

ARCup Experience – Manual de Usuario

➤ 1. Introducción

ARCup Experience es un sistema interactivo de realidad aumentada diseñado para la Copa Mundial de Fútbol 2026, que permite al usuario escanear las banderas de los países clasificados y explorar contenido como:

- **Modelos 3D** que pueden ser animados.
- **Videos** con la posibilidad de usar filtros.

Antes de utilizar el sistema, asegúrate de que tienes un dispositivo móvil o una computadora con cámara y después permite el acceso cuando el sistema lo solicite.

➤ 2. Pantalla principal

Al abrir el sistema te mandará automáticamente a la pantalla principal, en la cual se podrá ver:

- El título principal: “**Copa Mundial de Fútbol 2026**”
- Una imagen que muestra el trofeo del torneo, así como la bandera de los anfitriones en el fondo.
- Las banderas y los nombres de los países anfitriones: Estados Unidos, México y Canadá.



- Una descripción que invita a escanear las banderas para acceder al contenido AR.
- Un botón “**IR AL ESCÁNER ►**” que al darle clic te lleva a la sección de escaneo AR.

- Una tabla de **Estadísticas de las Selecciones** en la que se muestra los partidos jugados en el Mundial, sus partidos ganados, las derrotas, los empates, los goles a favor y la cantidad de títulos que están representados con una copa.

The screenshot shows the AR Cup Experience interface. At the top, there are three buttons for USA, México, and Canadá. Below them is a red-bordered box containing the text: "Escanea las banderas de los países clasificados y explora en realidad aumentada elementos como:". Underneath this are two green buttons labeled "Modelos 3D" and "Vídeos". A red button at the bottom right says "IR AL ESCÁNER >". Below these buttons is a table titled "Estadísticas de las Selecciones" with the following data:

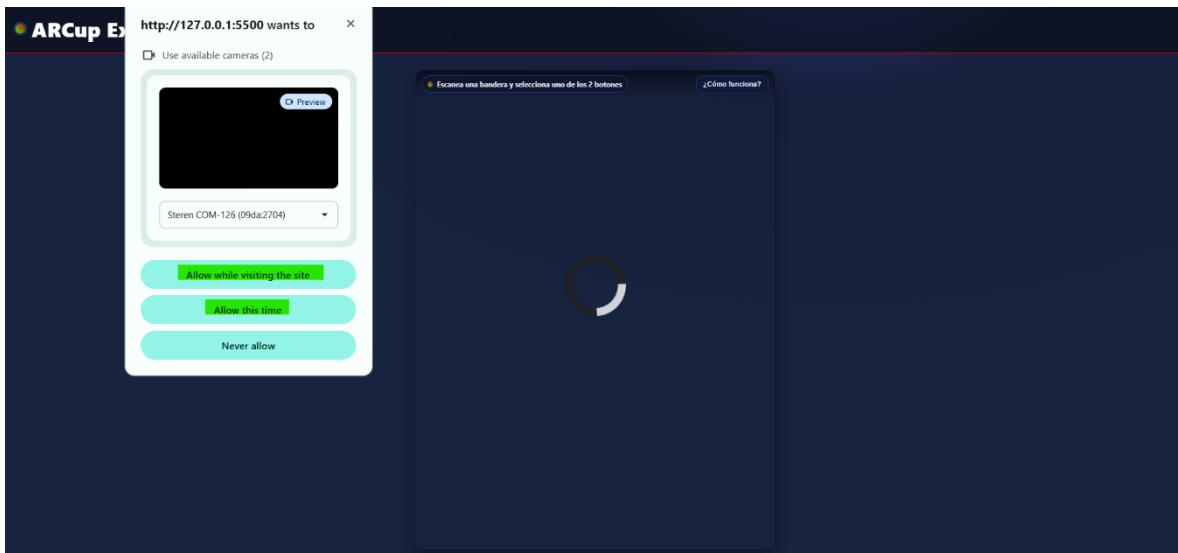
Selección	Partidos	Victorias	Derrotas	Empates	Goles	Títulos
México	60	17	28	15	62	–
Brasil	114	76	19	19	237	5
Argentina	88	47	24	17	152	3
Canadá	6	0	6	0	2	–
Estados Unidos	37	9	20	8	40	–
Australia	20	4	12	4	4	–
Corea del Sur	38	7	21	10	39	–
Ecuador	13	5	6	2	14	–

- Por último, esta una **Trivia de los Mundiales**, con 5 preguntas aleatorias, cada una cuenta con 3 respuestas y al seleccionarlas el sistema te indicara con un color verde si es correcta o en rojo si es incorrecta. Se puede volver a hacer la trivia al darle clic al botón “ Retomar trivia”.

The screenshot shows the AR Cup Experience interface with the "Trivia de los Mundiales" section. It displays five questions with multiple-choice answers. The first question is: "1. ¿Quién fue el máximo goleador del Mundial de 2014?". The options are "Giovanni Simeone", "Romelu Lukaku", and "Lionel Messi". The second question is: "2. ¿Cuántos equipos participarán en el Mundial 2026?". The options are "32", "24", and "16". The third question is: "3. ¿En qué año se jugó la primera Copa Mundial?". The options are "1930", "1934", and "1938". The fourth question is: "4. ¿Qué jugador tiene más goles en la historia de los Mundiales?". The options are "Pele", "Klose", and "Messi". The fifth question is: "5. ¿Qué país ha ganado más Mundiales?". The options are "Alemania", "Brasil", and "Argentina". At the bottom right of the trivia box is a red button labeled "Retomar trivia".

➤ 3. Escaneo en realidad aumentada

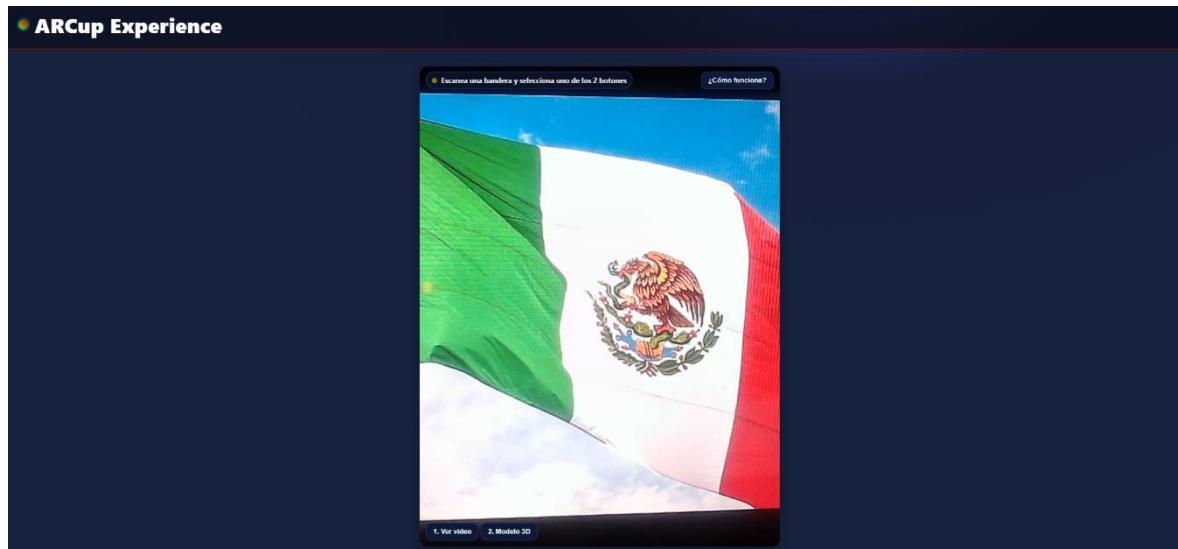
En la sección de escaneo encontrarás el stage de la cámara al centro de la pantalla, para poder hacer uso del sistema deberás dar el permiso de poder usar la cámara de tu dispositivo (“Allow while visiting this site” o “Allow this time”), luego podrás escanear las banderas o escudos y se activará un menú de opciones.



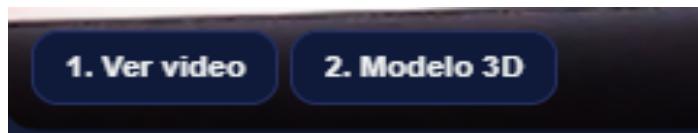
3.1 Menú de opciones

Al detectar una bandera de los países clasificados, aparecerán **2 botones principales**:

1. **Ver video** – Reproduce un video del país escaneado y te permite usar 3 filtros (Blanco&Negro, Sepia e Invertir) así como regresarlo a su modo original.
2. **Modelo 3D** – Proyecta un modelo tridimensional en la pantalla alusivo al Mundial, al que podrás animar con un clic.

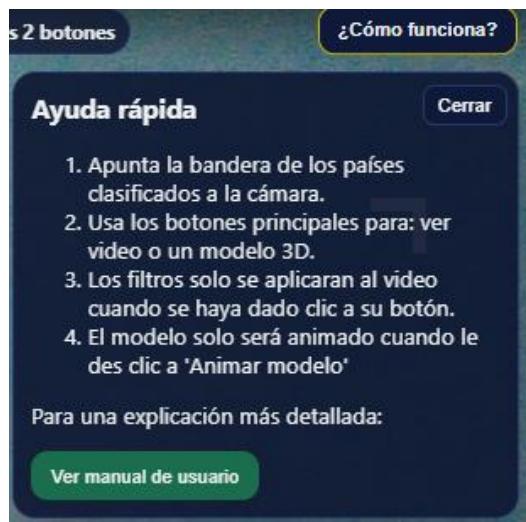


*Menú con botones principales:



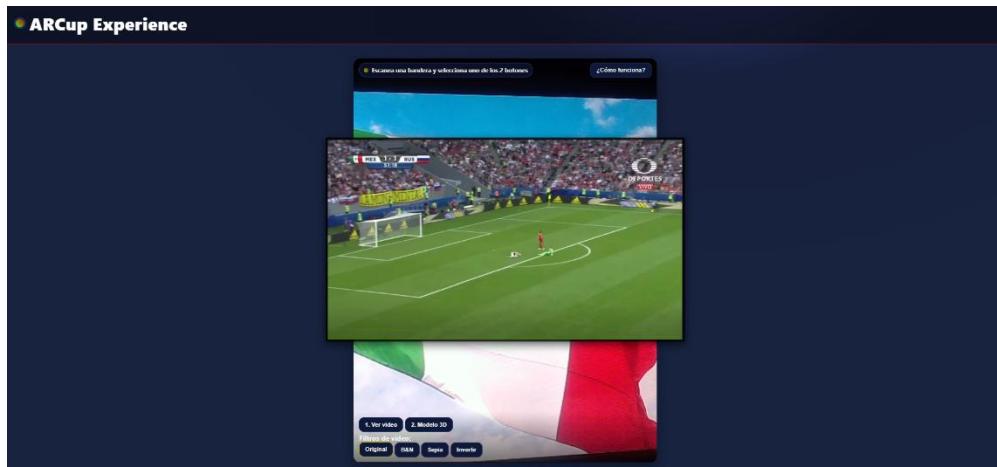
3.2 Panel de ayuda e información

Del lado derecho hay un botón **¿Cómo funciona?** en el que se darán **instrucciones breves y rápidas del sistema**, para una información más detallada se tendrá que dar clic al botón “**Ver manual de usuario**” que te llevará a una **explicación con más detalle acerca del sistema**.



3.3 Interacción con el contenido

- **Video:** Se reproduce un video de la selección del país escaneado y a su vez permite usar los botones de filtro para poder cambiar el color a Blanco & Negro, Sepia o Invertir. Para volver a ver el video basta con dar clic al botón ‘Ver video’ de nuevo.

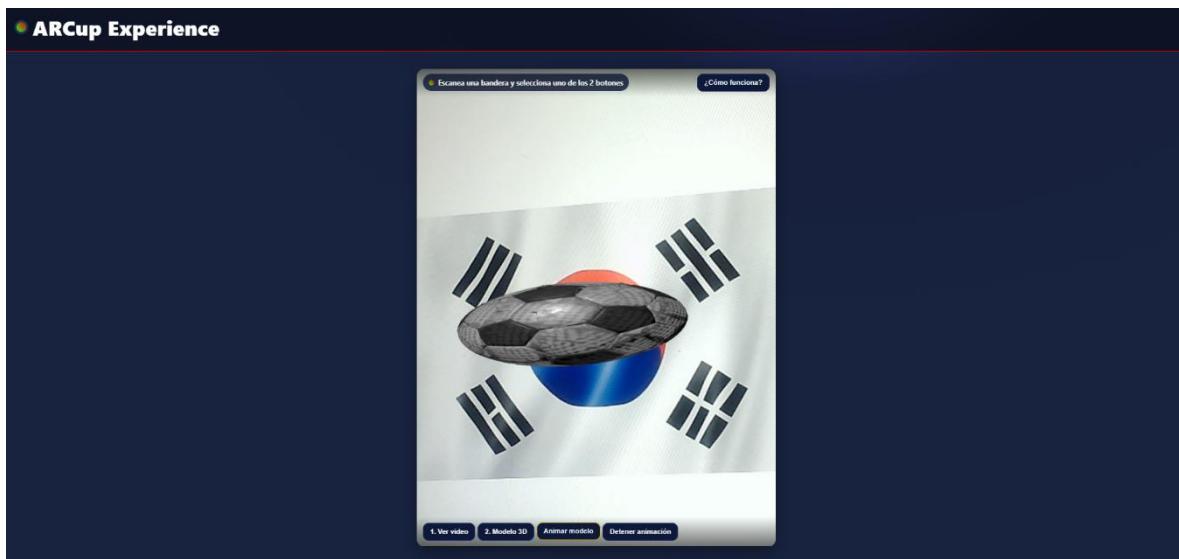
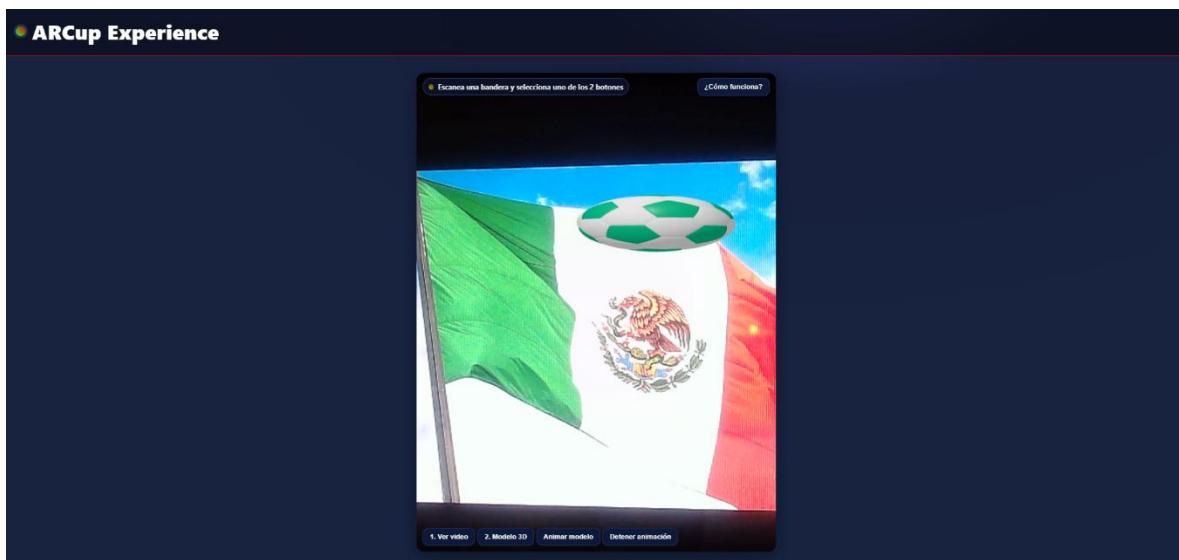


A continuación, podemos ver los filtros *Invertir*, *Sepia* y *Blanco & Negro*.

The image consists of three vertically stacked screenshots of the AR Cup Experience app interface. Each screenshot shows a soccer match between Mexico (blue) and Argentina (red). A red flag is held in the bottom right corner of the frame.

- Top Screenshot:** Shows a purple-tinted filter applied to the video. The player in the white jersey has a blue face and purple hair. The interface at the bottom includes buttons for "Ver video" and "Modelo 3D", and a "Filtros de video:" section with buttons for "Original", "B&N", "Sepia", and "Invertir" (which is highlighted).
- Middle Screenshot:** Shows a black-and-white filter applied to the video. The player in the white jersey appears in grayscale. The interface at the bottom includes buttons for "Ver video" and "Modelo 3D", and a "Filtros de video:" section with buttons for "Original", "B&N", "Sepia", and "Invertir".
- Bottom Screenshot:** Shows a sepia-toned filter applied to the video. The player in the white jersey has a brownish tint. The interface at the bottom includes buttons for "Ver video" and "Modelo 3D", and a "Filtros de video:" section with buttons for "Original", "B&N", "Sepia", and "Invertir".

- **Modelo 3D:** Se muestra sobre la bandera detectada, al enfocarse saldrán 2 botones “*Animar modelo*” y “*Detener modelo*” que te permitirán darle una animación.



➤ 4. Recomendaciones de uso

- Escanea las banderas en un lugar iluminado para evitar problemas.
- Mantén la bandera en el centro de la cámara para un reconocimiento rápido.
- Evita movimientos del dispositivo mientras interactúas con el contenido para evitar que pierda el target.

➤ 5. Resolución de problemas

- **La cámara no se activa:** Verifica que diste al sistema los permisos necesarios de acceso a la cámara.
- **No reconoce la bandera:** Trata de estar en un lugar iluminado para mejor reconocimiento, y a su vez mantener la bandera en el centro de la cámara.
- **El video no se reproduce:** Verifica tu conexión a internet, da refresh a la página o vuelve a escanear el target.