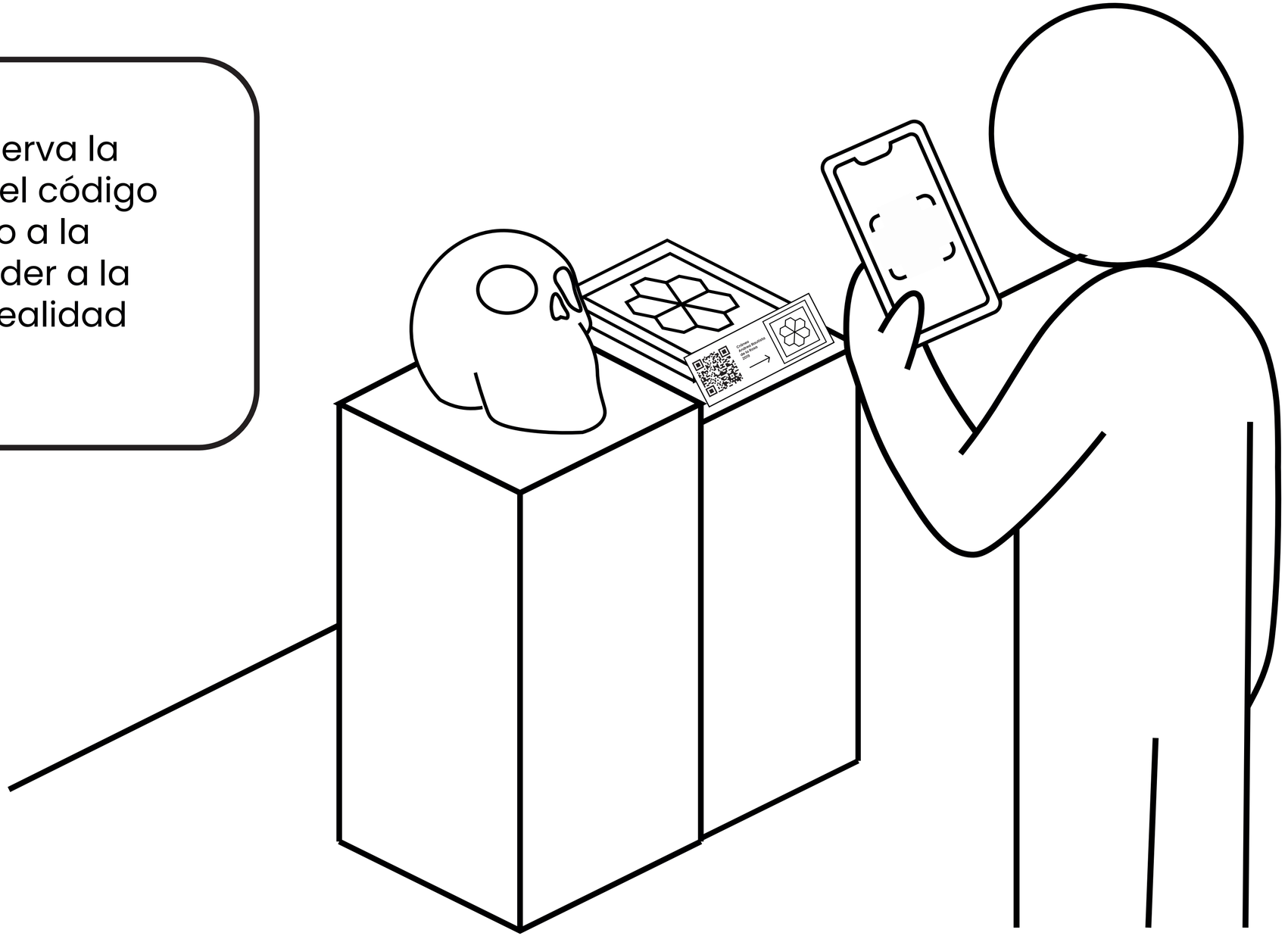
cidap /
centro interamericano de
artesanías y artes populares

Mundo
Inmerso

Manual de uso de recursos interactivos

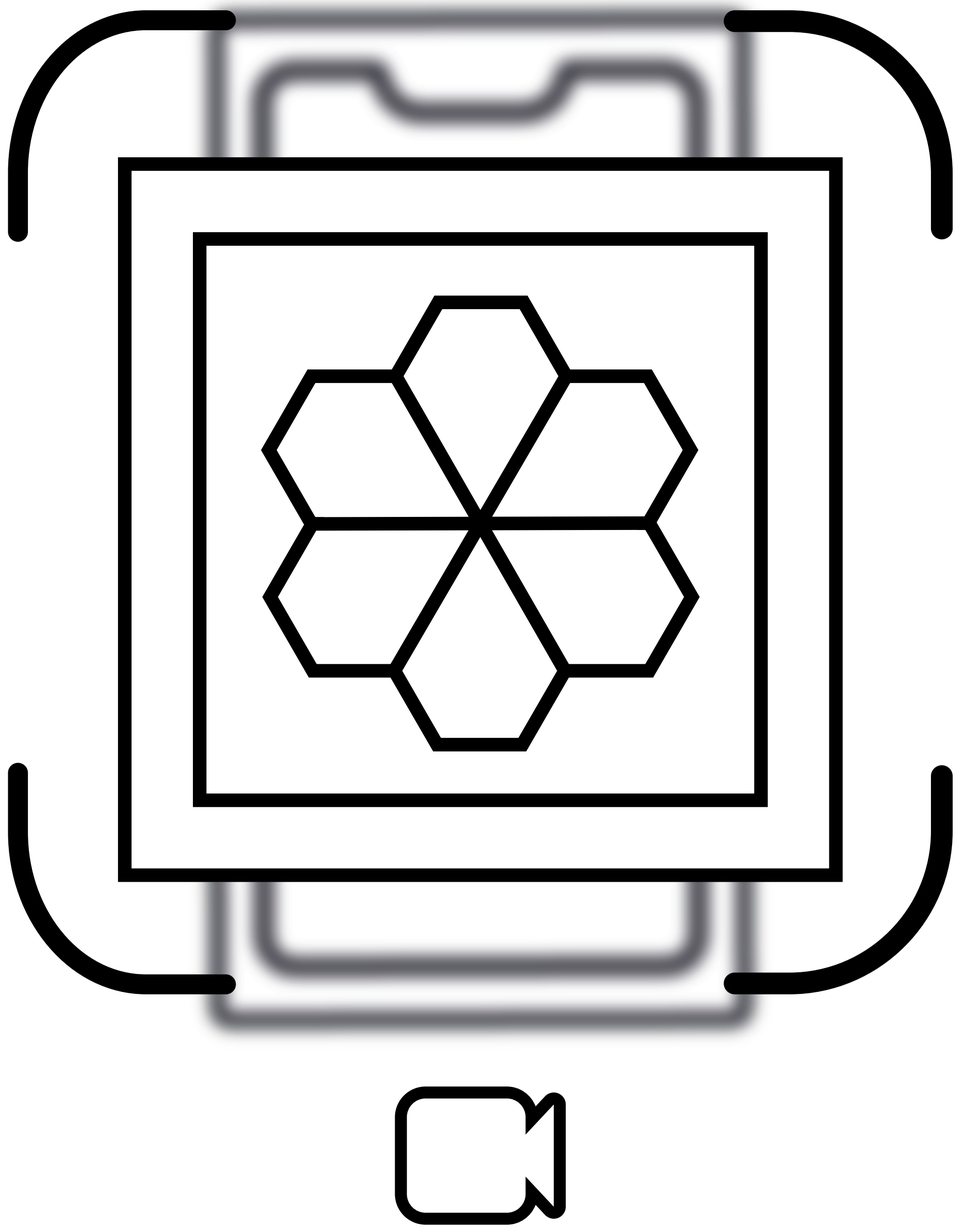
Cránero/Calavera Wixarica, México
Andrea Bautista de la Rosa
2019

1. El visitante observa la obra y escanea el código QR ubicado junto a la pieza para acceder a la experiencia de realidad aumentada.

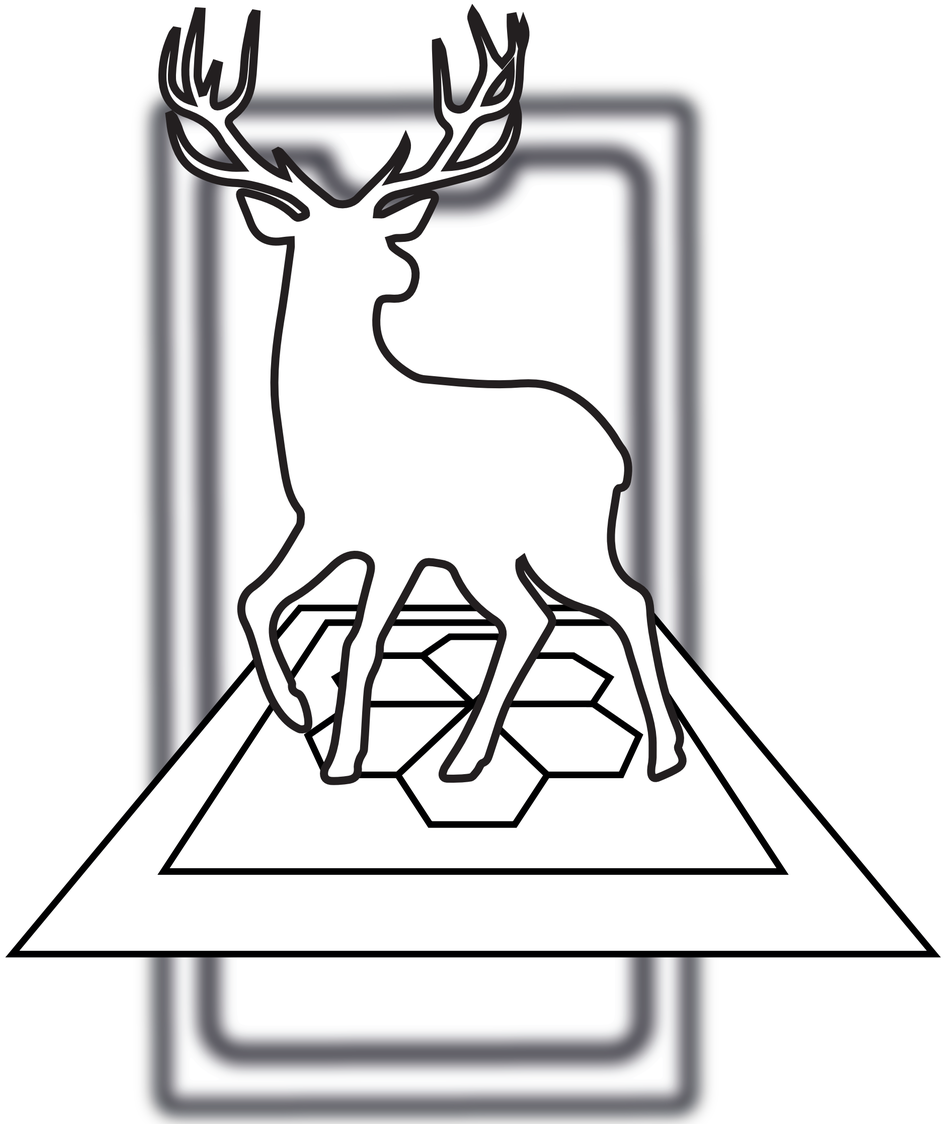




2. El sistema solicita autorización para utilizar la cámara del dispositivo móvil. Una vez concedido el permiso, la experiencia queda lista para reconocer la obra.



3. El visitante dirige la cámara hacia el cuadro de chaquiras. El sistema identifica la imagen como marcador y activa el contenido de realidad aumentada.



4. Al reconocer la obra, se proyecta un modelo tridimensional del ciervo extraído del cráneo representado en el cuadro. El visitante puede observarlo desde diferentes ángulos a través de la cámara de su dispositivo móvil.