



Ciudad de México, a 1 de septiembre de 2017

## COMUNICADO DE PRENSA

### DISEÑAN POLITÉCNICOS GUÍA DE ENTRETENIMIENTO CON REALIDAD AUMENTADA

- Dirigido a orientar, ubicar y facilitar al usuario cómo llegar a un comercio, cine, hotel o restaurante dentro de la CDMX
- Además beneficiará indirectamente a los locatarios con publicidad al hacer *check-in* en redes sociales

#### C-668

Ubicar y dirigir con mayor facilidad al transeúnte hacia lugares de entretenimiento, como cines, plazas comerciales, hoteles, restaurantes y bares, es el propósito de *Omniplace*, una app desarrollada por egresados del Instituto Politécnico Nacional (IPN), que por medio de la cámara del smarthphone, un radar y realidad aumentada indica cómo llegar al destino.

La principal función del *software* es orientar de manera visual al usuario, en un radio de hasta 80 kilómetros de distancia en la Ciudad de México (CDMX). Ya que además de desplegar una señalización virtual que indica hacia dónde ir, la aplicación ofrece una descripción del lugar seleccionado, e incluso la opción de ingresar a su sitio web, con el fin de consultar mayores detalles, como precios, disponibilidad, menús y horarios de servicio.

Luis Enrique Bermeo Martínez y María Adela Soto Álvarez del Castillo, creadores de *Omniplace* y egresados de la Escuela Superior de Cómputo (*Escom*) expusieron que para complementar la ficha técnica que se despliega sobre cada comercio, recabaron información de las bases de datos de *Facebook Places*, *Google Maps* y *Wikipedia*.



La *app* tiene conectividad con las redes sociales, lo que facilita realizar el *check-in* directamente sin tener que abrir más programas. Esta situación beneficia tanto al usuario como al comerciante, ya que al mencionar dónde se hospeda, come, o pasea, indirectamente se publicita el establecimiento.

En la configuración se puede segmentar el tipo de lugar al que se quiere ir, por ejemplo, “se escribe cines y la pantalla sólo mostrará los que se encuentran dentro del radio de alcance. Aunque la distancia es grande, por ahora la primera versión de *Omniplace* está enfocada únicamente en la zona de la delegación Gustavo A. Madero”, detalló Bermeo Martínez.

Esta *app*, que surgió de un trabajo terminal de la carrera de Ingeniería en Sistemas Computacionales está disponible en los dispositivos móviles *Android*, y que tengan sensores de movimiento, magnetómetro y giroscopio.

En este momento la instalación del *software* se hace a través de un archivo APK. A futuro los jóvenes han planteado subirla a la tienda Google Play y posteriormente hacer la versión para celulares que manejen iOS.

Luis y María destinaron 18 meses de su carrera en la creación, desde cero, de *Omniplace*, en ese tiempo aprendieron la teoría necesaria que les permitió trabajar con la realidad aumentada y aplicarla de manera que le sea de utilidad al usuario.

Los politécnicos efectuaron pruebas de la *app* con diferentes personas, con el objetivo de comprobar la efectividad y facilidad de la interfaz del *software*. Los resultados demostraron que se puede mejorar la plataforma para explotar sus capacidades y volverla una herramienta de negocios.

Una opción más que vislumbran los politécnicos es extender su programa a todas las delegaciones de la CDMX, con este valor agregado, buscarán introducir el desarrollo a la Incubadora del Politécnico. De igual manera, no descartan que el mismo principio se aplique a museos interactivos.

Por ahora, los creadores se encuentran en el trámite de registro de la aplicación ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor (*Indautor*), sin embargo, el proyecto se queda en la Escom.

===000===