



IDEAS DE PROYECTO

GRUPO 3

Sergio Alejandro Ruiz Hurtado

Xamir Ernesto Rojas Gamboa

Michael Daniels Oviedo Quiroga

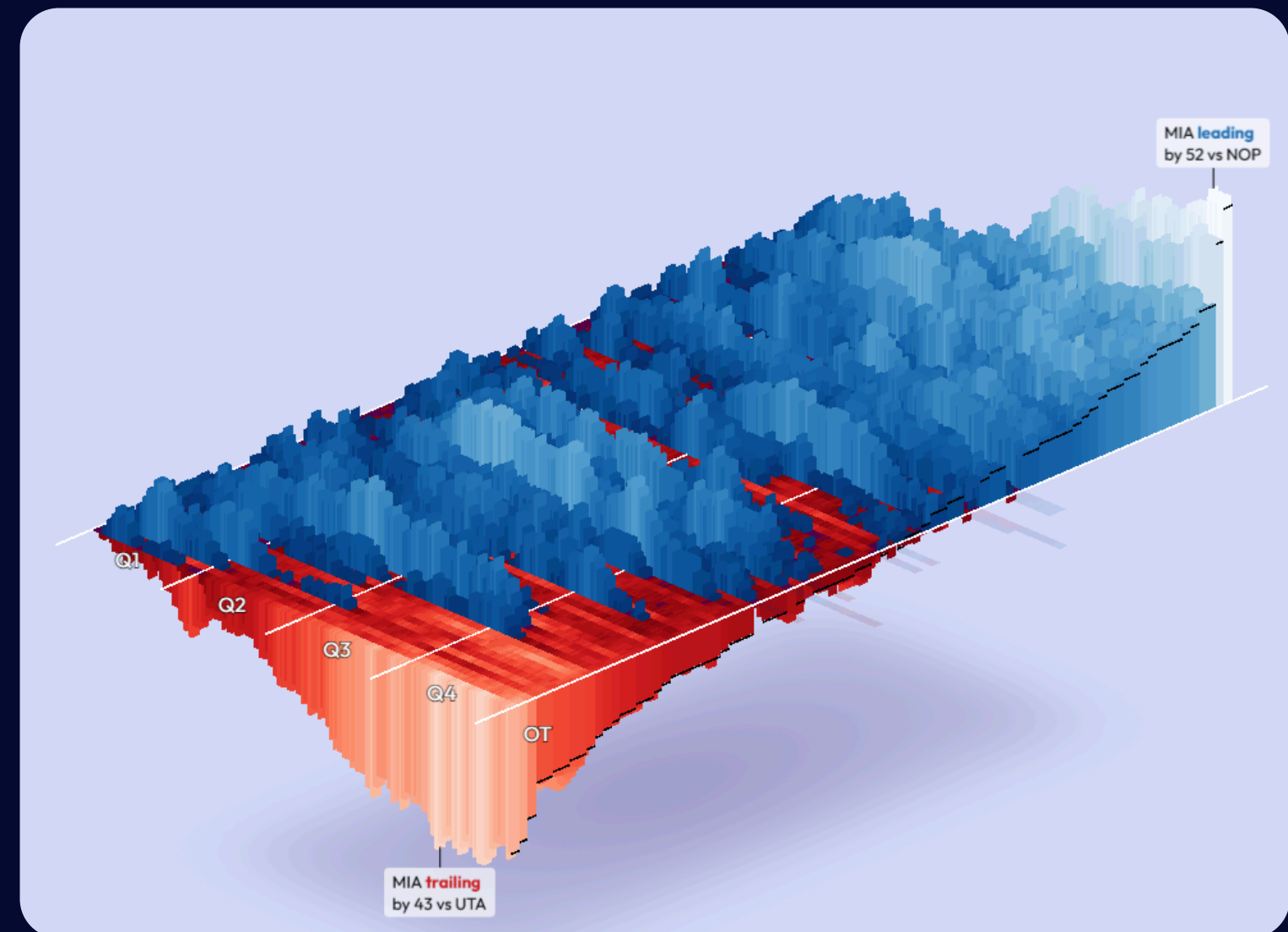
David Santiago Velasquez Gomez

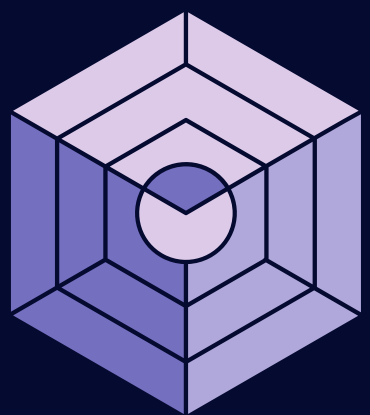
HOOPS HILLS

El proyecto consiste en un gráfico 3D interactivo que visualiza el desempeño de los equipos de la NBA durante toda la temporada reciente. El gráfico utiliza colores para indicar si un equipo estaba ganando (■) o perdiendo (■) en cada momento del partido.

[Link](#)

- De lado: Funciona como un gráfico de barras que muestra la diferencia de puntos final y las mayores diferencias durante el partido.
- De frente: Se ve como un gráfico de líneas que representa cuándo los equipos tomaban la delantera o quedaban rezagados.
- Desde arriba: Se convierte en un mapa de calor que permite identificar fácilmente eventos como ventajas



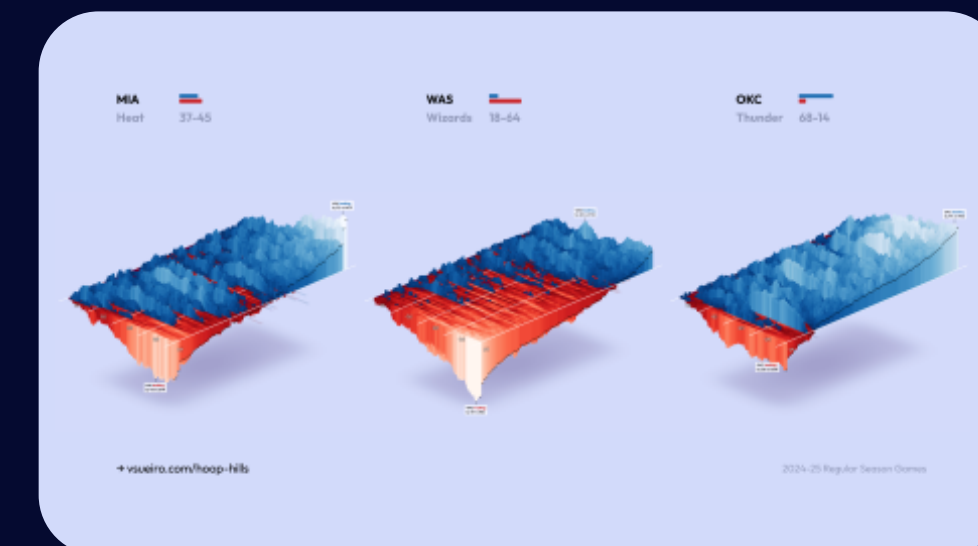


3D GAMEFLOW VISUALIZER" PARA FÚTBOL Y MUNDIALES

Una aplicación web 3D que permite a los usuarios explorar en profundidad cómo se desarrollaron los partidos de fútbol “no solo el marcador final” sino cómo cambiaron el ritmo y el control del partido minuto a minuto, de manera interactiva y desde diferentes ángulos

Aplicaciones prácticas

- Analistas deportivos: Estudiar cómo cambió la dinámica de un partido antes de un gol o una expulsión.
- Fans hardcore: Revivir partidos emocionantes (ej: Final Francia vs Argentina 2022).
- Medios de comunicación: Crear visualizaciones inmersivas para reportajes post-partido.
- Torneos y federaciones: Ofrecer experiencias interactivas en sitios oficiales (ej: FIFA+, UEFA).



SMART INVENTORY: BÚSQUEDA INTELIGENTE EN ALMACENES

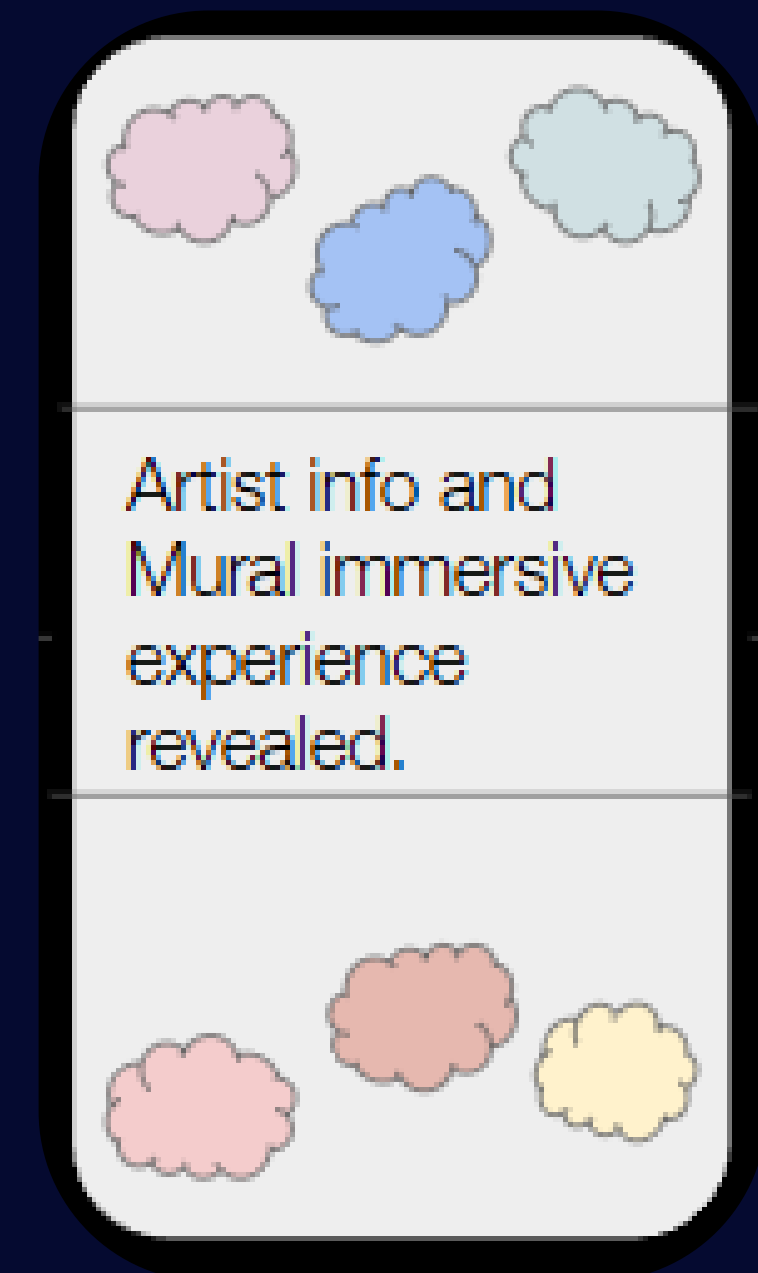
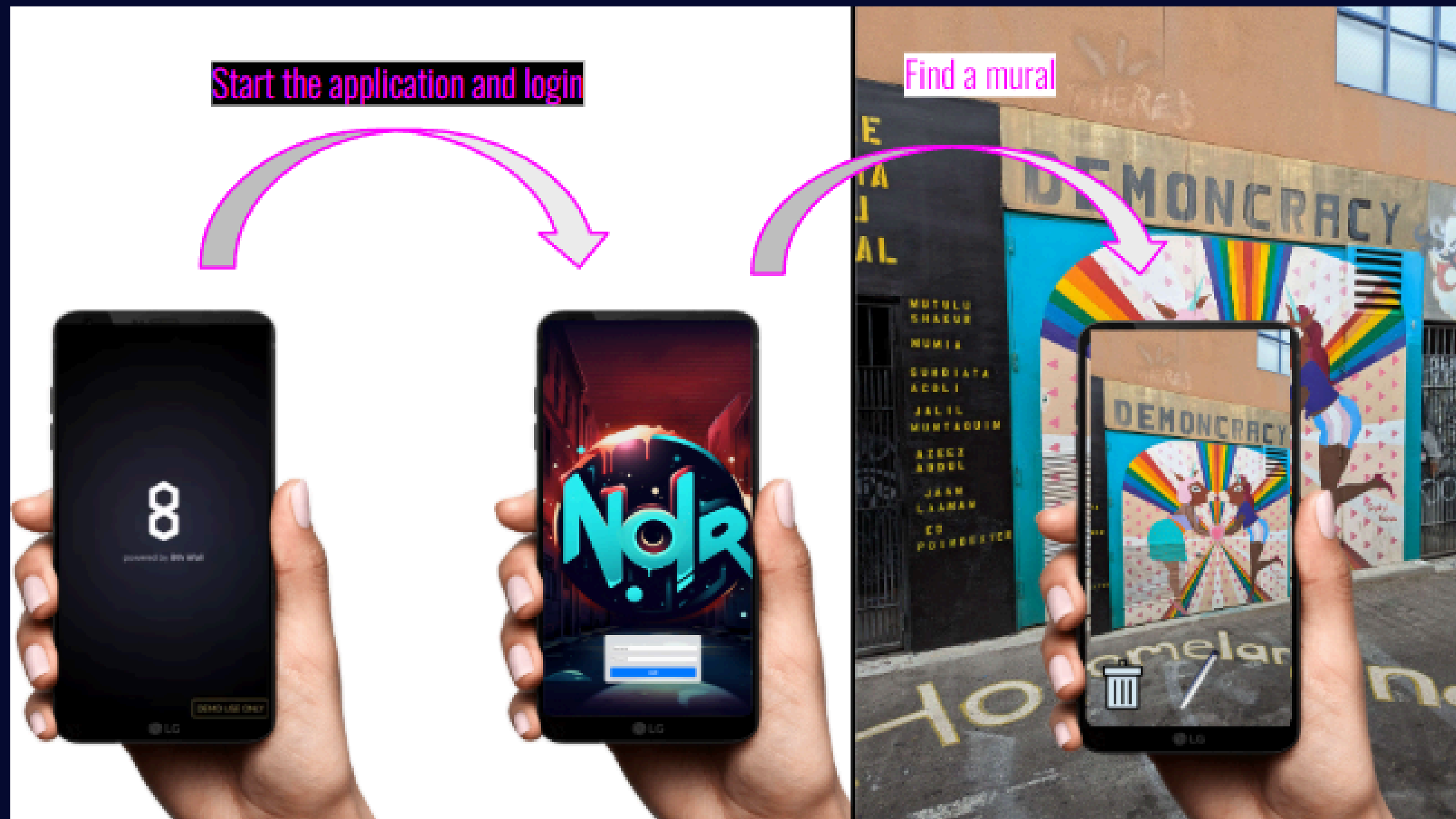
Desarrollar un sistema de gestión de inventario que permita localizar objetos específicos en un almacén usando descripciones en lenguaje natural o imágenes de referencia



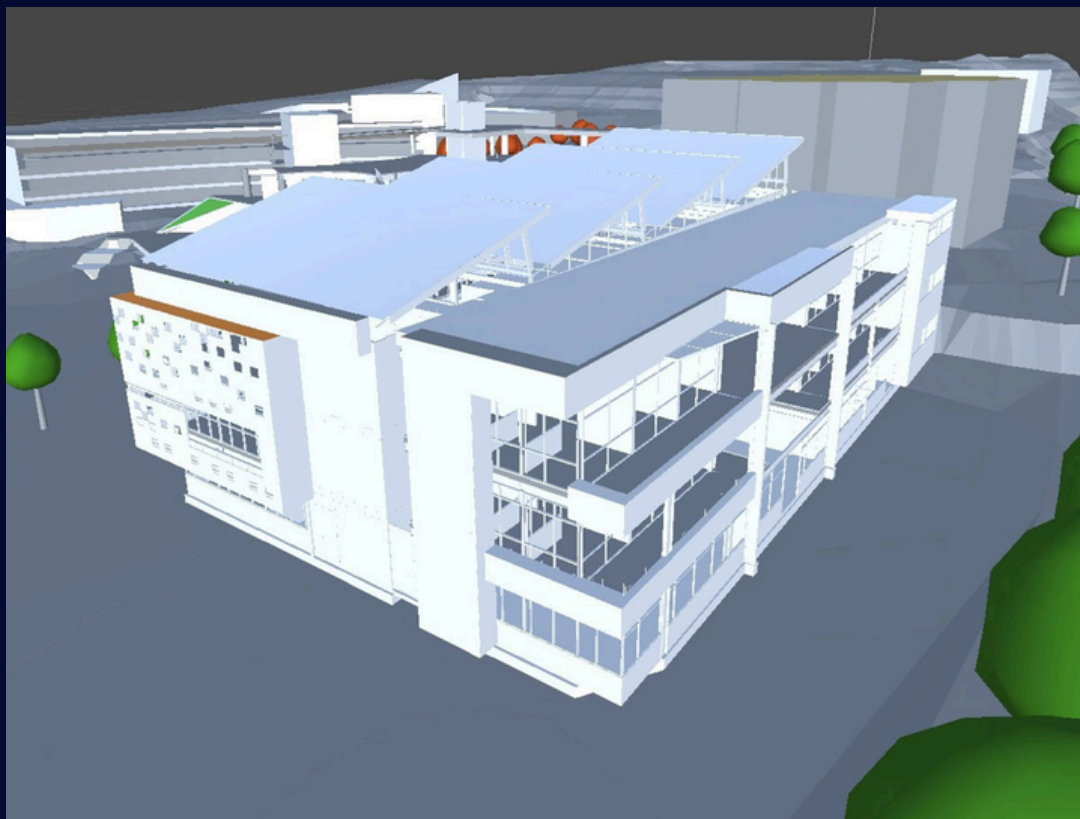
ARTE URBANO, EXPERIENCIA INMERSIVA E INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN BOGOTA

INSPIRADO EN: [HTTPS://DEVPOST.COM/SOFTWARE/NOIR-MIBCES](https://devpost.com/software/noir-mibces)

PENSANDO EN LA CIUDAD DE BOGOTA Y EN EL CAMPUS DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA COMO UNA INMENSA GALERIA DE ARTE URBANO, PENSAMOS EN CREAR UNA APLICACION QUE PERMITA GENERAR EXPERIENCIAS INTERACTIVAS EN BASE A MURALES O GRAFFITIS Y ADEMAS SIRVA COMO PLATAFORMA PARA LOS ARTISTAS PARA PROMOCIONAR E INTERCAMBIAR ARTE.



CAMPUS UNAL 2D A 3D:



Inspirado en el proyecto EasyVolcap, se propone el siguiente proyecto: Generar modelos 3D a partir de las fotografías de los edificios de la Ciudad Universitaria. EasyVolcap es una biblioteca de PyTorch diseñada para acelerar la captura, reconstrucción y renderización de videos volumétricos, desarrollada por el State Key Lab of CAD&CG en la Universidad de Zhejiang. Esta herramienta fue inicialmente demostrada como parte del proyecto "4K4D: Real-Time 4D View Synthesis at 4K Resolution".

Siguiendo la línea de este proyecto, se busca aplicar técnicas de reconstrucción 3D a partir de fotografías estáticas de los edificios universitarios, con el objetivo de crear representaciones tridimensionales realistas de las estructuras y facilitar la visualización del campus desde una nueva perspectiva.



GRACIAS