

Jugando con la realidad de bachillerato

Diego Rodríguez López y Jorge García Romo BC2B

Descripción del proyecto

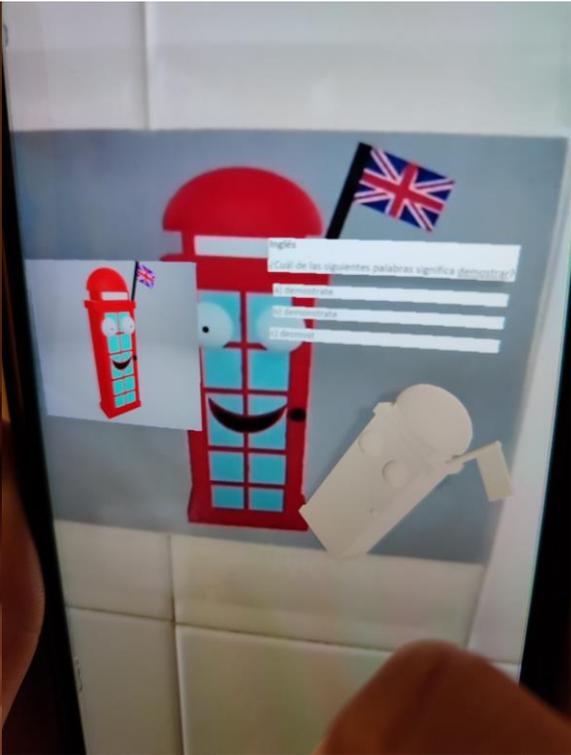
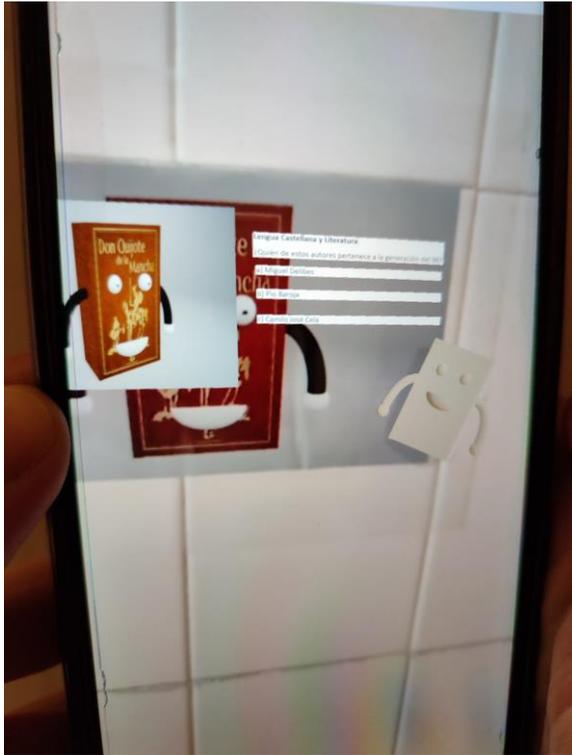
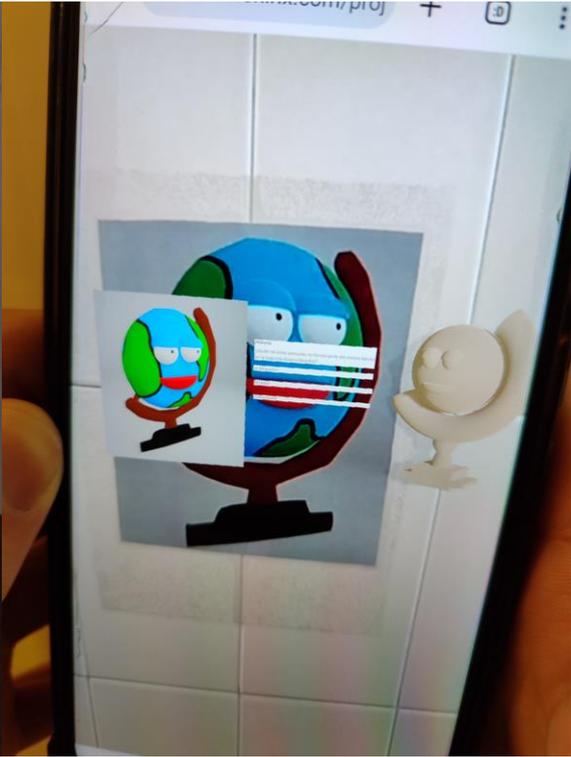
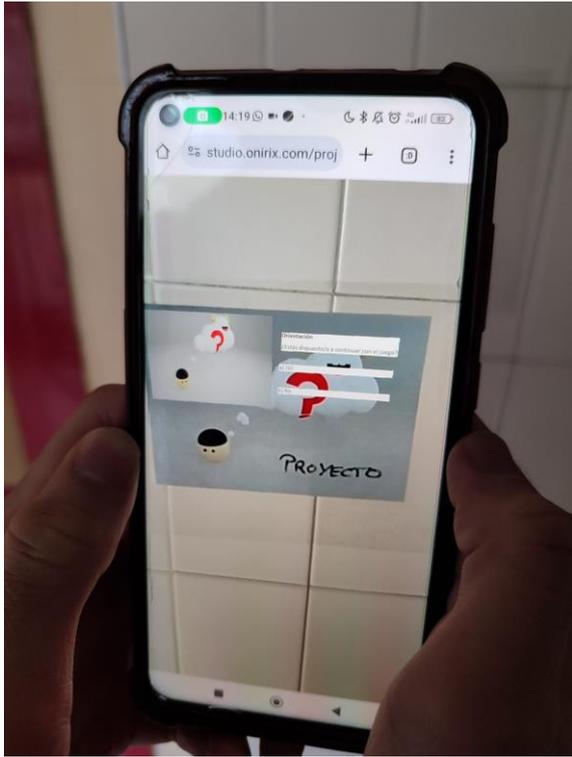
Nuestro proyecto consiste en un juego que te hará una pregunta tipo test en realidad aumentada sobre cada uno de los departamentos que están encargados de las asignaturas que son comunes para todos los bachilleratos (Lengua Castellana y Literatura, Inglés, Geografía e Historia y Filosofía) cuando te sitúes frente a cada uno de dichos departamentos. Además, el departamento de Orientación también formará parte del juego aunque no se encargue propiamente de una de las asignaturas de bachillerato.

Para comenzar a jugar se debe escanear el código QR que está en un cartel que lleva el título de la tarea (Jugando con la realidad de bachillerato), situado en la pared izquierda de según se entra al edificio del instituto por la puerta principal. Posteriormente, cuando ya haya cargado la página en su móvil, debe enfocar a la imagen que está pegada bajo dicho cartel, sobre la cual aparecerá un texto en realidad aumentada que le pregunte si quiere jugar. Si pulsa “¡Sí!”, le aparecerá en su pantalla una breve explicación del juego. Sin embargo, si pulsa “No”, esta respuesta desaparecerá haciendo que solo pueda pulsar “¡Sí!”.

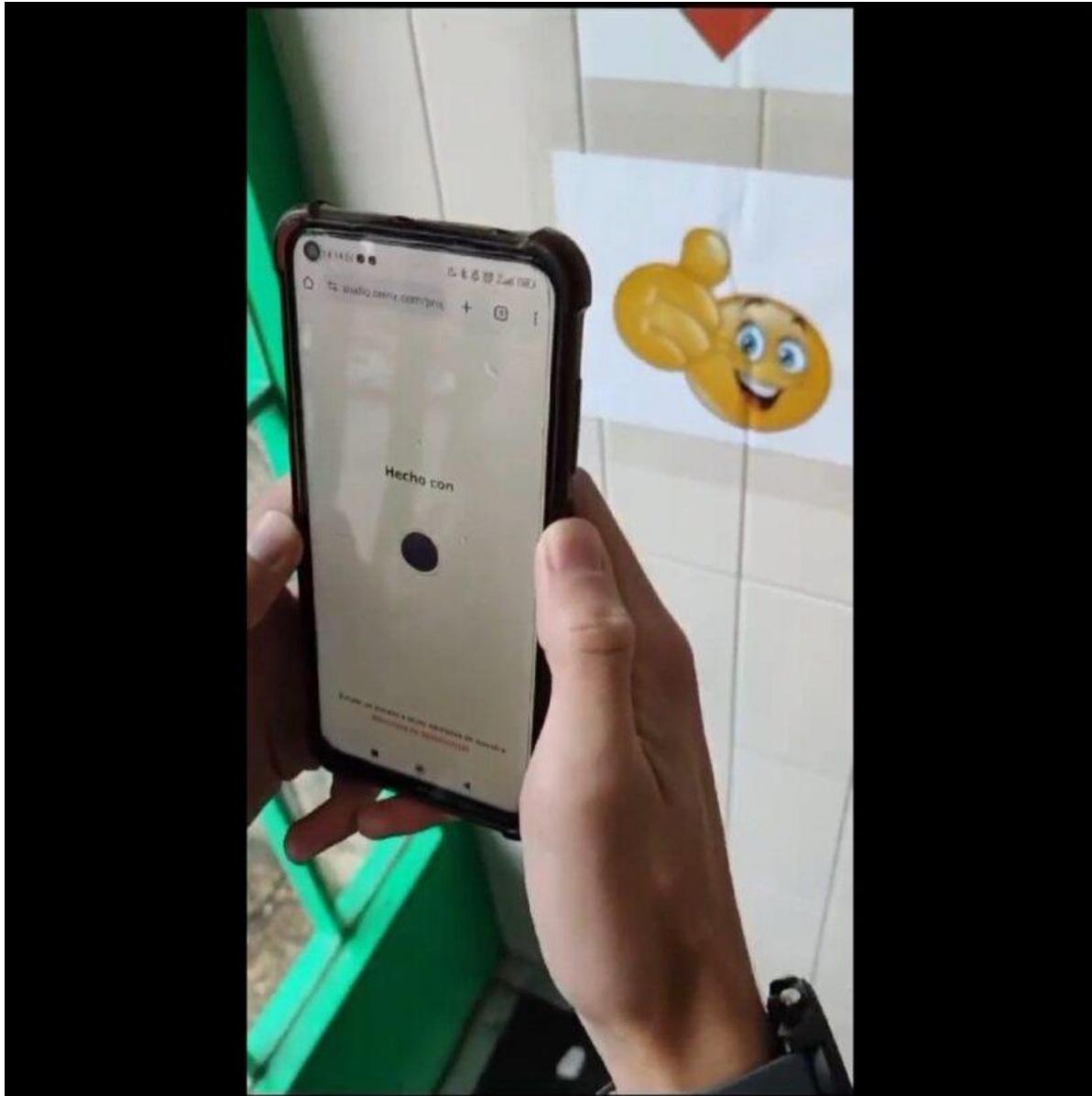
Al lado de cada departamento nombrado anteriormente se encuentra una imagen pegada a la pared. Para que te aparezca la pregunta de cada uno de estos debe, tras ya haber escaneado el QR de la entrada del instituto, enfocar con el móvil a dichas imágenes. Las preguntas serán de tipo test con tres opciones y, cuando pulse una respuesta incorrecta, dicha posible respuesta desaparecerá. Cuando pulse la correcta, se le felicitará. Al lado de cada pregunta también te aparecerá un dibujo en realidad aumentada relacionado con el departamento que estás enfocando. Si enfocas en las de las asignaturas de Lengua Castellana y Literatura, Inglés o Geografía e Historia, también aparecerá un modelo 3D junto a la pregunta.

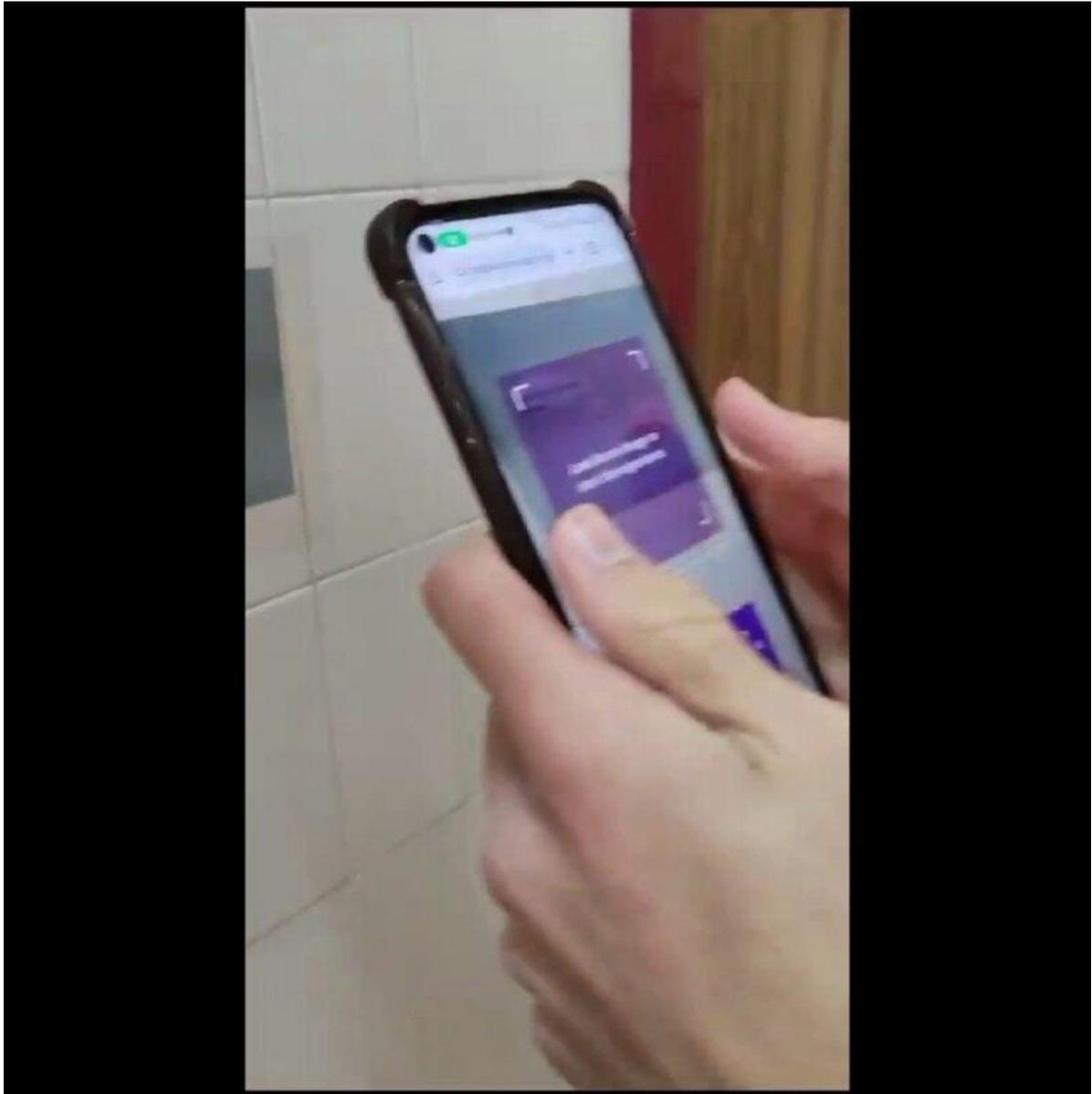
Fotos y vídeos para entender mejor el proyecto

A continuación, se pueden observar diferentes fotos en las que se muestra lo que se ve en la pantalla del móvil en cada uno de los diferentes departamentos excepto en el de Filosofía, el cual se muestra en un vídeo.



En los siguientes vídeos se puede observar por un lado el texto con la explicación del juego que aparece al escanear la primera imagen y por otro lo que aparece al escanear la imagen del departamento de filosofía, esto es lo que ocurre al escanear todos los departamentos aunque con sus respectivas imágenes y preguntas.





La siguiente imagen es la del cartel en el que se encuentra el código QR necesario para comenzar la experiencia.



Problemas durante el proyecto

Durante el desarrollo de este proyecto, hemos tenido que encarar un problema que finalmente no ha sido posible resolver por completo. Este consiste en que nosotros habíamos creado un modelo 3D por departamento (los 18 en su totalidad) mediante Paint 3D, pero, por motivos desconocidos, la plataforma, Onirix, no es capaz de cargarlos e incluirlos en el proyecto. En este proceso de creación perdimos mucho tiempo, de ahí que solo se incluyan en el juego los departamentos propios de bachillerato, y, aunque al final pudimos incluir algún modelo creado mediante Blender, no ha sido posible meter todos los modelos en su totalidad, ya que Blender es una plataforma mucho más complicada para la creación de modelos.