

Desarrollo de una aplicación móvil para potenciar el turismo en la zona arqueológica Real Alto

PROBLEMA

El Complejo Cultural Real Alto ofrece una experiencia museística tradicional, con exposiciones de artefactos históricos y descripciones escritas. Sin embargo, el sitio arqueológico carece de experiencias participativas que resulten memorables para los visitantes.

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una aplicación que use realidad aumentada para potenciar el turismo en el sitio arqueológico Real Alto.



Figura 1. Doctores Gustavo Politis (Arg.) Ian Hodder (GB), Silvia G Alvarez (Arg.) y Jorge Marcos (Ecu.)

PROPUESTA

La aplicación se generó en su totalidad en Unity usando ARCore. Esta tecnología permite colocar imágenes planas y 3D en tiempo real.

La aplicación usa servicios de localización lo cual permite usar coordenadas para generar objetos y ubicarse dentro de Real Alto.

Se implemento una funcionalidad que permite visualizar el interior de una casa con la finalidad de aumentar la inmersión de la aplicación.

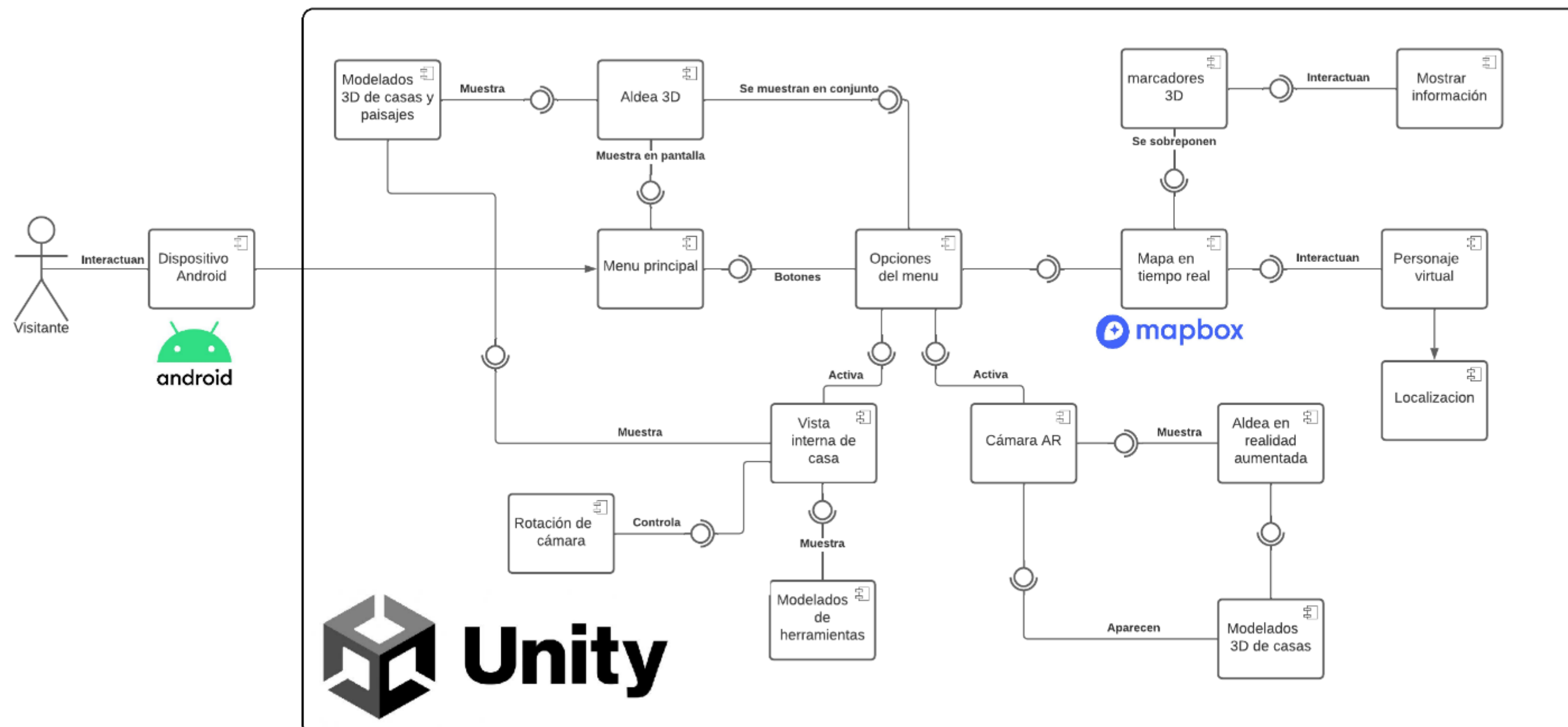


Figura 2. Diagrama de componentes de la aplicación

RESULTADOS

- Se implemento un mapa usando GPS con el fin de mejorar la navegación en el complejo cultural.
- Se creo una aldea usando realidad aumentada con la cual es posible interactuar y generar experiencias interactivas y memorables.

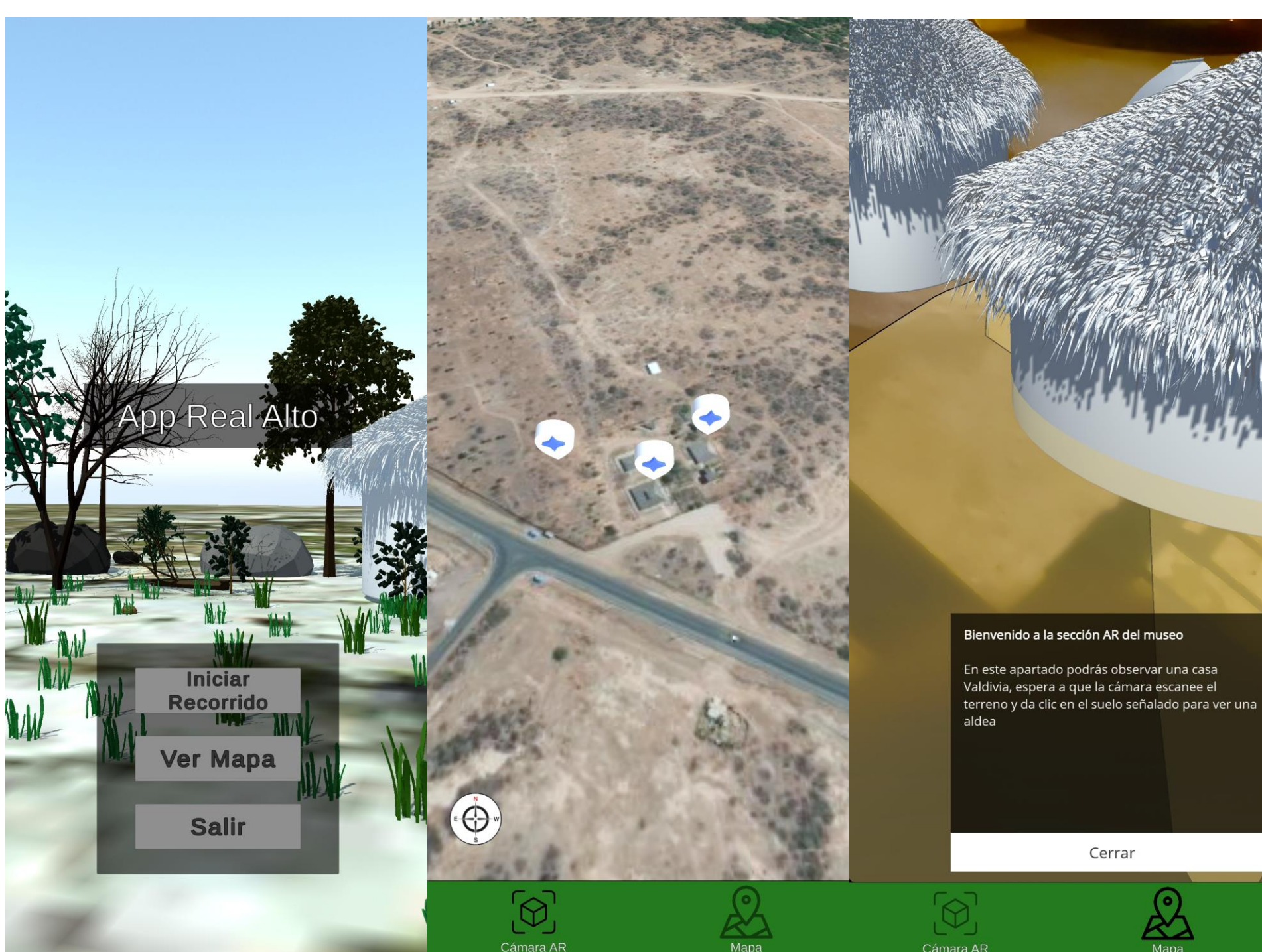


Figura 3 Aplicación Real Alto

CONCLUSIONES

- Basándose en las pruebas, los usuarios mostraron alto interés en probar la aplicación en el sitio arqueológico, por lo que se logró crear una aplicación atractiva al público.
- El uso de ARCore en Unity facilitó tremendamente el desarrollo, de esta forma se pudo entregar una aplicación de alta calidad.
- A través de la creación de la aplicación será posible enfocarse en otros aspectos para mejorar la experiencia en Real Alto.



Figura 4. Aplicación Real Alto