

Instituto Politécnico Nacional
Escuela Superior de Cómputo

**Qímica- Augmented Reality Interactive
(Q-AR Interactive)**
TT2016-A042

*Que para cumplir con la opción de titulación
curricular en la carrera de:*
Ingeniería en Sistemas Computacionales

Presentan

Barrera Paredes Cinthia Paola
Guerrero Gómez María Rocío
Téllez Díaz Ricardo Salvador

Directores

M. en C. José David Ortega Pacheco Director 1

Resumen

Q-AR Interactive será una herramienta de apoyo para el proceso de aprendizaje para alumnos NML (New Millennium Learners) de la asignatura de Química III del Nivel Medio Superior del Instituto Politécnico Nacional, implementando nuevas Tecnologías para la Información como la Realidad Aumentada y el Sensor Kinect desarrollado por Microsoft.

Índice general

1. Introducción	1
1.1. Contexto de trabajo	1
1.2. Problemática	1
1.3. Trabajo previo	1
1.4. Solución propuesta	4
1.5. Objetivos	4
1.6. Justificación	5
2. Química	6
2.1. Introducción	6
2.2. Química Orgánica	6
2.3. Propiedades fundamentales de los compuestos orgánicos . . .	6
2.4. Elementos en Química Orgánica	7
2.5. Características de los compuestos del carbono	7
2.6. Átomo de Carbono	8
2.7. Grupo Funcional	8
2.7.1. Clasificación en grupos funcionales	8
2.7.2. Nomenclatura	8
2.8. Tipos de Funciones	9
2.8.1. Alcanos	9
2.8.2. Alquenos	9
2.8.3. Alquinos	9
2.8.4. Hidrocarburos cíclicos	9
2.8.5. Halogenuros de Alquilo	9
2.8.6. Alcoholes	10
2.8.7. Éteres	10
2.8.8. Aldehídos	10
2.8.9. Cetonas	10
2.8.10. Ácidos Carboxilos	10

2.8.11. Ésteres	10
2.8.12. Aminas	11
2.8.13. Amidas	11
2.8.14. Nitrocompuestos	11
2.8.15. Nitrilos	11
3. Realidad Aumentada	12
3.1. Introducción	12
3.2. ¿Qué es la Realidad Aumentada?	12
3.3. Historia	13
3.4. Realidad Aumentada en el entorno educativo	14
3.5. Beneficios de la Realidad Aumentada en el entorno educativo	15
4. Kinect	16
4.1. Introducción	16
4.2. Características	16
4.3. Ventajas	17
4.4. Kinect para Windows	17
5. Estructura General de la Herramienta	18
5.1. Requerimientos Funcionales	18
5.1.1. Interacción INU	18
5.1.2. Procesamiento de la información	19
5.1.3. Realidad Aumentada	19
5.2. Requerimientos no funcionales	20
5.3. Descripción de actores	21
5.4. Arquitectura de la herramienta	21
5.4.1. Despliegue de la herramienta	22

Índice de figuras

5.1. Arquitectura de la herramienta.	22
--	----

Índice de tablas

1.1. Aplicaciones comerciales similares	2
1.2. Artículos de investigación	3

Capítulo 1

Introducción

1.1. Contexto de trabajo

Se describe el área donde se está trabajando y en qué contexto

1.2. Problemática

1.3. Trabajo previo

Con el fin de conocer acerca de las contribuciones de las Tecnologías de la información hacia la unidad de aprendizaje Química se realizó un análisis en diversas fuentes como artículos, aplicaciones comerciales y trabajos terminales.

En la tabla 1 se analizan las características de las aplicaciones comerciales similares.

Tabla 1.1: Aplicaciones comerciales similares

Aplicaciones Comerciales		
SOFTWARE	RESUMEN	CARACTERÍSTICAS
Química	Esta aplicación permite resolver reacciones químicas y ecuaciones con 1 y 2 incógnitas. Calcula masas molares y porcentajes de los elementos en el compuesto.	Permite crear nuevos compuestos y reacciones químicas. Permite resolver ecuaciones químicas. Disponible solo para iOS. Maneja gráficos solo en 2D. No especifica costo
Química — Formula Compuestos	Es una aplicación Móvil que contiene más de 3000 ejercicios diferentes para practicar reacciones químicas además de que permite la visualización de estos.	Permite ver los compuestos que sean resueltos en 3D para tener un mejor entendimiento de que es lo que se está haciendo. Solo muestra los compuestos almacenados. No permite crear nuevos. No especifica costo

En la tabla 1 se muestran las características de “Química” y “Química—Formula Compuestos”, que son aplicaciones para dispositivos móviles que permiten resolver ecuaciones químicas en el caso de Química que es de iOS permite crear nuevos compuestos y reacciones químicas pero esta utiliza gráficos en 2D lo que provoca que la forma de interpretarlos sea más abstracta y Química—Formula Compuestos es una aplicación para Android esta permite visualizar gráficos en 3D pero sólo los disponibles.

En la tabla 2 se analizan artículos publicados sobre proyectos e investigaciones similares.

Tabla 1.2: Artículos de investigación

Artículos de investigación			
TÍTULO	PUBLICACIÓN	RESUMEN	CARACTERÍSTICAS
Aprendizaje constructivo de la Química en el nivel medio superior a través de WEB-QUEST	Webquest, Boletín científico Preparatoria 4, Volumen 1 No. 2. Julio 2013	PEs una aplicación que emplea vínculos con recursos esenciales de la red con el fin de motivar a los estudiantes a investigar en torno a una pregunta abierta relacionada con el tema: “Alcoholes”, con el fin de desarrollar el interés individual y participación del grupo.	Relaciona los compuestos estudiados con sustancias de uso común. Da a conocer los usos y aplicaciones que tienen. Evalúa el impacto de la ciencia en la vida cotidiana. Desarrolla el pensamiento analítico, crítico y reflexivo de los estudiantes. Solo se visualiza material teórico. No muestra gráficos o representaciones 3D de compuestos.
Augmented Chemical Reactions: An Augmented Reality Tool to support Chemistry Teaching	Experiment@International Conference (exp.at'13), 2013 2nd	Es un instrumento de apoyo a la enseñanza de la Química la cual muestra la estructura espacial en 3D de moléculas así como la dinámica de los átomos entre las moléculas.	Permite la visualización de estructuras químicas en 3D y tiene una interfaz de usuario de manipulación directa para controlar la posición y la orientación de estas. Se visualizan solo estructuras químicas almacenadas. No permite la creación de nuevas estructuras químicas.
The Table Mystery: An augmented Reality Collaborative Game for Chemistry Education	Volume 8101 of the series Lecture Notes in Computer Science	Es un juego educativo que pretende entretener a los jugadores mientras estos aprenden ya que utiliza realidad aumentada para mostrar las características principales de los elementos de la tabla periódica.	Realiza evaluaciones y dependiendo de la validez que estas tengan les permite avanzar de nivel. Utiliza Gráficos en 3D para una mejor visualización de elementos. Solo se puede visualizar en contenido almacenado. No permite la creación de compuestos químicos.

1.4. Solución propuesta

A continuación se muestra un diagrama a bloques de la solución inicial:
Componentes de la herramienta:

- Interacción.- Se encargará de la forma en que el usuario se relaciona con el sistema.
- Visualización.- Servirá para mostrar la información de manera visual y atractiva al usuario.
- Procesamiento de información.- Módulo que manejará los datos del usuario.
- Evaluación.- Aquí se evaluará el desempeño del usuario.

Productos esperados:

1. Herramienta de apoyo a estudiantes de Química.
2. Documentación técnica.
3. Manual de usuario.
4. Manual de instalación.

1.5. Objetivos

General:

- Desarrollar una herramienta de apoyo para la asignatura de Química del nivel medio superior, utilizando técnicas derivadas de las Tecnologías de Información.

Específicos:

- Delimitar en qué tema o temas de Química se pueden usar las Tecnologías de la Información como Realidad Aumentada e INU.
- Determinar cuáles Tecnologías de la Información podrían servirnos.
- Seleccionar el tema de Química para el que será desarrollado dicha herramienta.

1.6. Justificación

Estudios recientes mencionan que la educación dentro de la apertura económica tiene un papel importante en la generación de conocimiento para el crecimiento de la productividad laboral que impacta al desarrollo de los países. En México se ha abordado este tema en la Relatoría General del Foro de Consulta Nacional para la Revisión del Modelo Educativo - Educación Media Superior (SEMS, 2014), donde se concluyó que debían superarse las principales deficiencias que la EMS presenta, una de ellas es el predominio de métodos educativos tradicionales, poco flexibles que promueven la memorización en lugar del pensamiento crítico; y la lectura como reemplazo de la actividad experimental.

Se sabe que el proceso enseñanza-aprendizaje de la Química es muy complejo, en el que es fundamental la motivación del alumno, sin embargo, los problemas mencionados anteriormente provocan que los alumnos no brinden la suficiente atención o les parezca poco interesante una clase, en consecuencia, no se aprovecha el proceso enseñanza-aprendizaje. Además como se puede observar en nuestra investigación preliminar, no existen muchos trabajos que aborden este problema por lo que el contar con una herramienta que sirva de apoyo en el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Química puede resultar útil a docentes y alumnos del Nivel Medio Superior.

El desarrollo de esta herramienta de apoyo al aprendizaje es pertinente dado que responde a la necesidad de innovar las prácticas docentes con base en la utilización de las Tecnologías de la Información (UNESCO, 2010; ANUIES, 2009) sin demeritar la calidad educativa. Por otro lado, el diseño e implementación de esta herramienta presenta complejidad porque se requiere de la integración de diversos conocimientos, como Ingeniería de Software, Bases de Datos, Programación, Desarrollo Web, entre otros. Además se deberá aprender cómo utilizar nuevas tecnologías como Realidad Aumentada y la utilización de hardware como el Sensor Kinect de Microsoft.

Considerando que la Química se divide en dos grandes ramas: Orgánica e Inorgánica, la herramienta estará basada en la Química Orgánica ya que esta tiene una clasificación de grupos funcionales como Hidrocarburos Alifáticos, Hidrocarburos Aromáticos, Compuestos Oxigenados y Nitrogenados entre otros, los cuales serán analizados para determinar de acuerdo a las TI en qué tema es más viable hacer uso de estas para apoyar a los alumnos en el manejo y entendimiento de uno de estos temas en específico.

Capítulo 2

Química

2.1. Introducción

La química es una ciencia que efectúa estudios cualitativos y cuantitativos de la materia y la energía así como su interrelación. Para ello realiza análisis y síntesis. A partir de estos procesos el hombre obtiene un gran número de productos que mejoran su vida. Con base en el tipo de estudio que realiza, la química se divide en: Inorgánica, Orgánica, Analítica y Bioquímica.

2.2. Química Orgánica

La Química Orgánica se define como la rama de la Química que estudia la estructura, comportamiento, propiedades y usos de los compuestos que contienen carbono. La química orgánica estudia aspectos tales como: los Componentes de los Alimentos (carbohidratos, lípidos, proteínas y vitaminas), Industria Textil, Madera y sus derivados, Industria Farmacéutica, Industria Alimenticia, Petroquímica, Jabones y Cosmetología, etc.

2.3. Propiedades fundamentales de los compuestos orgánicos

Las principales propiedades de los compuestos orgánicos son:

- Forman parte de los seres vivos o de las sustancias relacionadas con ellos, (contienen CHOPS).

- Sus enlaces intramoleculares son covalentes y los intermoleculares puentes de hidrógeno o fuerzas de Van der Waals.
- La mayoría son insolubles en agua y solubles en disolventes orgánicos.
- La mayoría se desnaturalizan por el calor y arden con facilidad.
- Sus reacciones suelen ser lentas al tener que romper enlaces muy estables.
- En sus reacciones se suelen producir reacciones secundarias y rendimientos variables.
- Sus reacciones pueden ser catalizadas por encimas.

2.4. Elementos en Química Orgánica

Los compuestos orgánicos tienen como elemento fundamental el carbono, elemento tetravalente (que forma cuatro enlaces covalentes) que puede formar cadenas de longitud y ramificación variable. Estas cadenas, además suelen contener hidrógeno. De aquí que los compuestos orgánicos estén formados por cadenas hidrocarbonadas (de carbono e hidrógeno). Además de estos átomos los compuestos orgánicos pueden contener otros átomos, denominados heteroátomos, siendo los más frecuentes: oxígeno, nitrógeno, halógenos, azufre y fósforo, aunque pueden contener otros elementos.

2.5. Características de los compuestos del carbono

Se enunciarán las características principales de los compuestos orgánicos:

- Composición: Principalmente formados por carbono, hidrógeno, oxígeno y nitrógeno.
- Enlace: Predomina el enlace covalente.
- Solubilidad: Soluble en solventes no polares como el benceno.
- Conductividad eléctrica: No son conductores cuando están disueltos.
- Puntos de fusión y ebullición: Tienen bajos puntos de fusión o ebullición.
- Estabilidad: Poco estables, se descomponen fácilmente.

- Velocidad de reacción: Reacciones lentas.
- Isomería: Es un fenómeno común en estos compuestos.

2.6. Átomo de Carbono

Siendo el átomo de carbono la base estructural de los compuestos orgánicos, es conveniente señalar algunas de sus características como se muestra en la siguiente imagen. El átomo de carbono forma como máximo cuatro enlaces covalentes compartiendo electrones con otros átomos. Dos carbonos pueden compartir dos, cuatro o seis electrones.

2.7. Grupo Funcional

Conjunto de átomos, enlazados de una determinada forma, que presentan una estructura y propiedades físico-químicas determinadas que caracterizan a los compuestos orgánicos que lo contienen.

2.7.1. Clasificación en grupos funcionales

Los grupos funcionales se pueden clasificar por el tipo de elementos que los constituyen en:

- Hidrocarburos: C, H
- Halógenos: C, H, F, Cl, Br, I
- Oxigenados: C, H, O
- Hidrogenados: C, H, N

2.7.2. Nomenclatura

Es el conjunto de reglas que permiten asignar, unívocamente, un nombre a cada compuesto químico. Nomenclatura sistemática: Es la que ajusta a un sistema prefijado. Se deben seguir los convenios establecidos por la I.U.P.A.C (Unión Internacional de Química Pura y Aplicada). Nomenclatura Tradicional: Arraigada en el lenguaje químico convencional, aún que no sigue normas prefijadas. Muchos de estos nombres tradicionales están aceptados por la IUPAC.

2.8. Tipos de Funciones

Se tienen 17 tipos de funciones de las que se hablarán más adelante, donde muchos compuestos comparten varias funciones en su molécula, para nombrarlos se tiene que tener en cuenta el orden de preferencia de los grupos funcionales.

2.8.1. Alcanos

Son compuestos de C e H (de ahí el nombre de hidrocarburos) de cadena abierta que están unidos entre sí por enlaces sencillos (C-C y C-H). Los cuatro primeros tienen un nombre sistemático que consiste en los prefijos met-, et-, prop-, y but- seguidos del sufijo ano”. Los demás se nombran mediante los prefijos griegos que indican el número de átomos de carbono y la terminación ano”.

2.8.2. Alquenos

Son hidrocarburos de cadena abierta que se caracterizan por tener uno o más dobles enlaces. Se nombran igual que los alcanos, pero con la terminación en “-eno”.

2.8.3. Alquinos

Son hidrocarburos de cadena abierta que se caracterizan por tener uno o más triples enlaces, Carbono-carbono. En general su nomenclatura sigue las pautas indicadas para los alquenos, pero terminando en “-ino”.

2.8.4. Hidrocarburos cíclicos

Son hidrocarburos de cadena cerrada. Los ciclos pueden presentar insaturaciones. Los hidrocarburos cíclicos se nombran igual que los hidrocarburos (alcanos, alquenos, o alquinos) del mismo número de átomos de carbono, pero anteponiendo el prefijo “ciclo-”.

2.8.5. Halogenuros de Alquilo

Son hidrocarburos que contienen átomos de halógeno en su molécula: R-X, Ar-X. Aunque no son hidrocarburos propiamente dichos, al no estar formados únicamente por hidrógeno y carbono, se consideran derivados de estos en lo referente a su nomenclatura y formulación.

2.8.6. Alcoholes

Su estructura es similar a la de los hidrocarburos, en los que se substituye un o más átomos de hidrógeno por grupos “hidroxilo”, $-OH$. Se nombran como los hidrocarburos de los que proceden, pero con la terminación *ol*”, e indicando con un número localizador, el más bajo posible, la posición del grupo alcohólico. Según la posición del carbono que sustenta el grupo $-OH$, los alcoholes se denominan primarios, secundarios o terciarios.

2.8.7. Éteres

Son compuestos que resultan de la unión de dos radicales alquílicos o aromáticos a través de un puente de oxígeno $-O-$. Se nombran interponiendo la partícula *oxi-*.^{en}tre los dos radicales. Se considera el compuesto como derivado del radical más complejo, así diremos metoxietano, y no etoximetano.

2.8.8. Aldehídos

Se caracterizan por tener un grupo carbonilo $C=O$, en un carbono primario. Sus nombres provienen de los hidrocarburos de los que proceden, pero con la terminación *al*”.

2.8.9. Cetonas

El grupo carbonilo, $C=O$, se encuentra en un carbono secundario. Se pueden nombrar de dos formas: anteponiendo a la palabra *cetona*.^{el} nombre de los dos radicales unidos al grupo carbonilo o, más habitualmente, como derivado del hidrocarburo por substitución de un CH_2 por un CO , con la terminación *ona*”, y su correspondiente número localizador, siempre el menor posible y prioritario ante dobles o triples enlaces.

2.8.10. Ácidos Carboxilos

Se caracterizan por tener el grupo carboxilo $COOH$ en el extremo de la cadena. Se nombran anteponiendo la palabra “ácido”.^{al} nombre del hidrocarburo del que proceden y con la terminación *oico*”.

2.8.11. Ésteres

Son compuestos que se forman al sustituir el H de un ácido orgánico por una cadena hidrocarbonada, R' . Se nombran partiendo del radical ácido, $RCOO$, terminado en *ato*”, seguido del nombre del radical alquílico, R' . Si

el grupo éster no es el grupo principal el nombre depende de que sea R o R' el grupo principal.

2.8.12. Aminas

Se pueden considerar compuestos derivados del amoníaco (NH_3) al sustituir uno, dos o tres de sus hidrógenos por radicales alquílicos o aromáticos. Según el número de hidrógenos que se substituyan se denominan aminas primarias, secundarias o terciarias. Se nombran añadiendo al nombre del radical hidrocarbonado el sufijo amina”.

2.8.13. Amidas

Derivan de los ácidos carboxílicos por substitución del grupo $-\text{OH}$ por un grupo dando lugar a amidas sencillas, amidas N-substituidas o N, N-disubstituidas. Se nombran como el ácido del que provienen, pero con la terminación amida”.

2.8.14. Nitrocompuestos

Se pueden considerar derivados de los hidrocarburos en los que se substituyó uno o más hidrógenos por el grupo ”nitro”, $-\text{NO}_2$. Se nombran como substituyentes del hidrocarburo del que proceden indicando con el prefijo ”nitro- α un número localizador su posición en la cadena carbonada.

2.8.15. Nitrilos

Se caracterizan por tener el grupo funcional cianoCN , por lo que a veces también se les denomina cianuros de alquilo. Hay varios sistemas válidos de nomenclatura para estos compuestos. En los casos sencillos las posibilidades son tres:

- Añadir el sufijo -nitrilo al nombre del hidrocarburo de igual número de átomos de carbono.
- Considerarlo como un derivado del ácido cianhídrico, HCN .
- Nombrarlo como derivado del ácido RCOOH , relacionando RCOOH con RCN , en el caso de que dicho ácido tenga nombre trivial aceptado.

Capítulo 3

Realidad Aumentada

3.1. Introducción

La realidad aumentada es la forma en la que el mundo real se ve reforzado por el contenido generado por computadora que está ligado a lugares o actividades específicas. En términos simples, la realidad aumentada permite que el contenido digital se superponga y se mezcla con nuestra percepción del mundo real. Además de los objetos 2D y 3D, que muchos pueden esperar, archivos de audio y vídeo, información textual, e incluso la información olfativa o táctil se pueden incorporar en la percepción del mundo real de los usuarios.

3.2. ¿Qué es la Realidad Aumentada?

La Realidad Aumentada se encarga de estudiar las técnicas que permiten integrar en tiempo real contenido digital con el mundo real. Según la taxonomía descrita por Milgram y Kishino, los entornos de Realidad Mixta son aquellos en los que “se presentan objetos del mundo real y objetos virtuales de forma conjunta en una única pantalla”.

A diferencia de la Realidad Virtual donde el usuario interactúa en un mundo totalmente virtual, la Realidad Aumentada se ocupa de generar capas de información virtual que deben ser correctamente alineadas con la imagen del mundo real para lograr una sensación de correcta integración.

3.3. Historia

El primer sistema de Realidad Aumentada fue creado por Ivan Sutherland en 1968, empleando un casco de visión que permitía ver sencillos objetos 3D renderizados en wireframe en tiempo real. Empleaba dos sistemas de tracking para calcular el registro de la cámara; uno mecánico y otro basado en ultrasonidos. Sin embargo no fue hasta 1992 cuando se dió el término de Realidad Aumentada por Tom Caudell y David Mizell, dos ingenieros de Boeing que proponían el uso de esta novedosa tecnología para mejorar la eficiencia de las tareas realizadas por operarios humanos asociadas a la fabricación de aviones.

En 1997, investigadores de la Universidad de Columbia presentan The Touring Machine el primer sistema de realidad aumentada móvil (MARS). Utilizan un sistema de visión de tipo see-through que combina directamente la imagen real con gráficos 2D y 3D proyectados en una pantalla transparente. En 1998, el ingeniero de Sony Jun Rekimoto crea un método para calcular completamente el tracking visual de la cámara (con 6 grados de libertad) empleando marcas 2D matriciales (códigos de barras cuadrado). Esta técnica sería la precursora de otros métodos de tracking visuales en los próximos meses.

Más tarde en 1999, Kato y Billinghurst presentan ARToolKit, una librería de tracking visual de 6 grados de libertad que reconoce marcas cuadradas mediante patrones de reconocimiento. Debido a su liberación bajo licencia GPL se hace muy popular y es ampliamente utilizada en el ámbito de la Realidad Aumentada.

En el 2003, Siemens lanza al mercado Mozzies, el primer juego de Realidad Aumentada para teléfonos móviles. El juego superpone mosquitos a la visión obtenida del mundo mediante una cámara integrada en el teléfono. Este juego fue premiado como el mejor videojuego para teléfonos móviles en dicha fecha.

En 2004 investigadores de la Universidad Nacional de Singapur presentan Human Pacman, un juego que emplea GPS y sistemas inerciales para registrar la posición de los jugadores. El PacMan y los fantasmas son en realidad jugadores humanos que corren por la ciudad portando ordenadores y sistemas de visión.

A principios de 2010 Adidas lanza al mercado un juego de 5 tenis originales de Realidad Aumentada. Los propietarios de estos modelos podrán mostrar la etiqueta del tenis a una cámara y aparecerá un mundo 3D de la marca, con posibilidad de jugar a contenido exclusivo y obtener premios especiales.

3.4. Realidad Aumentada en el entorno educativo

Existen distintas maneras de poner en práctica la Realidad Aumentada en entornos educativo. *Yuen [1] clasifica las aplicaciones de Realidad Aumentada en cinco grupos como sigue:

- **El aprendizaje basado en el descubrimiento.** La Realidad Aumentada se puede utilizar en aplicaciones que permiten el aprendizaje basado en el descubrimiento. Un usuario se le proporciona información acerca de un lugar en el mundo real, mientras teniendo en cuenta al mismo tiempo el objeto de interés. Este tipo de aplicación es a menudo utilizado en los museos, en la educación astronómica, y en lugares históricos.
- **Modelado de objetos.** La Realidad Aumentada también se puede utilizar en aplicaciones de modelado de objetos. Tales aplicaciones permiten que los estudiantes reciben información visual inmediata de cómo un determinado artículo se vería en un entorno diferente. Algunas aplicaciones también permiten a los estudiantes diseñar objetos virtuales con el fin de investigar sus propiedades físicas o interacciones entre objetos. Este tipo de aplicación también se utiliza en la enseñanza de la arquitectura.
- **AR Libros.** Libros de Realidad Aumentada son libros que ofrecen a los estudiantes y presentaciones 3D interactivas experiencias de aprendizaje a través de la tecnología de Realidad Aumentada. Los libros se aumentan con la ayuda de dispositivos tecnológicos tales como gafas especiales. Las primeras implementaciones de estos libros muestran que este tipo de medio es bien recibido por alumnos de la nueva era digital, esto hace que sea un medio educativo apropiado, incluso en el nivel primario.
- **Entrenamiento de habilidades.** El entrenamiento de habilidades, se refiere al apoyo de la formación de personas en tareas específicas. Especialmente las habilidades mecánicas son susceptibles de ser apoyadas por aplicaciones de formación. Tales aplicaciones son, por ejemplo, el cómo dar correcto mantenimiento a un avión, donde se muestra cada paso de una reparación, se identifican las herramientas necesarias, y se agregan instrucciones específicas. Las aplicaciones se utilizan frecuentemente con gafas, que permiten tener las manos libres.

- **Juegos de Realidad Aumentada.** Los videojuegos ofrecen nuevas oportunidades para los educadores, pero han sido ignorados durante muchos años. Hoy en día, es más común usar el poder de los juegos en entornos educativos. La tecnología permite a la Realidad Aumentada el desarrollo de los juegos que tienen lugar en el mundo real y se aumentan con información virtual. Los juegos de Realidad Aumentada pueden dar a los educadores nuevas y poderosas formas de mostrar las relaciones y conexiones. Además, de proporcionar nuevas formas de aprendizaje, altamente interactivas y de forma visual.

3.5. Beneficios de la Realidad Aumentada en el entorno educativo

- Incrementa la motivación
- Incrementa la atención
- Incrementa la concentración
- Incrementa la satisfacción

Capítulo 4

Kinect

4.1. Introducción

Kinect es un dispositivo desarrollado por Microsoft, como complemento de la consola de videojuegos Xbox 360, con el objetivo de controlarla sin la necesidad de utilizar los mandos habituales, es decir mediante una interfaz natural de usuario.

Kinect utiliza cámaras y sensores para reconocer la posición y movimientos así mismo utiliza micrófonos para reconocer la voz del usuario.

4.2. Características

A continuación se mencionarán las principales características del sensor Kinect.

- **Sensores de profundidad 3D** Los sensores tridimensionales hacen un seguimiento de cuerpo dentro del área de juego.
- **Cámara RGB** Una cámara RGB (rojo, verde, azul) ayuda a identificarlo y capta imágenes y videos del juego.
- **Varios micrófonos** Se usa un conjunto de micrófonos en el borde frontal inferior del sensor Kinect para reconocimiento de voz.
- **Inclinación motorizada** Un impulso mecánico en la base del sensor Kinect inclina de manera automática el sensor hacia arriba o abajo según sea necesario.

4.3. Ventajas

4.4. Kinect para Windows

Capítulo 5

Estructura General de la Herramienta

5.1. Requerimientos Funcionales

Los requerimientos funcionales de un sistema describen lo que el sistema debe hacer. Son declaraciones de los servicios que debe proporcionar el sistema, de la manera en que éste debe reaccionar a entradas particulares y de cómo se debe comportar en situaciones particulares.[1] De acuerdo a la metodología de "Prototipado evolutivo" que estamos siguiendo se cuenta con 3 prototipos sobre los cuales se irá trabajando y a continuación se especificarán los requerimientos funcionales de cada uno.

5.1.1. Interacción INU

Una INU(Interfaz Natural de Usuario) se basa en que el usuario pueda realizar gestos o movimientos relativamente naturales que le permitan rápidamente tener el control de la aplicación o manipular el contenido digital (The Natural User Interface Group, 2011).

Objetivo

Crear una herramienta que permita al usuario que mediante el uso del dispositivo Kinect pueda mover las diapositivas de una presentación en PowerPoint.

Requerimientos Funcionales

RF1. El usuario podrá abrir cualquier presentación en PowerPoint para visualizarla.

RF2. EL usuario podrá cambiar las diapositivas de una presentación en PowerPoint usando Kinect ejecutando movimientos de deslizamiento hacia la derecha y hacia la izquierda con el brazo y manos. (Movimientos: adelante y atrás)

5.1.2. Procesamiento de la información

Skeletal tracking significa seguimiento de esqueleto y se basa en un algoritmo que logra identificar partes del cuerpo de las personas que están en el campo de visión del sensor Kinect. Por medio de este algoritmo podemos obtener puntos que hacen referencia a las partes del cuerpo de una persona y hacer un seguimiento de éstos identificando gestos y/o posturas.

Objetivo

Crear una herramienta que permita pocisionar de manera correcta al usuario frente al sensor Kinect.

Requerimientos Funcionales

RF1. Ubicar al usuario en una determinada posición.

RF2. La herramienta debe indicar al usuario con mensajes hacia qué dirección alinearse para ubicarse correctamente.

5.1.3. Realidad Aumentada

La Realidad Aumentada se utiliza para definir una visión a través de un dispositivo tecnológico, directa o indirecta, de un entorno físico del mundo real, cuyos elementos se combinan con elementos virtuales creando así una realidad mixta en tiempo real.

Objetivo

Crear una herramienta que haciendo uso de la Realidad Aumentada se pueda poner una imagen sobre un rostro.

Requerimientos Funcionales

RF1. Detectar un rostros de la realidad con el sensor Kinect.

RF2. La herramienta deberá ser capaz de sobreponer una imagen sobre cada rostro encontrado.

5.2. Requerimientos no funcionales

Los requerimientos no funcionales son aquellos requerimientos que no se refieren directamente a las funciones específicas que proporciona el sistema, sino a las propiedades emergentes de éste.

A continuación se listarán los requerimientos no funcionales de la herramienta.

RNF1. Interfaz Natural de Usuario

La herramienta deberá contar con una Interfaz Natural de Usuario para interactuar con el usuario.

RNF2. Nomenclatura IUPAC

Se deberá apegar al sistema de nomenclatura de compuestos químicos regido por la IUPAC.

RNF3. Modelado 3D

El modelo gráfico del compuesto deberá ser visualizado en un modelo 3D.

RNF4. Realidad Aumentada

El modelo gráfico de la formación de compuesto deberá manipularse haciendo uso de la Realidad Aumentada.

5.3. Descripción de actores

La herramienta la utilizará cualquier usuario que sea alumno NML(New Millennium Learners) y podrá realizar las siguientes tareas que se presentan.

Usuario

Representa a cualquier alumno que tenga conocimientos previos en la asignatura de Química Orgánica III del Nivel Medio Superior del Instituto Politécnico Nacional.

Responsabilidades

- Consultar información teórica.
- Consultar elementos químicos.
- Formar compuesto.
- Verificar la validez compuesto.
- Manipular compuesto.

5.4. Arquitectura de la herramienta

A continuación se definirá la arquitectura general de la herramienta donde se especificarán los bloques principales que lo componen.

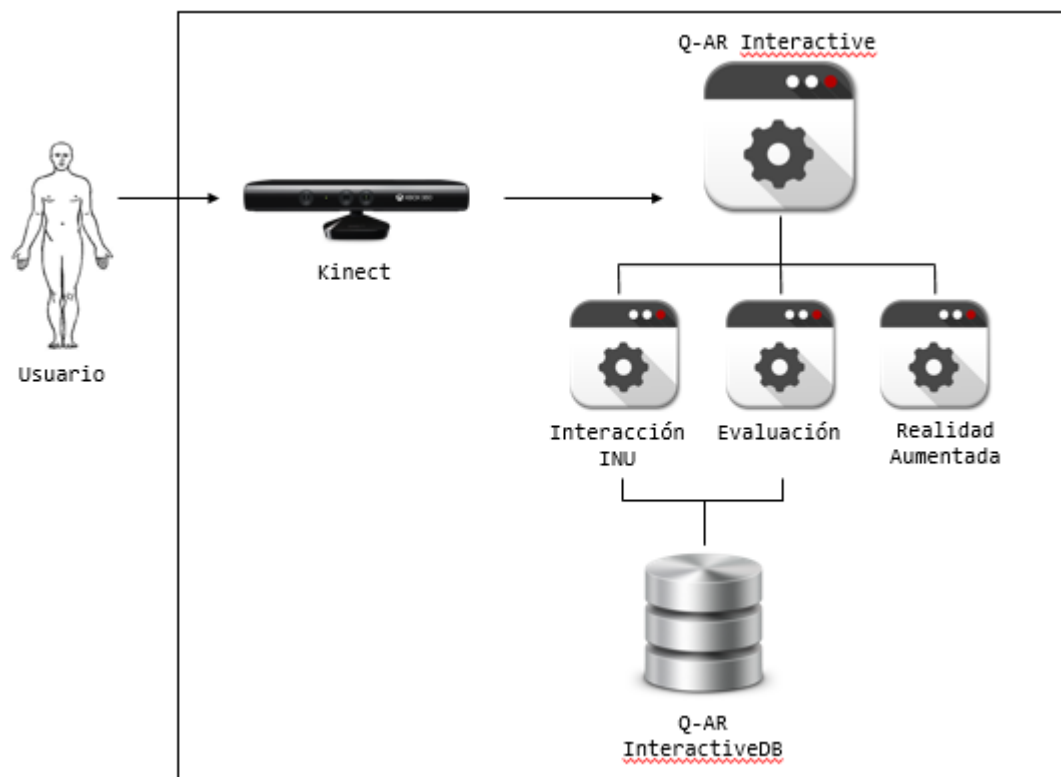


Figura 5.1: Arquitectura de la herramienta.

5.4.1. Despliegue de la herramienta

Bibliografía

- [1] IAN SOMMERVILLE, *Ingeniería del Software*, séptima edición, Pearson, España, Madrid, 2005.
- [2] DANTZIG, G.B. y P. WOLFE, «Decomposition principle for linear programs», *Operations Research*, **8**, págs. 101–111, 1960.