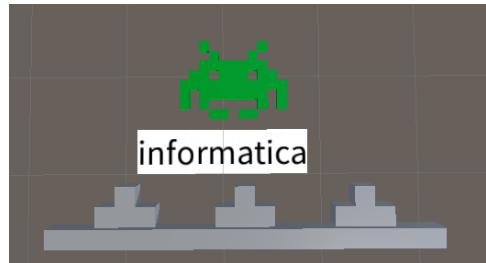


Figura 4.3: Captura durante el proceso de implementación

4. GameManager.cs: Es la clase que gestiona el juego en sí. Es un singleton y se le llama desde la mayoría de los otros scripts. Gestiona la interfaz de usuario, mostrando mensajes y los puntos cuando empieza el juego, además de cuando se puede disparar, etcétera. Es componente del GameManager, un GameObject vacío también.
5. Invader.cs: Lógica del invasor. Gestiona los disparos de los invasores, la muerte de éstos y el sonido que hacen al ser destruidos. Va añadido al GameObject Invader.
6. TextInformaticaTrackableEventHandler.cs: Implementación propia de la clase ITrackableEventHandler de Vuforia. Va asociada al Text de RA. Al “encontrarse” y si no está instanciado ya (es decir, que no se ha “encontrado” varias veces), le dice al GameManager que comience el juego, indicándole dónde están el Enjambre y las Defensas en relación al Text.
7. TextTimer.cs: De manera muy sencilla destruye el texto (de la interfaz gráfica) al que está asociado al pasar un tiempo dado una vez se ha habilitado. Lo utilizamos para mostrar los mensajes de texto de información previa, avisando al jugador cuando debe comenzar a disparar. Va asociado a GameObjects de texto.

#### 4.3.3. Conclusiones

Al detectar el texto de FACULTAD DE INFORMÁTICA, el GameManager es avisado y comienza el juego. El GameManager instancia el Enjambre, que a su vez instancia todos los Invaders. Una vez hecho esto, se instancian las defensas desde el GameManager, se activa la información de la interfaz de usuario (puntuación, punto de mira). A partir de este momento, el jugador puede disparar el láser.

Ahora, en cada actualización, el Enjambre mueve su posición, moviendo a todos los Invaders con él. Por su parte, cada Invader tiene un tanto porciento

de posibilidades de disparar. Si se da esa posibilidad, instanciará un proyectil en la dirección de las defensas.

Durante el desarrollo de este juego hemos encontrado unos cuantos escollos que superar, algunos que nos han llevado quebraderos de cabeza. Comenzamos desarrollando el videojuego utilizando un código QR como marcador de la RA, pensando que después pasar a utilizar un texto no tendría complicaciones. Una vez teníamos el juego desarrollado con un código QR (ImageTarget), probamos a detectar texto propio, ya que Vuforia nos da un diccionario con miles de palabras en inglés, pero nosotros no queríamos detectar esas palabras, sino únicamente FACULTAD DE INFORMÁTICA.

Para esto, seguimos los tutoriales de Vuforia, y, tras resolver algunas dudas, implementamos una escena sencilla en la que se mostraba una esfera sobre el texto. Después, intentamos transferir lo desarrollado con el Image-Target, al texto.

Entonces surgieron los problemas. El primero que vimos, era que las proporciones de nuestros Invasores y las Defensas se quedaron muy pequeñas, haciendo imposible jugar cómodamente. La mejor manera que conseguimos para que se ajustaran los elementos del juego a un tamaño aceptable fue mediante un Script de C que aumentaba la escala local de los Invasores y las Defensas (local scale).

El siguiente problema que encontramos fue al insertar nuestro Enjambre de Invasores. Por un lado, una vez aparecían los enemigos, si movíamos la cámara, éstos se quedaban en la misma posición respecto a la cámara, es decir, si cuando salían por primera vez estaban en la parte superior izquierda (por ejemplo) de la pantalla, y nos movíamos, seguían ahí, en vez de ajustar su posición con respecto al texto detectado. Tuvimos que cambiar la forma en la que los insertábamos en la escena, antes de manera dinámica y creando una instancia con un Script, y ahora como hijos del GameObject que representa al texto detectado. Éste tipo de problema (de la posición respecto a los objetos de RA) nos volvería a salir más adelante, pero con los proyectiles que lanzábamos para acabar con los enemigos.

En las primeras versiones del juego, lanzábamos un prisma (nuestro Proyectil, similar al que lanzan los enemigos contra las defensas) contra los enemigos. Según lanzábamos, el proyectil se iba dirigiendo en la dirección que tenía la cámara respecto al ImageTarget al realizar el disparo. Al pasar a utilizar el texto, esto cambió. Vimos que nuestro disparo se mantenía siempre en el vector de dirección de la cámara, y cambiaba con éste. Es decir, nuestro proyectil siempre estaba en el centro de la pantalla, con lo cual se perdía toda la gracia al juego y su jugabilidad pasaba a ser bastante complicada. Éste problema nos dejó bastante confusos, ya que con cambiar el objeto de la RA (ImageTarget o TextRecognition) cambiaba el comportamiento del proyectil.

Para resolver esto, cambiamos nuestro proyectil por un láser. Ahora al

tocar la pantalla no se lanza un proyectil, si no que se dispara un láser que destruirá los enemigos que estén en el vector de dirección de la cámara. Así hemos conseguido solventar este extraño comportamiento.

El juego en general ha quedado sencillo pero con todos los aspectos que debe tener un juego completo. Sonidos, animaciones, efectos visuales y jugabilidad aceptable. Creemos que sirve como una buena aproximación a otros juegos de este tipo, y que se podría ir escalando para desarrollar un juego más ambicioso.

La complejidad no es grande, aunque sí es recomendable que se tenga cierta habilidad para apuntar con el móvil.

## Notas bibliográficas

Citamos algo para que aparezca en la bibliografía... (?)

# Capítulo 5

## Arkanoid

**R**ESUMEN: ...

### 5.1. Historia

...

### 5.2. Nuestra versión

...

### 5.3. Implementación

...

### 5.4. Conclusiones

...

## Notas bibliográficas

Citamos algo para que aparezca en la bibliografía... (?)

Y también ponemos el acrónimo **CVS!** para que no cruja.

Ten en cuenta que si no quieres acrónimos (o no quieres que te falle la compilación en “release” mientras no tengas ninguno) basta con que no definas la constante `\acronimosEnRelease` (en `config.tex`).

## Capítulo 6

# Water Pipes

...

...

**R**ESUMEN: ...

### 6.1. Historia

...

### 6.2. Nuestra versión

...

### 6.3. Implementación

...

### 6.4. Conclusiones

...

## Notas bibliográficas

Citamos algo para que aparezca en la bibliografía... (?)

Y también ponemos el acrónimo **CVS!** para que no cruja.

Ten en cuenta que si no quieres acrónimos (o no quieres que te falle la compilación en “release” mientras no tengas ninguno) basta con que no definas la constante `\acronimosEnRelease` (en `config.tex`).

## En el próximo capítulo...

...

## Capítulo 7

# Evaluación con usuarios

...

**RESUMEN:** ...

### 7.1. Plan de evaluación

...

### 7.2. Descripción de la metodología del análisis de los datos

...

### 7.3. Primera evaluación con usuarios

...

## Notas bibliográficas

Citamos algo para que aparezca en la bibliografía... (?)

Y también ponemos el acrónimo **CVS!** para que no cruja.

Ten en cuenta que si no quieres acrónimos (o no quieres que te falle la compilación en “release” mientras no tengas ninguno) basta con que no definas la constante `\acronimosEnRelease` (en `config.tex`).

**En el próximo capítulo...**

...

## Capítulo 8

# Conclusiones y trabajo futuro

...

**R**ESUMEN: ...

### 8.1. Conclusiones

...

### 8.2. Líneas futuras

...

## Notas bibliográficas

Citamos algo para que aparezca en la bibliografía... (?)

Y también ponemos el acrónimo **CVS!** para que no cruja.

Ten en cuenta que si no quieres acrónimos (o no quieres que te falle la compilación en “release” mientras no tengas ninguno) basta con que no definas la constante `\acronimosEnRelease` (en `config.tex`).

## En el próximo capítulo...

...



# Capítulo 9

## Aportaciones individuales

*Trabajar en equipo divide el trabajo y multiplica los resultados*

Anónimo

Lista de aportaciones individuales de cada uno de los miembros del equipo.

### 9.1. Organización general del proyecto

En general nos hemos organizado de manera independiente. Cada uno de los miembros ha realizado uno de los minijuegos, aunque luego hemos desarrollado algunas funcionalidades juntos y otras, a parte del minijuego de cada uno, también de manera individual. Aun siendo cada uno de los minijuegos responsabilidad de uno de los miembros del equipo, nos hemos apoyado cuando teníamos problemas en el desarrollo individual de cada uno.

Para mejorar el trabajo en equipo hemos hecho uso del Sistema de control de versiones Git a través de la plataforma de GitHub<sup>1</sup>. Se trabajaba en una rama de desarrollo sobre la que íbamos integrando aquellos cambios que generábamos sobre el proyecto y otra de producción, donde se registraban y etiquetaban, aquellas versiones finales del juego de cada fase del desarrollo.

### 9.2. Raúl Cobos

El videojuego que he desarrollado es el Arkanoid además de las siguientes aportaciones.

- Realización de tutoriales en Unity3D para comprender en profundidad cómo funcionan sus escenas y sus mecánicas.

---

<sup>1</sup>Repositorio utilizado

- Autoaprendizaje e investigación de nuevas tecnologías para mi como era Vuforia.
- Realización de prototipos de Unity3D y Vuforia.
- Testeo con Álvar de diferentes maneras de interactuar con la RA en los primeros momentos.
- Comunicación y reuniones con nuestro tutor Guillermo a través de reuniones presenciales y correos electrónicos.
- Evaluación con usuarios e interpretación de éstas.
- Escritura de todos los apartados de la memoria (menos los de los minijuegos de mis compañeros) y revisión de los contenidos del a misma.
- Toma de decisiones con el resto de mis compañeros.
- Construcción del entorno de persistencia de puntuaciones.
- Adaptación del cuestionario SUS.
- Integración de la extensión SALSA With RandomEyes para la animación del personaje de las escenas intermedias.
- Adaptación responsiva de las fuentes de los textos del juego.

### 9.3. Álvar D. Soler

El minijuego que yo he desarrollado ha sido el Space Invader. Además de todo este minijuego, he llevado a cabo las siguientes tareas:

- Realización de tutoriales en Unity3D para comprender en profundidad cómo funcionan sus escenas y sus mecánicas.
- Autoaprendizaje e investigación de nuevas tecnologías para mi como era Vuforia.
- Realización de prototipos de Unity3D y Vuforia.
- Puesta en práctica de reconocimiento de texto propio en castellano.
- Testeo con Raúl de diferentes maneras de interactuar con la RA en los primeros momentos.
- Pruebas con Virtual Buttons para ver la viabilidad de utilizarlos en los minijuegos.
- Animaciones de los Invaders.

- Búsqueda de sonidos.
- Realización de fotografías en el museo para poder orientarnos cuando trabajamos en nuestras casas.
- Maquetación en LaTeX utilizando la plantilla de TeXiS.
- Comunicación y reuniones con nuestro tutor Guillermo a través de reuniones presenciales y correos electrónicos.
- Testeo para calibrar bien el tamaño de los Invaders y las Defensas con el cartel del exterior de la Facultad.
- Evaluación con usuarios e interpretación de éstas.
- Búsqueda de imágenes que fueran fáciles de reconocer por la cámara de Vuforia.
- Escritura de todos los apartados de la memoria (menos los de los mijuegos de mis compañeros) y revisión de los contenidos del a misma.
- Toma de decisiones con el resto de mis compañeros.
- Traducción al inglés de los apartados de la memoria que están traducidos.
- Testeo con smartphones Moto G 2013 y Orange Hi4G.
- Mantenimiento del repositorio con la memoria en LaTeX.

## 9.4. María Picado

En mi caso, mi trabajo ha estado dividido en varias etapas, en cada una de las cuales me he dedicado a diferentes tareas.

- La primera de ellas, fue junto a mis compañeros la realización de tutoriales en Unity3D para comprender y afianzar los conocimientos sobre el funcionamiento de esta herramienta.
- Como ya dijimos anteriormente, aunque si conocíamos Unity, Vuforia era completamente desconocida para nosotros, con lo que mi siguiente tarea fue la de investigación y autoaprendizaje para conocer el funcionamiento de Vuforia. Y más adelante comencé con la creación de pequeños prototipos en Unity3d y Vuforia.
- Durante todo el proceso de creación del proyecto, hemos mantenido los tres reuniones periódicas con nuestro director del TFG para ir mostrándole los avances y ponernos nuevos objetivos de cara a la siguiente reunión.

- Una vez adquirimos los suficientes conocimientos para poder desenvolvernos tanto con Unity como con Vuforia, decidimos reunirnos los tres para diseñar el videojuego y decidir qué minijuegos implementaremos.
- En esa reunión, una de las decisiones que tomamos fue la de que juegos íbamos a implementar cada uno, y a partir de ese momento me centré en la realización del minijuego Water Pipes. Lo primero que hice fue documentarme del juego original para ver cómo sería la mejor manera de adaptarlo a la RA.
- Una de las cosas más importantes para que el juego se pudiera adaptar a la RA, era obtener la forma de que el usuario pudiera manipular las tuberías. Al ser una aplicación móvil, lo primero que intenté fue el ?DRAG AND DROP?, para que el jugador pulsara una tubería y la arrastrarse hasta donde quisiera cambiarla y al soltarla se cambiará automáticamente una tubería por la otra. Pero esta opción me dio bastantes problemas y entonces decidí que la forma en que se fueran colocando las tuberías fuera el intercambio entre ellas, pulsando sobre una e intercambiando por la siguiente en ser pulsada.
- Una vez implementada la funcionalidad para colocar las tuberías, comencé a implementar la parte más importante del juego; el flujo del agua. Como existen 6 opciones de tuberías distintas y cada una de ellas tiene otras dos direcciones posibles por las que puede circular el agua. Tenía que buscar una forma de encapsular esa información para que lo único que nos preocupase fuera la salida de la tubería actual y la entrada de la siguiente. Por eso decidí usar el patrón de diseño Command.
- Al acabar la implementación del juego, el siguiente paso fue realizar el mayor número de test posibles a los usuarios. Los test los realizamos del juego completo, pero pedimos a los usuarios que puntuaron los juegos de manera independiente. Por eso, un vez que obtuvimos los primeros resultados, me dispuse a modificar el juego para implementar las mejoras que me aconsejaron los usuarios.
- Durante todo el proyecto he colaborado en el desarrollo de esta memoria.

## **Lista de acrónimos**

*-¿Qué te parece desto, Sancho? – Dijo Don Quijote –  
Bien podrán los encantadores quitarme la ventura,  
pero el esfuerzo y el ánimo, será imposible.*

*Segunda parte del Ingenioso Caballero  
Don Quijote de la Mancha  
Miguel de Cervantes*

*-Buena está – dijo Sancho –; firmela vuestra merced.  
–No es menester firmarla – dijo Don Quijote–,  
sino solamente poner mi rúbrica.*

*Primera parte del Ingenioso Caballero  
Don Quijote de la Mancha  
Miguel de Cervantes*

