



Published on *Transferència i Innovació a la UOC* (<http://transfer.rdi.uoc.edu>)

[Inici](#) > ARLab: Creació d'experiències de Realitat Augmentada

ARLab

ARLab: Creació d'experiències de Realitat Augmentada



<http://w.uoc.edu/arlab>

Contacte

utc_osrt@uoc.edu

Realitat augmentada (RA) és el terme que s'utilitza per a definir la imatge que es pot veure a través d'un dispositiu tecnològic (telèfon intel·ligent, tauleta...), directament o indirecta, d'un **entorn físic** del món **real**, **combinat** amb **elements virtuals** (vídeo, àudio, imatges, animacions 3D, webs) per a la creació d'una realitat mixta en temps real.

La realitat augmentada no és una **tecnologia** nova, però sí **emergent**. L'avenç tecnològic, la presència creixent de telèfons amb connexió a internet i la cultura del nou consumidor estan assentant aquesta tecnologia, que **permet infinitat de possibilitats**.

Mercat Objectiu

Els serveis oferts per la UOC en l'àmbit de la RA s'orienten cap a **entitats i petites i mitjanes empreses (PIME)** dels àmbits **cultural, turístic, educatiu i publicitari** que vulguin apropar-se als usuaris/clients mitjançant nous canals de comunicació aprofitant la popularitat dels dispositius mòbils.

Aspectes innovadors

L'aplicació de la realitat augmentada proporciona els beneficis següents:

- **Incrementa** el **compromís** i la **interacció** amb l'**usuari** i proporciona una experiència més rica.
- Incrementa el **valor percebut** dels productes i les marques per part dels usuaris.
- És una tecnologia **mòbil** i **personal** i, per tant, summament **accessible** a un mercat amb una alta taxa de penetració de dispositius mòbils.
- És una alternativa econòmica de comunicació.
- Permet tenir a l'abast una **anàlisi detallada** sobre els **usuaris/consumidors**.

Aplicacions

La **realitat augmentada** pot aplicar-se a tots els sectors productius. L'experiència de la UOC se centra en la creació d'experiències de RA per als àmbits de l'**educació**, la **cultura**, el **turisme** i la **publicitat**. Alguns exemples d'aplicacions en aquests àmbits són:

- **Educació:**

- o Contextualització i aclariment de conceptes en llibres de text:

- Incloure vídeos o models 3D interactius que expliquin de forma clara algun concepte.
- Incloure aplicacions interactives que serveixin per a la pràctica d'un tema i puguin ser o complementar els deures.

- o Contextualització històrica/cultural/social en sortides escolars:

- Crear rutes educatives enriquides amb continguts digitals com ara vídeos, models 3D, llocs web, etc.

- **Cultura i publicitat:**

- o Dinamitzar visites a museus, centres culturals i exposicions, i donar-hi publicitat, mitjançant el reconeixement d'imatges associant informació digital a obres d'art, restes arqueològiques, catàlegs en paper, catàlegs digitals, fulls de mà, anuncis, aparadors, etc.

- o Proporcionar informació addicional d'espectacles i esdeveniments, facilitant informació en passar per davant de teatres, sales de cinema i locals, o en enfocar amb el mòbil una banderola o un cartell publicitari.

- **Turisme:**

- o Enriquir paisatges, patrimoni cultural, rutes turístiques o punts d'interès, i donar-hi publicitat, mitjançant la geolocalització, associant informació digital a un conjunt qualsevol de punts geogràfics o amb el reconeixement d'imatges .

- o Convertir les visites en gimcanes per a fomentar que el turista acabi les rutes i visiti tots els punts d'interès de la ruta.

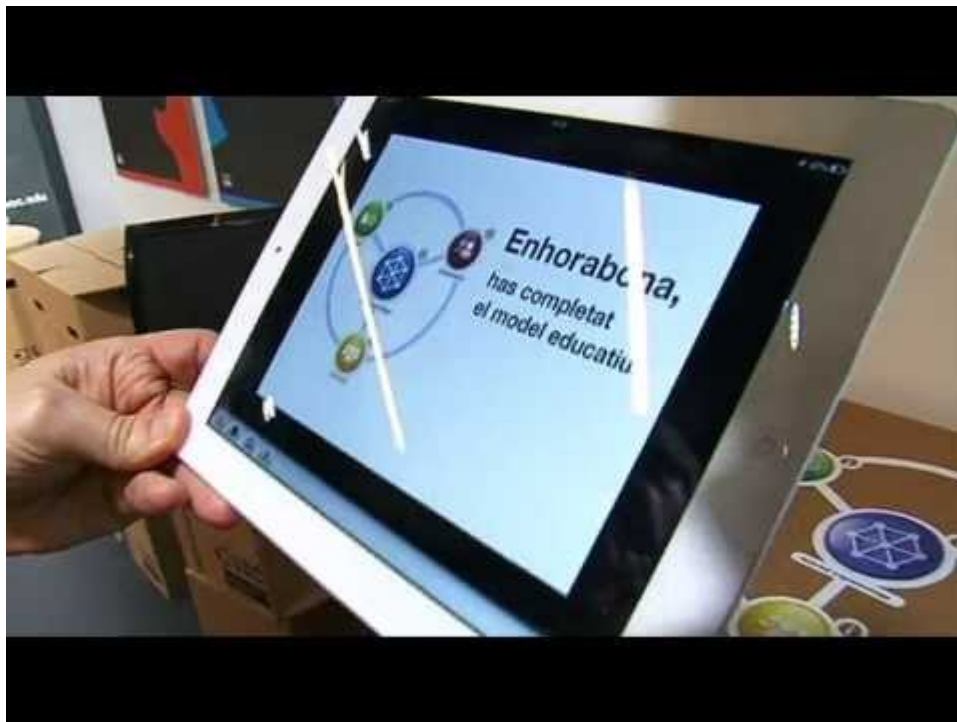
- o Viatjar en el temps: poder veure una zona ambientada en una època determinada.

- o Oferir descomptes promocionals per mitjà del reconeixement d'imatges.

Clients

Experiència de Realitat Augmentada sobre el crani del Triceratops exposat al Museu Cosmocaixa

Galeria Multimèdia



[La UOC transfereix](#)

Sector empresarial

Cultura i turisme digitals

Casos d'èxit

Source URL:

<http://transfer.rdi.uoc.edu/ca/solucions-tecnologiques/enrichment-creacio-dexperiencies-de-realitat-augmentada-als-sectors-educat-0>