PROYECTO LABORATORIO INTERACCIÓN MULTIMODAL

Sara Durá, Sandra Nieto & Doménica Russo





SCAN ME!

PROYECTO LABORATORIO INTERACCIÓN MULTIMODAL

Sara Durá, Sandra Nieto & Doménica Russo

MANUAL DE

USO



G11

AR
VR

Juego Marca cilíndrica

AR

En la interfaz de realidad aumentada se encuentran los siguientes botones con los que se realizan las distintas acciones:



Buscar monumento.



Activar y desactivar mapa ampliado



Filtrar por ruta

Pulsando sobre este botón se cambia a modo realidad virtual.



Centrar el mapa a la posición de inicio.



Poner en marcha la animación.

AR

Además también aparece el botón rojo con el micrófono desde el que se pueden dar distintas órdenes:

- "Buscar monumento *nombre monumento*"
- "Activar mapa"
- "Desactivar mapa"
- "Mostrar ruta *nombre ruta*"











VR

La interfaz en VR es prácticamente la misma que en AR, con las mismas funcionalidades de los botones, pero además aparece también uno de juego, explicado más adelante.

A parte, cuenta con dos sliders que permiten controlar el movimiento de la cámara por el plano y la velocidad de la misma.



Juego

(Desde modo VR)

Para acceder al juego se debe pulsar sobre el botón:



El **objetivo** del juego es encontrar el pin que representa el monumento cuyo nombre se muestra por pantalla.

Como **ayuda** se muestra en azul el pin que se está buscando.

Pulsando sobre cualquiera de los pines se abrirá un panel con la información del monumento pulsado.

Controles

Para desplazarse por el mapa se utilizan los sliders que se encuentran a ambos lados de la pantalla.

Para ganar se deben encontrar 3 monumentos.









Marca Cilíndrica

Desde la marca cilíndrica con la apariencia del Miguelete, aparece una interfaz que permite realizar las siguientes acciones: activar o desactivar el plano, filtrar los monumentos por ruta o buscar un monumento. Al salir dicha interfaz sobre la marca no aparecen las tres opciones, únicamente saldrá una de ellas y en función del ángulo de giro del cilindro irá variando de una a otra. Además, si se quita el cilindro, la última interfaz que ha aparecido se fijará a la UI para comodidad del usuario.



