

Realidad y Accesibilidad Aumentadas

# Cubos Interactivos

Diseño de la aplicación

Pablo Baragaño Coto, Accesibilidad  
Guillermo Facundo Colunga, Coordinador

Sara Grimaldos Rodríguez, Diseñadora  
Pablo Menéndez Suárez, Guionista

# Cubos Interactivos para aprendizaje musical

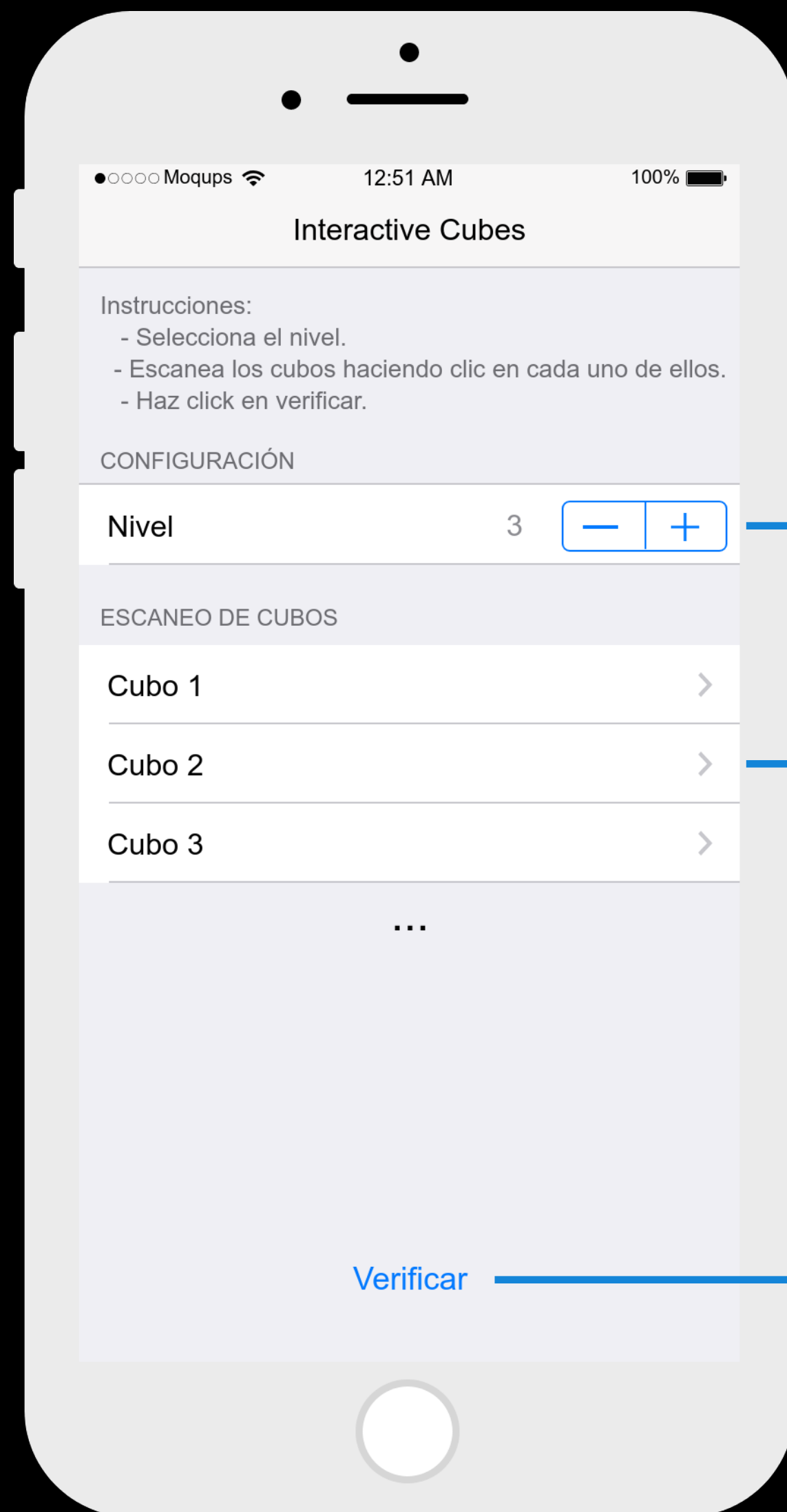
Diagrama de interacción general



# Cubos Interactivos para aprendizaje musical

Vista inicial

1

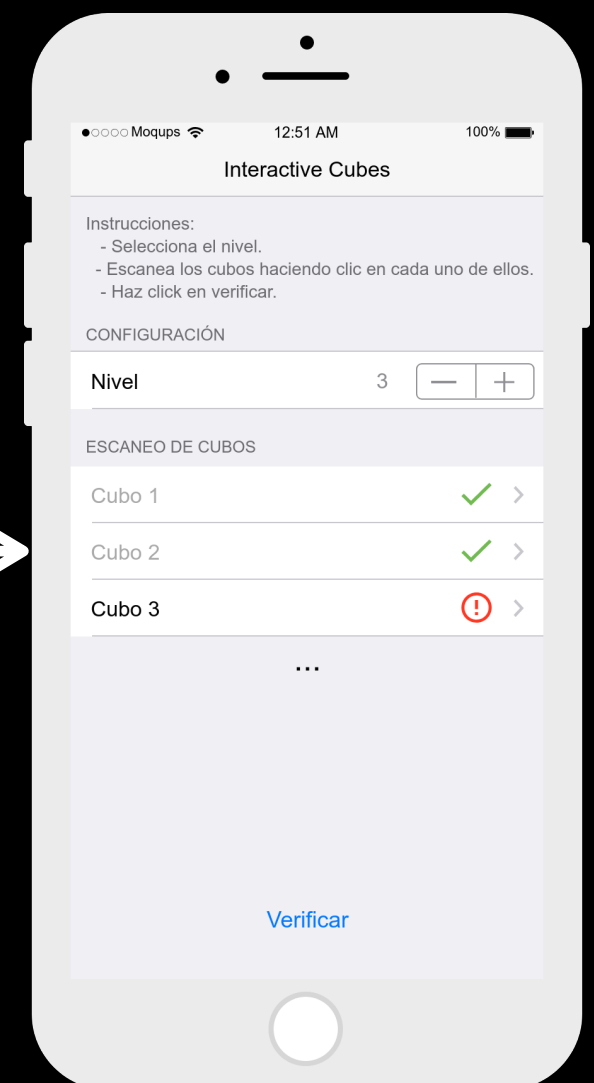


Selector de nivel.  
Cada nivel tiene un número de cubos asociado

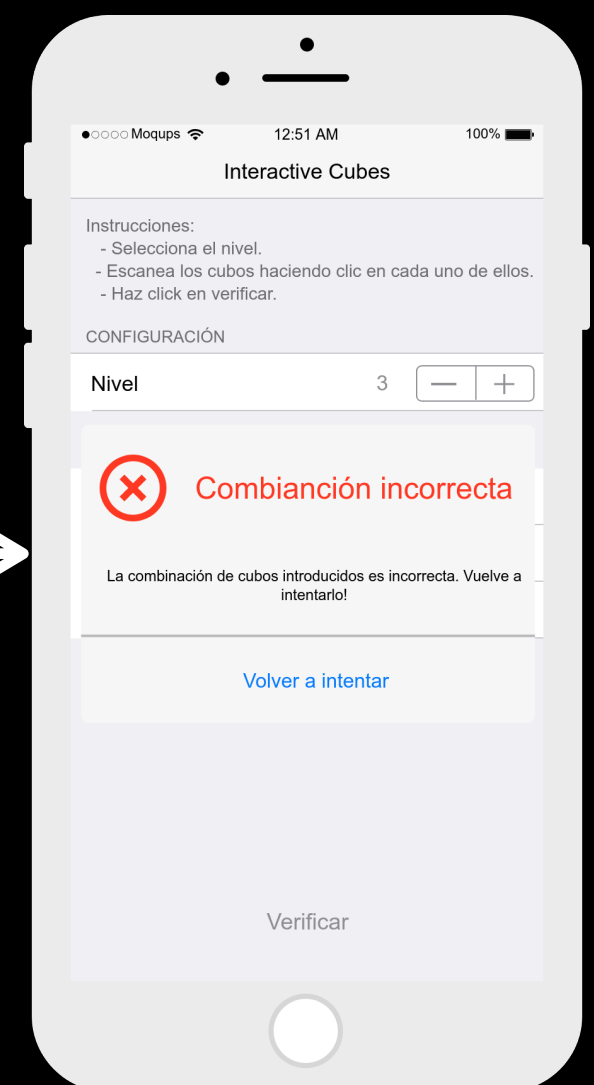
Slider con 1 panel por cubo del nivel.  
Al hacer click en cada panel se accede a la vista 2 que nos permite escanear el cubo.

Permite verificar la combinación de cubos introducida.  
Desactivado hasta que todos los cubos hayan sido escaneados de forma correcta

Postescaneo ----->



Verificación incorrecta ----->



# Cubos Interactivos para aprendizaje musical

Vista escaneado de cubos

2



Visor cámara trasera.  
Cuando detecta un cubo lo escanea de forma automática y muestra un mensaje al usuario.  
Automáticamente tras escanear un cubo se va a la vista 1, variante "postescaneo".

Mensaje de escaneo ----->



# Cubos Interactivos para aprendizaje musical

Vista resultado verificación

3

