+RKR
Más Real que la Realidad

Ángel García Crespo
Universidad Carlos III de Madrid
Angel.garcia@uc3m.es

Objetivo

- **Creación de videojuegos con la unión de diversos dispositivos aprovechando el concepto de realidad aumentada**

Descripción

- **Las consolas de bolsillo, y los teléfonos móviles tienen una capacidad de proceso que permite la ejecución de aplicaciones de realidad aumentada, esto unido a sus capacidades de conexión cada vez mas altas permiten que el video juego ya no forme parte solo de la consola de salón, del móvil o de la consola de bolsillo, en este proyecto se pretende el desarrollo de un videojuego de bolsillo que utilice las capacidades de los distintos dispositivos móviles y de sus cámaras para interactuar con la consola de salón**

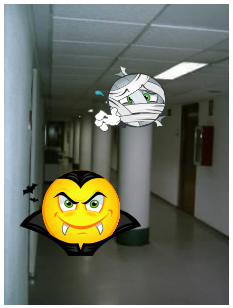
Líneas de actuación

- Creación de contenidos y aplicaciones para soportes específicos
  - la promoción del patrimonio histórico y patrimonio cultural españoles
- Creación de Redes sociales de elevado impacto

+RKR. Arquitectura

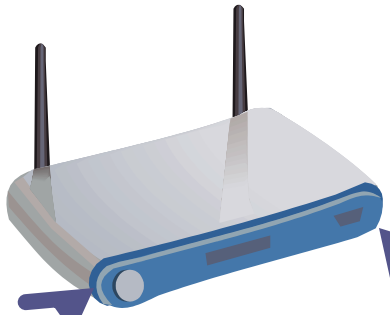
Todos los componentes forman parte del juego

+RKR



+RKR

Vista del Jugador



Director del Juego

El dispositivo móvil recoge la interacción del jugador con los elementos virtuales

Desde la videoconsola se envían elementos virtuales al jugador

Socios buscados

- **Desarrollador de videojuegos**
- **Desarrollador en plataformas móviles**
- **Distribuidor de contenidos**