



El Teatro Nacional es uno de los puntos históricos que sería visualizable mediante la aplicación. **Imagen cortesía de Camila Gómez.**

App sobre sitios históricos y leyendas del país ganó el Reto iTEC

10 de Mayo 2018 Por: Geovanni Jiménez Mata [1]

- Temática del Reto fue la “economía naranja” que se refiere a los bienes y servicios generados por el cine, publicidad, música y otras artes.
- Representantes de algunas empresas estuvieron presentes durante el evento para monitorear el trabajo de los estudiantes.

¿Se imagina una **aplicación** en donde **personajes de leyendas** le **cuenten sobre lugares históricos del país**? Pues un **grupo de estudiantes** del Tecnológico de Costa Rica (TEC) [2] y el **Centro de Tecnología y Artes Visuales (Cetav)** ha ideado un **prototipo** que **brindaría esa posibilidad**

Aunque todavía **carece de un nombre determinado**, el **proyecto ganador** del Reto iTEC consiste en una **app para celular** con la cual el **usuario tendría una “experiencia inmersiva”** con solo **apuntar con la cámara de su teléfono hacia un sitio arquitectónico o arqueológico histórico de Costa Rica**.

Para lograrlo, **la persona debería estar presente físicamente** en el **punto determinado**, **activar la aplicación y escanear con el lente el sitio**. Inmediatamente, un **personaje animado de alguna leyenda -propia de la provincia donde se encuentre-** aparecería en la **pantalla del celular** y le **contaría los detalles históricos sobre el lugar**.

Durante los **dos días de competencia** que formaron parte del Reto, **los cuatro alumnos** plantearon la **creación de dicho componente móvil**. La **idea inicial**, el **posible financiamiento**, **el desarrollo**, la **promoción y la manutención de la app** fueron parte de las **acciones realizadas en este maratónico fin de semana de trabajo**.

Algunos de los **lugares que podrían ser visualizados** mediante esta modalidad serían: el **Teatro Nacional**, las **Ruinas de Santiago Apóstol (Cartago)**, el **Museo Nacional** y el **Monumento Nacional Guayabo**.

Al mismo tiempo, personajes como **La Segua y La Llorona** se encargarían de **con sus relatos transportar al usuario a épocas antiguas de Costa Rica** en esta experiencia de **realidad aumentada**.

“En el grupo pensamos que **los niños y jóvenes de ahora no están interesados** en la **cultura costarricense** y que **actualmente se ha perdido el gusto por las historias y leyendas** porque los **métodos de educación en uso no les son atractivos**”, explicó la joven **Camila Gómez**, quien es una de las **estudiantes desarrolladoras del proyecto**.



Los estudiantes que idearon la aplicación. De izquierda a derecha: Camila Gómez (Ing. en Electrónica), Kimberly Pérez (Ing. en Agronegocios), Sharon Arley (Animación 3D, Cetav) y Héctor Hernández (Administración, TEC San Carlos).

Foto cortesía de Camila Gómez.

Como **premio por obtener el primer lugar de la competición**, los estudiantes **recibieron dinero en efectivo y productos de Kölbi** –patrocinador del evento-. Además, **el proyecto quedó automáticamente clasificado** para entrar a la **primera etapa de desarrollo en el TEC Emprende Lab** [3], principal punto de incubación de nuevas ideas en la Institución.

Al final de la nota, puede encontrar la lista completa de los proyectos premiados en el Reto iTEC.

La app estaría **iniciando su etapa de gestación en agosto** y para seguir adelante, sus **eventuales creadores pretenden en un futuro hacer convenios con los ministerios de Cultura y Educación**, así como con los **propios lugares históricos representativos y empresas nacionales de telecomunicaciones**.

El **Reto iTEC** estuvo **conformado por 64 alumnos del Tecnológico y del Cetav**, quienes se **organizaron en 16 equipos de trabajo con el objetivo de idear maneras de implementar recursos tecnológicos e ideas innovadoras en el concepto de la “Economía Naranja”**.

Contó con la **presencia de representantes de empresas**, quienes brindaron **asesoría a los participantes**. Se realizó el fin de semana del 5 y 6 de mayo en el **Campamento Oikoumene (Ochomogo de Cartago)** y además del patrocinio de Kölbi, estuvo auspiciada por la empresa de videojuegos **Virtual Arena eSports & VR**.



El Puente de Las Damas es otro de los monumentos nacionales que serían visibles interactivamente por medio del app. **Imagen cortesía de Camila Gómez.**

Lista de premiados del Reto iTEC

https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/sites/default/files/media/doc/ganadores_2018_reto_itec.pdf

Source URL (modified on 06/01/2018 - 09:29): <https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/node/2774>

Enlaces

[1] <https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/users/geovanni-jimenez-mata>

[2] <https://www.tec.ac.cr/>

[3] <https://www.tec.ac.cr/tec-emprende-lab>