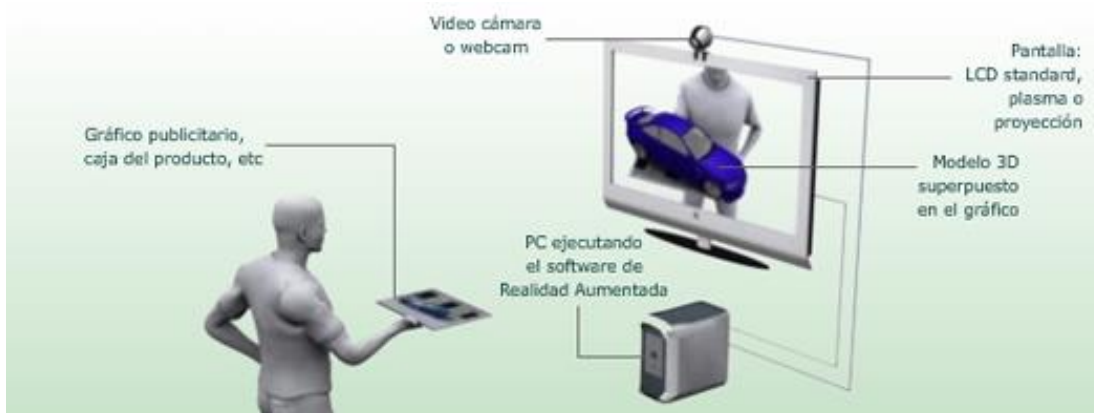


AR⁺ Realidad Aumentada:

Para Ronald Azuma (1997) La realidad Aumentada combina reales y virtuales, es interactiva en tiempo real, está registrada en 3D.

Para Wikipedia la enciclopedia libre es el término que se usa para definir una visión a través de un dispositivo tecnológico, directa o indirecta, de un entorno físico del mundo real, cuyos elementos se combinan con elementos virtuales para la creación de una realidad mixta en tiempo real. Consiste en un conjunto de dispositivos que añaden información virtual a la información física ya existente, es decir, añadir una parte sintética virtual a lo real. Esta es la principal diferencia con la realidad virtual, puesto que no sustituye la realidad física, sino que superimprime los datos informáticos al mundo real.

Para el autor, La realidad aumentada consiste en combinar el mundo real con el virtual mediante procesos informáticos que permiten que la experiencia visual sea mejor y así mismo genera un canal de comunicación.



Antecedentes:

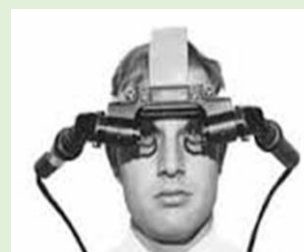
1962

Un director de fotografía (Morton Heiling), crea un simulador de moto llamado Sensorama con imágenes, sonido, vibración y olfato.



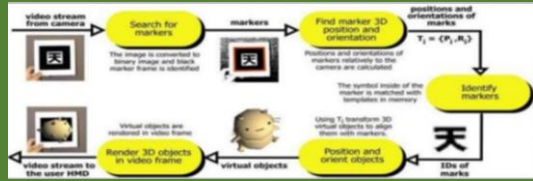
1973

Ivan Sutherland inventa la display de cabeza (HMD) lo que sugiere una ventana a un mundo virtual.



1999

Hirokazu Kato desarrolla ARToolKit, una biblioteca que permite la creación de aplicaciones de realidad aumentada, en las que se sobrepone imágenes virtuales al mundo real



2000

Bruce H. Thomas desarrolla ARQuake, el primer juego al aire libre con dispositivos móviles de Realidad Aumentada.



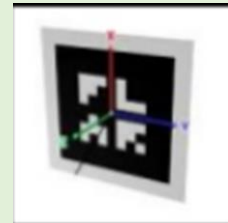
2008

AR Wikitude, plataforma de Realidad Aumentada que permite descubrir qué hay alrededor, sale a la venta el 20 de octubre de 2008 con el teléfono Android G1



2009

AR Toolkit es portado a Adobe Flash (FLARToolkit) por Saqoosha, con lo que la realidad aumentada llega al navegador Web



2009

Se crea el logo oficial de la Realidad Aumentada con el fin de estandarizar la identificación de la tecnología aplicada en cualquier soporte o medio por parte del público general. Desarrolladores, fabricantes, anunciantes o investigadores pueden descargar el logo original desde la web oficial.



2012

Google se lanza al diseño de unas gafas que crearían la primera realidad aumentada comercializada. Bautiza a su proyecto como Project Glass



2013

Sony muestra la Realidad Aumentada en PS4 con The Playroom.



Componentes:

Para que pueda darse la Realidad Aumentada, hacen falta cinco componentes.

Cámara: Para poder activar cualquier sistema de Realidad Aumentada necesitamos una cámara que capte la realidad y sea la fuente de información real para la aplicación.

Marcador: El marcador es el elemento que activará la aplicación de Realidad Aumentada. Puede ser de varios tipos: una imagen que capturemos con la cámara, o simplemente un punto geográfico que al aproximarnos, inicie una secuencia de Realidad Aumentada.

Información virtual: Se trata de todos los datos que se ofrecerán al usuario una vez se haya activado un marcador mediante cámara o GPS.

Pantalla: Es imprescindible contar con una pantalla con la que visualizar la información aumentada.

Software de Realidad Aumentada: El último elemento es el software o programa informático que interprete la aplicación y la reproduzca en el ordenador o móvil.



Ámbitos de Aplicación:

- **Publicidad y Marketing:** Por su gran capacidad de impacto y versatilidad, la Realidad Aumentada permite interactuar con un producto (cambiar de color un coche, amueblar un piso, probarse ropa) despertando el interés por él.
- **Educación:** Facilita la visión espacial, el objeto se muestra en 3D por lo que la comprensión del mismo es mucho más rápida e intuitiva.
- **Cultura:** Empleada para mostrar información sobre objetos o lugares.
- **Medicina:** En operaciones permite a la cirugía poder superponer datos visuales.
- **Defensa:** Para información de mapas, planos de edificios, localización de objetivos.
- **Arquitectura:** Ubicar en un entorno real el proyecto y valorar el impacto urbanístico.
- **Navegación:** Superponiendo información del vehículo o del trayecto.
- **Entretenimiento:** Nuevas posibilidades a la manera de jugar.

Avances en Venezuela:



- Smartmag, primera revista de realidad aumentada en Venezuela, donde el usuario con la cámara de su dispositivo, capta las imágenes de las publicaciones, permitiendo que los elementos virtuales se vean anclados a la realidad física. Si el usuario se acerca, se aleja o se mueve alrededor de la imagen, la posición de los diversos elementos se ajustará como si se tratara de objetos reales. Este proceso es un hecho gracias a Layar, compañía líder en tecnología de Realidad Aumentada.

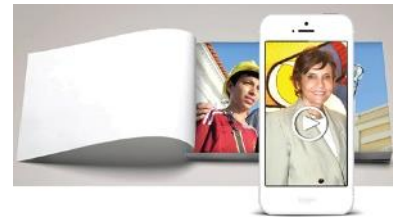
La primera edición de Smartmag salió a la luz el pasado mes de noviembre de la mano de un grupo de geeks, residenciados en Valencia, que buscaba ir más allá y experimentar la combinación de lo digital y el papel. Pedro Bracho, director y editor de la revista, manifestó que la intención era diseñar un producto que se ajustara a la era digital y que enseñará a los lectores a darle un buen uso a las herramientas disponibles en los móviles

- El diario El Carabobeño estrena la REALIDAD AUMENTADA en Venezuela el día 03 de septiembre de 2013, cumpliendo con su visión de incorporar mejoras continuas en sus procesos para brindar información más completa e interactiva a la colectividad, adoptó la tecnología de realidad aumentada con la empresa Layar, para crear un vínculo entre el medio impreso y el mundo digital, que se implementa por primera vez en un periódico en Venezuela.

EL CARABOBEÑO

EL DIARIO DEL CENTRO

RIF J-00012240-7



- A partir del 13 de mayo McDonald's trae a Venezuela al Hombre Araña con tecnología de realidad aumentada a través de una aplicación móvil basada en la tecnología de la realidad aumentada que promete mucha acción y diversión para toda la familia.



Fuente:

http://es.wikipedia.org/wiki/Realidad_aumentada

<http://www.slideshare.net/nelsycarrillo/realidad-aumentada-by-nelsy-carrillo>

<http://www.viamm.com/2014/02/04/venezuela-ya-tiene-su-primera-revista-de-realidad-aumentada/>

<http://www.hormigaanalitica.com/moviles/articulo/8708/El-Carabobeno-estrena-la-REALIDAD-AUMENTADA-en-Venezuela>