
CAPÍTULO 1

Introducción

Debido a la creciente disponibilidad de las plataformas móviles y el gran poder de procesamiento con el que cuentan, el número de aplicaciones móviles ha crecido de manera significativa. Dichas plataformas cuentan con sistemas de adquisición de audio, video y una variedad de sensores como por ejemplo acelerómetro y giroscopio, lo que las transforma en sistemas ideales para desarrollar aplicaciones de procesamiento multimedia.

Además de desarrollar sobre plataformas móviles, este proyecto busca contribuir al desarrollo de software que fomente contenidos educativos y artísticos, generando así un espacio que pone la tecnología al servicio de la cultura y la sociedad. Así entonces sigue la línea de generar formas innovadoras de presentar contenidos por parte de museos y galerías de arte de manera de ser partícipe activo en propuestas que estimulen el acercamiento de jóvenes y adultos a descubrir una manera distinta de vivir el arte.

Ya hace algunos años que varios museos de distintas partes del mundo han comenzado a ver la *realidad aumentada* como una alternativa muy interesante para agregar un atractivo más dentro del arte. Sin embargo, si bien han comenzado a aparecer cada vez más aplicaciones interactivas para museos, esta es un área muy reciente y en la que todavía queda un camino muy largo por recorrer.

Es posible definir la realidad aumentada (AR del inglés *Augmented Reality*) como una vista directa o indirecta en tiempo real, de algún elemento o escena física del mundo real, a la que se le agrega información de manera virtual o digital mediante el uso de herramientas computacionales [?]. Cuando se genera una escena por medio de la realidad aumentada, conviven en ella elementos reales con elementos virtuales que buscan verse tan reales como se pueda. Es básicamente un juego de percepciones.

La realidad aumentada es un área que se encuentra en pleno desarrollo y todo el tiempo aparecen ideas novedosas y muy interesantes, lo que la hace por demás apasionante. En la Figura ?? se puede ver un ejemplo que resume varias características que representan este concepto y que durante el presente proyecto serán detalladas.

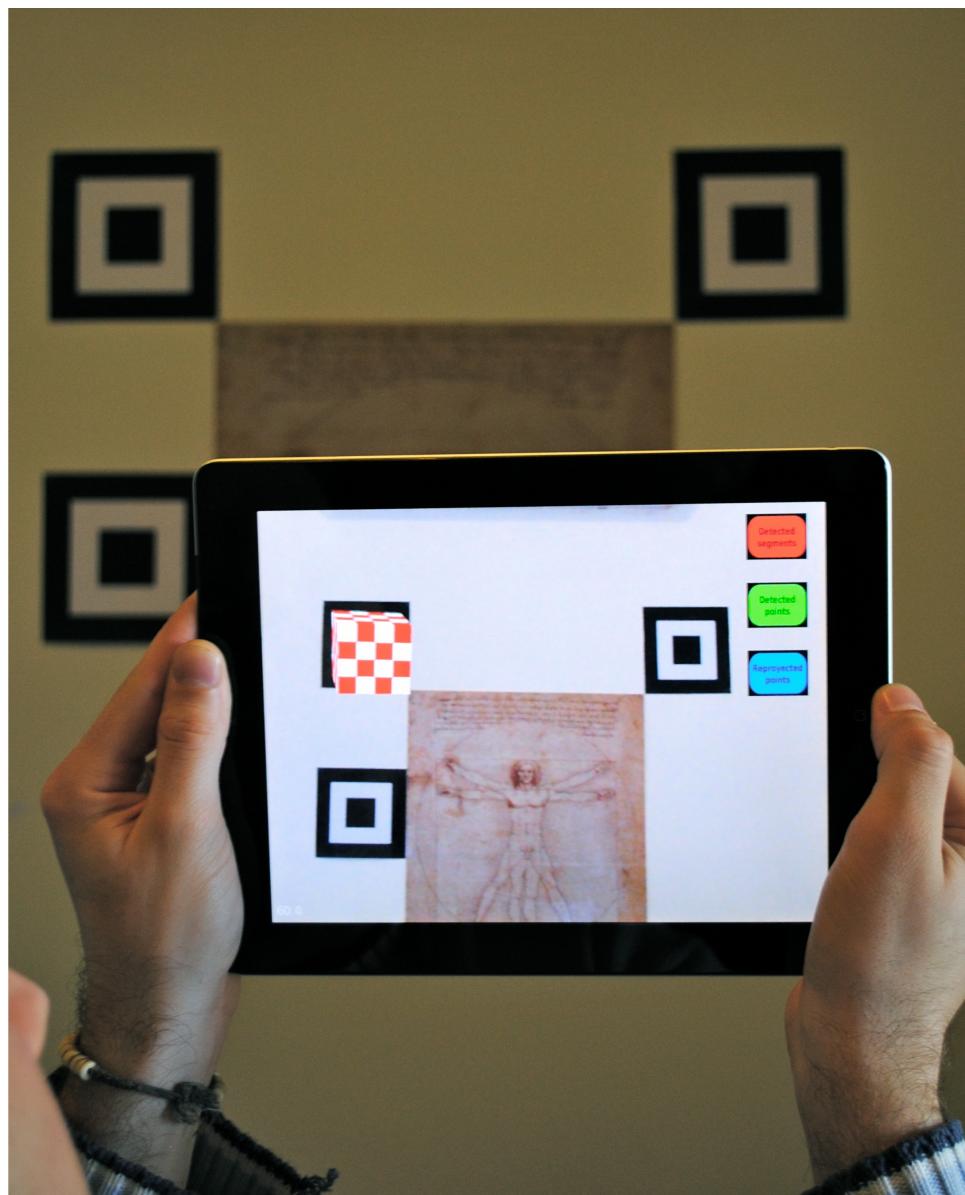


Figura 1.1: Ejemplo de realidad aumentada

[?].