
Cuentos en Realidad Aumentada

Autores

Celia Arias Martínez

Jesús López Pujazón

Investigación realizada

Para la segunda entrega nos hemos centrado principalmente en el estudio narrativo, visual y sonoro de los cuentos que podíamos realizar, así como en empezar a aprender cómo utilizar el software que necesitamos (Unity).

En primer lugar estuvimos haciendo una recopilación de cuentos infantiles, entre los que conocíamos y los que teníamos en nuestras casas, para ver cuál se adaptaba mejor a lo que queríamos realizar. El primer requisito que pensamos que tenía que tener el cuento elegido era la fácil caracterización de personajes, ya que nuestra idea se basaba principalmente en poder llevar dichos personajes a la vida real, por lo que queríamos que fueran fácilmente reconocibles. Además si los personajes tenían diseños diferentes visualmente sería más fácil reconocerlos al escanearlos en la aplicación.

Por tanto, en base a los criterios mencionados hicimos una preselección de cuatro cuentos, que eran : Caperucita Roja, Los Tres Cerditos, El Patito Feo y El Mago de Oz.

En segundo lugar procedimos al análisis de los cuatro cuentos preseleccionados. En dicho análisis estudiamos las diferentes escenas que podían tener cada uno de ellos, qué personajes utilizaríamos en cada escena, qué sonidos podíamos introducir, la viabilidad de poder adaptar la historia a la dinámica de la aplicación, etc. También hicimos una labor de investigación para encontrar diferentes versiones de cada una de las historias y ver cuál de todas ellas se adaptaba mejor a lo que queríamos.

Por último decidimos que el cuento elegido sería el Mago de Oz, ya que consideramos que se adapta muy bien a la dinámica de personaje-escena, ya que los diferentes personajes se van presentando de uno en uno y son muy reconocibles. De este modo, como hemos comentado antes, será más fácil escanearlos en la aplicación.

Desarrollo del cuento

Una vez elegido el cuento empezamos a diseñar los personajes y a escribir la historia. Para el diseño de personajes utilizamos la aplicación AutodeskSketchBook, que es gratuita y permite guardar los dibujos en formato png. Todos los dibujos se pueden consultar de manera independiente en el repositorio de github cuyo enlace se muestra a continuación.

La historia la escribimos en Latex, usando una plantilla de book. Lo hemos hecho de tal forma que cada escena sea una hoja e incorpore un dibujo que podamos escanear, y a partir del cual podamos acceder a los elementos de Realidad Aumentada.

Para poder tener todo el material centralizado hemos creado un repositorio de GitHub, cuyo enlace es: <https://github.com/ariasmartinez/cuia>.

Definición detallada de la aplicación

La aplicación que vamos a desarrollar dispondrá de una interfaz sencilla de modo que pueda ser utilizada fácilmente por adultos y niños. La aplicación dispondrá de un menú inicial con tan solo un par de opciones (inicio y configuración).

La opción de inicio mostrará una selección con los cuentos disponibles y, una vez seleccionado el cuento, la aplicación accederá a la cámara del dispositivo móvil para poder escanear las páginas del libro. Mientras la aplicación se encuentre en este modo se podrá desactivar o activar el sonido mediante un botón en una esquina de la pantalla.

En la opción de configuración se podrá desactivar el sonido de la aplicación directamente sin necesidad de acceder a un cuento y seleccionar el idioma de la aplicación.