



**SAN MATEO**  
Educación Superior

# Semillero de Contenidos digitales



Proyecto:  
Realidad Aumentada como medio publicitario

Integrantes:  
**Antonio José Muñoz Ocampo**  
**Liliana Catalina Salamanca Mojica**

Director:  
**M.Sc. Ricardo Andrés Fonseca Perdomo**

Bogotá, Julio 2015

# Objetivo General

Utilizar la realidad aumentada como medio publicitario para la Fundación de Educación Superior San Mateo, en este caso destacando los programas educativos que ofrece, y su sistema de estudio Técnico, Tecnológico y profesional, por medio de la creación de un flayer.

# Objetivos Específicos

- Elaborar un flyer con los respectivos colores corporativos y logos de la Fundación de Educación Superior San Mateo, donde el mensaje a conocer sea claro y objetivo al público a quien va dirigido.
- Colocar los diseños 3D en la plataforma de Realidad aumentada para su ejecución.

# Justificación

Identificar a las personas con el servicio educativo que ofrece la fundación, por medio de una publicidad más llamativa utilizando las herramientas de realidad aumentada, la cual genera emociones y reacciones positivas porque incluye a la persona y su entorno.

Es así como la imagen de la Fundación coge más fuerza y reconocimiento, proyectándose como una entidad educativa que adopta las nuevas tecnologías, las apropia y las implementa.

# ¿Que es la Realidad Aumentada?

La Realidad aumentada es la combinación de elementos virtuales con el mundo real, donde se convierte en una realidad mixta, porque los objetos virtuales contienen información adicional de un entorno real.



# TOOLBOOKS



vuforia  
by Qualcomm

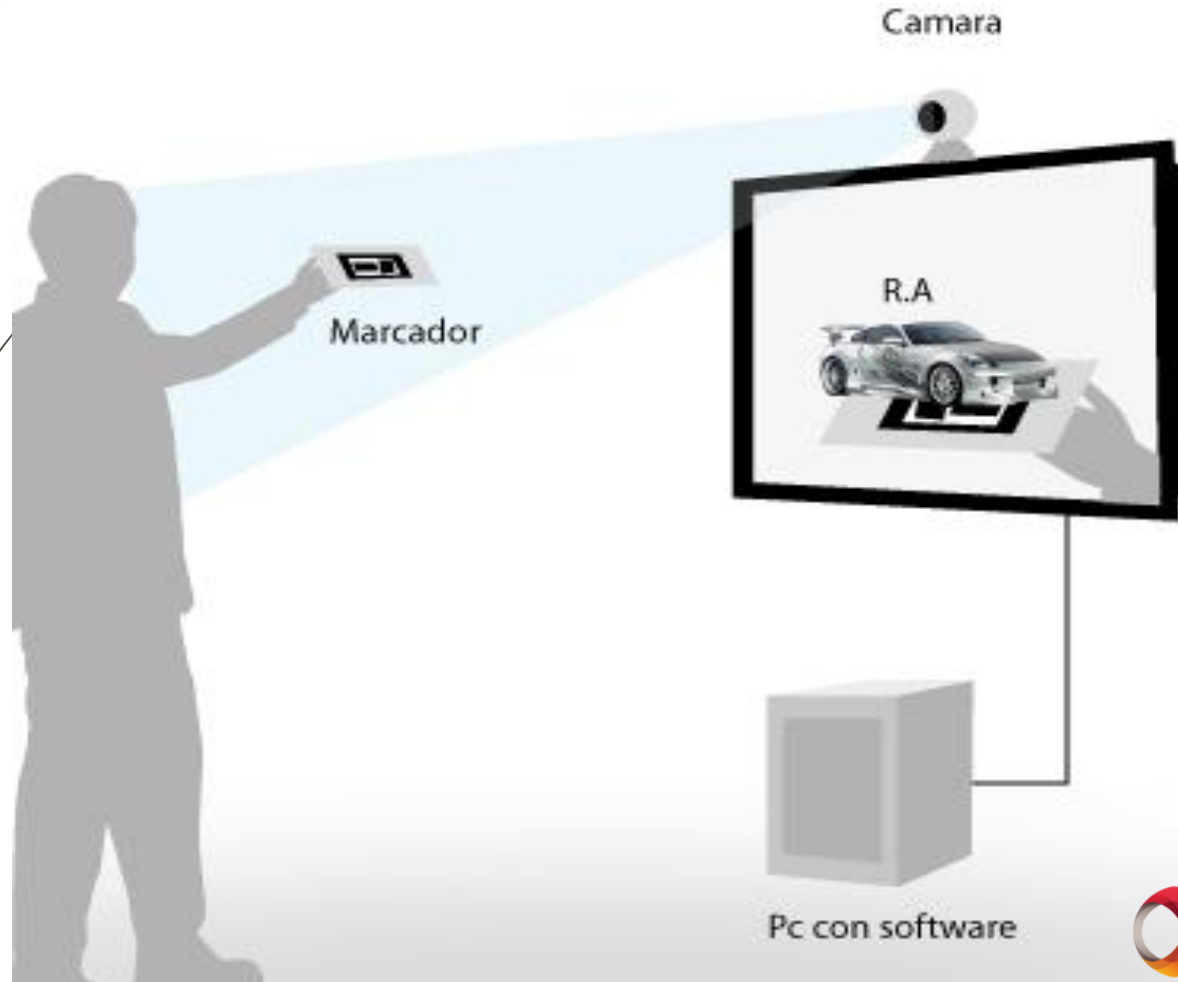


**3ds Max**



# Componentes de RA

Un sistema de realidad aumentada requiere de los siguientes componentes principales:



# Campos de acción

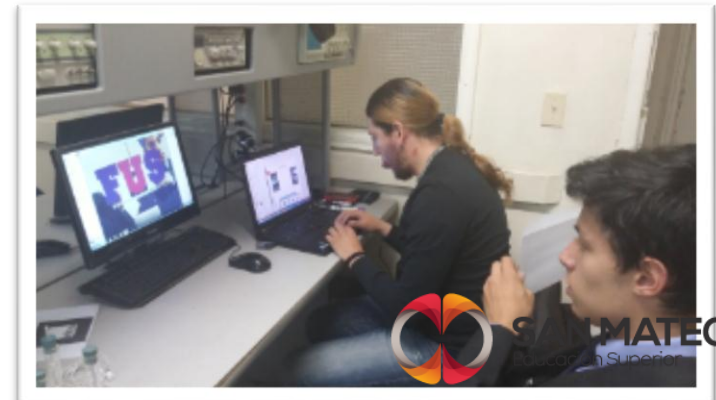
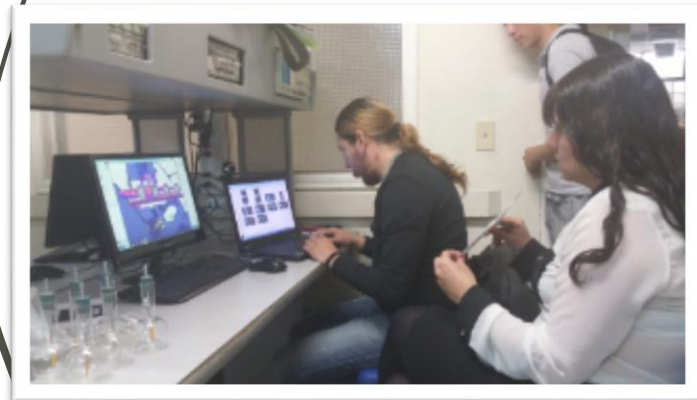
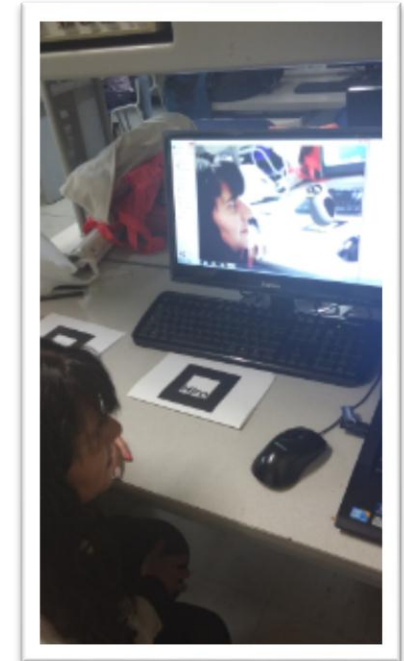
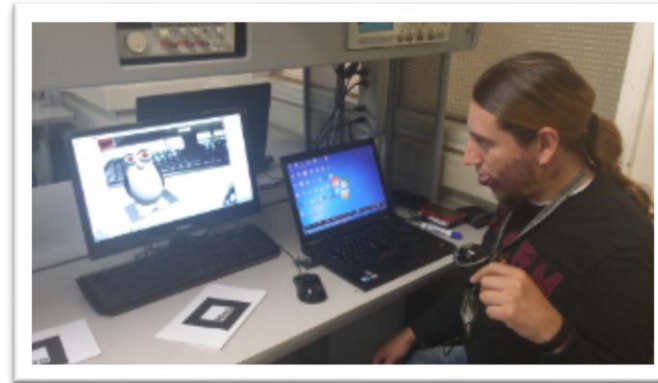
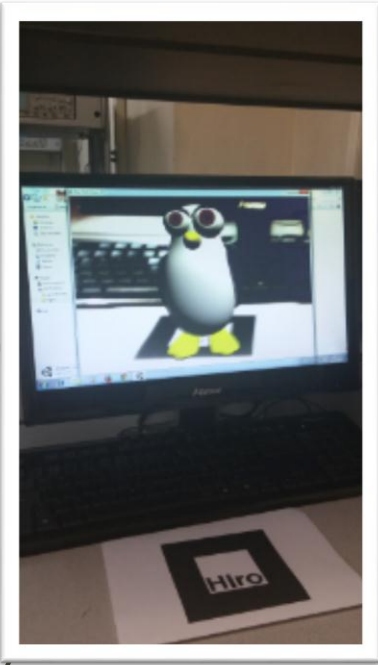
La realidad aumentada esta siendo implementada en la mayoría de ramas del conocimiento, donde la interactividad con el usuario es primordial para generar una vinculación y obtener resultados.

- Educación.
- Medicina.
- Marketing y Ventas.
- Ingeniería

Video



# Resultados



# Flayer Diseñado

unity

**SAN MATEO**  
Educación Superior

**26 AÑOS DE EDUCACIÓN COMPETITIVA Y DE CALIDAD.**

**Paso 1** Descarga unity web player en tu computadora

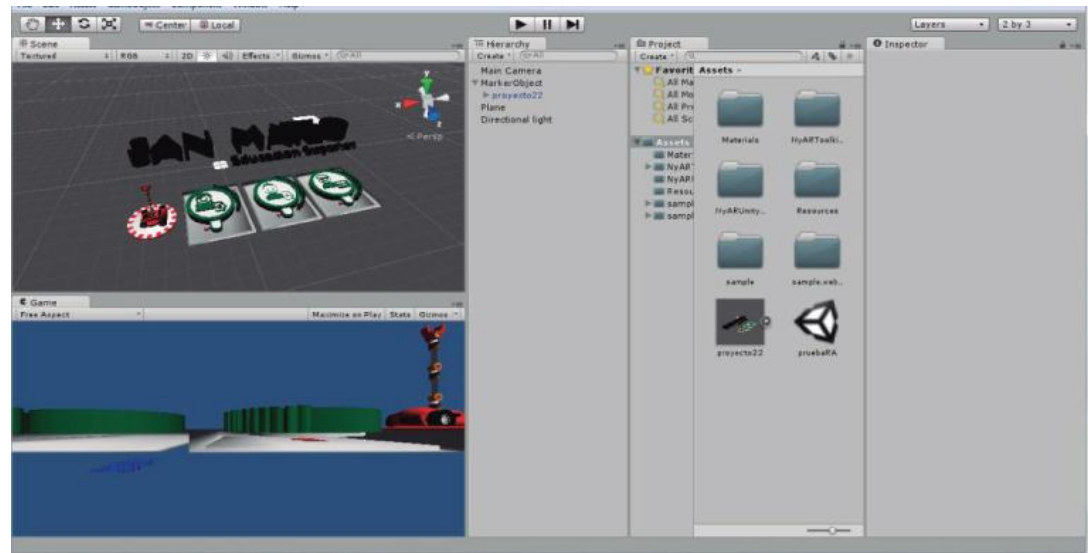
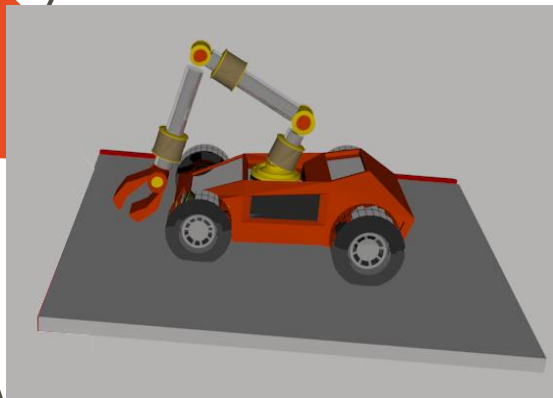
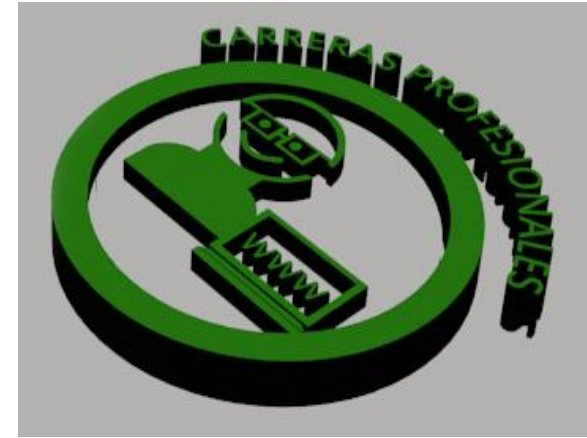
**Paso 2** Activa la cámara y coloca el volante frente a ella.

**Paso 3** Descubre el contenido interactivo que tenemos para ti.

[www.funsanmateo.edu.co](http://www.funsanmateo.edu.co)

Flayer tamaño media carta, con logo institucional.

# Aplicación de RA a la publicidad de la San Mateo



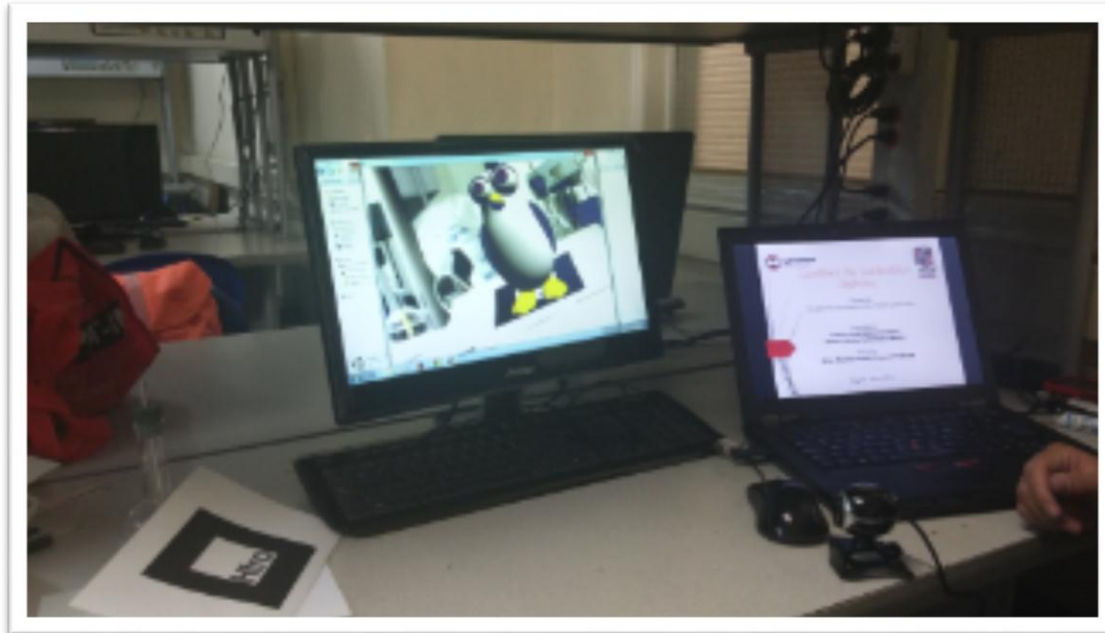
# Software Utilizado

- Blender 2,6 para modelado.
- Unity 3D 4,5 para generar market.
- Adobe Illustrator para diseño y composición gráfica medio impreso.
- 3Dmax para modelado
- Vuforia para generar market con dispositivos móviles

# Hardware

## Utilizado en el proyecto

- Laptop Lenovo T410s
- Memoria RAM 4GB
- Tarjeta de video 3GB



# Código JS utilizado para generar la animación en Unity

Cuando se interrelaciona la animación con Unity para manipular la transición, se programa un código en lenguaje Java Script para ser adaptado al objeto animado permitiendo que al interactuar con el teclado o mouse se genere la animación

```
var ob: GameObject;
función Update ()
{
if (Input.GetKeyDown (KeyCode.A) ) // Teclado Por
{
ob.animation.Play ("a1");
}

if (Input.GetMouseButtonDown (0) ) // Por mouse
{
ob.animation.Play ("A2");
}
}
```

Código por defecto de unity.

# Conclusiones

- ▶ Siempre se debe estar sujeto al cambio, adaptándose a él, para destacar las virtudes, destrezas y aptitudes para estar acordes a las tecnologías y evolución de la sociedad.
- ▶ La publicidad impresa ahora tiene una nueva herramienta, la realidad aumentada, la cual genera un sin fin de emociones en cada uno de sus espectadores, donde se puede ver más allá, donde el límite lo coloca cada persona que realice este tipo de proyecto, publicidad con esta nueva tecnología.
- ▶ Este tipo de publicidad es más atractivo y demuestra que la fundación San Mateo va en camino de las nuevas tecnologías y de su implementación, por eso se debe seguir evolucionando e innovando.
- ▶ Las aplicaciones de nuevas tecnologías como la realidad aumentada en nuevos campos, permite un mejor acercamiento por parte de los usuarios, generando expectativa, inquietud e interés en los servicios ofrecidos.

# Referencias

- ▶ [1] Historia de la Realidad Aumentada. URL [http://www.jeuazarru.com/docs/Realidad\\_Aumentada.pdf](http://www.jeuazarru.com/docs/Realidad_Aumentada.pdf).
- ▶ [2] Historia de la Realidad aumentada, Pasado presente y futuro <http://www.avancesdelcelular.weebly.com/historia.html>.
- ▶ [3] Conceptos de la Realidad aumentada. URL [http://www.jeuazarru.com/docs/Realidad\\_Aumentada.pdf](http://www.jeuazarru.com/docs/Realidad_Aumentada.pdf).
- ▶ [4] Realidad Aumentada en Colombia. Diario el universal URL <http://www.eluniversal.com.co/cartagena/tecnologia/cartagena-estrena-capade-realidad-aumentada-75903>
- ▶ [5] Realidad Aumentada URL <http://www.maestrosdelweb.com/editorial/que-es-realidad-aumentada/>
- ▶ [6] ¿Realidad Aumentada en Colombia? URL <http://www.conexioncentral.com/blog/2010/09/19/realidad-aumentada-en-colombia-%C2%BFuna-realidad/>
- ▶ [7] Características de la realidad aumentada URL <http://www.avancesdelcelular.weebly.com/caracteriacutesticas.html>
- ▶ [8] Realidad Aumentada en medios impresos, revista Esquire <http://www.xataka.com/otros/realidad-aumentada-en-la-revista-esquire>
- ▶ [9] Campañas publicitarias inteligentes con Realidad Aumentada. <http://solomosummit.net/campanas-publicitarias-inteligentes-con-realidad-aumentada/>
- ▶ [10] Ariel y Fundación Telefónica. RA una lente para ver el mundo. Editorial Planeta 1º Edición Madrid – España.





**SAN MATEO**  
Educación Superior



Gracias !

