

Informe web:

TECNOLOGIAS INMERSIVAS COMO PARTE DEL DESARROLLO DE PRODUCTO Y FORMACIÓN

Índice

1	Título.....	¡Error! Marcador no definido.
2	Objetivo	3
3	Resumen de las actividades realizadas	3

1 Objetivo

Las tecnologías inmersivas se encuentran en un estado de madurez importante gracias a la reducción de costes aplicados y a la evolución tecnológica que rodea el avance tanto en dispositivos móviles como equipos de alto rendimiento gráfico.

La competencia en el mercado es alta de forma que cada vez existen más fabricantes de tecnología que compiten con el mismo nicho de mercado: Oculus, Samsung, Sony o HTC.

El principal objetivo de esta línea es estudiar los desarrollos existentes en este ámbito, probar y testear la tecnología de forma que se pueda obtener un conocimiento exhaustivo que nos permita desarrollar escenarios que permitan a las empresas del sector poder comenzar a implementar estas herramientas como parte de su proceso productivo ya sea en las fases de diseño, validación o formación de operarios noveles.

Unos nuevos avances de estas tecnologías nos permiten tener conexión directa con los sistemas productivos a través de la incorporación de procedimientos de Industria 4.0

2 Resumen de las actividades realizadas

Las actividades desarrolladas se han organizado en los siguientes objetivos:

En la **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.** se incluye una relación de los entregables desarrollados donde se incluye una breve descripción del mismo.

Tabla 1. Relación de entregables elaborados

Entregable nº	Nombre del entregable
E1.	Desarrollos de tecnologías inmersivas

3 Resultados obtenidos – RV en AIJU

En la **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.** se incluye una relación de los entregables desarrollados donde se incluye una breve descripción del mismo.

En el caso de las tecnologías inmersivas más potentes dependientes de un equipo hardware potente, durante este año se han desarrollado varias propuestas para probar la calidad de desarrollo.

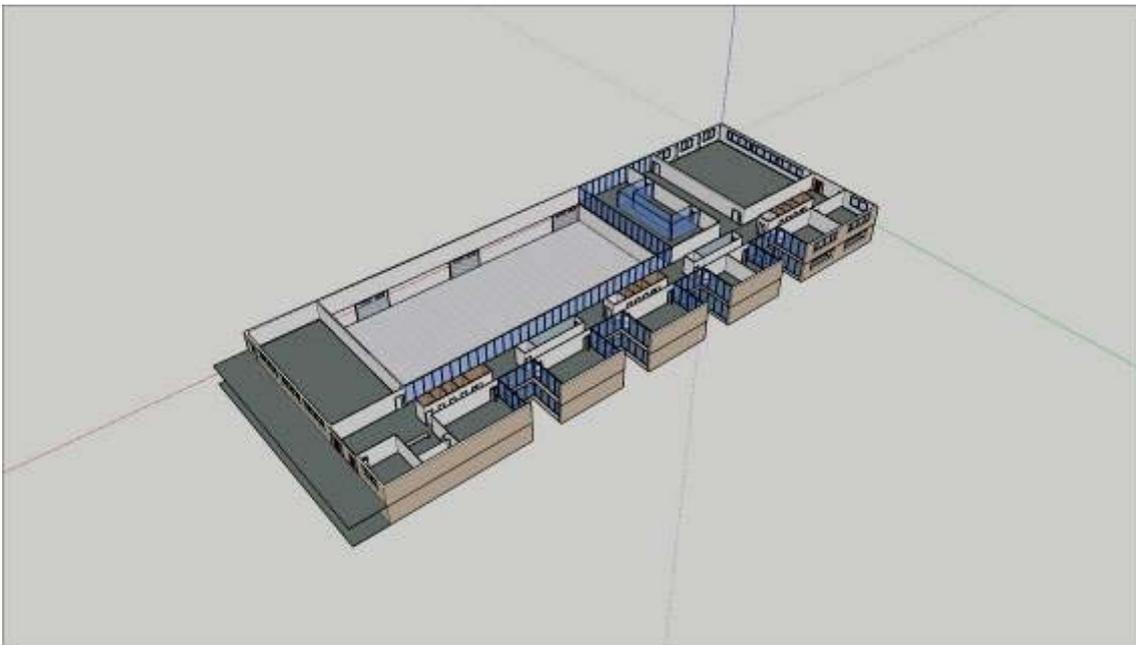
Inicialmente se ha desarrollado un AIJU Virtual del edificio incorporando diferentes salas y elementos. Se han texturizado los muebles, el suelo y se ha jugado con diferentes efectos de iluminación.

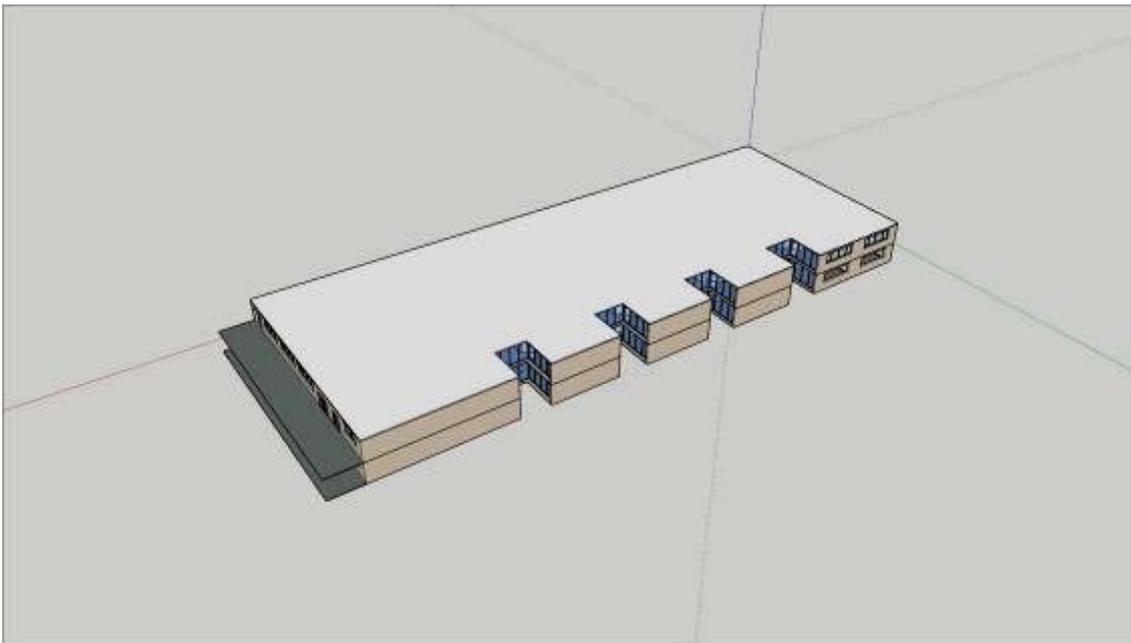
Inicialmente y mientras recibíamos las licencias, se desarrollaron usando licencias gratuitas que iban limitadas. Posteriormente con la adquisición se posibilitó mejorar la calidad.

En el caso de HTC inicialmente se trabajó con la tecnología HTC que disponíamos y posteriormente se adquirieron las nuevas HTC PRO que mejoraban en rendimiento y calidad además de incorporar cámaras de profundidad y auriculares para generar un entorno inmersivo mas potente.

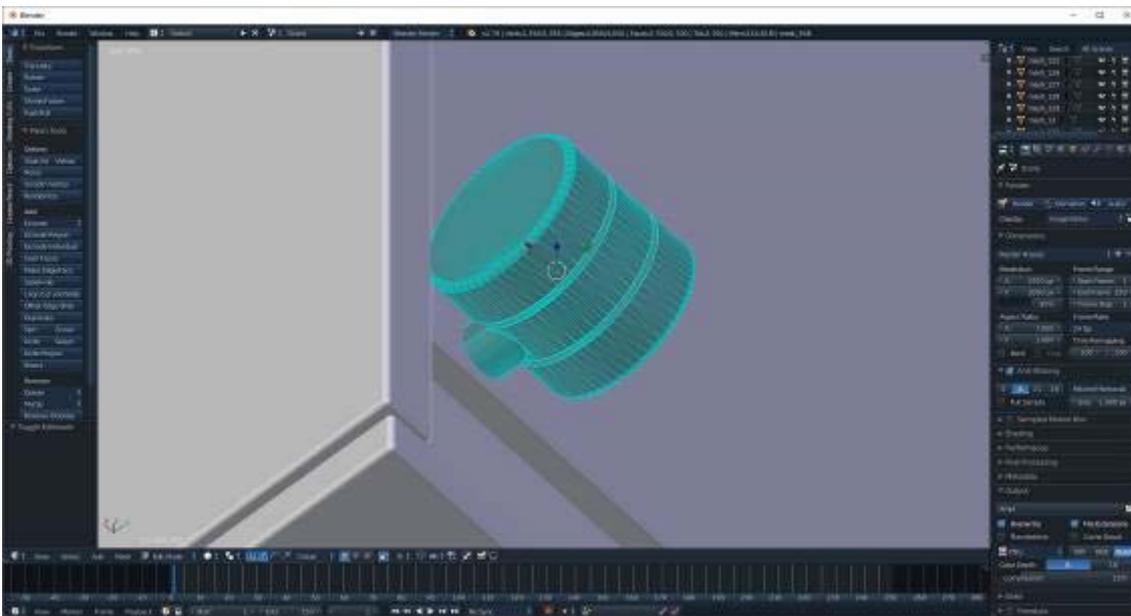
MODELADO DEL EDIFICIO

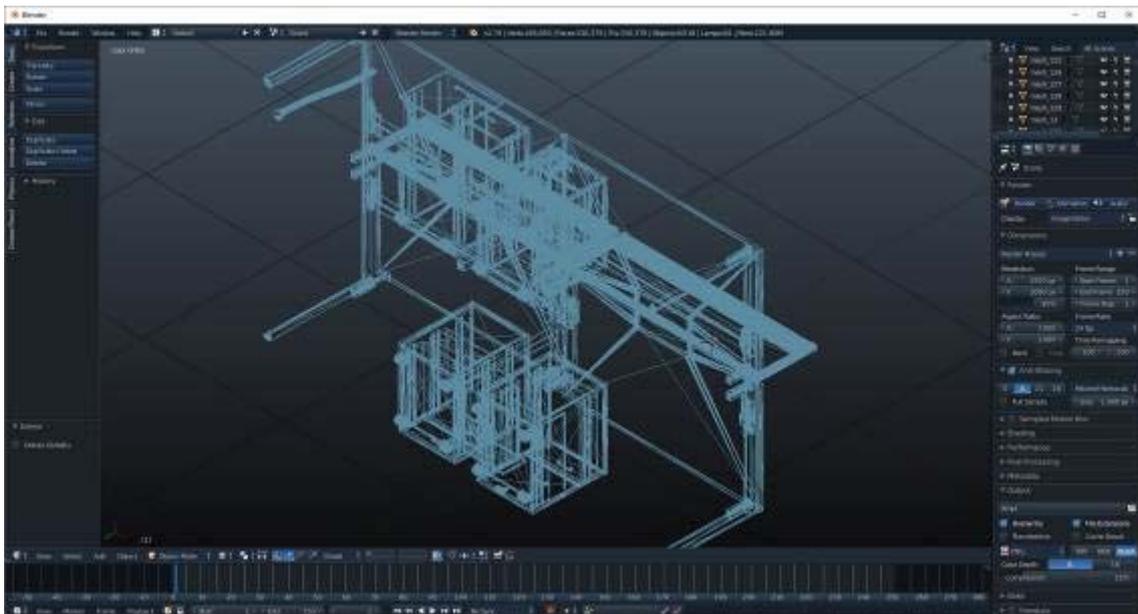
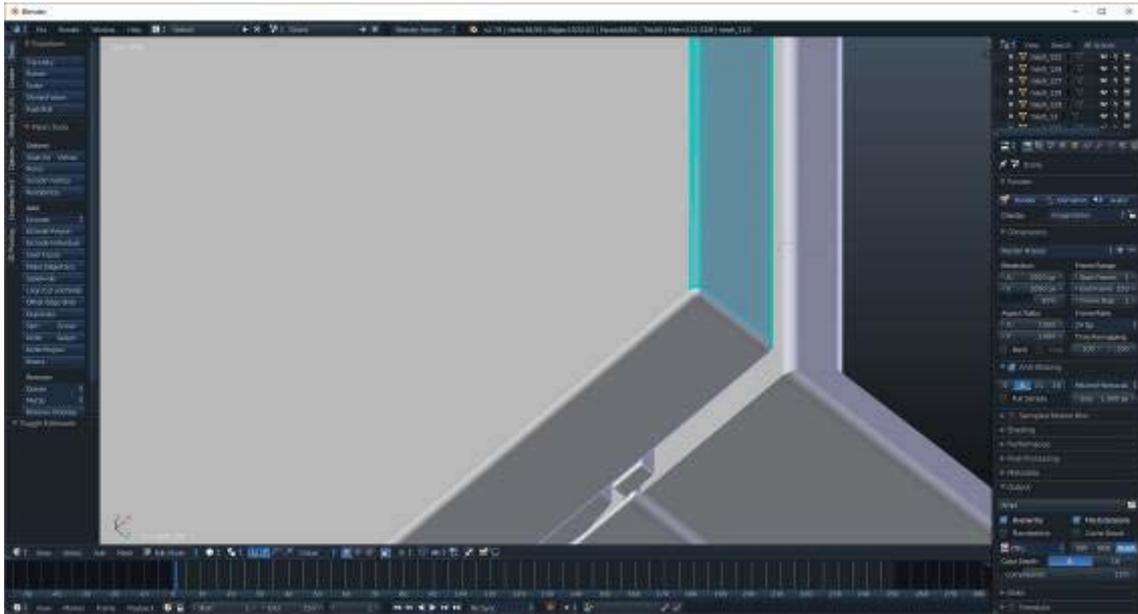


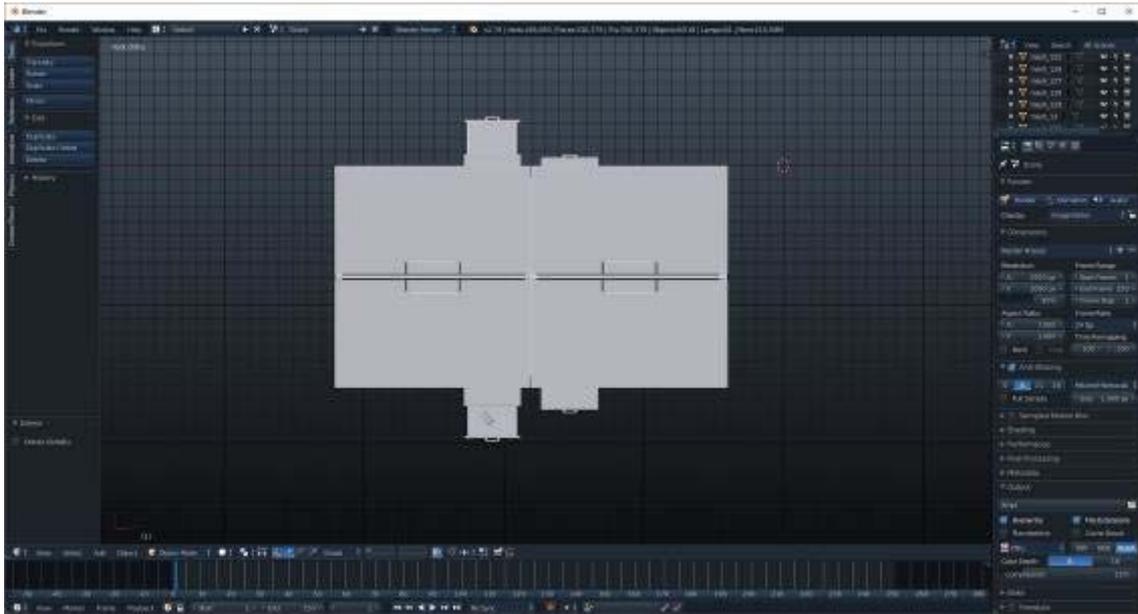




MODELADO DE LOS MUEBLES







PROGRAMACION PARA HCT Y OCULUS RIFT

