

# Propuesta de Proyecto

## Libros con Realidad Aumentada

Roger Granda  
Gianina Vallejo

23 de octubre de 2013

### 1. Introducción y Justificación

Actualmente buscamos formas entretenidas de adquirir conocimiento. Esto se evidencia en los diferentes institutos de instrucción: ya sea primaria, secundaria o universitaria; donde buscamos aprender sin tener ciertas limitantes o molestias: la información que encontremos tenga mucho texto que nos provoque sueño, al intentar mediante un libro explicarnos un tema que no sea tan comprensible al utilizar gráficos poco ilustrativos.

La realidad aumentada es una tecnología; la cual nos presenta videos, fotos, objetos, textos u otra forma virtual al mundo real que conocemos. Esto nos abre un mundo inmenso de aplicaciones que le podemos dar. Por ejemplo: aplicaciones publicitarias donde se muestra el producto sobre un patrón previamente reconocido, aplicaciones con información turística al enfocar la cámara del dispositivo móvil sobre un lugar reconocido de una ciudad, ect. .

La realidad aumentada también se puede aplicar en el ámbito educativo mejorando el aprendizaje de chicos y grandes. Nuestra aplicación consistirá en tener un libro con fotografías en una carilla y una pequeña descripción en la otra. Al visualizar la fotografía mediante la cámara del dispositivo móvil se le incluirá artificialmente la opción de reproducir un video respecto a la imagen que esta observando o visualizar datos adicionales a esta. Dependiendo la fotografía se mostrará una u otra opción.

### 2. Marco Teórico

### 3. Análisis

### 4. Recursos

1. Dispositivo móvil

2. Cámara del dispositivo
3. Framework Vuforia
4. Libro con fotografías