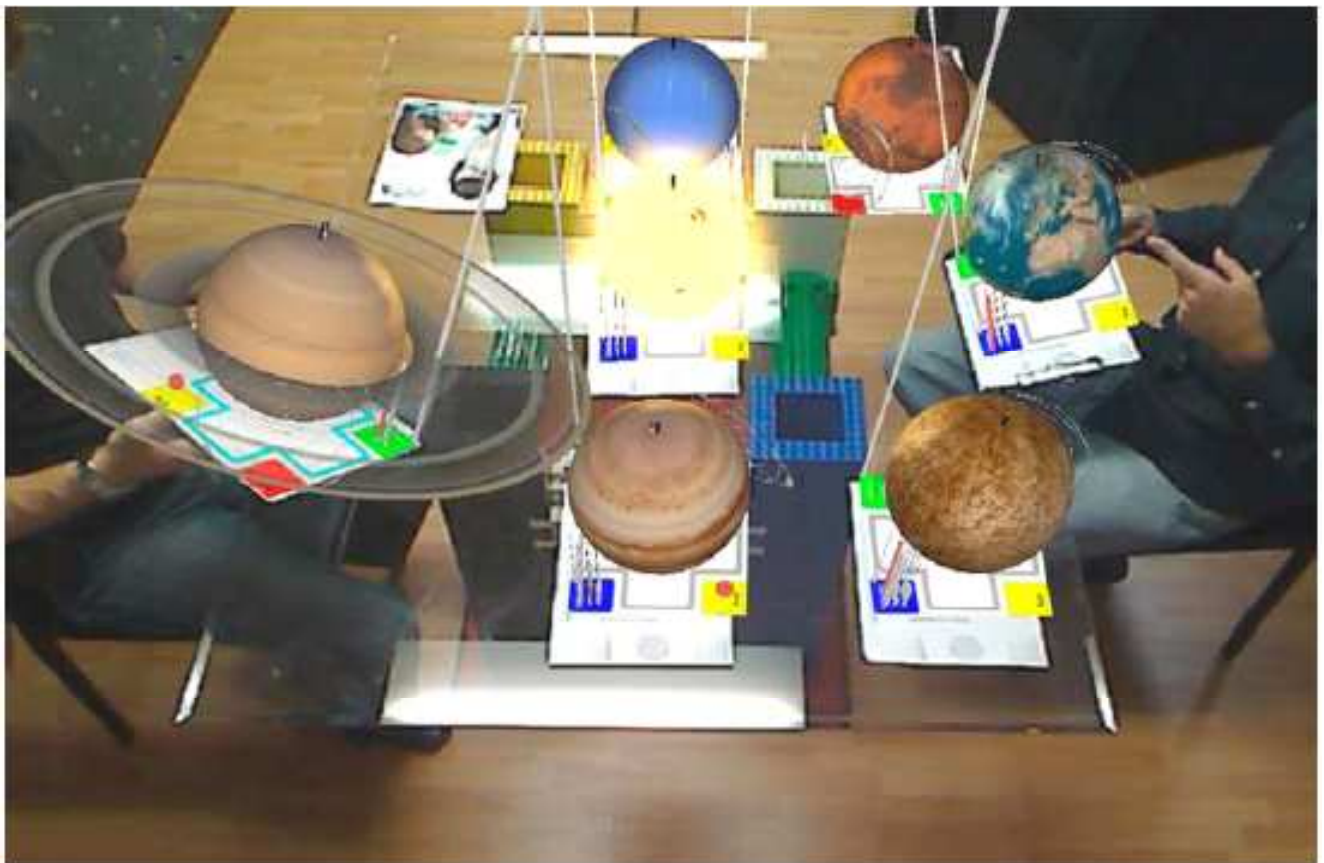


LA REALITAT AUGMENTADA APLICADA A L' ENSENYAMENT



ÍNDEX

Pàg.

1. Preàmbul	3
2. La Realitat Augmentada	4
3. Col.laboració	5

1. PREÀMBUL

La societat actual gràcies a unes noves tecnologies de la informació que avancen a gran velocitat, està sent objecte de grans transformacions que afecten la nostra quotidianitat: la batejada “societat 2.0” és una societat cada vegada més participativa, i és que les tecnologies de la informació i de la comunicació estan convertint la nostra societat en un camp d'interaccions socials molt fortes en l'àmbit “virtual” i en una societat generadora de coneixement.

En definitiva, la nostra societat es troba immersa en un moment de grans canvis que marquen un punt d'inflexió en la manera en què ens relacionem els uns amb els altres.

El sector de l'ensenyament, històricament, sempre ha estat a l'ombra de la innovació tecnològica, i ara necessita la incorporació de nous recursos didàctics que motivin a l'alumnat. Els recursos educatius digitals 3D que seguidament els presento, aporten la innovació i l'alt valor pedagògic que demanda l'educació del segle XXI.

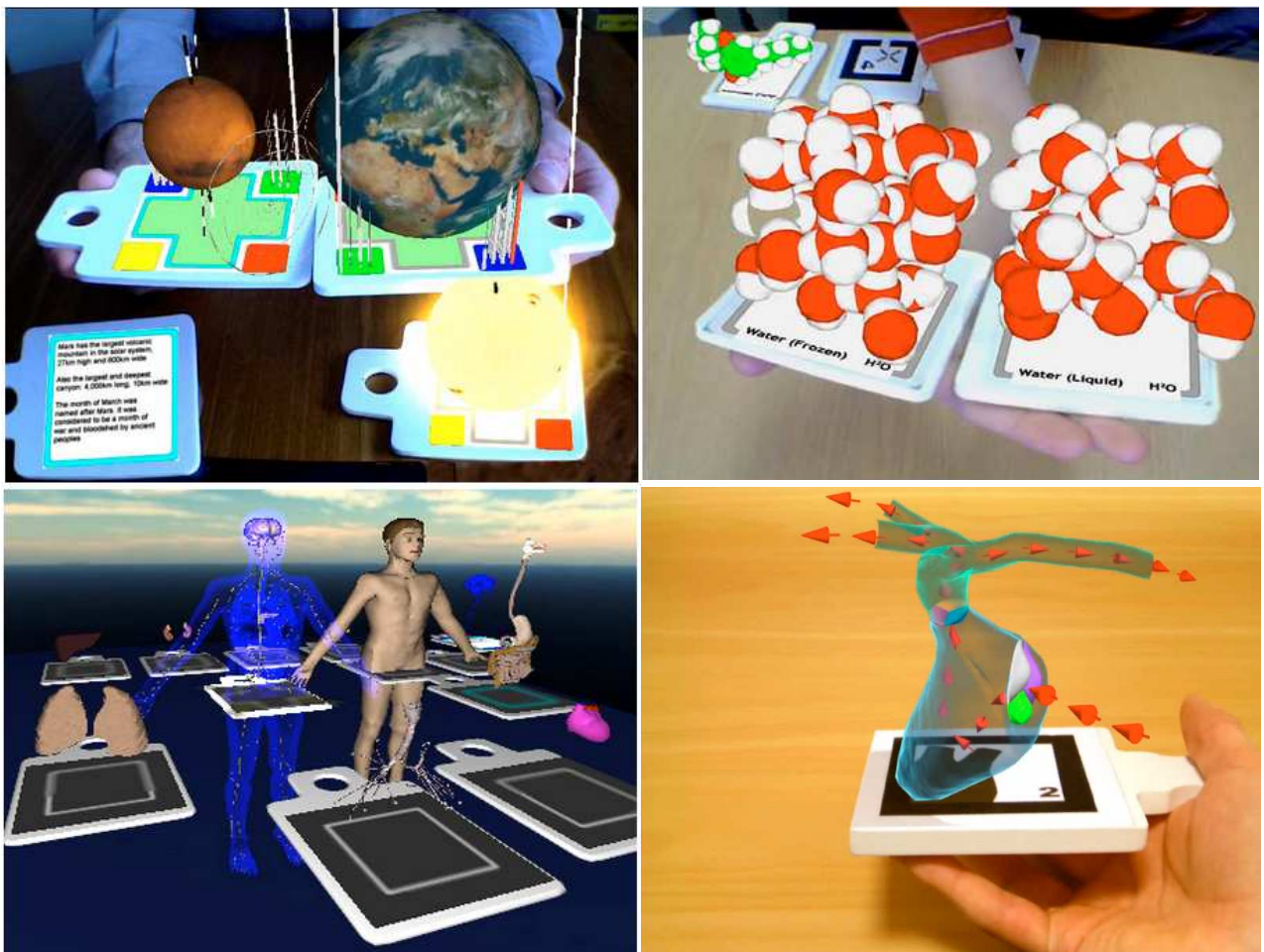


2. LA REALITAT AUGMENTADA

Aquesta innovadora tecnologia combina en temps real, objectes del món físic amb realitat virtual. És a dir, una espècie de realitat “mixta” feta a partir de la superposició d'objectes físics, ja existents, i informació virtual afegida a través de tecnologies com l'animació per ordinador.

Així, aquestes imatges virtuals poden ampliar, transformar o donar múltiples versions del món físic. Podem entrar dins d'un llibre i formar part de la història que explica; veure imatges que prenen vida i escenaris que canvien.

Per a visualitzar els models s'utilitzen unes plantilles que són detectades per la càmera web. L'aplicació estudia l'orientació, posició i tamany de la plantilla, sent capaç de calcular-ho en relació a la càmera respecte a la plantilla, i utilitzant aquesta informació procedeix a dibuixar l'objecte en 3 dimensions corresponent sobre la imatge capturada. D'aquesta forma l'objecte apareix sobre la plantilla en la posició, orientació i tamany corresponent al punt de vista de la càmera.



3. COL.LABORACIÓ

Amb la finalitat de donar a còneixer, i a curt termini implementar aquest innovador recurs digital educatiu en 3D a les escoles de primària i secundària, estem interessats en poder comptar amb persones, institucions i empreses, que volguin col.laborar en la seva difusió als centres d'ensenyament.

El preu de venda de cadascun d'aquests mòduls educatius en 3D és de 75 €.

Si esteu interessats us farem arribar una demo funcional, per tal que pugueu experimentar les innovadores característiques d'aquest recurs educatiu basat en la realitat augmentada.

PERSONA DE CONTACTE:

Josep Maria Costa i Camprubí

josepmaria.costa@uvic.cat
