



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO



MANUAL DE USUARIO.

Universidad Nacional Autónoma de México.

Octavio López Rodríguez.

Semestre: 2022-2.

Materia: Temas Selectos de Ingeniería en Computación III. Realidad Virtual y Realidad Aumentada.

Fecha de entrega:

Objetivo.

GANIMAL consiste en una galería virtual de animales, en la que puedes tener un vistazo más de cerca a los animales, aprender de ellos y lo mejor, sin tener la necesidad de salir de tu casa. Esta pensado principalmente para niños y niñas, pero la puede usar cualquier persona que le gusten y quiera aprender de los animales.

GANIMAL también busca generar conciencia sobre la importancia de los zoológicos y el cuidado de los animales.

¿Qué se necesita?

Al ser una aplicación desarrollada para vivir una experiencia en realidad virtual, necesitamos un dispositivo móvil (celular) con el sistema operativo Android, y un visor para realidad virtual, que en este caso sería un Cardboard.

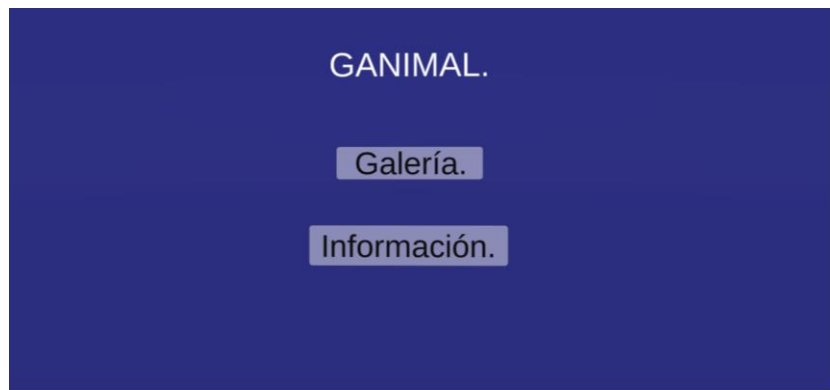
¿Cómo se usa?

Al abrir la aplicación lo primero que nos mostrara será un menú con dos botones, uno dice “Galería”, ese nos llevara directamente a donde están los animales para que podemos elegir de cuál queremos aprender y ver. El segundo botón dice “Información”, ese nos muestra que es lo que se quiere lograr con este proyecto.

GANIMAL.

Octavio López Rodríguez.

Fecha de entrega:



Menú de la aplicación.



Ventana de información.

Galería:



Galería de animales.

Fecha de entrega:

La galería de momento cuenta con tres animales, el conejo, tigre y oso. Esta pensado para que se siga un orden de izquierda a derecha, es decir, que primero se visite al conejo, luego al tigre y, por último, al oso. Esto con el fin de que el niño o la niña primero conozca a un animal pequeño e inofensivo como puede ser el conejo, posteriormente a uno mediano con el que ya hay que tener cuidado de no acercarse tanto a el como puede ser el tigre y, al final, a un animal más grande como lo puede ser el oso. Esto solo es una sugerencia y se puede acceder a cualquiera de los tres sin seguir un orden en específico.

Para entrar al hábitat de cualquiera de los tres, es necesario tocar el botón amarillo con la flecha roja.

Hábitat:

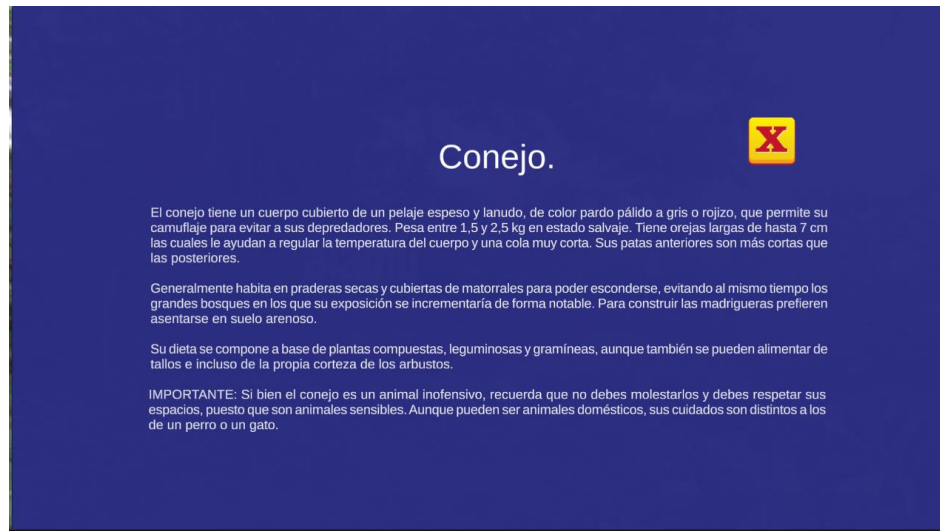


Hábitat del conejo.

Ya que elegimos un animal, veremos una vez más el modelo y tres botones.

El botón del signo de interrogación nos despliega la información del animal:

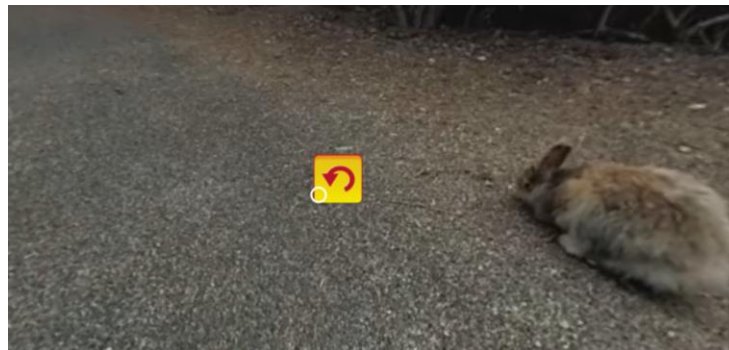
Fecha de entrega:



Información del conejo.

La cual se podrá leer el tiempo que el usuario quiera y también se podrá consultar las veces que sea necesario volviendo a tocar el botón del signo de interrogación. Para quitar la ventana de información, tocar el botón con el tache.

El botón con la flecha nos mandará a un video en el que se podrá ver como interactúa el animal en un ambiente libre:



Dentro del video se encuentra otro botón para regresar al hábitat del animal.

Y, por último, el botón con la casa nos regresa a la galería para que podamos ver al siguiente animal.

Para una mejor demostración, dejo un enlace a un video.

Enlace:

<https://youtu.be/B0wEd9XFOo4>