



GP3: REDESCUBRIENDO EL VIDEOCLUB A TRAVÉS DE LA REALIDAD VIRTUAL

Helena Alba Acuña



21/MAIG/2024

Desarrollo de Aplicaciones Web

Objetivos:

1. Crear una experiencia de realidad virtual donde el usuario pueda explorar un videoclub virtual.
2. El usuario podrá navegar por las diferentes secciones que habrá , podrá escuchar los vinilos , obtener información sobre ellos, etc.
3. Mostrar la importancia de la música en vinilo en la era digital.

Requisitos fundamentales:

- Navegación por un entorno 3D que simule un videoclub.
- Visualización de carátulas de vinilos y acceso a información adicional (spoiler de la canción o letra, etc).
- Interacción del usuario con los elementos del entorno.

Requisitos técnicos:

- Optimización para dispositivos móviles compatibles con Google Cardboard o otros dispositivos VR.

Desarrollo de la aplicación:

- Diseño de la escena con javascript y el framework A-frame
- Creación de la interactividad del usuario con javascript
- Optimización para móviles

Prueba y despliegue:

- ❖ Prueba en diferentes dispositivos
- ❖ Despliegue: Alojar la aplicación en una pagina web o servidor y acceder a través del móvil o web.

Productos obtenidos:

- Un modelo 3D de un videoclub de vinilos.
- Una aplicación de realidad virtual creada con A-Frame y JavaScript.
- Un sistema de interacción que permita a los usuarios explorar y interactuar con el videoclub.

Mejoras futuras

- Agregar soporte a audio para que los usuarios puedan escuchar las canciones mientras exploran el videoclub.
- Implementar un sistema de recomendación de vinilos basado en las preferencias del usuario.
- Crear un sistema de compra y descarga de vinilos directamente desde la aplicación.

Problemas encontrados

- Problemas con la carga y renderizado del modelo 3D, resueltos mediante la optimización del modelo y la configuración del motor gráfico.
- Problemas con la interacción del usuario, resueltos mediante la implementación de un sistema de gestos y clics.

Estructura de datos

- La aplicación utiliza un sistema de bases de datos para almacenar información sobre los vinilos, como títulos, artistas, años y géneros.

MOCKUP:

