**IDEA**

Realidad Aumentada con marcadores.

Lo que se pretende es facilitar el aprendizaje del reino animal presentando información de un objeto con un QR en el ámbito educacional, para niños/as de 4 años en adelante, haciendo uso de la tecnología de realidad aumentada mediante marcadores para ampliar su conocimiento de una manera más interactiva.

**CARACTERÍSTICAS**

1. Tecnologías de las Que se parte:

* Realidad Aumentada
* Marcadores usando códigos QR
* Tabletas y dispositivos Android.

1. Interfaces a Desarrollar.

* Una interfaz de inicio interactiva.

1. Hardware a Desplegar o usar

El proyecto va a tener la capacidad de identificar marcadores QR donde los niños podrán visualizar animales en 3d, con su respectiva información y su clasificación. Esto será desplegado en el aula de informática de la institución educativa agropecuaria nuestra señora del Carmen, ubicado en la vereda Carmelo del municipio Cajibío – Cauca.

**ESTUDIANTES**

- Fainy Catherine Rosero Valencia [fainyr@unicauca.edu.co](mailto:fainyr@unicauca.edu.co)   
- Cristian Andrés Arias [acristian@unicacua.edu.co](mailto:acristian@unicacua.edu.co)

- William Fernando Romero [wfromero@unicauca.edu.co](mailto:wfromero@unicauca.edu.co)

**CLIENTES Y TUTOR**

- Cliente: Ligia González [ligonza2009@hotmail.com](mailto:ligonza2009@hotmail.com)

- Tutor: Miguel Ángel Niño [manzamb@unicauca.edu.co](mailto:manzamb@unicauca.edu.co)