



Vive la ciencia ficción con proyecto de realidad aumentada del Tec

"Date prisa. El futuro de la humanidad está en tus manos. La Resistencia tiene estos consejos para cada paso de tu misión".

Con este mensaje inicia la aventura en ["I Love to Read Sci-Fi"](#), programa creado por un grupo de **profesores y alumnos** del **Tec de Monterrey** para **promover la lectura**, el cual **adentra a sus usuarios en las historias con realidad aumentada**.

Los lectores que viven esta experiencia se encuentran con mundos basados en **libros** emblemáticos de **ciencia ficción** como **"Yo Robot"**, de **Isaac Asimov** o **"Fahrenheit 451"** de **Ray Bradbury**.



Este proyecto logró ser parte del **Snap Creative AR Challenge**, que retó a **universidades del mundo a proponer cómo reinventar el futuro del storytelling** (cómo contar las historias).

Así lo afirmó Andrés Monroy, gerente de investigación científica de **Snap Inc**, empresa que auspició el reto junto con **Microsoft Research** y el departamento de investigación y desarrollo de la **BBC**.

*"Queremos fomentar un **ecosistema de creadores de realidad aumentada**, ya que consideramos que ésta es el futuro de las interacciones humano-computadora", afirmó Monroy, quien también es [EXATEC](#).*

'SALVAR LIBROS' CON REALIDAD AUMENTADA

El proyecto consiste en un **rally** en el que el lector toma el rol de un **miembro de la resistencia** que busca **salvar libros** de ser quemados.

Esto se basa en la historia de "**Fahrenheit 451**" en la que los libros eran destruidos con fuego.

Otros de los **libros** que los participantes deben recuperar son "**Amphibian Man**", una novela rusa de experimentación genética y "**La guerra de los mundos**" que trata sobre invasiones alienígenas, entre otros.

Los participantes deben [descargar los archivos de realidad aumentada](#); una vez instalados, se podrá avanzar al interactuar con **animaciones** y **personajes** que indican los siguientes pasos.

Los archivos actualmente están disponibles para miembros de la comunidad Tec y se pueden utilizar en dispositivos con **sistema operativo Android**.

*"Mezclar **storytelling con realidad aumentada** es una combinación que engancha",* consideró **Ana Gabriela Rodríguez**, líder de Innovación de la **Vicerrectoría Académica y de Innovación Educativa del Tec**, quien fue mentora del proyecto.

"Los retos se van presentando como un hilo conductor de la historia y los participantes van continuando la lectura de los libros para resolverlos", describió.

UN RETO MUNDIAL

En 2019 **Snap Inc** (compañía detrás de **Snapchat**) en conjunto con **Microsoft Research** y la **BBC R&D** lanzaron el **Snap Creative AR Challenge**, abierto a universidades del mundo.

Fue el propio **Andrés Monroy** quien hizo una invitación directa a su Alma Máter para participar y se lanzó una convocatoria a todos los campus a través de la **Dirección de Innovación Educativa del Tec**.

De ahí surgió la elección de "**I Love to Read Sci-Fi**", proyecto que propusieron un grupo de alumnos y profesores del [campus Querétaro](#), y que representó al Tec en el reto mundial.



Lucía Subías, directora de Liderazgo y Vivencia de campus Querétaro y responsable de este proyecto, compartió que **desde 2014** se realizaban en el campus [juegos de realidad alterna](#) para promover la lectura.

*“Al enterarnos de la convocatoria decidimos que nuestro proyecto, que lleva **años haciéndose** en Querétaro, podríamos **reinventarlo** con **realidad aumentada**”,* indicó Subías.

Se conjuntó entonces un **equipo multidisciplinario** con **profesores** y **alumnos** de la [Licenciatura en Arte Digital](#), así como miembros de **teatro** y de **literatura**.

*“Como **equipo** logramos integrarnos muy bien aunque nunca habíamos trabajado juntos. Tenemos una **cultura** en el **Tec** que nos hace trabajar fácilmente en nuestros equipos”,* agregó.

LA ÚNICA DE AMÉRICA LATINA

Para diciembre de 2019 Snap Creative AR Challenge eligió 11 universidades para continuar desarrollando sus trabajos, entre ellas el **Tec de Monterrey**.

El **Tec de Monterrey** fue la **única** universidad de **América Latina** que fue elegida, junto con universidades de Estados Unidos, Portugal, Canadá, Reino Unido, España, Israel e India.

Cada uno de los equipos participantes recibió **10 mil dólares** para continuar desarrollando su proyecto.

Además de la mentoría de la **Dirección de Innovación Educativa** a través de Ana Gabriela Rodríguez, el equipo de "**I Love to Read Sci-Fi**" también contó con **asesoría de Snapchat** y de la **Universidad de Columbia** en **Nueva York**.

Los 11 proyectos de **Snap Creative AR Challenge** tuvieron la oportunidad de presentarse virtualmente el pasado 17 de junio en el marco del evento internacional [ACM IMX 2020](#), que abordó proyectos de **experiencia multimedia**.

"La participación fue motivante. Los colegas de las diferentes universidades opinaron que el proyecto del Tec los alentaba a leer y que el desarrollo de realidad aumentada era impactante", compartió Rodríguez.

Subías por su parte agregó que los proyectos participantes pueden seguir siendo **aplicados y mejorados**, ya que el reto no contemplaba marcar a alguien como ganador, sino exponer cómo lograron avanzar.

*"La participación final tuvo tintes de **compartir e imaginar hacia el futuro**: hacia dónde puede llevarnos el **siguiente paso** en la evolución de los medios",* externó.

Añadió que los planes es promocionar que la experiencia de "**I Love to Read Sci-Fi**" se **replique** en campus del Tec y otras universidades.

*"Ya queremos ponerlo en marcha. **Queremos que lo vivan**, que se juegue y que nos retroalimenten para que vayamos creciendo y **promoviendo la lectura**",* concluyó.

SEGURO QUERRÁS LEER:

