



UNIVERSIDAD DE GRANADA

TRABAJO DE FIN DE GRADO
GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

Juego de mesa Cluedo basado en tecnología ARCore

**Desarrollo del juego de mesa Cluedo mediante uso de tecnologías
de realidad aumentada**

Autor
Miguel Ángel Torres López

Tutor
Francisco Luis Gutiérrez Vela



ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍAS INFORMÁTICA Y DE
TELECOMUNICACIÓN

—
Granada, 20 de julio de 2018

Juego de mesa Cluedo basado en tecnología ARCore: Desarrollo del juego de mesa Cluedo mediante uso de tecnologías de realidad aumentada

Miguel Ángel Torres López

Palabras clave: *ARCore, Unity, Android, juegos de mesa*

Resumen

Este documento expone mi trabajo de fin de grado, y los contenidos asociados al mismo.

Este proyecto se va a centrar en la planificación y desarrollo de un juego de mesa, que mediante las tecnologías de realidad aumentada, mas concretamente ARCore, aportará un nuevo enfoque sobre los juegos de esta temática, aprovechando las singulares características que la realidad aumentada ofrece.

El proyecto explorará también la integración de diferentes formas de interacción en juegos, permitiendo funcionalidades que se tendrán que llevar a cabo mediante interacción con elementos físicos, y otras funcionalidades que se desarrollarán con interacción únicamente con el dispositivo móvil.

Cluedo board game based on ARCore technology: Development of Cluedo game using augmented reality technologies

Miguel Ángel Torres López

Keywords: ARCore, Unity, Android, board games

Abstract

This document shows my end-of-degree project and the contents associated with it.

This project will focus on the planning and development of a board game, that using the augmented reality technologies available, specifically using ARCore, will bring a new approach to the games of this theme, taking advantage of the singular characteristics that augmented reality offers.

The main objective of the game is to explore the advantages that augmented reality can bring to mobile devices games, and more specifically to board games in mobile devices.

The project will also explore the integration of different ways of interaction in games, allowing functionalities that will have to be done by interacting with physical elements, and other functionalities that will have to be done interacting only with the mobile device.

Yo, **Miguel Ángel Torres López**, alumno de la titulación **Grado en Ingeniería Informática** de la **Escuela Técnica Superior de Ingenierías Informática y de Telecomunicación** de la **Universidad de Granada**, con DNI 71358141C, autorizo la ubicación de la siguiente copia de mi Trabajo de Fin de Grado en la biblioteca del centro para que pueda ser consultada por las personas que lo deseen.

Así mismo, el código fuente del proyecto y esta documentación pueden consultarse en la dirección <https://github.com/mat11995/TFG> para que aquellos que lo deseen puedan probar el proyecto.

Fdo: Miguel Ángel Torres López

Granada, a 20 de julio de 2018

D. Francisco Luis Gutiérrez Vela, profesor del **Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos** de la **Universidad de Granada**.

Informa:

Que el presente trabajo, titulado ***Juego de mesa Cluedo basado en tecnología ARCore: Desarrollo del juego de mesa Cluedo mediante uso de tecnologías de realidad aumentada***, ha sido realizado bajo su supervisión por **Miguel Ángel Torres López**, y autoriza la defensa de dicho trabajo ante el tribunal que corresponda.

Y para que conste, expide y firma el presente informe en Granada, a 20 de julio de 2018.

El tutor:

Francisco Luis Gutiérrez Vela

Agradecimientos

A mi tutor del TFG por toda la ayuda y apoyo durante el proyecto.

A mi familia por estar ahí siempre que lo he necesitado.

A mis amigos y amigas por todas las veces que me han ayudado y apoyado durante todas las etapas de mi vida.

A mis profesores por su incansable esfuerzo durante estos años de carrera para que aprendamos lo máximo posible y de la mejor manera.

Índice general

1. Introducción y objetivo	1
1.1. Motivación	3
1.2. Estructura del documento	3
1.3. Objetivo	4
2. Estado del arte	7
2.1. Realidad aumentada	7
2.2. Diferencias entre realidad aumentada, realidad virtual y realidad mixta	7
2.3. Aplicaciones de la realidad aumentada	8
2.4. Formas de integrar la información digital con el mundo real .	13
2.5. Tecnologías de visualización de Realidad Aumentada	16
2.6. Desarrollo de realidad aumentada	22
2.6.1. Librerías	22
2.6.2. Herramientas de autor	23
2.6.3. ARCore	24
2.6.4. Tabla comparativa de librerías	27
2.7. Interfaces tangibles	27
2.8. Estudio de mercado sobre aplicaciones que hacen uso de realidad aumentada	29
2.9. Estudio de mercado sobre juegos de mesa que hacen uso de realidad aumentada	35
2.10. Conclusiones	38
3. Análisis inicial del problema	41
3.1. Concepto inicial del juego	41
3.2. Narrativa	42
3.3. Realidad aumentada	42
4. Metodologías a usar en el proyecto	45
4.1. Metodologías de desarrollo ágil	45
4.1.1. Diseño centrado en el usuario	47
4.2. Desarrollo de videojuegos	48

5. Plan de entregas	49
5.1. Plan de entregas	49
5.2. Historias de usuario	51
6. Desarrollo. Entregas e iteraciones	53
6.1. Entrega 0	53
6.1.1. Primera iteración	53
6.2. Entrega 1	53
6.2.1. Bocetos	53
6.2.2. Pruebas heurísticas	54
6.2.3. Pruebas de usabilidad	56
6.2.4. Segunda iteración	57
6.2.5. Conclusiones	57
6.3. Entrega 2	58
6.3.1. Tercera iteración	58
6.3.2. Cuarta iteración	58
6.4. Entrega 3	58
6.4.1. Quinta iteración	58
6.4.2. Sexta iteración	58
6.4.3. Séptima iteración	58
6.5. Entrega 4	58
6.5.1. Octava iteración	58
7. Conclusiones y Trabajos futuros	59
7.1. Conclusiones	59
7.2. Trabajo futuro	59
8. Apéndices	61
8.1. Historias de usuario	61
8.2. Bocetos	66
8.3. Tablas de usabilidad para los bocetos	68
Glosario de términos	73
Bibliografía	75

Capítulo 1

Introducción y objetivo

La realidad aumentada es una tecnología que está en pleno auge, no paramos de ver noticias que nos muestran todo lo que esta permite, las diferentes utilizadas que tiene y como va a mejorarnos la vida. No obstante esto no era así hace un año, como se puede observar en el grafico del "Hype Cycle"de Gartner sobre tecnologías emergentes en 2017, Figura 1.1, la realidad aumentada se situaba en el tramo de desilusión, lo que significa que apenas se hablaba de dicha tecnología, y todavía había mucho trabajo para que saliera adelante.

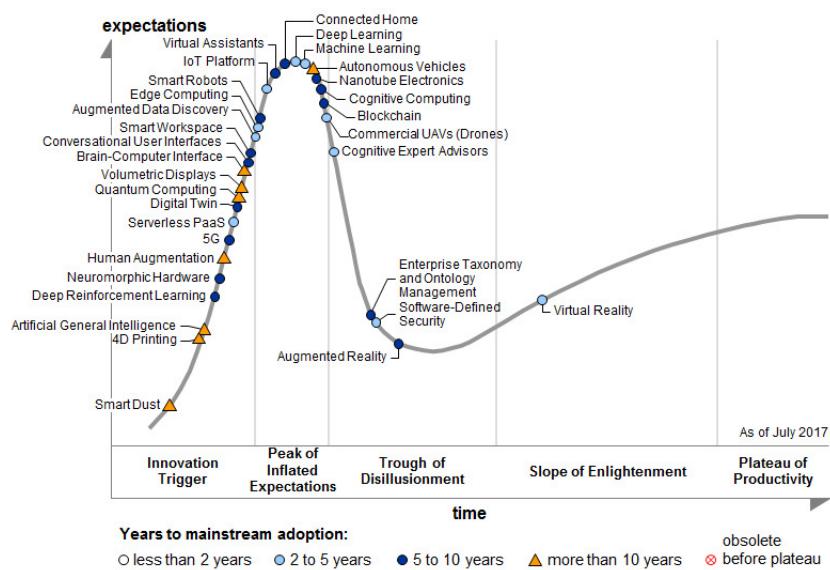


Figura 1.1: Imagen que muestra el "Hype cycle"de Gartner para tecnologías emergentes en 2017.²

² <https://www.gartner.com/newsroom/id/3784363>, Gartner (July 2017)

Sin embargo, desde que Apple y Google lanzaran sus respectivas librerías hace apenas un año, la realidad aumentada ha mejorado su situación notablemente, distanciándose de la realidad aumentada vista hasta el momento, estas nuevas librerías permiten, con los componentes de un dispositivo móvil de masas sea posible reconocer y entender el mundo que le rodea, así como su posición en el mundo. Esto supone una diferenciación en las tecnologías hasta entonces presentes, que o bien necesitaban de mucho hardware para ser capaces de conseguir esto, o en dispositivos móviles de masas, tenían capacidades reducidas.

Actualmente la realidad aumentada abre un mundo de grandes posibilidades que pueden revolucionar muchos ámbitos, entre ellos el de los juegos. Un videojuego ya no tiene que quedarse dentro de una pantalla o un mundo virtual, ahora puede dar el salto al mundo real, esto aporta un grado derealismo y espectacularidad que puede suponer una reinvención de los juegos como ahora los conocemos.

Por otro lado, la mayoría de la población dispone de un dispositivo móvil, como podemos ver en la Figura 1.2, en el año 2017, un 97.4 % de los hogares españoles contaba con al menos un dispositivo móvil [1], esto implica que casi la totalidad de los españoles tiene acceso a dispositivos móviles, y por tanto, a las aplicaciones que utilizan realidad aumentada.

Equipamiento de las viviendas en algunos productos de tecnologías de información y comunicación

Años 2016 y 2017. (% de hogares)

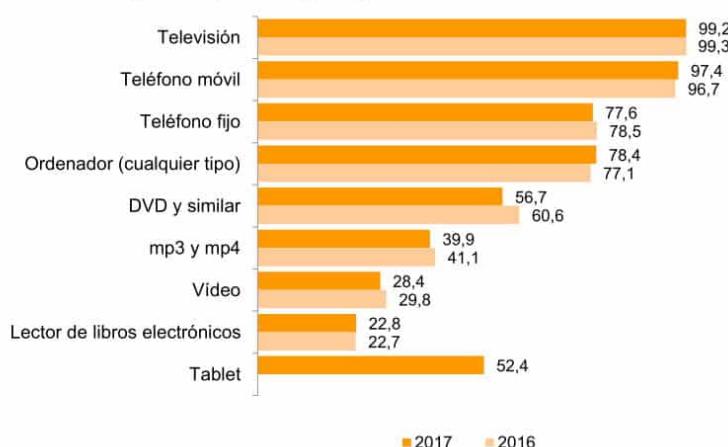


Figura 1.2: Imagen que muestra los porcentajes de hogares que cuentan con cada dispositivo tecnológico.⁴

1.1. Motivación

Personalmente el estar una gran parte del tiempo de cada dia utilizando mi teléfono móvil y jugando con él me despertó la curiosidad acerca de como se desarrollan los videojuegos, y que es lo que hay detrás del producto que al final el usuario descarga de una tienda de aplicaciones.

Por otro lado, mi interés por el desarrollo del software me lleva a querer conocer y explorar este mundo, la experiencia de planificar y desarrollar un proyecto software al completo por mi mismo.

Las nuevas tecnologías siempre me han llamado la atención y me gusta estar informado sobre ellas, y viendo la revolución de la realidad aumentada me pareció un mundo apasionante por las capacidades ofrece, el poder fusionar el mundo virtual y real, y llevar a cabo aplicaciones y juegos con ella, me pareció algo fascinante y que sin duda me gustaría explorar.

La amplia disponibilidad de dispositivos móviles entre la población, y el alto nivel de uso diario que hacen los usuarios de estos, hace del desarrollo para estos dispositivos algo atractivo, ya que es probablemente la mayor plataforma para desarrolladores de software actualmente.

Esto en conjunto con el crecimiento de la realidad aumentada, hace que un juego para dispositivos móviles que hace uso de esta tecnología, sea una opción muy interesante para un proyecto, que permite adquirir conocimientos en el desarrollo de videojuegos, en el desarrollo de aplicaciones móviles, y explorar la realidad aumentada y lo que puede aportar a las aplicaciones de dispositivos móviles actuales.

1.2. Estructura del documento

Este documento se divide en 7 capítulos, a continuación se detalla el contenido de cada uno de los capítulos del documento:

- **Capítulo 1, Introducción y objetivo:** En este capítulo se hace una pequeña introducción al proyecto, explicando la motivación por la que surgió el proyecto, la estructura del documento, y también se exponen los objetivos que han sido establecidos para este proyecto.
- **Capítulo 2, Estado del arte:** En este capítulo se hará una exposición de cuál es el estado actual de la realidad aumentada, diferencias con

⁴Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de la Información y Comunicación en los Hogares. INE, B. (2017).

tecnologías similares, que aplicaciones tiene, varios estudios de mercado, etc. En resumen, este punto pone al lector en contexto de la situación actual de la realidad aumentada.

- **Capítulo 3, Análisis inicial del problema:** En este capítulo expondrá la idea inicial del juego, junto con su narrativa.
- **Capítulo 4, Metodologías a usar en el proyecto:** En este capítulo se explica la utilización de metodologías ágiles, del diseño centrado en el usuario y del funcionamiento del desarrollo de videojuegos.
- **Capítulo 5, Plan de entregas:** En este capítulo se detalla el plan de entregas llevado a cabo, y las historias de usuario realizadas para definir los requisitos que tendrá el sistema.
- **Capítulo 6, Desarrollo. Entregas e iteraciones:** En esta capítulo se recogerá el trabajo realizado durante las diferentes iteraciones, así como el resultado de las distintas entregas.
- **Capítulo 7, Conclusiones y Trabajos Futuros:** En este capítulo se expone el resultado del proyecto, las conclusiones obtenidas del desarrollo de éste y los trabajos futuros a realizar en el proyecto.

1.3. Objetivo

El objetivo principal de este proyecto es explorar que ventajas puede aportar la realidad aumentada, mas concretamente el SDK ARCore, a los juegos en dispositivos móviles, y mas específicamente a los juegos de mesa en dispositivos móviles. Por tanto, mediante este proyecto se adquirirá experiencia en el desarrollo con tecnologías de realidad aumentada.

Una vez mencionado el objetivo principal del proyecto vamos a detallar los objetivos mas específicos:

- Investigar una implementación para juegos de mesa virtuales que aporte un enfoque diferente al habitual.
- Aprender a planificar y desarrollar proyectos de software utilizando metodologías de desarrollo ágil.
- Aprender a desarrollar videojuegos utilizando la herramienta Unity.
- Adquirir conocimientos sobre la realidad aumentada y como ésta funciona.

- Analizar cuales son los SDK disponibles para desarrollar aplicaciones de realidad aumentada en dispositivos móviles y cuales son las diferencias entre estas.
- Aprender a utilizar ARCore para crear experiencias de realidad aumentada.

Capítulo 2

Estado del arte

2.1. Realidad aumentada

Una de las primeras definiciones de realidad aumentada fue dada por Ronald Azuma en 1997 [2], y dice que la Realidad Aumentada es cualquier sistema que combine elementos reales y virtuales, que sea interactivo en tiempo real y que sea registrado en tres dimensiones. Por tanto, la realidad aumentada es una tecnología que permite añadir información virtual al mundo real a través de un dispositivo, es decir, permite mostrar el mundo real con objetos virtuales en éste, por lo que no pretende crear un mundo virtual, sino complementar al mundo real con más información.

2.2. Diferencias entre realidad aumentada, realidad virtual y realidad mixta

Las diferencias entre estas tres tecnologías son las siguientes [3]:

- **Realidad virtual:** Es una tecnología completamente inmersiva que consiste en convencer a tus sentidos de que estás en otro mundo que no es el real, es un mundo virtual. Usando un dispositivo que se coloca en la cabeza, la realidad virtual permite disfrutar de un mundo de imágenes y sonidos generado por ordenador en el que se puede manipular objetos, y moverse por dicho mundo usando controladores hapticos conectados a un ordenador o a una consola.
- **Realidad aumentada:** Es una tecnología que superpone información digital sobre elementos del mundo real. El elemento central es el mundo real, pero lo mejora con otros detalles digitales, complementando así la realidad.
- **Realidad mixta:** Es una tecnología que hace converger el mundo real y elementos digitales. En esta puedes interactuar y manipular tanto

elementos físicos como virtuales. La realidad mixta te permite sumergirte en el mundo que te rodea incluso cuando tú interactúas con el entorno virtual usando tus propias manos. Esta tecnología te permite tener un pie en el mundo real y el otro en un lugar imaginario.

2.3. Aplicaciones de la realidad aumentada

- **Medicina:** La realidad aumentada puede aportar grandes avances a la medicina, ya que permite la visualización en 3D de objetos que bien pueden ser órganos o partes del cuerpo en el mundo real, por lo que puede facilitar a los doctores muchas tareas que requieran el estudio de modelos 3D. Por ejemplo, los doctores pueden utilizar la realidad aumentada con el objetivo de prepararse para una operación como se puede observar en la Figura 2.1, o simplemente para tareas de visualización médica, de igual manera que actualmente se utilizan los TAC o las resonancias magnéticas, pero los datos obtenidos con dichos escáneres se convertirían en modelos 3D que son mucho más sencillos de explorar que un conjunto de imágenes 2D. También se podría utilizar la realidad aumentada con el objetivo de entrenamiento para cirujanos que se están formando, mostrándoles instrucciones sobre un modelo 3D de cómo se debería realizar una determinada operación, ayudando así a que no necesiten consultar un manual y quitar la vista del “paciente” si no que todo sería sobre dicho “paciente” que realmente es un modelo 3D [2].

² Philip Pratt, et al. Eur Radiol Exp, 2018



Figura 2.1: Profesionales médicos utilizando realidad aumentada como ayuda para una operación.²

- **Educación:** La realidad aumentada tiene mucho que aportar a la educación, ya que permite una forma interactiva de aprender que los libros no permiten. Por ejemplo, que mejor manera de aprender el sistema respiratorio que con uno a tamaño real en 3D que tu puedes explorar. Y la realidad aumentada no implica que los libros no sirvan y vayan a desaparecer, si no que puede suponer un complemento para dichos libros como se puede observar en la Figura 2.2, cambiando la forma en la que nos relacionamos con ellos, por ejemplo, con imágenes en los libros que al escanearlas muestren elementos 3D que nos permitan comprender mejor el contenido que se está exponiendo en dicho libro [4].
- **Entrenamiento:** La realidad aumentada se puede aplicar en el entrenamiento relacionada a juegos, por ejemplo, mostrando los tableros de juego en una superficie plana en lugar de en la pantalla en 2D, como se puede ver en la Figura 2.4, pero también se puede aplicar la realidad aumentada en otras formas de entrenamiento diferentes, por ejemplo, en los deportes que se retransmiten, mostrando información relevante para los usuarios sobre dicho deporte, por ejemplo, en las carreras de coches, ya que puede estar grabado desde cierta distancia mostrar sobre cada coche información de quien es, su puesto y la velocidad que lleva como se puede ver en la Figura 2.3 [5].

⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=IeHKVC0XLe4>, Alibabach

⁶ <https://itunes.apple.com/us/app/stack-ar/id1269638287?mt=8>, Ketchapp



Figura 2.2: Libro que utiliza la realidad aumentada para mostrar el dibujo en 3D.⁴



Figura 2.3: Imagen que muestra la utilización de realidad aumentada en la retransmisión de deportes. [5]

- **Turismo:** La realidad aumentada puede dar una vuelta al turismo, teniendo un guia turistico en tu propio dispositivo móvil, por ejemplo, mediante el uso de realidad aumentada que utiliza la geolocalización, puede indicar los monumentos relevantes de la ciudad, la distancia a ellos y donde están a través de la cámara de un dispositivo móvil. También puede mejorar las experiencias turísticas actuales de una forma mucho más visual, cuando se esté en un sitio histórico te puede contar la historia de una forma más entretenida y visual, mostrando elementos 3D en el lugar, recreando lo que sucedió, como se puede observar en la Figura 2.5 [4].



Figura 2.4: Imagen que muestra la utilización de realidad aumentada en un juego.⁶



Figura 2.5: Imagen que muestra un hecho histórico visualizándose con realidad aumentada. [18]

- **Comercio:** La realidad aumentada puede revolucionar el sector de las ventas por internet, la mayor desventaja actual que tiene comprar por internet es que el usuario se tiene que conformar con imágenes 2D del producto, la realidad aumentada permite romper esa barrera, y mostrar al usuario el producto en 3D, en tamaño real en su propia casa, por ejemplo, esto es muy útil con muebles ya que necesitas las medidas del hueco que tienes y del mueble para saber si encajará en el hueco o simplemente si queda bonito en la habitación, con la realidad aumentada ambos problemas están solucionados, puedes ver el mueble en el hueco que quieras en tamaño real, lo que te permite saber si cabe y si queda bien. Un



Figura 2.6: Imagen que muestra la utilización de realidad aumentada en un juego.⁸

ejemplo de este tipo de aplicación se puede observar en la Figura 2.6.

⁸ <https://itunes.apple.com/es/app/ikea-place/id1279244498?mt=8>, Ikea

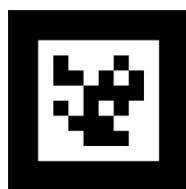


Figura 2.7: Imagen que muestra un ejemplo de marcador.

2.4. Formas de integrar la información digital con el mundo real

A la hora de trabajar con realidad aumentada, es necesario que la información que se situe en el mundo real vaya vinculada a un elemento, a continuación se listan los diferentes elementos a los que se puede vincular la información en una aplicación de realidad aumentada [6]:

- **Vincular la información a un marcador:** Un marcador es una imagen en blanco y negro que contiene un patrón, como puede ser un código QR, un ejemplo de marcador se puede ver en la Figura 2.7. Este tipo de tecnología almacena en memoria marcadores, y cuando se escanea dicho marcador se puede mostrar una información asociada a este con respecto a la posición de dicho marcador, como se puede ver en la Figura 2.8.

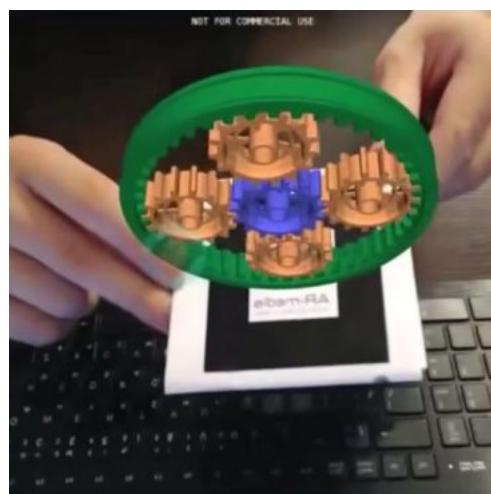


Figura 2.8: Imagen que muestra un marcador con un modelo 3D asociado a este.¹⁰

- **Vincular la información a una imagen fija o móvil:** Lo que hace es almacenar en memoria imágenes, y cuando dichas imágenes se escanean se puede mostrar una información asociada a dicha imagen con respecto a la posición de la imagen, cabe la posibilidad de que cuando dicha imagen esté en movimiento se pierda la información asociada a esta y se muestre cuando vuelva a estar fija, o por el contrario que dicha información asociada se desplace junto con la imagen. Podemos observar un ejemplo en la Figura 2.9.



Figura 2.9: Imagen que muestra una imagen con un modelo 3D asociado a esta.¹²

¹⁰ <http://www.himix.lt/augmented-reality/augmented-reality-using-armedia/>,
Himix

¹² <https://vrscout.com/news/augmented-reality-app-1-dollar-bill-tour-white-house/>, Kyle Melnick

- **Vincular la información a un objeto 3D:** Lo que ocurre es que se tendrá almacenado en memoria un modelo del objeto, y con dispositivos como Kinect (mostrado en la Figura 2.10) se puede reconocer dicho objeto y asociar una información a este.



Figura 2.10: Imagen que muestra la herramienta kinect.¹³

- **Vincular la información a una escena:** Lo que hace esta técnica es escanear el mundo real y asignar coordenadas, escaneará las superficies planas horizontales y verticales, y establecerá un modelo 3D de estas, en el que establece coordenadas, y a cada una de estas coordenadas se puede asociar información con respecto a la posición de esta, como se puede ver en la Figura 2.11, lo que nos permitirá gracias a que se escanea el mundo en 3D que al movernos alrededor, incluso si dejamos de tener la coordenada dentro de la visión de la cámara, que al volver a mirar al punto de la coordenada la información asociada siga ahí.



Figura 2.11: Imagen que muestra el reconocimiento de superficies de una escena y la asociación de información a una coordenada de esta escena.¹⁵

¹³ <https://www.vidaextra.com/hardware/kinect-esta-oficialmente-muerto>, Sergio Cejas

- **Vincular la información a una coordenada del mundo real:**

Se tendrá la información asignada a dicha coordenada del mundo, y gracias al sistema gps del dispositivo y otros sensores, permite que cuando dicha coordenada entre en el rango de visión del dispositivo, muestre la información asociada a esta, como se puede observar en la Figura 2.12.

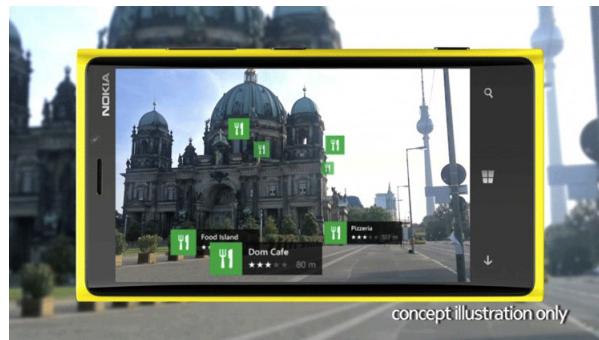


Figura 2.12: Imagen que muestra la visualización de información asociada a coordenadas del mundo real.¹⁷

2.5. Tecnologías de visualización de Realidad Aumentada

En esta sección se abordará los diferentes tipos de pantalla que permiten la visualización en realidad aumentada [7], veremos categorizadas estas pantallas por la tecnología que utilizan, y también por la situación de dichas pantallas entre el usuario y el mundo real.

Existen diferentes tecnologías para utilizar en pantallas para visualización de realidad aumentada:

- **Pantallas basadas en video:** Estas pantallas mediante procesos digitales combinan imágenes virtuales con video del mundo real. Estas pantallas son las más populares al estar en los dispositivos que usamos en el día a día como smartphones y tablets, como se puede ver en la Figura 2.13.

¹⁵ <https://android.jlelse.eu/exploring-android-arcore-4463e15f928e>, Vortana Say

¹⁷ <https://www.gislounge.com/augmented-reality-digital-map-revolution/>, Nokia

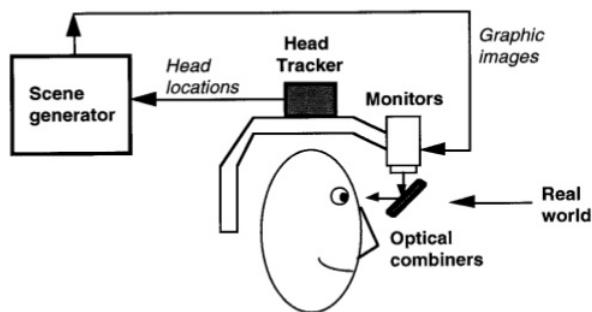
¹⁹ <https://urbantecno.com/tecnologia/arkit-realidad-aumentada-apple>, Eva Rodríguez de Luis



Figura 2.13: Imagen que muestra una tablet usando una aplicación de realidad aumentada.¹⁹

- **Pantallas ópticas transparentes:** Estas pantallas mediante sistemas ópticos combinan imágenes virtuales con video del mundo real. Normalmente estas pantallas incluyen separadores de rayos, como un medio espejo, que permiten que en ese separador se vea la vista del mundo real a través del espejo, y los elementos virtuales añadidos, reflejados en el espejo, procedentes de una pantalla. En la Figura 2.14 se puede ver un esquema del funcionamiento de este tipo de pantallas.

Optical see-through HMD



15

Figura 2.14: Imagen que muestra un esquema de como funcionan las pantallas ópticas transparentes.²¹

- **Pantallas basadas en proyección:** Estas se encargan de proyectar las imágenes virtuales directamente sobre objetos del mundo real, como se puede ver en la Figura 2.15, esto combinado con el seguimiento de la posición del usuario y del objeto 3D, permite una aumentación interactiva. Por lo general, estos dispositivos suelen incluir un proyector montado en el techo o paredes.

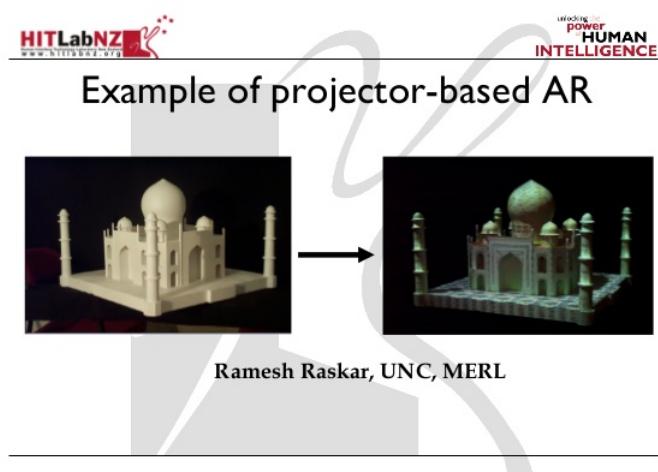


Figura 2.15: Imagen que muestra como sobre un objeto se proyecta para conseguir una apariencia de objeto real.²³

- **Pantallas de ojo multiplexado:** Esta pantalla a diferencia de las anteriores no proporciona el mundo real con las imágenes virtuales ya mezcladas, si no que le proporciona al usuario ambas vistas y es el usuario el encargado de combinarlas mentalmente. Normalmente estas pantallas se suelen situar bastante cerca del ojo del usuario, para facilitar así la integración de los elementos virtuales que la pantalla muestra en el mundo real. Un ejemplo de visión con este tipo de pantallas se puede observar en la Figura 2.16.

²¹Augmented Reality ppt. [Diapositivas de Power Point]. Recuperado de <https://www.slideshare.net/Khyati14Ganatra/augmented-reality-ppt-47315337>. Ganatra, K. (22 de abril de 2015).

²³2013 426 Lecture 2: Augmented Reality Technology. [Diapositivas de Power Point]. Recuperado de <https://www.slideshare.net/marknb00/2013-426-lecture-2-augmented-reality-technology>. Billinghurst, M. (23 de julio de 2013).

²⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=d-y3bEjEVV8>, Phandroid



Figura 2.16: Imagen que muestra como es llevar las Google Glass puestas.²⁵

Otra forma de categorizar los tipos de pantalla puede ser por la situación de la pantalla entre el usuario y el mundo real:

- **Head-attached displays:** Son dispositivos que van colocados en la cabeza del usuario, y que pueden ser desde el tamaño de un casco al tamaño de unas gafas.
- **Hand-held display:** Son dispositivos que el usuario puede sujetar con las manos, generalmente serán smartphones y tablets.
- **Spatial displays:** Suelen ser pantallas que están colocadas en un dispositivo o habitación, por lo que no permiten mucha movilidad.

Algunos ejemplos de Head-attached displays:

- **Hololens:** Este dispositivo entraría dentro de las pantallas ópticas transparentes, básicamente tienen unas lentes transparentes que permiten ver el mundo real, pero a la vez en estas se proyectan hologramas que se integran perfectamente con el mundo real gracias a los sensores que las gafas llevan integrados [8].

²⁶ <https://www.microsoft.com/es-es/hololens/commercial-overview>, Microsoft



Figura 2.17: Imagen que las gafas Hololens.²⁶

- **Google glass:** Este dispositivo entraría dentro de las pantallas de ojo multiplexado, son unas gafas que tienen un pequeño espejo semi-reflectivo en el que se muestran las imágenes, que al estar cerca del ojo superpone la información sobre el mundo real [9].



Figura 2.18: Imagen que las gafas Google Glass.²⁷

- **Meta glasses:** Este dispositivo entraría dentro de las pantallas ópticas transparentes, funciona igual que las Hololens, con la diferencia de que necesitan estar conectadas a un ordenador para llevar a cabo el procesamiento gráfico [10].

²⁷ <https://www.xataka.com/realidad-virtual-aumentada/no-estaban-muertas-google-glass-enterprise-salen-a-la-venta-y-para-esto-sirven-en-2017>, Xataka

²⁸ <http://www.metavision.com/>, Meta



Figura 2.19: Imagen que las gafas Meta Glasses.²⁸

- **Magic Leap:** Este dispositivo entraría dentro de las pantallas ópticas transparentes, el funcionamiento de estas gafas es algo especial, dado que la pantalla es capaz de crear campos de luz como los que percibimos del mundo real, para que la visualización de un objeto 3D sea más natural y no canse la vista [11].



Figura 2.20: Imagen que las gafas Magic Leap.²⁹

- **Mira Headset:** Este dispositivo entraría dentro de las pantallas ópticas transparentes, básicamente dispone de unas gafas con cristal reflectivo y un hueco para colocar un smartphone, por lo que se puede ver a través, pero se ve superpuesta la imagen que muestra el dispositivo móvil gracias a la

²⁹ https://elpais.com/tecnologia/2017/12/20/actualidad/1513784616_903835.html, El País

aplicación de la propia empresa [12].

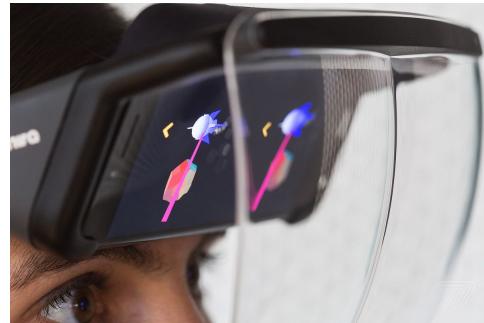


Figura 2.21: Imagen que las gafas Mira Headset.³⁰

2.6. Desarrollo de realidad aumentada

2.6.1. Librerías

- **ARKit:** Es la librería creada por Apple para llevar la realidad aumentada a los dispositivos iOS que dispongan de la versión 11 o superior, hace uso de tecnologías similares a ARCore para conocer la posición del dispositivo, detectar superficies horizontales, verticales e irregulares y para conocer las condiciones de luz del entorno [13].
- **Vuforia:** Es un SDK de realidad aumentada muy popular que permite desarrollar aplicaciones tanto para Android como para iOS, su funcionamiento consiste en introducir modelos virtuales en diferentes targets u objetivos, que serán detectados por la cámara. Estos objetivos pueden ser imágenes planas como la página de una revista o una fotografía sobre las que se puede colocar un modelo virtual, objetos con diferentes superficies planas, en las que cada superficie plana se considera un objetivo diferente, o modelos que a partir de un modelo 3D permite reconocer uno real a través de la cámara, y utilizarlo como objetivo, por ejemplo coches o juguetes [14].
- **EasyAR:** Es un SDK de realidad aumentada que permite desarrollar aplicaciones tanto para Android como para iOS, contiene varias API que permiten programar en c, c++, java en caso de hacer la aplicación para Android y swift en caso de

³⁰ <https://www.theverge.com/2017/7/18/15948700/mira-prism-iphone-augmented-reality-headset-hands-on-announce>, The Verge

hacer la aplicación para iOS, permite la detección de imágenes planas, es decir, fotos o páginas de revista entre otros sobre las que se puede colocar el modelo virtual, permite la detección de varios objetivos simultáneamente y que el reconocimiento de objetivos se haga en la nube, también permite el seguimiento de objetos 3D [15].

- **Wikitude:** Es un SDK de realidad aumentada muy reconocida que permite desarrollar aplicaciones tanto para Android, iOS y smartglasses. Incluye en un mismo SDK ARCore y ARKit con su propia plataforma. Permite el reconocimiento de objetos, de imágenes, sobre las que permite colocar un modelo virtual, también permite la geolocalización y el reconocimiento en la nube [16].

2.6.2. Herramientas de autor

- **AR Studio:** Es una herramienta desarrollada por Facebook que te permite crear efectos/elementos que se pueden aplicar al mundo real cuando usas la cámara, es capaz de seguir varios puntos en una cara y de detectar superficies planas, lo que permite aplicar dichos efectos/elementos a esos puntos. La forma de crear estas experiencias de realidad aumentada es mediante un editor gráfico, lo que facilita el proceso [17].

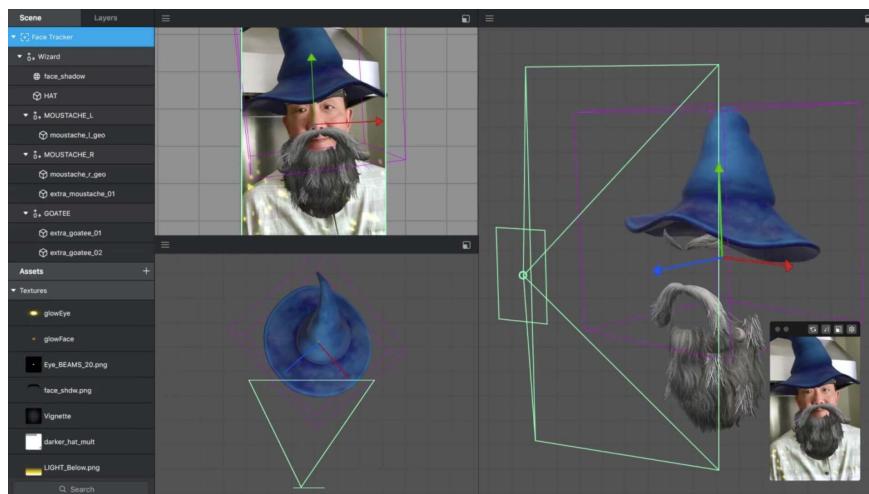


Figura 2.22: Imagen que muestra el editor AR Studio.³¹

³¹ <https://marketingland.com/hands-facebooks-ar-studio-create-snapchat-like-camera-effects-212664>, Marketing Land

- **Layar:** Es una herramienta desarrollada por la propia empresa Layar, que permite de una forma sencilla crear experiencias de realidad aumentada a partir de una imagen que tu cargas, y la forma de crear esa experiencia es con un editor gráfico. Por ejemplo, puedes poner la imagen de una tarjeta de felicitación y con el editor crear los elementos de realidad aumentada que surgirán a partir de la tarjeta [18].

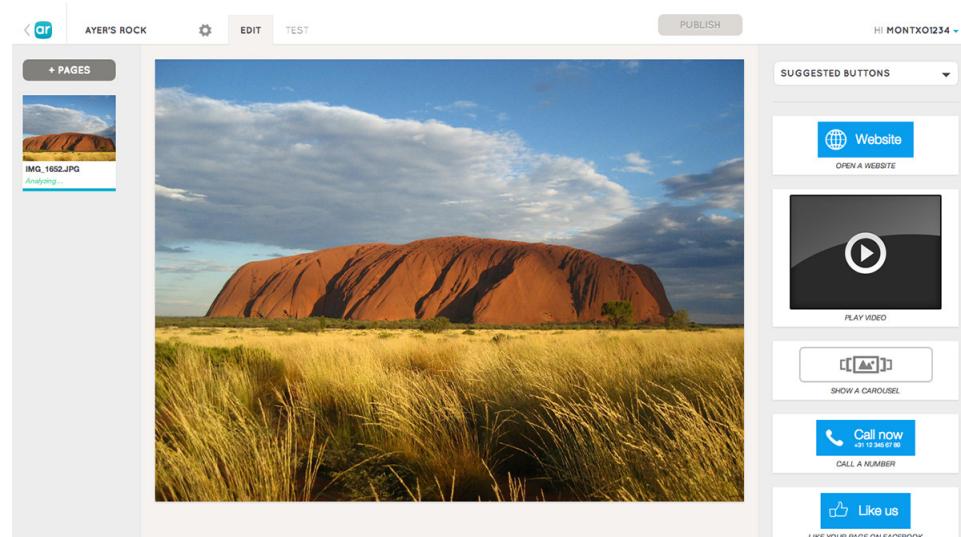


Figura 2.23: Imagen que muestra el editor Layar Creator.³²

2.6.3. ARCore

Es la librería creada por Google para llevar la realidad aumentada a los dispositivos android que dispongan de la versión 7 o superior, esta librería se basa en el uso de tres tecnologías, motion tracking para que el teléfono conozca cuál es su posición relativa al mundo real, environment understanding para que el teléfono detecte la posición y tamaño de superficies horizontales planas y light estimation para que el teléfono pueda conocer las condiciones de luz del entorno.

La tecnología motion tracking que utiliza le permite a través de la cámara identificar puntos interesantes del mundo y ver cómo estos puntos se mueven con el tiempo. Y combinando el movimiento de dichos puntos y los sensores del teléfono puede determinar la posición y orientación del teléfono conforme este se

³² <https://www.behance.net/gallery/15241153/Layar-Creator-20>, Behance

mueve por el espacio.

Además de estos puntos de interés, ARCore detecta superficies planas, que junto con la estimación de luz le permiten construir su propia representación del mundo.

Esta representación del mundo permite situar información como objetos, anotaciones, etc. que se integra perfectamente en el mundo real [19].

Elementos destacables de ARCore:

- **Augmented Images:** Permite a una aplicación que hace uso de la tecnología ARCore, detectar imágenes 2D en el mundo real y sabe las posiciones de estas, es decir, sabe dónde está cada imagen escaneada con respecto al mundo real, por lo que puedes moverte, y la aplicación seguirá teniendo el conocimiento de que está ahí situada esa imagen. Y a una imagen puedes asociar elementos 3D, que se situarán donde el desarrollador indique con respecto a la posición de la imagen a la que están asociados, por lo que, una vez detectada puedes moverte que los elementos 3D mostrados seguirán en esa posición aunque la imagen desaparezca de cámara, ya que, como se ha explicado mantiene la posición de dicha imagen, y por tanto, de sus elementos asociados con respecto al mundo real. No permite el reconocimiento de una imagen en movimiento, por lo que una vez la imagen se vuelva a parar, volverá a reconocerla y mostrar los elementos 3D asociados a ella. Se puede utilizar desarrollando con Android, Android NDK, Unity y Unreal Engine [20].
- **Cloud Anchors:** Permite a una aplicación que hace uso de la tecnología ARCore, compartir Anchors entre distintos dispositivos. Un Anchor describe una ubicación fija y una orientación en el mundo real, por lo que, se puede usar para entonces enlazar objetos a ese anchor, de forma que ese objeto tomará esa posición en el mundo y esa orientación y no se modificará, aportando así una mayor sensación derealismo [21]. Por tanto, al compartir estos anchors, si desde otro dispositivo escaneas la misma escena, va a ser capaz de posicionar dicho anchor en el dispositivo actual, y mostrar los elementos enlazados a dicho anchor en el dispositivo, permitiendo así crear experiencias compartidas. Este componente está disponible tanto para Android como para iOS, de forma que un juego desarrollado para diferentes sistemas

operativos pueda compartir esta información, fundamental para las experiencias de realidad aumentada compartidas. Se puede utilizar desarrollando con Android, Android NDK, Unity y Unreal Engine [22].

- **Sceneform:** Permite a una aplicación que utiliza ARCore trabajar con dicha tecnología sin necesidad de tener conocimientos acerca de gráficos 3D y OpenGL. Sceneform añade un plugin a Android Studio que permite importar, ver y construir modelos 3D, y también añade una API de alto nivel para los gráficos de escena, todo esto integrable de forma sencilla con ARCore de forma que es sencillo hacer aplicaciones de realidad aumentada [23].

Actualmente ARCore tiene soporte para desarrollo en las siguientes plataformas:

- **Android:** Se utilizará el framework “Android Studio”, y el lenguaje Java.
- **Android NDK (Kit de desarrollo nativo):** Se utilizará el framework “Android Studio”, y el lenguaje C o C++. Android NDK consiste en un conjunto de herramientas que te permiten utilizar código C o C++ en aplicaciones Android, de forma que, por ejemplo, puedes utilizar bibliotecas que ya tenías, mejorar el rendimiento de la aplicación o conectar una aplicación entre plataformas [24].
- **iOS:** ARCore permite que mientras se desarrolla utilizando ARKit, mediante la SDK que proporcionan puedes utilizar anchors que otro dispositivo ha creado, usando la característica “Cloud Anchor”, o crear esos anchors y compartirlos.
- **Unity:** Permite el desarrollo de videojuegos con Unity utilizando el SDK de ARCore para esta plataforma, la programación de los scripts característicos de Unity se llevará a cabo utilizando el lenguaje C o UnityScript, lenguaje que fue creado con JavaScript como base [25].
- **Unreal Engine:** Permite el desarrollo de videojuegos con Unreal Engine utilizando el SDK de ARCore para esta plataforma, la programación en Unreal se lleva a cabo utilizando el lenguaje C++ [26].
- **Web:** Permite el desarrollo web utilizando Realidad Aumentada, de forma que usando la librería javascript “three.ar.js”, y un navegador especial para realidad aumentada que ellos proporcionan, se puede utilizar la realidad aumentada en tecnologías web [27].

2.6.4. Tabla comparativa de librerías

Librería	Reconocimiento de imágenes	Plataformas compatibles	Licencia
ARKit	Si	iOS, Xcode	Libre
Vuforia	Si	Android, iOS, Unity	Libre y Comercial
EasyAR	Si	Android, iOS, Unity	Libre y Comercial
Wikitude	Si	Android, iOS, Titanium, Xamarin, Cordova, Unity	Comercial
ARCore	Si	Android, Unity, Unreal Engine, Android Studio, iOS	Libre

Tabla 2.1: Tabla comparativa de librerías.

2.7. Interfaces tangibles

Las interfaces tangibles son interfaces de usuario mediante las cuales el usuario interactúa con la información digital a través del entorno físico [28].

El mayor ejemplo de interfaz tangible es el ratón, en el caso de la realidad aumentada la interfaz tangible consiste en un elemento, que al entrar dentro del rango de la cámara se convierte en un elemento que puede modificar la información virtual que se está mostrando en la pantalla.

Como ejemplo de interfaces tangibles en realidad mixta tenemos los “Motion controllers” del kit “Microsoft Mixed Reality”, son dos mandos que al ser reconocidos por los sensores del casco permiten modificar elementos virtuales [29].

³³ Anandtech



Figura 2.24: Imagen que muestra los "Motion controllers".³³

Como ejemplo de interfaces tangibles en realidad aumentada tenemos ARTalet, es un proyecto que permite reconocer la posición de un ratón puntero por unas pegatinas en la punta de éste, y recibe señales de los botones del ratón. Mediante los botones del ratón y ese puntero que reconoce la cámara son capaces de manipular otros elementos virtuales que se habían situado en el entorno real que la cámara percibe [30].



Figure 4. 3D object trajectory authoring: (a) spline curve modeling, (b) edit of the shape of the trajectory.

Figura 2.25: Imagen que muestra la interfaz tangible utilizada en ARTalet.³⁵

³⁵ARTalet: tangible user interface based immersive augmented reality authoring tool for Digital book. In *Ubiquitous Virtual Reality (ISUVR)*, 2010 International Symposium on (pp. 40-43). IEEE. Ha, T., Woo, W., Lee, Y., Lee, J., Ryu, J., Choi, H., Lee, K. (2010, July).

2.8. Estudio de mercado sobre aplicaciones que hacen uso de realidad aumentada

Este estudio de mercado explora los diferentes usos que se da a la realidad aumentada en aplicaciones actualmente, por lo que se listarán los tipos de uso:

- **Puzzle-Perspectiva:** Consisten en puzzles que se resuelven utilizando la perspectiva, moviéndote alrededor del puzzle que se muestra en 3D sobre una superficie plana.
 - ◊ **Mazelith:** Este juego ha utilizado el 3D para que en función del lugar desde el que visualices la pieza se pueda resolver el puzzle, uniendo la vía por la que circula la luz. La ventaja que le da la realidad aumentada a este juego es el aumento de realismo, ya que ahora lo juegas físicamente moviéndote alrededor en lugar de mover la escena con los dedos para encontrar la perspectiva adecuada.

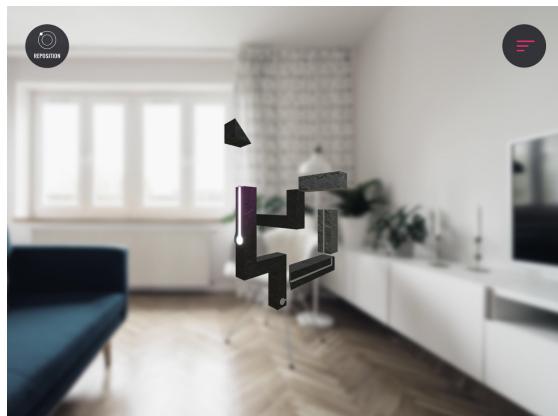


Figura 2.26: Imagen que muestra el juego Mazelith.³⁶

- **Shooter:** Consisten en enemigos virtuales que se muestran en el espacio físico de tu alrededor, a los cuales tienes que disparar para conseguir más puntuación.
 - ◊ **Ghosts'n guns - AR Shooter:** Este juego utiliza el concepto de shooter clásico, en el que te aparecen enemigos y tienes que dispararles hasta derrotarlos. Utiliza la realidad aumentada de forma que ahora en lugar de estar todo dentro de la pantalla, tu eres el que dispara en la vida

³⁶ <https://itunes.apple.com/es/app/mazelith/id1328826457?mt=8>, Monogrid

2.8. Estudio de mercado sobre aplicaciones que hacen uso de realidad aumentada

30

real y tienes que apuntar con el móvil bien para acertar, introduciendo un mayor realismo en el juego.



Figura 2.27: Imagen que muestra el juego Ghosts'n guns.³⁷

- **Mapa 3D:** Consisten en juegos que sitúan un mapa sobre una superficie plana, y la dinámica del juego es la misma que si fuera en 2D en la pantalla, pero ahora recibes nuevas perspectivas en 3D.
 - ◊ **Siege Breakers:** Este juego consiste en demoler edificios colocando explosivos estratégicamente. La aplicación de realidad aumentada en este caso permite una mejor experiencia de usuario, ya que resulta más sencillo moverse alrededor del edificio y por tanto la decisión de dónde colocar el explosivo será más sencilla y efectiva.

³⁷ <https://itunes.apple.com/us/app/ghosts-n-guns-ar/id1312708394?mt=8>, Turbo Chilli Pty Ltd

³⁸ <https://itunes.apple.com/es/app/siege-breakers/id1276405526?mt=8>, Halfbrick Studios



Figura 2.28: Imagen que muestra el juego Siege Breakers.³⁸

- **Juegos de mesa:** Consisten en un juego de mesa, que en lugar de mostrarse en la pantalla, se sitúa en una superficie plana, por ejemplo una mesa, dando una sensación de jugar un juego de mesa real.
 - ◊ **Chess+ AR:** Este juego consiste en situar un tablero de ajedrez en una superficie plana del mundo real, y jugar una partida de ajedrez. La realidad aumentada permite situar el tablero en el mundo real, dando la sensación de ser un juego real, aunque físicamente no esté.



Figura 2.29: Imagen que muestra el juego Chess+ AR.³⁹

³⁹ <https://itunes.apple.com/us/app/chess-ar/id1273831380?mt=8>, Jorge Moreno Aguilera

2.8. Estudio de mercado sobre aplicaciones que hacen uso de realidad aumentada

32

- **Exploración:** Consisten en aprovechar el conocimiento de la posición del dispositivo en el entorno físico, y que se almacena todas las superficies a tu alrededor, de forma que se aprovechan todas estas superficies registradas, por ejemplo, enterrando cofres del tesoro, y en el siguiente turno el otro jugador tiene que desenterrarlos.
 - ◊ **AR Runner:** Ese juego consiste en recorrer un circuito físicamente, va mostrando puntos y tienes que situarte sobre estos para completar esa parte del circuito. La realidad aumentada igual que en el caso anterior permite algo que hasta ahora no existía, y es convertir el mundo real en el mapa de juego.

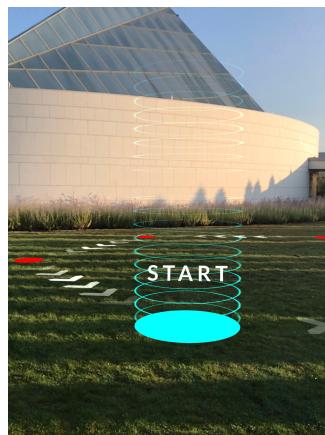


Figura 2.30: Imagen que muestra el juego AR Runner.⁴⁰

- **Astronomía:** Consisten en mostrarnos las constelaciones y elementos del universo basado en nuestra geolocalización, y estos se muestran sobre lo que la cámara recibe, es decir si quieres ver las constelaciones por la noche apuntas con la cámara y te indica donde estas están y te las muestra facilitando su visualización y localización.
 - ◊ **Night Sky:** Esta aplicación consiste en visualizar las constelaciones, satélites y más elementos del universo, mostrándote donde se encuentran cada uno de los elementos para facilitar al usuario su visualización. La realidad aumentada aporta una mejor experiencia de usuario, al facilitar el proceso de encontrar donde se sitúan estos elementos, ya que al mostrar sobre lo que percibe la cámara es más fácil para el usuario localizarlo.

⁴⁰ <https://itunes.apple.com/us/app/ar-runner/id1275938861?mt=8>, Semidome Inc.

⁴¹ <https://itunes.apple.com/es/app/night-sky/id475772902?mt=8>, iCandi Apps



Figura 2.31: Imagen que muestra la aplicación Night Sky.⁴¹

- **Utilidades:** Permiten al usuario llevar a cabo varias tareas que antes eran más difíciles de realizar o para las que necesitabas un dispositivo especial para realizarlas, y que ahora se pueden hacer solamente con tu un smartphone.
 - ◊ **AR MeasureKit:** Esta aplicación permite realizar mediciones en el mundo real utilizando solo la cámara. La realidad aumentada permite en este caso realizar una tarea que antes era imposible si no disponías de algún dispositivo de medida.

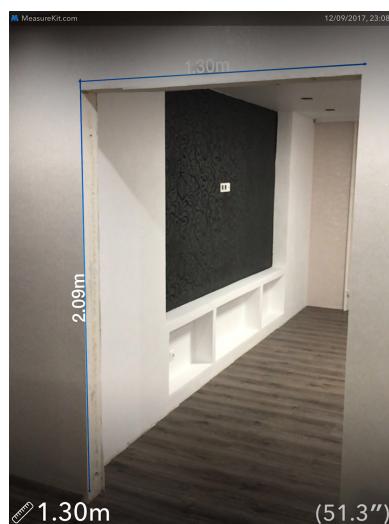


Figura 2.32: Imagen que muestra la aplicación AR MeasureKit.⁴²

⁴² <https://itunes.apple.com/es/app/ar-measurekit/id1258270451?mt=8>, Rinat Khanov

2.8. Estudio de mercado sobre aplicaciones que hacen uso de realidad aumentada

- **Entretenimiento:** La funcionalidad principal es generar el entretenimiento del usuario o la creación de contenido situando elementos virtuales a el entorno físico y después fotografiando o grabando.
 - ◊ **Monster Park:** Esta aplicación te permite colocar diferentes dinosaurios en tu propia habitación permitiéndote hacer fotos o videos con ellos en la escena. La realidad aumentada permite que fotos con elementos inusuales, como puede ser un dinosaurio, se puedan realizar sin necesidad de photoshop y muchas horas de trabajo, y consiguiendo un mejor resultado.



Figura 2.33: Imagen que muestra la aplicación Monster Park.⁴³

- **Educación:** Son aplicaciones que tienen un propósito educativo o de compartir conocimientos.
 - ◊ **Insight heart:** Es una aplicación que te permite ver en 3D el corazón y sistema circulatorio. La realidad aumentada permite una forma mucho más sencilla, útil e intuitiva de entender el cuerpo humano, ya que al poder explorarlo moviéndote alrededor de este es mucho más natural y puedes ver todo mejor.

⁴³ [https://itunes.apple.com/es/app/monster-park-mundo-dinosaurio/
id1259767702?mt=8](https://itunes.apple.com/es/app/monster-park-mundo-dinosaurio/id1259767702?mt=8), Vito Technology Inc.

⁴⁴ <https://itunes.apple.com/us/app/insight-heart/id1280845473?mt=8>, ANIMA
RES

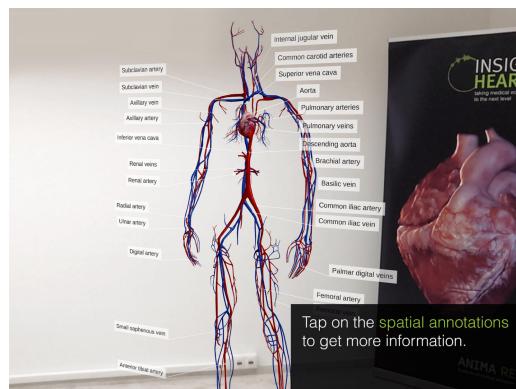


Figura 2.34: Imagen que muestra la aplicación Insight Heart.⁴⁴

2.9. Estudio de mercado sobre juegos de mesa que hacen uso de realidad aumentada

Este estudio de mercado explora la forma en la que se aprovecha la realidad aumentada en los juegos de mesa en la actualidad:

- **Chess+ AR:** Sobre una superficie plana sitúa un tablero virtual de ajedrez, en el que se puede jugar una partida moviendo las fichas, llevando a cabo la interacción con el juego de manera virtual, es decir, a través de la pantalla.



Figura 2.35: Imagen que muestra el juego Chess+ AR.⁴⁵

⁴⁵ <https://itunes.apple.com/us/app/chess-ar/id1273831380?mt=8>, Jorge Moreno Aguilera

2.9. Estudio de mercado sobre juegos de mesa que hacen uso de realidad aumentada

36

- **AR Sea Wars:** Sobre una superficie plana se sitúa un tablero virtual, en este tu puedes colocar tus barcos y jugar para hundir los del adversario interactuando con la pantalla de forma virtual.



Figura 2.36: Imagen que muestra el juego AR Sea Wars.⁴⁶

- **AR Tic Tac Toe Multiplayer:** Sobre una superficie plana sitúa un tablero del juego “tres en raya”, y mediante la pantalla eliges donde poner el circulo o la cruz, por tanto, la interacción con el juego se hace completamente de manera virtual.



Figura 2.37: Imagen que muestra el juego AR Tic Tac Toe Multiplayer.⁴⁷

⁴⁶ <https://itunes.apple.com/us/app/ar-sea-wars/id1334666859?mt=8>, Dutch Rose Media

⁴⁷ <https://itunes.apple.com/es/app/ar-tic-tac-toe-multiplayer/id1266613567?mt=8>, Code House Software SRL

- **Roar! AR Boardgame hybrid game:** Permite al detectar el tablero de juego, establecer los elementos virtuales que servirán para el juego sobre este, convirtiendo parte de esa interacción en física y dando así un toque de realismo al juego.



Figura 2.38: Imagen que muestra el juego Roar! AR Boardgame hybrid game.⁴⁹

- **Augmented Reality Chess:** Permite al detectar marcadores establecer la pieza correspondiente a dicho marcador, y por tanto, permite jugar al juego mediante una interacción física, a partir del tablero y las fichas. Añadiendo así una sensación de realismo junto con la espectacularidad estética de la realidad aumentada.



Figura 2.39: Imagen que muestra el juego Augmented Reality Chess.⁵⁰

⁴⁹ <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.TreflSA.Roar>, Trefl

⁵⁰ <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.contralabs.game>.

2.10. Conclusiones

Una vez realizado el estudio del arte, se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- La realidad aumentada es una tecnología que supondrá parte importante de las aplicaciones móviles en el futuro, ya que a pesar de estar empezando, ya se encuentra ciertamente avanzada para comenzar a ser utilizada, y el número de aplicaciones que esta ofrece es muy grande, abarcando desde el puro entretenimiento hasta el uso médico. El uso de esta tecnología en un juego de mesa es innovador y puede aportar una experiencia que mejore la de los juegos físicos y videojuegos tradicionales, combinando el mundo real y el virtual, en el punto exacto en el que se mantiene elrealismo de un juego físico, y se aprovecha la espectacularidad visual de la realidad aumentada.
- El SDK ARCore es una apuesta segura para el desarrollo de aplicaciones que utilicen realidad aumentada en dispositivos móviles, dado que Google esta apostando fuertemente por esta tecnología. ARCore acaba prácticamente de nacer, y le queda mucho por mejorar, por lo que veremos muchos avances en los próximos meses y años, ofrecerá nuevas características que hasta ahora son probablemente inimaginables para la realidad aumentada en un dispositivo móvil de masas, todo esto hace que sea un valor seguro aprender como funciona este SDK y ser capaz de desarrollar aplicaciones móviles con él.
- Como se puede observar en el estudio realizado sobre aplicaciones que utilizan realidad aumentada, la mayoría de aplicaciones y juegos que utilizan realidad aumentada se basan en poner elementos virtuales en el mundo real, ya sea asociados a una imagen o en una superficie plana, pero sin realizar una combinación de lo real y virtual, por tanto, se puede observar la necesidad de juegos con realidad aumentada que utilicen elementos físicos para que no sea una experiencia puramente virtual, si no que se aprovechen los elementos virtuales para mejorar la realidad, de forma que se complementen.
- Por otro lado, en el estudio sobre juegos de mesa que utilizan realidad aumentada, se puede observar que la mayoría de estos juegos actualmente se basan en establecer todos

los elementos sobre una superficie plana, sin embargo, solo unos pocos hacen uso de elementos físicos, lo que indica que hay un gran hueco para juegos que juntan componentes físicos con realidad aumentada, lo que permite que manteniendo una experiencia realista gracias a los elementos físicos, se pueda disfrutar de la espectacularidad de la realidad aumentada.

Estas conclusiones nos han llevado a establecer unos requisitos para el proyecto, con respecto al uso de la realidad aumentada:

- El juego deberá contener los elementos enlazados a un tablero físico, de forma que mantenga un cierto realismo.
- Se permitirá realizar ciertas acciones utilizando cartas, para así añadir una forma de interacción física en el juego, obteniendo el realismo que se quiere alcanzar.
- Habrá que mantener un balance entre elementos físicos y virtuales, para que a la vez que aprovecha el potencial de la realidad aumentada, siga manteniendo el realismo de un juego físico.
- Deberá ser posible interactuar con algunos de los elementos 3D asociados al juego, para que no sea simplemente situarlos en un sitio y manejar el juego como si fuera un videojuego tradicional, si no aprovechar las posibilidades de la realidad aumentada, y trasladar toda la interacción posible con el juego a los elementos 3D.

Capítulo 3

Análisis inicial del problema

En este capítulo se recoge el concepto inicial del juego, junto con la narrativa de éste, y por último las primeras ideas sobre como ampliar el juego con realidad aumentada.

3.1. Concepto inicial del juego

El juego consistirá en un tablero que contendrá habitaciones, sobre las que los jugadores se pueden desplazar.

Los jugadores tendrán que investigar los datos del crimen, al inicio del juego se establecerá aleatoriamente un asesino, un arma y una habitación, y para averiguar los datos de este crimen el usuario tendrá que indicar un personaje, una arma y una habitación. En el caso de que acierte el jugador ha ganado, en caso de que falle el jugador se pasa al turno del siguiente.

Cada habitación tendrá una distancia con las otras, y el jugador lanzando los dados puede desplazarse a las habitaciones que este lanzamiento les permita. En caso de que obtenga un número que no permite ir a ninguna habitación, se almacenará para la siguiente tirada de dados.

El jugador tiene que desplazarse entre las distintas habitaciones para obtener diferentes pistas en cada una de ellas, y las pistas serán diferentes para los distintos jugadores. Las pistas se mostrarán únicamente cuando el jugador llega a una habitación por

primera vez.

Se podrá anotar información sobre los personajes/armas/habitaciones sospechosos, de forma que el jugador podrá marcar con una interrogación si no está seguro o con una X si sabe seguro que ese personaje/arma/habitación, ayudando así a descubrir los datos del asesinato.

3.2. Narrativa

En la mansión de un aristócrata se celebra una fiesta, el anfitrión ha invitado a sus seis mejores amigos. Durante la velada uno de los amigos del anfitrión le asesina, en una habitación y con un arma específicos, los amigos encuentran el cadáver del anfitrión en el sótano y llaman a detectives para que investiguen el asesinato, de forma que ninguno de los amigos puede salir de la mansión hasta que se haya descubierto quién es el asesino.

El juego comienza cuando los detectives llegan a la mansión, estos detectives se tendrán que encargar de desplazarse por las diferentes habitaciones de la casa investigando hasta averiguar quién fue el asesino, con qué arma cometió dicho asesinato y en qué habitación.

3.3. Realidad aumentada

Este juego ofrece muchas posibilidades en la forma en la que implementarlo utilizando realidad aumentada, estas son las ideas iniciales sobre cómo implementar el juego con realidad aumentada:

- Detectar el tablero de juego, y a partir de esta imagen mostrar los elementos, que incluyen personajes/habitaciones/armas 3D, en las habitaciones que le correspondan.
- Mostrar cartas en 3D alrededor del tablero de juego, que muestren las pistas mostradas al jugador actual, de forma que si una carta aparece es una pista indicando que el personaje/arma/habitación no ha cometido el asesinato.
- Mostrar diferente información a los diferentes jugadores, de forma que cuando se pase de turno, por ejemplo, las pistas sean diferentes para los diferentes jugadores, así tienen in-

formación diferente en función de como exploren las habitaciones cada uno.

- Mostrar los botones de funcionalidad, por ejemplo, el de pasar de turno o lanzar los dados como cubos 3D, que al tocarlos realizan dicha acción.
- Realizar las acusaciones con elementos físicos, es decir, que utilizando cartas reales de personajes/armas/habitaciones se pueda realizar una acusación, de forma que escaneando las 3 a la vez en la escena se realiza la acusación, permitiendo así un mejor balance entre la parte virtual del juego y la parte real.

Capítulo 4

Metodologías a usar en el proyecto

En este capítulo se explicaran las diferentes metodologías que serán utilizadas para desarrollar el proyecto, estas incluyen metodologías de desarrollo ágil, diseño centrado en el usuario y el proceso de desarrollo de videojuegos.

4.1. Metodologías de desarrollo ágil

El desarrollo del proyecto se llevará a cabo utilizando metodologías de desarrollo ágil, estas surgen a partir del Manifiesto Ágil [31], más concretamente se utilizarán elementos de Scrum, que se basa en un desarrollo iterativo, en el que el producto se irá construyendo por etapas, y será testeado en cada una de dichas etapas, permitiendo así una temprana solución de errores, y añadiendo también un valor extra al producto al haber sido testeado varias veces durante el desarrollo por usuarios reales. El desarrollo ágil también permitirá una mas sencilla organización del proyecto, en la que a partir de un plan de entregas inicial se van organizando las iteraciones para ir cumpliendo los objetivos de estas entregas.

En la Figura 4.1 se puede observar un esquema del desarrollo por iteraciones:

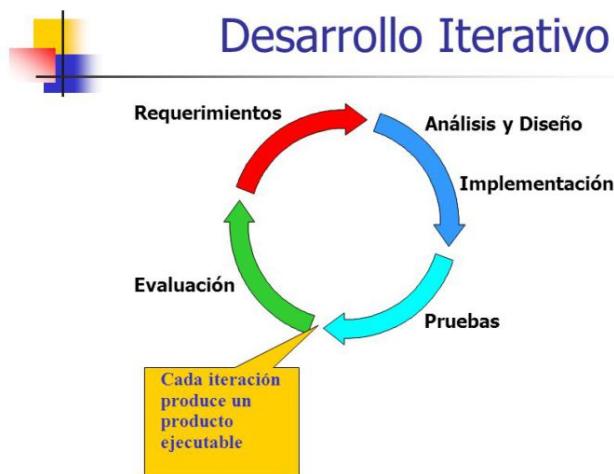


Figura 4.1: Imagen que muestra un proceso de desarrollo iterativo.¹

El primer elemento relevante que se utilizará en el desarrollo son las historias de usuario, que nos permitirán establecer unos requisitos iniciales para la aplicación de una forma sencilla y completa. A estas historias de usuario se les asignará una entrega para la que la historia deberá estar completa y una iteración en la que se lleva a cabo, de forma que se obtiene de una forma organizada cuales son las partes del producto que tienen que estar listas para cada entrega.

Dentro de cada entrega puede existir una o varias iteraciones, estas se planificarán al inicio cuando se define dicha iteración, y contendrá las tareas a realizar en cada iteración, que suelen ser historias de usuario, pero que también pueden incluir otras tareas de documentación o tareas necesarias para el desarrollo, que no necesariamente son una historia de usuario, como por ejemplo, obtener los modelos 3D que serán necesarios para el juego.

Por otro lado se realizarán entregas, que quedan detalladas en

¹Yuukiter, *Desarrollo de Software Iterativo*, RUP, Recuperado de <https://rupnoobs.wordpress.com/2016/03/10/desarrollo-de-software-iterativo/>, (11 de marzo de 2016).

el plan de entregas creado al inicio del proyecto. Al final de cada entrega se obtendrá un producto, que será testeado tanto por el desarrollador como por los usuarios.

4.1.1. Diseño centrado en el usuario

Uno de los principios del desarrollo ágil es la satisfacción del usuario, por tanto, el desarrollo de este proyecto también está enfocado en el diseño centrado en el usuario [32], de forma que, gracias a una organización por iteraciones y con entregas, se obtenga una retroalimentación por parte del usuario en cada entrega.

El proceso por iteraciones del diseño centrado en el usuario que se puede observar en la Figura 4.2, se integra con las entregas iniciales que es cuando se está llevando a cabo el diseño, y por tanto, donde quedará definido este, las etapas de una iteración para el diseño centrado en el usuario son diferentes a las de una iteración del desarrollo, ya que estas específicamente se centran en el diseño.

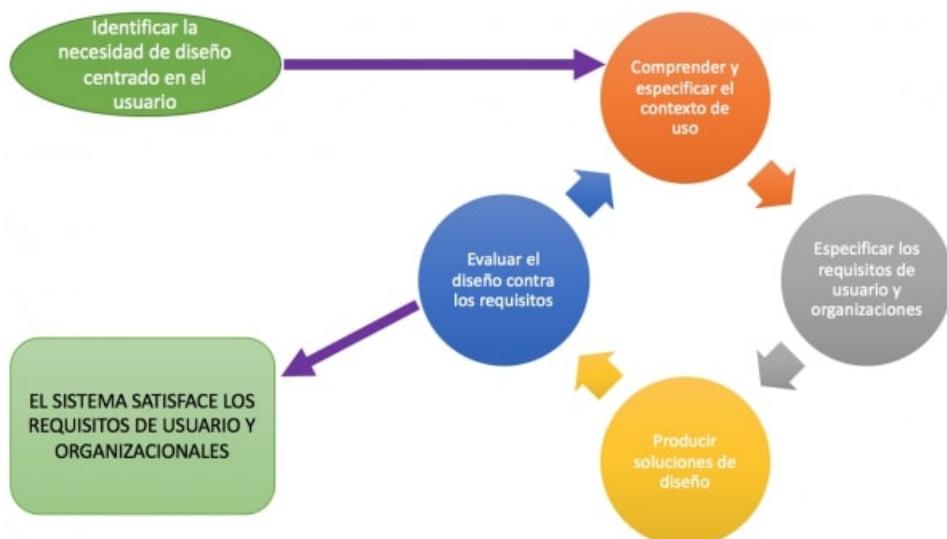


Figura 4.2: Imagen que muestra un proceso de desarrollo iterativo centrado en el usuario.³

³Alfredo, ¡Diseña centrándote en el usuario!, Time of Software, Recuperado de <http://timeofsoftware.com/disena-centrandote-en-el-usuario/>, (16 de enero de 2017).

Estas etapas son:

- Se especifica el contexto de uso para entender la situación del usuario.
- Basado en dicho contexto se establecen los requisitos.
- Una vez obtenidos los requisitos se hacen las soluciones de diseño.
- Finalmente se evalua el producto probandolo con el usuario.

Las evaluaciones del diseño al final de cada iteración coinciden con las entregas iniciales, que suponen una fecha en la que se presenta un producto al usuario, y se realizan pruebas sobre dicho producto, de forma que el usuario esta utilizando el producto, lo que permite una realimentación por parte del usuario de forma periodica, para detectar fallos o posibles mejoras sobre el diseño a tiempo, y solventarlos, de manera que el producto final, sea lo mas sencillo de utilizar por el usuario, este proceso a su vez, esta incrementando el valor del producto, preparandolo para que en el momento que se lance al mercado, los fallos sean minimos y la experiencia del usuario final sea excelente.

Por tanto, este proceso es beneficioso para el usuario, ya que todo el desarrollo esta centrado en que el producto le ofrezca una buena experiencia, ya que al fin y al cabo, es el usuario el que estara en contacto con el producto a diario. Y todo esto es posible ya que todo el proceso de desarrollo està orientado al usuario y su experiencia utilizando el producto.

4.2. Desarrollo de videojuegos

Capítulo 5

Plan de entregas

En este capítulo se exponen el plan de entregas, que será el elemento central de la planificación del proyecto, cada una de estas entregas contendrá los resultados a entregar e iteraciones, estas iteraciones a su vez, se componen por tareas que servirán para obtener esos resultados para la fecha de entrega. También se encuentran en este capítulo las historias de usuario, que mediante situaciones en las que se puede encontrar el usuario en el juego, servirán para establecer los requisitos este.

5.1. Plan de entregas

Este plan está formado por entregas, y a su vez cada entrega se compone de iteraciones. Las entregas tendrán una descripción, que consiste en las tareas que formarán parte de dicha entrega, y por tanto deberán estar completados para la fecha de entrega. Cada iteración tiene a su vez tareas que hay que llevar a cabo dentro de un plazo.

Entrega 0: Esta entrega consistirá en una evaluación de la viabilidad del proyecto en la que se desarrollará una aplicación que sea capaz de utilizando ARCore mostrar diferentes objetos 3D asociados a diferentes imágenes, cuando las escanea.

- Fecha de entrega: 26/6/2018

Este entrega se compone de las siguientes iteraciones:

- **Primera Iteración:** En esta iteración se trabajará el comienzo del GDD, la creación de historias de usuario, la realización de una aplicación con ARCore que utilice dicha tecnología para

mostrar elementos 3D asociados a diferentes imágenes al mismo tiempo y, por último, la búsqueda y obtención de los diferentes modelos 3D que se van a utilizar en la aplicación.

- ◊ Fecha de comienzo: 15/6/2018
- ◊ Fecha de finalización: 26/6/2018

Entrega 1: Esta entrega consistirá en bocetos a papel del juego, abarcando toda la funcionalidad de éste, y un informe que tendrá la información acerca de pruebas con diferentes usuarios sobre la usabilidad de la aplicación.

- Fecha de entrega: 2/7/2018

Este entrega se compone de las siguientes iteraciones:

- **Segunda Iteración:** En esta iteración se trabajarán los bocetos en papel del juego y las pruebas con diferentes usuarios sobre la usabilidad de la aplicación.
 - ◊ Fecha de comienzo: 26/6/2018
 - ◊ Fecha de finalización: 2/7/2018

Entrega 2: Esta entrega consistirá la aplicación que tendrá desarrollada la pantalla inicial de la aplicación, la pantalla de instrucciones y la pantalla de juego, en la que a partir del tablero se mostrarán los elementos (con realidad aumentada) necesarios para el juego.

- Fecha de entrega: 16/7/2018

Este entrega se compone de las siguientes iteraciones:

- **Tercera Iteración:** En esta iteración se trabajará en la pantalla inicial de la aplicación y la pantalla de instrucciones.
 - ◊ Fecha de comienzo: 2/7/2018
 - ◊ Fecha de finalización: 9/7/2018
- **Cuarta Iteración:** En esta iteración se trabajará en la pantalla de juego, en la que a partir del tablero se mostrarán los elementos (con realidad aumentada) necesarios para el juego.
 - ◊ Fecha de comienzo: 9/7/2018
 - ◊ Fecha de finalización: 16/7/2018

Entrega 3: Esta entrega consistirá en la aplicación a la que se habrá añadido la funcionalidad de tirar los dados, y por tanto mover

al personaje a la habitación deseada, la funcionalidad de realizar una anotación, y la funcionalidad de hacer una acusación.

- Fecha de entrega: 6/8/2018

Este entrega se compone de las siguientes iteraciones:

- **Quinta Iteración:** En esta iteración se trabajará en la funcionalidad de tirar los dados, y por tanto, mover a un personaje a la habitación deseada.
 - ◊ Fecha de comienzo: 16/7/2018
 - ◊ Fecha de finalización: 23/7/2018
- **Sexta Iteración:** En esta iteración se trabajará en la funcionalidad de realizar una anotación.
 - ◊ Fecha de comienzo: 23/7/2018
 - ◊ Fecha de finalización: 30/7/2018
- **Séptima Iteración:** En esta iteración se trabajará en la funcionalidad de realizar una acusación.
 - ◊ Fecha de comienzo: 30/7/2018
 - ◊ Fecha de finalización: 6/8/2018

Entrega 4: Esta entrega consistirá en la aplicación a la que se habrá añadido la funcionalidad de pasar de turno al del siguiente jugador, y por tanto mostrar la información correspondiente al otro jugador.

- Fecha de entrega: 27/8/2018

Este entrega se compone de las siguientes iteraciones:

- **Octava Iteración:** En esta iteración se trabajará en la funcionalidad de que el jugador pueda pasar de turno, y por tanto, en el turno del otro jugador se muestre información diferente.
 - ◊ Fecha de comienzo: 6/8/2018
 - ◊ Fecha de finalización: 27/8/2018

5.2. Historias de usuario

Se han llevado a cabo historias de usuario, para ponernos en lugar del usuario, crear diferentes situaciones con las que el usuario se encontrará mientras utilice el juego, y de esta forma, saber cuales son los requisitos que nuestro software tiene que cumplir.

En la Tabla 5.1 podemos encontrar todas las historias de usuario.

ID	Título	Estimación	Prioridad
HU1	Seleccionar personajes	2	1
HU2	Comenzar juego	3	1
HU3	Salir de la pantalla de instrucciones	4	1
HU4	Escanear tablero	5	1
HU5	Tirar los dados	8	1
HU6	Seleccionar habitación a la que desplazarse	2	1
HU7	Acceder al menú de anotaciones	2	1
HU8	Marcar personaje con una interrogación	2	1
HU9	Marcar arma con una interrogación	1	1
HU10	Marcar habitación con una interrogación	1	1
HU11	Marcar personaje con una X	2	1
HU12	Marcar arma con una X	1	1
HU13	Marcar habitación con una X	1	1
HU14	Escanear una acusación	8	1
HU15	Terminar partida	2	1
HU16	Cambiar de turno	1	1

Tabla 5.1: Listado de historias de usuario.

Las historias de usuario se componen de un identificador y título, de una descripción que contiene la acción que el usuario quiere realizar, la estimación de tiempo que llevará realizarla, en que entrega hay que realizarla y que pruebas de aceptación hay que pasarle para comprobar su correcto funcionamiento. La siguiente tabla se corresponde con la primera historia de usuario desarrollada para el juego:

Identificador: HU.1	Seleccionar personajes		
Descripción:	Como usuario jugador, quiero poder seleccionar un personaje de los disponibles en el juego.		
Estimación: 2	Prioridad: 1	Entrega: 2	
Pruebas de aceptación:			
<ul style="list-style-type: none"> ○ Comprobar que los personajes elegidos se almacena correctamente. 			

Tabla 5.2: Tabla de la historia de usuario número 1.

En el Apéndice 8.1 podemos encontrar las historias de usuario con detalle, desde la Tabla 8.1 hasta la Tabla 8.16.

Capítulo 6

Desarrollo. Entregas e iteraciones

Este capítulo recoge el proceso de desarrollo del juego, en el que se detallan las diferentes entregas e iteraciones, así como los resultados de estas.

6.1. Entrega 0

6.1.1. Primera iteración

6.2. Entrega 1

En esta entrega se han llevado a cabo bocetos del juego, y pruebas heurísticas y de usuario sobre estos.

6.2.1. Bocetos

Se han creado bocetos que representan la idea inicial del juego y cómo serán sus diferentes pantallas e interfaces, de forma que se puedan utilizar para llevar a cabo pruebas sobre ellos, dichas pruebas incluyen pruebas heurísticas realizadas por el desarrollador y pruebas de usabilidad con usuarios reales, para así saber que está bien y qué no en los bocetos y mejorar el diseño del juego.

En la Figura 6.1 se puede ver el boceto creado para la pantalla inicial en la que se seleccionará los personajes con los que se quiere jugar:

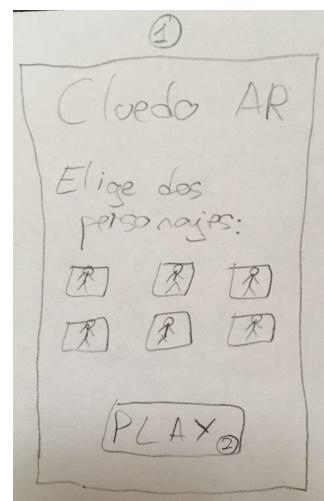


Figura 6.1: Imagen que muestra la interfaz de la pantalla inicial del juego.¹

En la Figura 6.2 se puede ver el boceto creado para la pantalla de instrucciones:

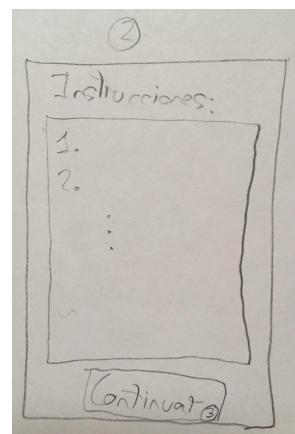


Figura 6.2: Imagen que muestra la interfaz de la pantalla de instrucciones del juego.³

El resto de los bocetos se pueden encontrar en la sección 8.2 del Anexo.

6.2.2. Pruebas heurísticas

- **Principio 1: Visibilidad del estado del sistema.**

La puntuación es de 7, el usuario está bien informado de lo que ocurre actualmente en el sistema, se muestra siempre

que es necesario el botón "home" o el botón "atrás", pero se puede mejorar, por ejemplo, indicando que se están escaneando imágenes mientras mueves el dispositivo sobre el tablero.

- **Principio 2: Correspondencia entre el sistema y el mundo real.**
La puntuación es de 10, las opciones en los menús están ordenadas de forma lógica y el lenguaje que el juego utiliza es un lenguaje común al usuario del juego.
- **Principio 3: Control y libertad del usuario.**
La puntuación es de 7, ya que en la mayoría de pantallas el usuario es libre de ir hacia adelante o hacia atrás, pero en instrucciones el usuario puede avanzar al juego pero no volver a la pantalla de inicio. Además, como se puede ver en la pantalla 6, para hacer apuntes, el botón de retroceso está en la zona derecha de la pantalla, pudiendo confundir esto al usuario, ya que es una función de retroceso no de avance.
- **Principio 4: Consistencia y estándares.**
La puntuación es de 7, ya que es bastante consistente, pero en la pantalla que indica el ganador aparece el botón "home" como en otras pantallas, pero se muestra en una posición distinta, lo que resulta confuso al usuario habría que moverlo a la posición que ocupa siempre o utilizar otro botón.
- **Principio 5: Prevención de errores.**
La puntuación es de 10, el diseño es bastante cuidadoso para la prevención de errores y el correcto tratamiento de estos.
- **Principio 6: Minimizar la carga de memoria del usuario.**
La puntuación es de 10, el usuario no necesita recordar nada en ningún momento, todo se muestra de forma apropiada para que no suponga ninguna memorización al usuario.
- **Principio 7: Personalización y atajos.** La puntuación es de 10, la aplicación no dispone de personalización o atajos, pero no son necesarios en esta, por lo que no afecta a la experiencia de usuario.
- **Principio 8: Eficiencia de uso y rendimiento.** La puntuación es de 8, la aplicación está bien optimizada para que al usuario le resulte sencillo y rápido llevar a cabo cualquier tarea, pero si es cierto que algunos botones que se utilizan con mucha frecuencia no están en las posiciones óptimas.
- **Principio 9: Estética y diseño minimalista.** La puntuación es de 10, la información que se muestra en la aplicación es la necesaria para que el usuario pueda jugar con la mejor experiencia de usuario posible, no hay exceso o falta de infor-

mación.

- **Principio 10: Ayuda al usuario a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores.** La puntuación es de 10, ya que no hay posibilidad de que ocurran errores en el juego.
- **Principio 11: Ayuda y documentación.** La puntuación es de 10, ya que antes de comenzar cada partida se muestra al usuario unas instrucciones de cómo funciona el juego.
- **Principio 12: Interacción física y ergonomía.** La puntuación es de 10, ya que los botones son fácilmente diferenciables y están en una posición cómoda para el usuario, teniendo en cuenta que al ser un juego utilizará las dos manos para usar el dispositivo móvil.

6.2.3. Pruebas de usabilidad

Las tablas que contienen la información obtenida en estas pruebas de usabilidad se encuentran en la sección 8.3 del Anexo.

- **Usuario 1**
Pre Test

1. Edad: 18
2. Dispone de un dispositivo móvil: Sí
3. Con qué frecuencia utiliza su dispositivo móvil: Varias veces al día
4. Con qué frecuencia juega a juegos de mesa: Varias veces al año
5. Con qué frecuencia juega a juegos en su móvil: Varias veces a la semana

Test: Los resultados del test de usabilidad sobre el Usuario 1 se encuentran en la Tabla 8.17

- **Usuario 2**
Pre Test

1. Edad: 57
2. Dispone de un dispositivo móvil: Sí
3. Con qué frecuencia utiliza su dispositivo móvil: Varias veces al día
4. Con qué frecuencia juega a juegos de mesa: Varias veces al año
5. Con qué frecuencia juega a juegos en su móvil: Varias veces al día

Test: Los resultados del test de usabilidad sobre el Usuario 2 se encuentran en la Tabla 8.18

- **Usuario 3**
Pre Test

1. Edad: 26
2. Dispone de un dispositivo móvil: Sí
3. Con qué frecuencia utiliza su dispositivo móvil: Varias veces al dia
4. Con qué frecuencia juega a juegos de mesa: Una vez al mes como máximo
5. Con qué frecuencia juega a juegos en su móvil: Casi nunca

Test: Los resultados del test de usabilidad sobre el Usuario 3 se encuentran en la Tabla 8.19

6.2.4. Segunda iteración

6.2.5. Conclusiones

Durante dichas pruebas hemos podido comprobar que la interfaz de la aplicación es amigable para los usuarios, que si bien han detectado algunos fallos, que serán solventados en el desarrollo del juego, por lo general han sabido realizar todas las tareas sin dificultad, desenvolviéndose con rapidez.

También se ha podido comprobar el interés de los usuarios por el funcionamiento de la realidad aumentada, resultándoles algo sorprendente y que sin duda tenían ganas de probar en las siguientes pruebas de usabilidad, lo que denota la esperada expectación de los usuarios de juegos y en general de dispositivos móviles sobre la realidad aumentada y las novedosas experiencias que esta aportará al ámbito de los dispositivos móviles.

6.3. Entrega 2**6.3.1. Tercera iteración****6.3.2. Cuarta iteración****6.4. Entrega 3****6.4.1. Quinta iteración****6.4.2. Sexta iteración****6.4.3. Séptima iteración****6.5. Entrega 4****6.5.1. Octava iteración**

Capítulo 7

Conclusiones y Trabajos futuros

7.1. Conclusiones

7.2. Trabajo futuro

Capítulo 8

Apéndices

8.1. Historias de usuario

Identificador: HU.1	Seleccionar personajes	
Descripción: Como usuario jugador, quiero poder seleccionar un personaje de los disponibles en el juego.		
Estimación: 2	Prioridad: 1	Entrega: 2
Pruebas de aceptación:		
◊ Comprobar que los personajes elegidos se almacena correctamente.		

Tabla 8.1: Tabla de la historia de usuario número 1.

Identificador: HU.2	Comenzar juego	
Descripción: Como usuario jugador, quiero poder comenzar el juego una vez seleccionados los personajes.		
Estimación: 3	Prioridad: 1	Entrega: 2
Pruebas de aceptación:		
◊ Comprobar que el juego avanza a la siguiente pantalla posterior a la inicial.		

Tabla 8.2: Tabla de la historia de usuario número 2.

Identificador: HU.3	Salir de la pantalla de instrucciones	
Descripción: Como usuario jugador, quiero poder avanzar a la siguiente pantalla después de haber leído las instrucciones.		
Estimación: 4	Prioridad: 1	Entrega: 2
Pruebas de aceptación:		
<ul style="list-style-type: none"> ◊ Comprobar que el juego avanza a la siguiente pantalla posterior a la de instrucciones. 		

Tabla 8.3: Tabla de la historia de usuario número 3.

Identificador: HU.4	Escanear tablero	
Descripción: Como usuario jugador, quiero escanear el tablero para que comience el juego.		
Estimación: 5	Prioridad: 1	Entrega: 2
Pruebas de aceptación:		
<ul style="list-style-type: none"> ◊ Comprobar que se reconoce la imagen de tablero. ◊ Comprobar que se muestra la información 3D relacionada al tablero de forma correcta. ◊ Comprobar que se muestran los botones necesarios para el juego una vez escaneado el tablero. 		

Tabla 8.4: Tabla de la historia de usuario número 4.

Identificador: HU.5	Tirar los dados	
Descripción: Como usuario jugador, quiero tirar los dados para obtener el número de movimientos que tengo.		
Estimación: 8	Prioridad: 1	Entrega: 3
Pruebas de aceptación:		
<ul style="list-style-type: none"> ◊ Comprobar que el lanzamiento de dados es aleatorio. ◊ Comprobar que se realiza correctamente el efecto visual. ◊ Comprobar que el jugador que ha tirado los dados puede desplazarse hasta donde la tirada de dados le permita. 		

Tabla 8.5: Tabla de la historia de usuario número 5.

Identificador: HU.6	Seleccionar habitación a la que desplazarse	
Descripción: Como usuario jugador, quiero poder seleccionar la habitación a la que desplazarme en función del número obtenido en el lanzamiento de dados.		
Estimación: 2	Prioridad: 1	Entrega: 3
Pruebas de aceptación:		
◊ Comprobar que el personaje se desplaza a la habitación seleccionada.		

Tabla 8.6: Tabla de la historia de usuario número 6.

Identificador: HU.7	Acceder al menú de anotaciones	
Descripción: Como usuario jugador, quiero acceder al menú de notas, para poder apuntar mi información.		
Estimación: 2	Prioridad: 1	Entrega: 3
Pruebas de aceptación:		
◊ Comprobar que se muestra el menú correctamente.		

Tabla 8.7: Tabla de la historia de usuario número 7.

Identificador: HU.8	Marcar personaje con una interrogación	
Descripción: Como usuario jugador, quiero marcar un personaje con una interrogación.		
Estimación: 2	Prioridad: 1	Entrega: 3
Pruebas de aceptación:		
◊ Comprobar que se marca el personaje indicado con una interrogación.		

Tabla 8.8: Tabla de la historia de usuario número 8.

Identificador: HU.9	Marcar arma con una interrogación	
Descripción: Como usuario jugador, quiero marcar un arma con una interrogación.		
Estimación: 1	Prioridad: 1	Entrega: 3
Pruebas de aceptación:		
◊ Comprobar que se marca el arma indicada con una interrogación.		

Tabla 8.9: Tabla de la historia de usuario número 9.

Identificador: HU.10	Marcar habitación con una interrogación	
Descripción: Como usuario jugador, quiero marcar una habitación con una interrogación.		
Estimación: 1	Prioridad: 1	Entrega: 3
Pruebas de aceptación:		
◊ Comprobar que se marca la habitación indicada con una interrogación.		

Tabla 8.10: Tabla de la historia de usuario número 10.

Identificador: HU.11	Marcar personaje con una X	
Descripción: Como usuario jugador, quiero marcar un personaje con una X.		
Estimación: 2	Prioridad: 1	Entrega: 3
Pruebas de aceptación:		
◊ Comprobar que se marca el personaje indicado con una X.		

Tabla 8.11: Tabla de la historia de usuario número 11.

Identificador: HU.12	Marcar arma con una X	
Descripción: Como usuario jugador, quiero marcar un arma con una X.		
Estimación: 1	Prioridad: 1	Entrega: 3
Pruebas de aceptación:		
◊ Comprobar que se marca el arma indicada con una X.		

Tabla 8.12: Tabla de la historia de usuario número 12.

Identificador: HU.13	Marcar habitación con una X	
Descripción: Como usuario jugador, quiero marcar una habitación con una X.		
Estimación: 1	Prioridad: 1	Entrega: 3
Pruebas de aceptación:		
◊ Comprobar que se marca la habitación indicada con una X.		

Tabla 8.13: Tabla de la historia de usuario número 13.

Identificador: HU.14	Escanear una acusación	
Descripción: Como usuario jugador, quiero escanear las cartas para realizar una acusación.		
Estimación: 8	Prioridad: 1	Entrega: 3
Pruebas de aceptación:		
<ul style="list-style-type: none"> ◊ Comprobar que se reconocen las cartas que forman parte de la acusación. ◊ Comprobar que la comprobación de si es la solución se hace de forma correcta. ◊ Comprobar que si la acusación es incorrecta pase al turno del siguiente jugador. ◊ Comprobar que si la acusación es correcta pase a la pantalla de victoria. 		

Tabla 8.14: Tabla de la historia de usuario número 14.

Identificador: HU.15	Terminar partida	
Descripción: Como usuario jugador, quiero terminar la partida.		
Estimación: 2	Prioridad: 1	Entrega: 3
Pruebas de aceptación:		
<ul style="list-style-type: none"> ◊ Comprobar que el juego cambia a la pantalla de inicio. 		

Tabla 8.15: Tabla de la historia de usuario número 15.

Identificador: HU.16	Cambiar de turno	
Descripción: Como usuario jugador, quiero cambiar de turno al del otro jugador.		
Estimación: 1	Prioridad: 1	Entrega: 4
Pruebas de aceptación:		
<ul style="list-style-type: none"> ◊ Comprobar que el menú de anotaciones que se muestra a los jugadores es diferente. ◊ Comprobar que la información que se muestra sobre el tablero es diferente para los diferentes jugadores. ◊ Comprobar que efectivamente estamos en el turno del otro jugador (comprobando que la información que se muestra es la del otro jugador). 		

Tabla 8.16: Tabla de la historia de usuario número 16.

8.2. Bocetos

Las siguientes imágenes recogen los bocetos realizados previos al desarrollo del juego.

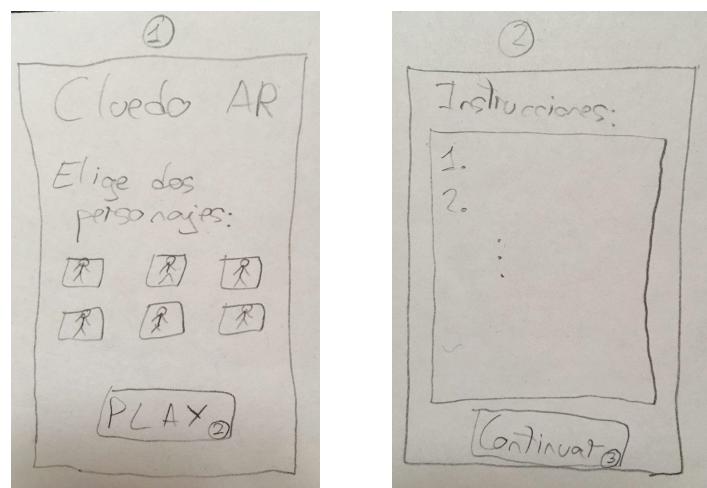


Figura 8.1: Imagen que muestra los bocetos correspondientes a la interfaz inicial y la interfaz de instrucciones.

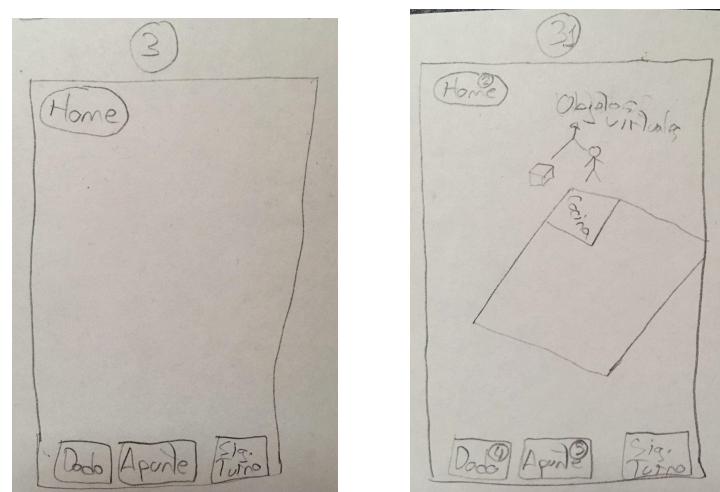


Figura 8.2: Imagen que muestra los bocetos correspondientes a la interfaz de juego, en la derecha se está escaneando el tablero.

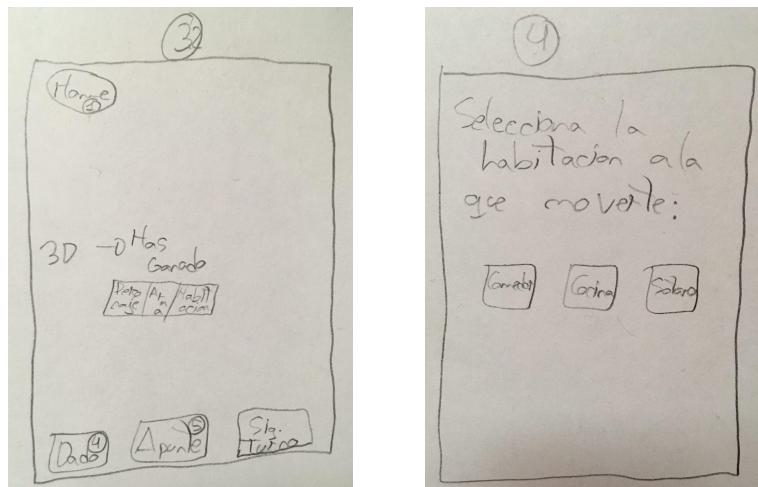


Figura 8.3: Imagen que muestra los bocetos correspondientes a la interfaz de juego cuando se escanea una acusación, y a la interfaz de la selección de habitación a la que moverse.

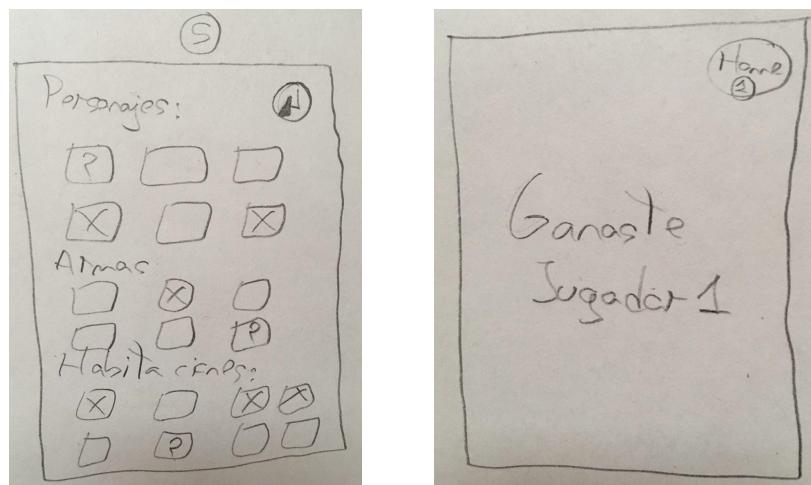


Figura 8.4: Imagen que muestra los bocetos correspondientes a la interfaz de la toma de apuntes y la que indica que se ha ganado el juego.

8.3. Tablas de usabilidad para los bocetos

Escenario de uso	Tarea	Éxito/ Fracaso	Tiempo	Dificultades encontradas	Comentarios
El usuario se encuentra jugando una partida	Seleccionar ajustes iniciales	Éxito	10 seg	Le cuesta seleccionar el personaje con el dedo	Hacer los botones de personaje mas grandes para facilitar a los usuarios este proceso
El usuario se encuentra jugando una partida	Comenzar el juego	Éxito	5 seg	Ninguna	
El usuario se encuentra jugando una partida	Salir de las instrucciones	Éxito	5 seg	Ninguna	
El usuario se encuentra jugando una partida	Escanear el tablero	Éxito	10 seg	Ninguna	
El usuario se encuentra jugando una partida	Lanzar el dado	Éxito	20 seg	Ninguna	Añadir imagen con el nombre de la habitación para facilitar a los usuarios este proceso
El usuario se encuentra jugando una partida	Hacer apunte	Éxito	25 seg	Ninguna	
El usuario se encuentra jugando una partida	Escanear acusación	Éxito	20 seg	Ninguna	
El usuario se encuentra jugando una partida	Pasar de turno	Éxito	5 seg	Ninguna	
El usuario se encuentra jugando una partida	Volver a la pantalla inicial	Fracaso	15 seg	No sabe donde seleccionar terminar partida	Cambiar el texto del botón home por Terminar partida
El usuario se encuentra jugando una partida	Finalizar después de ganar	Éxito	5 seg	No sabe donde seleccionar para salir de esa pantalla	Cambiar el texto del botón home por Continuar

Tabla 8.17: Resultados usabilidad con Usuario 1.

Escenario de uso	Tarea	Éxito/ Fracaso	Tiempo	Dificultades encontradas	Comentarios
El usuario se encuentra jugando una partida	Seleccionar ajustes iniciales	Éxito	5 seg	Ninguna	
El usuario se encuentra jugando una partida	Comenzar el juego	Éxito	5 seg	Ninguna	
El usuario se encuentra jugando una partida	Salir de las instrucciones	Éxito	5 seg	Ninguna	
El usuario se encuentra jugando una partida	Escanear el tablero	Éxito	15 seg	Ninguna	
El usuario se encuentra jugando una partida	Lanzar el dado	Éxito	10 seg	Ninguna	
El usuario se encuentra jugando una partida	Hacer apunte	Fracaso	25 seg	No comprendía el funcionamiento de cómo realizar un apunte	Explicar en la pantalla de instrucciones inicial como se realiza un apunte
El usuario se encuentra jugando una partida	Escanear acusación	Éxito	10 seg	Ninguna	
El usuario se encuentra jugando una partida	Pasar de turno	Éxito	3 seg	Ninguna	
El usuario se encuentra jugando una partida	Volver a la pantalla inicial	Fracaso	7 seg	No encontraba el botón de inicio	Cambiar el texto del botón a español y mas grande
El usuario se encuentra jugando una partida	Finalizar después de ganar	Éxito	3 seg	No sabe que significa home, el botón es pequeño y poco accesible	Cambiar el texto del botón a español y mas grande

Tabla 8.18: Resultados usabilidad con Usuario 2.

Escenario de uso	Tarea	Éxito/ Fracaso	Tiempo	Dificultades encontradas	Comentarios
El usuario se encuentra jugando una partida	Seleccionar ajustes iniciales	Éxito	5 seg	Ninguna	Activar el botón de play cuando haya seleccionado 2 personajes
El usuario se encuentra jugando una partida	Comenzar el juego	Éxito	5 seg	Ninguna	
El usuario se encuentra jugando una partida	Salir de las instrucciones	Éxito	5 seg	Ninguna	
El usuario se encuentra jugando una partida	Escanear el tablero	Éxito	3 seg	Ninguna	
El usuario se encuentra jugando una partida	Lanzar el dado	Éxito	15 seg	El botón de dado no era muy descriptivo y el usuario no sabía si ahí se lanzaba	Cambiar el texto del botón dado a Lanzar dado
El usuario se encuentra jugando una partida	Hacer apunte	Éxito	20 seg	El botón usuario no entiende que pasa al pulsar el botón de apunte	Cambiar el texto del botón de apunte a Notas
El usuario se encuentra jugando una partida	Escanear acusación	Éxito	10 seg	Ninguna	
El usuario se encuentra jugando una partida	Pasar de turno	Éxito	3 seg	Ninguna	
El usuario se encuentra jugando una partida	Volver a la pantalla inicial	Éxito	3 seg	Ninguna	
El usuario se encuentra jugando una partida	Finalizar después de ganar	Éxito	3 seg	Ninguna	Cambiar el texto a Continuar y cambiar su posición y tamaño

Tabla 8.19: Resultados usabilidad con Usuario 3.

Glosario de términos

SDK: Kit de desarrollo de software que contiene herramientas que permiten la creación de aplicaciones con una utilidad específica, por ejemplo, realidad aumentada.

Bibliografía

- [1] INE, B., *Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de la Información y Comunicación en los Hogares.*, Notas de prensa del Instituto Nacional de Estadística, (5 de octubre de 2017).
- [2] Azuma, R. T., *A survey of augmented reality*. *Presence: Teleoperators Virtual Environments*, 6(4), 355-385. (1997).
- [3] Intel, *Demystifying the Virtual Reality Landscape*, Virtual Reality Vs. Augmented Reality Vs. Mixed Reality, Recuperado de <https://www.intel.es/content/www/es/es/tech-tips-and-tricks/virtual-reality-vs-augmented-reality.html>, (2018).
- [4] Reinoso, R., *Realidad Aumentada y Virtual: Descubriendo sus posibilidades en Educación y Formación 1/2 - EDUinsights.*, Slideshare, [Diapositivas de Power Point]. Recuperado de https://es.slideshare.net/tecnotic/realidad-aumentada-y-virtual-descubriendo-sus-posibilidades-en-educacion-y-formacion-12-eduinsights-91588341?qid=96d26ead-6ee5-4f87-9c8c-846931c34eee&v=&b=&from_search=1, (22 de marzo de 2018).
- [5] Van Krevelen, D. W. F., Poelman, R., *A survey of augmented reality technologies, applications and limitations*. *International journal of virtual reality*, 9(2), 1. (2010).
- [6] Prendes Espinosa, C., *Realidad aumentada y educación: análisis de experiencias prácticas*. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 46, 187-203. (2015).
- [7] Billinghurst, M., Clark, A., Lee, G., *A survey of augmented reality*. *Foundations and Trends® in Human–Computer Interaction*, 8(2-3), 73-272. (2015).
- [8] Microsoft, Microsoft HoloLens, Microsoft, Recuperado de <https://www.microsoft.com/es-es/hololens>, (2018).

- [9] LiKamWa, R., Wang, Z., Carroll, A., Lin, F. X., Zhong, L., *DRAINING OUR GLASS: AN ENERGY AND HEAT CHARACTERIZATION OF GOOGLE GLASS*. In Proceedings of 5th Asia-Pacific Workshop on Systems (p. 10). ACM. (Junio de 2014).
- [10] Meta Company, *Powered by neuroscience. Designed for trailblazers.*, Meta, Recuperado de <http://www.metavision.com/>, (2017).
- [11] Magic Leap, *Magic in the Making*, Magic Leap, Recuperado de <https://www.magicleap.com/>, (2018).
- [12] Mira Labs, *Deploy Augmented Reality*, Mira Augmented Reality, Recuperado de <https://www.mirareality.com/>, (2018).
- [13] Apple, *ARKit*, Apple Developer, Recuperado de <https://developer.apple.com/arkit/>, (2018).
- [14] Vuforia, *AR Features*, Vuforia Engine, Recuperado de <https://www.vuforia.com/features.html>, (2018).
- [15] EasyAR, *What is EasyAR SDK*, EasyAR, Recuperado de <https://www.easyar.com/view/sdk.html>, (2018).
- [16] Wikitude, *The world's leading Augmented Reality SDK*, Wikitude, Recuperado de <https://www.wikitude.com/products/wikitude-sdk/>, (2018).
- [17] Facebook, *AR Studio*, Facebook for developers, Recuperado de <https://developers.facebook.com/docs/ar-studio>, (2018).
- [18] Layar, *Easily create your own interactive augmented reality experiences*, Layar, Recuperado de <https://www.layar.com/>, (2018).
- [19] Google, *ARCore Overview*, Google Developers, Recuperado de <https://developers.google.com/ar/discover/>, (8 de mayo de 2018).
- [20] Google, *Recognize and Augment Images*, Android Developers, Recuperado de <https://developers.google.com/ar/develop/java/augmented-images/>, (11 de mayo de 2018).
- [21] Google, *Working with Anchors*, Android Developers, Recuperado de <https://developers.google.com/ar/develop/developer-guides/anchors>, (8 de mayo de 2018).

- [22] Google, *Share AR Experiences with Cloud Anchors*, Android Developers, Recuperado de <https://developers.google.com/ar/develop/java/cloud-anchors/cloud-anchors-overview-android>, (8 de mayo de 2018).
- [23] Google, *Sceneform Overview*, Android Developers, Recuperado de <https://developers.google.com/ar/develop/java/sceneform/>, (25 de junio de 2018).
- [24] Google, *Cómo comenzar a usar el NDK*, Android Developers, Recuperado de <https://developer.android.com/ndk/guides/>, (19 de abril de 2018).
- [25] Unity, *Creando y usando scripts*, Unity-Manual, Recuperado de <https://docs.unity3d.com/es/current/Manual/CreatingAndUsingScripts.html>, (2016).
- [26] Epic Games, *Programming Quick Start*, Unreal Engine, Recuperado de <https://docs.unrealengine.com/en-US/Programming/QuickStart>, (2018).
- [27] Google, *Quickstart for AR on the Web*, Android Developers, Recuperado de <https://developers.google.com/ar/develop/web/quickstart>, (23 de febrero de 2018).
- [28] Ullmer, B., Ishii, H., *Emerging frameworks for tangible user interfaces*. *IBM systems journal*, 39(3.4), 915-931. (2000).
- [29] Microsoft, *Inmerse yourself in a new reality*, Windows Mixed Reality, Recuperado de <https://www.microsoft.com/en-us/windows/windows-mixed-reality>, (2018).
- [30] Ha, T., Woo, W., Lee, Y., Lee, J., Ryu, J., Choi, H., Lee, K., *ARtalet: tangible user interface based immersive augmented reality authoring tool for Digilog book*. In *Ubiquitous Virtual Reality (ISUVR)*, 2010 International Symposium on (pp. 40-43). IEEE. (Julio de 2010).
- [31] Beck, K., Beedle, M., Van Bennekum, A., Cockburn, A., Cunningham, W., Fowler, M., ... Kern, J., *Manifesto for agile software development*. (2001).
- [32] Sánchez, J., *En busca del Diseño Centrado en el Usuario (DCU): definiciones, técnicas y una propuesta*, No solo usabilidad: Revista sobre personas, diseño y tecnología, Recuperado de

http://www.nosolousabilidad.com/articulos/dcuy.htm?utm_source=iNeZha.com&utm_medium=im_robot&utm_campaign=iNezha, (5 de septiembre de 2011).

