



kinectart



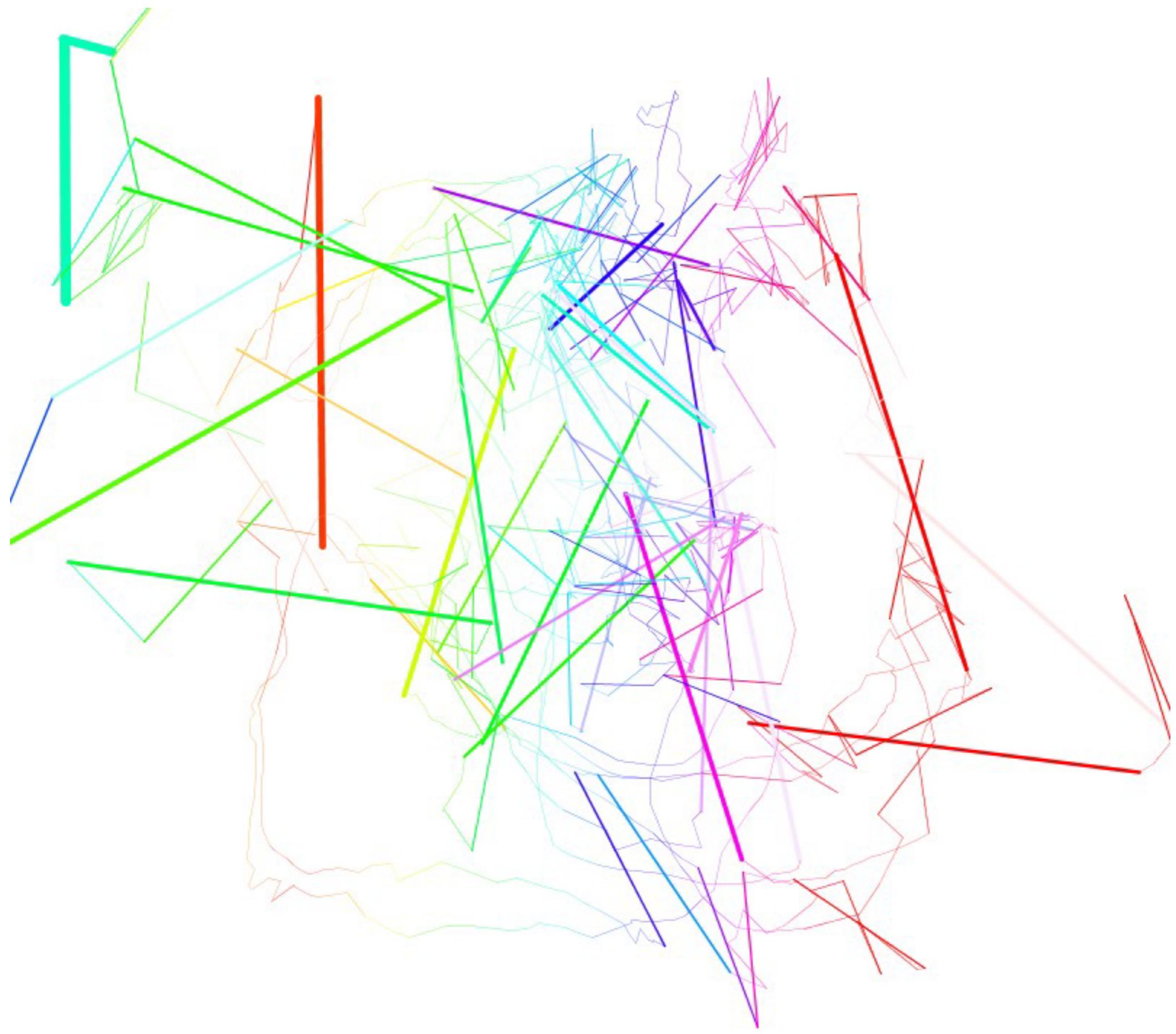
El proyecto trata de **aprovechar el movimiento generado por usuario al jugar con el Kinect**, adquiriendo sus gestos y almacenándolos para luego recuperarlos y **generar con estos un discurso artístico**, representado en una imagen pictórica.

Investigación

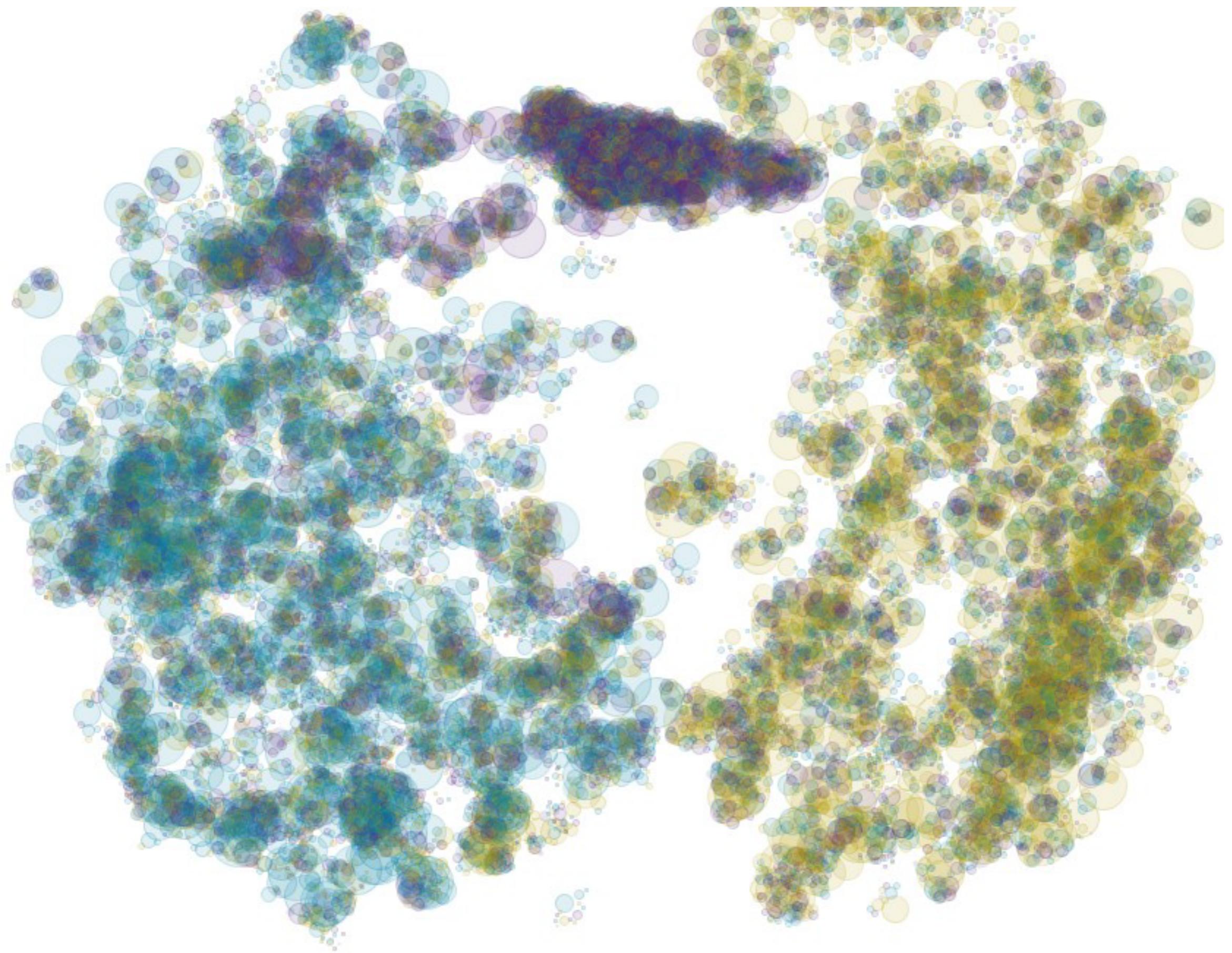


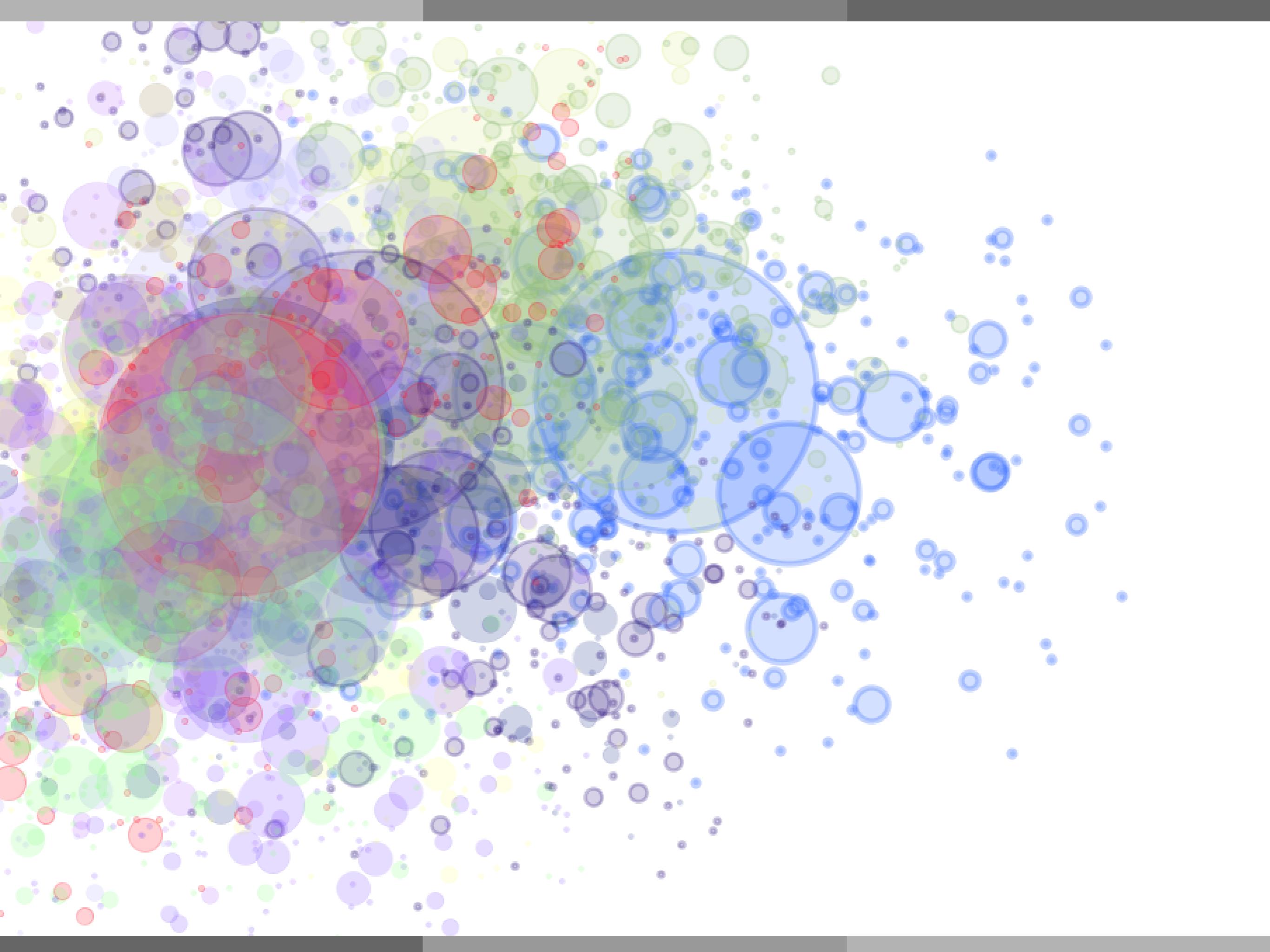
<xm|>

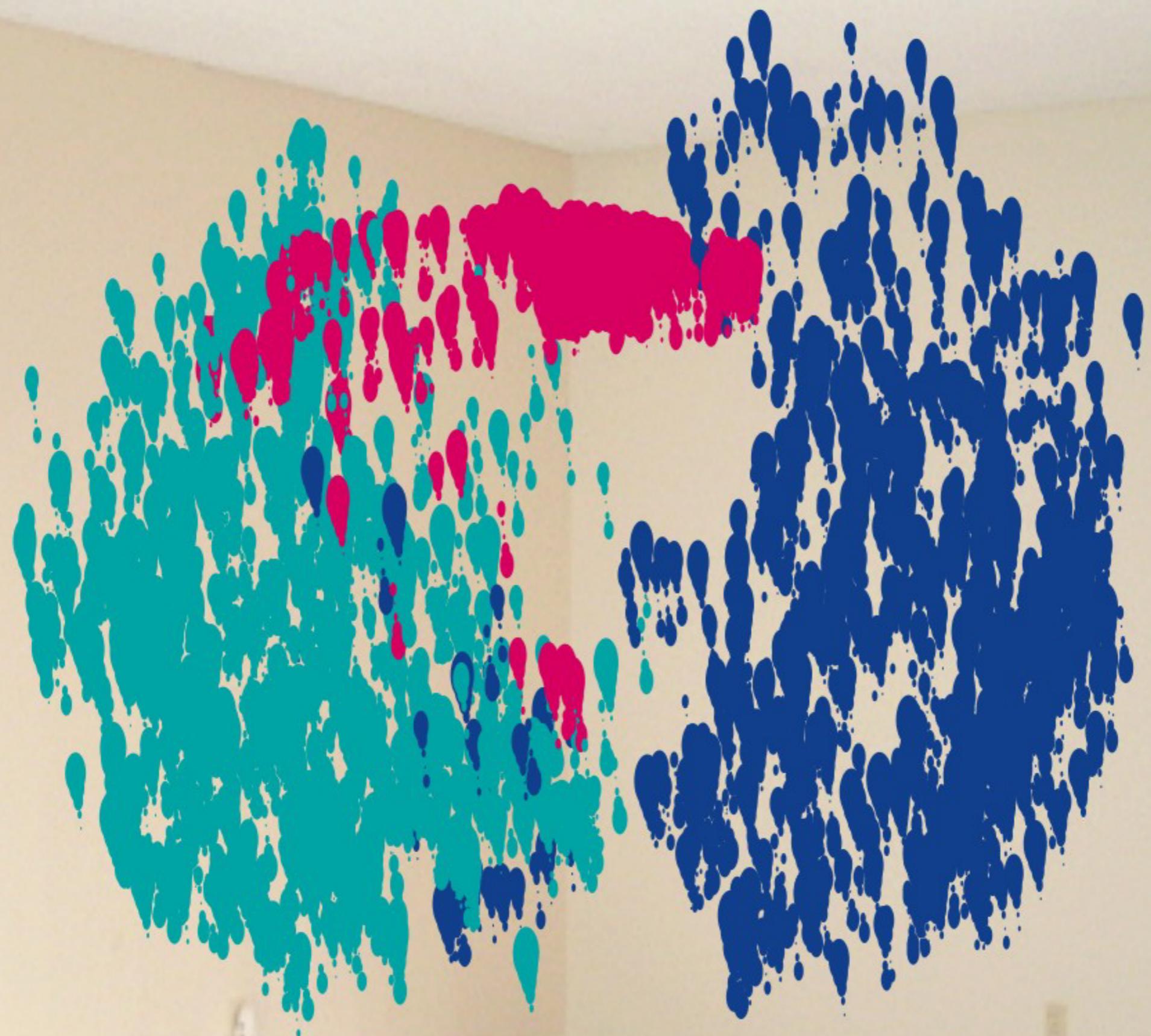






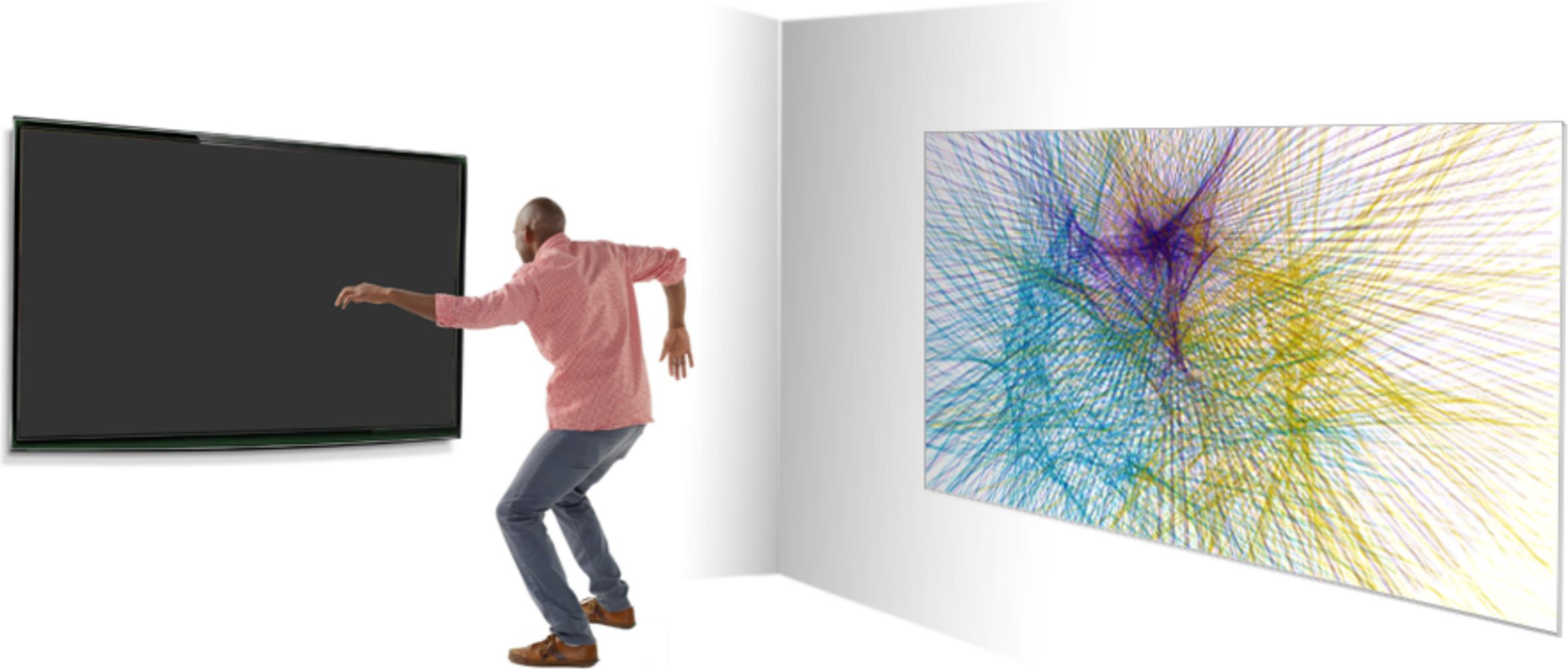








presentaciones
elegidas



Al finalizar el juego el sistema genera una imagen pictórica a partir de la memoria del juego, que el usuario puede configurar para ambientar su hogar mediante, por ejemplo, un cuadro digital.

Otros usos potenciales usos del producto

El producto puede utilizarse para adquirir, almacenar, recuperar y representar pictóricamente otros diferentes tipos de movimientos, como ser **tareas comunes de la vida diaria**. El potencial del Kinect no queda restringido al juego, este puede utilizarse para registrar cualquier momento de la vida diaria.

Si bien el objetivo de este proyecto es generar un discurso artístico, existen **potenciales usos comerciales**. La generación grafica del movimiento, pude redundar en un sistema para medir productividad, comparar rendimiento con otros usuarios, entre muchos otros usos comercializables.

Posibles incorporaciones para futuras versiones

Interfaz de usuario sin necesidad de conocimientos técnicos

Interfaces para dispositivos de **escritorio, móviles o consolas**

Generación en **tiempo real**

Representaciones en **3D**

Conclusiones