Published on *Hoy en el TEC* (https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec)

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 hacía 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**.

RETO
TEC

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