

TOUR 360° VR

ENTER



Robert Ionut Vaduva
Francisco Moya Cañete



INTRO



REQUISITOS



VR



ANÁLISIS



ACTUALIDAD



CONCLUSIÓN



ÍNDICE

+

+

+

INTRODUCCIÓN

Introducción y objetivos
del proyecto 360°

REQUISITOS

Requisitos hardware y
software

VR

¿Qué es VR?, tipos,
formatos...

+

ANÁLISIS

Estudio sobre el software
y hardware empleado

ACTUALIDAD

Noticias actuales
relacionadas con VR

CONCLUSIÓN

Conclusión sobre el
proyecto

+

+



INTRO



REQUISITOS



VR



ANÁLISIS



ACTUALIDAD



CONCLUSIÓN



+

+

+

+

+

01.

INTRODUCCIÓN

Introducción al proyecto 360°



INTRO



REQUISITOS



VR



ANÁLISIS



ACTUALIDAD



CONCLUSIÓN



INTRODUCCIÓN

Investigación y documentación
Tour 360° interactivo por aula Ateca
Gafas VR





INTRO



REQUISITOS



VR



ANÁLISIS



ACTUALIDAD



CONCLUSIÓN



OBJETIVOS Y POSIBLES MEJORAS

OBJETIVOS

Uso de material del aula Ateca. (gafas VR y cámara)

Análisis y estudio del material y del software para contenido 360°

Montaje tour interactivo 360° del aula Ateca.

Generación de información interactiva del material del aula.

POSIBLES MEJORAS

Tour del IES:

Dependencias (biblioteca, gimnasio, pistas...)

Oferta educativa (ESO, bachilleratos, FP...)



INTRO



REQUISITOS



VR



ANÁLISIS



ACTUALIDAD



CONCLUSIÓN



+



+

02.

REQUISITOS

Requisitos hardware y software

+

+

+

+





INTRO



REQUISITOS



VR



ANÁLISIS



ACTUALIDAD



CONCLUSIÓN



REQUISITOS



CÁMARA 360º

Cámara con dos lentes gran angular que captura 360º

+



GAFAS VR

Dispositivo binocular para visualizar VR

+



SOFTWARE

Programa especial para el montaje de imágenes en 360º

+





INTRO



REQUISITOS



VR



ANÁLISIS



ACTUALIDAD



CONCLUSIÓN



03.

VR

¿Qué es VR?, tipos, formatos...





INTRO



REQUISITOS



VR



ANÁLISIS



ACTUALIDAD



CONCLUSIÓN



+

¿QUÉ ES VR?

+



+

+

DESCRIPCIÓN

- Realidad virtual
- Escenas y objetos simulados
- Sensación de inmersión
- A través de un dispositivo (gafas)

+

+

FORMATOS

- Contenido inmersivo
- Contenido no inmersivo

+



INTRO



REQUISITOS



VR



ANÁLISIS



ACTUALIDAD



CONCLUSIÓN



+

+



DIFERENTES REALIDADES

+

+



Realidad
virtual

Es un entorno de escenas y objetos de apariencia real que crea en el usuario la sensación de estar inmerso en él.

+



Realidad
aumentada

Conjunto de tecnologías que permiten que un usuario visualice parte del mundo real.

+



Realidad
mixta

Se mezclan la interactividad de la realidad virtual y el poder visual de la realidad aumentada.



INTRO



REQUISITOS



VR



ANÁLISIS



ACTUALIDAD



CONCLUSIÓN



REALIDAD VIRTUAL

+



+

REALIDAD AUMENTADA

+



+

+



INTRO



REQUISITOS



VR



ANÁLISIS



ACTUALIDAD



CONCLUSIÓN



REALIDAD MIXTA





INTRO



REQUISITOS



VR



ANÁLISIS



ACTUALIDAD



CONCLUSIÓN



04.

ANÁLISIS

Estudio sobre el software y hardware empleado



INTRO



REQUISITOS



VR



ANÁLISIS



ACTUALIDAD



CONCLUSIÓN



ANÁLISIS | HARDWARE

GOPRO MAX 360º



GAFAS VR OCULUS QUEST 2





INTRO



REQUISITOS



VR



ANÁLISIS



ACTUALIDAD



CONCLUSIÓN



+

+

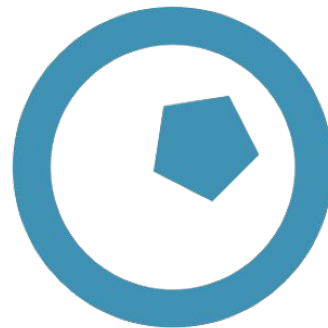


+

+



3DVISTA



KUULA

+

+

+



INTRO



REQUISITOS



VR



ANÁLISIS



ACTUALIDAD



CONCLUSIÓN



+

ANÁLISIS | SOFTWARE

+



+



3DVISTA

COMPLEJIDAD



FUNCIONALIDAD



PRECIO

500 € - LICENCIA PERMANENTE

COMPATIBILIDAD



KUULA

COMPLEJIDAD



FUNCIONALIDAD



PRECIO

BASIC 0\$ | PRO 16\$ | BUSINESS 36\$

COMPATIBILIDAD



+

+

+



INTRO



REQUISITOS



VR



ANÁLISIS



ACTUALIDAD



CONCLUSIÓN



+

+

+

+

+

05.

ACTUALIDAD

¿Cómo afecta la realidad virtual en la actualidad?



INTRO



REQUISITOS



VR



ANÁLISIS



ACTUALIDAD



CONCLUSIÓN

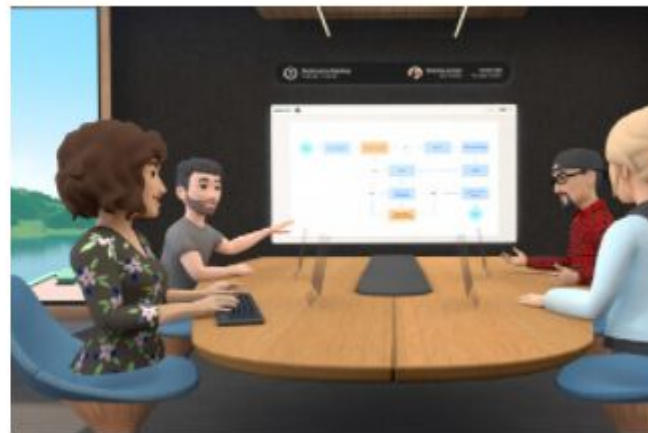


ACTUALIDAD

Ni videollamadas ni hologramas:
la idea de Facebook para el
teletrabajo es una sala con
avatares en realidad virtual

PRO

Esta nueva herramienta ha sido diseñada para ser
utilizada con las gafas de VR Oculus Quest 2. [LEER
MÁS »](#)





INTRO



REQUISITOS



VR



ANÁLISIS



ACTUALIDAD



CONCLUSIÓN



+

+



+

+

+

+

+

+



INTRO



REQUISITOS



VR



ANÁLISIS



ACTUALIDAD



CONCLUSIÓN



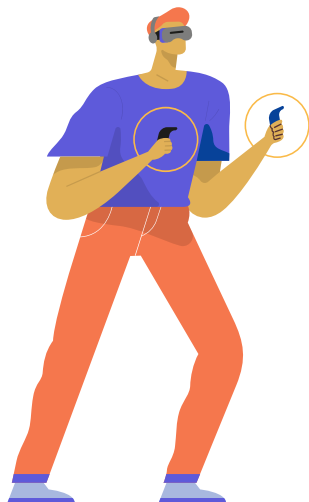
+

+



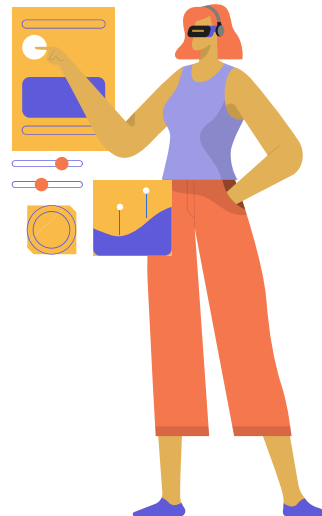
+

+



FIN

¡GRACIAS POR SU ATENCIÓN!



+

+