
Docente	Alex Leon Soria
Curso	UX & Prototyping
Periodo	2024
Programa académico	Administración y Gerencia del Emprendimiento
Nombre de la experiencia	Transformando prototipos con realidad aumentada y virtual
Herramienta usada	EON XR

¿Cómo la experiencia contribuye con alcanzar el logro del curso?

La experiencia contribuye al logro del curso al potenciar los prototipos presentados por los alumnos mediante el uso de herramientas de Realidad Aumentada (RA) y Realidad Virtual (RV). Esto enriquece su aprendizaje, fomenta la innovación y amplía su perspectiva sobre el uso de tecnologías emergentes en proyectos académicos y profesionales.

Descripción de la actividad

La actividad involucró a 4 grupos de 5 estudiantes cada uno, quienes trabajaron en la entrega final de los prototipos que desarrollaron a lo largo del ciclo académico. Estos proyectos integraron experiencias inmersivas utilizando la plataforma EON XR, añadiendo un componente innovador y práctico a sus propuestas.

Resultados obtenidos de la experiencia

Los estudiantes lograron incorporar una herramienta tecnológica novedosa en sus proyectos grupales, lo que resultó en una experiencia altamente satisfactoria. Este aprendizaje no solo fortaleció sus trabajos actuales, sino que también les proporcionó habilidades valiosas que pueden aplicar en futuros proyectos académicos y profesionales.

A continuación, se detallan las experiencias elaborados por los estudiantes:

Para visualizar las experiencias, primero debes descargar el programa EON XR. Ingresa a este enlace para que lo descargues según tu dispositivo: <https://linktree.ee/aprendizajedigitalupc>

Experiencia creada

Nuestra aplicación ofrece una experiencia interactiva centrada en un test vocacional, donde los usuarios son acompañados por la mascota de la app: un lobo. A través de esta figura, los usuarios son guiados a lo largo del proceso de exploración de sus intereses y habilidades. La experiencia incluye una variedad de recursos, como quizzes personalizados, videos educativos y actividades dinámicas, todo diseñado para ayudar a los usuarios a descubrir su vocación y orientar su futuro profesional de manera divertida y accesible.

Enlace a la experiencia

<https://share.eon-xr.com/lesson/627/952704>

Estudiantes creadores

Gonzales Jaimes Marlon Alonso (u201517915@upc.edu.pe)
Lucana Tinedo Abril Ivanna Vidali (u202120267@upc.edu.pe)
Regalado Ricopa Sally Vanessa (u20201e187@upc.edu.pe)
De La Cruz Cordero Angie Sarit (u202020923@upc.edu.pe)
Otañe Jayo Milca Elisa (u20211c985@upc.edu.pe)
Torres Curahua Mariell Yasuri (U202112161@upc.edu.pe)

Experiencia creada

La experiencia ofrece una vista en 360 grados de una oficina dedicada al crowdfunding, permitiendo a los usuarios explorar de manera inmersiva un entorno dinámico en el que se gestionan proyectos colaborativos de financiamiento. Además, presentamos un modelo en 3D de un "chanchito ahorrador", una representación visual interactiva que simboliza el concepto de ahorro y la importancia de la gestión financiera. Esta combinación de elementos proporciona una experiencia educativa y visualmente atractiva, que busca enseñar sobre el crowdfunding y las finanzas personales de una forma innovadora y entretenida.

Enlace a la experiencia

<https://share.eon-xr.com/lesson/627/948043>

Estudiantes creadores

Enmanuel Anthony Valdivia Cairo (u202010207@upc.edu.pe)
Gabriel Amado Montañez (U20181E255@upc.edu.pe)
Enmanuel Valdivia Cairo (U202010207@upc.edu.pe)
Araujo Torres, Aldo Gonzalo (u202117004@upc.edu.pe)
Carbajal Quito, Ayar Fabricio (u202110965@upc.edu.pe)

Experiencia creada

Experiencia 3D:

Se incorporó la funcionalidad de realidad virtual (VR) en 3D para un prototipo del app "Eco-fashion" que se estaba desarrollando en el curso, se seleccionaron tres prendas específicas: una blusa, una falda y un chaleco, como muestra representativa del catálogo disponible en la aplicación. El diseño de la experiencia permitió interactuar con las prendas en un espacio tridimensional. Esta interacción facilita la exploración de detalles como texturas, materiales y elementos de diseño, simulando una experiencia cercana a la interacción física con los productos. Para complementar esta experiencia, se desarrollaron actividades específicas para proporcionar información sobre el producto, su uso adecuado y recomendaciones de cuidado.

Experiencia 360°:

Para la implementación de realidad aumentada (AR) para "Eco-fashion," se eligió crear una experiencia 360° que emula una tienda virtual de ropa. La simulación incluye diversas secciones destacadas, como "Lo más vendido en Eco-Fashion", que presenta los productos más populares, y un innovador espejo virtual que actúa como probador digital.

Enlace a la experiencia

[Experiencia 3D: https://share.eon-xr.com/lesson/627/954490/](https://share.eon-xr.com/lesson/627/954490/)
[Experiencia 360°: https://share.eon-xr.com/lesson/627/953809/](https://share.eon-xr.com/lesson/627/953809/)

Estudiantes creadores

Bravo Vilela, Andrea Anelhi (U202117768)
Carhuayo Bendezú, Claudia Milagros (U202117680)
Carranza Huamán, Johan Omar (U202011606)
Chirinos Tarrillo, Sebastian Farid (U202110653)
Marcos Serquen, Eduardo Antonio (U202110440)
Mariluz Garcia, Sathya Sailym D'carla (U20201E962)

