



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

FACULTAD DE INFORMÁTICA

TESINA DE LICENCIATURA

TÍTULO: Sinfonía Terrestre

AUTORES: GODOY, Nicolás Pablo

DIRECTOR: Lic. DIAZ, Javier / Lic. FAVA, Laura

CODIRECTOR:

ASESOR PROFESIONAL: Dra. RECA, María Marta

CARRERA: Licenciatura en Sistemas, Plan 2007

Resumen

Pese a que muchos museos todavía tienden a optar por la presentación de sus exhibiciones con metodologías tradicionales, un gran número de estas instituciones están haciendo esfuerzos para explorar diferentes maneras de mejorar la comunicación con el público. Entre estas maneras se encuentra el uso de aplicaciones mobile de Realidad Aumentada con fines pedagógicos. En esta tesina se define y desarrolla un videojuego para el Museo de Ciencias Naturales de La Plata, con el fin de ayudar al visitante a entender y retener conocimientos que con las metodologías tradicionales de exposición le resulta difícil.

Palabras Clave

Videojuego, Realidad Aumentada, Videojuego Mobile, Método de enseñanza alternativo, Aplicación de Realidad Aumentada para museos, Unity, Vuforia.

Conclusiones

Con el fin de mejorar el aprendizaje y la experiencia de los visitantes al Museo de Ciencias Naturales de La Plata, se investigó los efectos de incorporar un juego serio de AR a sus salas.

Haciendo uso del prototipo se realizaron testeos que permitieron evaluar el grado de alcance del objetivo propuesto. Por medios de estos y de las encuestas realizadas y su posterior análisis se pudo concluir que el uso de juegos serios de AR mejora el aprendizaje y la experiencia de los visitantes en el museo.

Trabajos Realizados

Investigación de actividades interactivas en museos y su impacto en el aprendizaje de los visitantes.

Investigación de diseño de videojuegos serios.

Investigación de Realidad Aumentada aplicada al diseño de video juegos serios.

Desarrollo de un prototipo de juego serio de Realidad Aumentada para el Museo de Ciencias Naturales de La Plata.

Medición de usabilidad.

Trabajos Futuros

Completar el videojuego abarcando el resto de las salas y sumar más minijuegos por sala.

Extender el videojuego para abarcar el aprendizaje en el aula luego de la visita.

Comparar y evaluar si la creación de juegos serios de Realidad Aumentada afecta a todas las temáticas del museo por igual.

Desarrollar un juego de Realidad Virtual para museos.

Analizar y comparar impacto en el aprendizaje con los resultados del juego serio de Realidad Aumentada.

Fecha de la presentación: Febrero 2020