

Formato de Presentación Working Paper

Título

MEMORIA USTA

Autores

Vyctoria Medina Sáenz

Juan Sebastián Quevedo Pedraza

Resumen

Este texto examina el problema de desarrollar una aplicación de realidad aumentada para preservar la memoria histórica de la Universidad Santo Tomás, . Ya que la Realidad Aumentada es una variante de la Realidad Virtual en la que los usuarios ven el mundo real con elementos agregados con gráficos 3D dentro de su campo de visión, este artículo proporciona una breve descripción sobre proyectos e investigaciones similares que puedan servir como apoyo para el desarrollo final de la aplicación.

Palabras clave

Realidad Aumentada, Memoria Histórica, Aplicación móvil, Diseño, Patrimonio digital.

Abstract

This text examines the problem of developing an augmented reality application to preserve the historical memory of the Santo Tomás University. Since Augmented Reality is a variant of Virtual Reality in which users see the real world with added elements with 3D graphics within their field of vision, this article provides a brief description of similar projects and research that can serve as support for the final development of the application.

Keywords

Augmented reality, Historical memory, Mobile application, Design, Digital heritage.

Introducción.

Según hemos conocido en las cátedras dictadas en los primeros semestres educativos, sabemos que, la Universidad Santo Tomás fue el primer claustro universitario del país, es una universidad bastante cargada de historia, sin embargo, consultando con estudiantes de la universidad, principalmente de la carrera de diseño gráfico que ya se encuentran en los últimos semestres, no conocemos la historia de los diferentes lugares emblemáticos que tenemos dentro de la misma, como lo son la fuente de la sede principal, las diferentes estatuas, ETC.

Estado del arte.

Mediante este texto se quiere investigar cómo mediante el diseño de una aplicación de realidad aumentada se puede apoyar la preservación de la memoria histórica de la sede principal de la Universidad Santo Tomás.

Partiendo de lo mencionado anteriormente, realizamos una investigación de antecedentes relacionados con el proyecto que buscamos llevar a cabo.

Primeramente, evaluamos la pertinencia del uso de la realidad aumentada como elemento principal del proyecto, en la investigación “realidad aumentada y su aporte al patrimonio cultural” encontramos la siguiente información “con las aplicaciones de Patrimonio el usuario puede aprender acerca de la cultura mediante la interacción con su medio ambiente. El enfoque eficiente consiste en utilizar la realidad virtual en la enseñanza de los estudiantes sobre cultura antigua compartiendo espacio social entre el usuario y el mundo virtual. Hay varias motivaciones para la reconstrucción virtual del patrimonio según los autores: La documentación de los edificios y objetos históricos de la reconstrucción en caso de desastres; La creación de recursos educativos para la historia y la cultura; La reconstrucción de monumentos históricos que ya no existen o existen sólo parcialmente; Visualización de escenas desde puntos de vista imposibles en el mundo real debido a su tamaño o problemas de accesibilidad; Interactuar con los objetos sin riesgo de daños, y proporcionar el turismo virtual y exposiciones en museos virtuales. Actualmente, Patrimonio Virtual se ha convertido cada vez más importante en la preservación, protección, y la colección de nuestra historia cultural y natural. Los recursos del mundo histórico en muchos países se están perdiendo o destruyendo. Con el establecimiento de las nuevas tecnologías, se pueden dar soluciones para resolver cuestiones problemas relativos a bienes del patrimonio cultural”. (Bonifaz, 2015) Y, dentro de la investigación encontramos mucha información que nos ayuda a evidenciar lo pertinente que es el uso de la realidad aumentada para que los fines comunicativos del proyecto se puedan cumplir. Encontramos como referente, el proyecto “Realidad Aumentada en Museos para la Preservación de la etnoidentidad Zenú”, el cual, utiliza la realidad aumentada como elemento para compartir con el público los elementos identitarios de la comunidad Zenú, en este proyecto vemos que, “se puede decir que la realidad aumentada tiene como objetivo utilizar los contextos cotidianos e involucrar a las personas a través de la interacción de los escenarios diseñados.” (María Angélica García Medina, 2018)

Encontramos también en el proyecto “Aplicación en realidad aumentada para divulgación del patrimonio cultural”, el uso de la realidad aumentada en una aplicación, que es como queremos hacerlo en nuestro proyecto, este proyecto “se enfoca en el tema del patrimonio cultural, como un vehículo que permite conectar al usuario joven con su territorio y su valor cultural desde el uso cotidiano de un dispositivo móvil.”, en este proyecto se basa en

la realización de una aplicación llamada “VITICA”, que muestra la historia del lugar y tiene como objetivo la reactivación de la Plaza de Mercado Cisneros. Este, es el proyecto que encontramos más similar al nuestro, ya que, evidenciamos el proceso de creación de una aplicación que incluye elementos de realidad aumentada con el objetivo de divulgar el patrimonio cultural de un lugar, en el desarrollo del proyecto, vemos el proceso investigativo, donde se hace una línea de tiempo en la que, se muestran diferentes sucesos de la plaza. (Zapata, 2016)

Objetivos

Diseñar una aplicación en realidad aumentada que sirva como vehículo para apoyar la conservación de la memoria histórica en la sede principal de la Universidad Santo Tomás.

- Recolectar la información histórica de varios objetos que se encuentran dentro de la universidad.
- Mostrar dentro de la aplicación diferentes objetos dentro de la universidad y su historia, mediante la mejor estrategia comunicativa para el público objetivo, aplicando la realidad aumentada.
- Realizar una campaña invitando al público objetivo a conocer el proyecto y a utilizar la aplicación.

Metodología.

Inicialmente, realizamos encuestas a varios estudiantes de la institución, de la carrera de diseño gráfico en sus últimos semestres y varios egresados.

Resultados

Esto, nos ayudó a evidenciar la problemática que planteamos en un inicio, a conocer la opinión de los estudiantes, principalmente, vimos en los resultados que, si hay interés en los estudiantes por conocer la historia de los diferentes objetos que hay dentro de la universidad, y que no la conocen, o, no lo suficiente.

Referencias Bibliográficas

Bonifaz, E. (2015). *REALIDAD AUMENTADA Y SU APORTE AL PATRIMONIO CULTURAL*. Ecuador.

María Angélica García Medina, C. L. (2018). *Realidad Aumentada en Museos para la Preservación de la etnia identidad Zenú*.

Zapata, M. I. (2016). *Aplicación en realidad aumentada para divulgación del patrimonio cultural*. Medellín.