

O noso boletín por e-mail conta xa con 3035 lectores. ¡Subscríbete!

Código Cero

Diario de Novas Tecnolóxicas de Galicia

En español | Novas | Gadgets | Videoxogos | Edición impresa | Top 100

O grupo SSI da Uvigo crea un recurso tecnolóxico para introducirmos como protagonistas en feitos históricos

mércores 19 de decembro do 2012, por Redacción | Enviar | Compartir | Tweet



O grupo de investigación da Universidade de Vigo [Servizos para a Sociedade da Información](#) (SSI), pertencente ao departamento de Enxeñaría Telemática, está a liderar un proxecto europeo para achegar o estudo e coñecemento da Historia á cidadanía en xeral a través do uso das novas tecnoloxías. Esta iniciativa, coñecida como Reenact, conta co profesor Martín López Nores en labores principais de impulso e coordinación.

Basicamente, o que se achega con

este proxecto é a posibilidade de vivir un acontecemento senlleiro do pasado na nosa propia persoa, virtualmente falando, claro. Máis polo miúdo, segundo informa de xeito exhaustivo a Universidade de Vigo, [o obxectivo principal é crear e probar un dispositivo tecnolóxico que permita mellorar a comprensión de feitos históricos a través de experiencias colectivas](#). A liña de saída son as guerras sen conto que configuraron a evolución da humanidade.

Para encher os devanditos baleiros de coñecementos en Historia, o grupo SSI propuxo xuntar un grupo de persoas e involucralas na recreación de batallas, guiadas por dispositivos móbiles táctiles que lles acheguen unha visión de realidade aumentada semellante á de un xogo de rol en liña con moitos participantes. En palabras do dito profesor, *"é como darlle a volta a unha luva e poñela co de dentro para fóra"*.

Durante a recreación, os usuarios moveranse por un espazo determinado seguindo as instrucións que lle marcan os móbiles e tomando decisións segundo o rol que lle toque desenvolver no xogo. Os participantes, engade a Universidade, poderán ver a súa posición e a dos compañeiros e *inimigos* no campo de batalla no que se sitúan elementos adicionais que se superpoñerán á contorna real.

Os movementos dos xogadores fican rexistrados para que logo varios expertos lles expliquen ata que punto a recreación reflicte realmente o acontecido na historia, axudándolles a identificar os aspectos salientábeis que inclinaron, nunha liorta, a balanza cara a un lado ou cara a outro. Na última parte do xogo abrírase un debate colectivo sobre as consecuencias dos conflitos nas que os xogadores poden, cos seus móbiles, participar e comprobar até que punto sería distinta a historia se os acontecementos foran diferentes.

A iniciativa forma parte do proxecto [Experimedia](#), centrado en investigar sobre as tecnoloxías e a Internet do futuro, as redes sociais, a realidade aumentada, a xeolocalización, a web semántica ou a personalización de contidos sempre ligado a eventos moi concretos.

Publicidade:



Revista en PDF:



Descárgaa xa



REDES SOCIAIS_ EN GALEGO_



- Soluciones para la cesión de redes de acceso a Internet a la Smart Grid
- Gradient presenta su sistema automático de conteo de personas en las JAI 2012
- Gradient da el pistoletazo de salida a su tercer proyecto europeo
- O ataque do móbil pataca!
- Gradient en el TM Forum



- O operador público Retegal participa no proxecto GREEN para mellorar a eficiencia enerxética dos servizos de telecomunicacións

- O programa de voluntariado dixital da Xunta forma a voluntarios de Cruz Vermella na busca de emprego a traves das redes sociais
- A Xunta dá o visto e praxe á Lei do taxi e á Lei de impulso e ordenación das telecomunicacións, aprobadas no primeiro semestre de 2012, para iniciar o seu trámite parlamentario