



## Comité de Recursos Internacionales

*En el contexto de las conferencias anuales SIGGRAPH, el Comité de Recursos Internacionales produce guías de audio y transcripciones escritas de las obras mostradas en la Galería de Arte y Tecnologías Emergentes. Presentadas en diferentes idiomas, estas guías permiten que las obras sean accesibles para nuestros visitantes internacionales, así como para todos aquellos que no puedan asistir a las conferencias. Ubicados en varios sitios (incluyendo SIGGRAPH.org y iTunes), estos archivos también funcionan como referencia de archivo para futuro interés e investigación. Esperamos que disfrute de esta descripción de fabulosas obras tecnológicas.*

-----

## SIGGRAPH 2017: Villa de Realidad Virtual

### Español

**Producido por:** Gabriel Casique (International Resources Committee)

**Proporcionado por:** Denise Quesnel (Comité de Villa de Realidad Virtual SIGGRAPH 2017)

Explore el fascinante potencial de la inmersión en tiempo real en las realidad virtual y realidad aumentada del mañana para explorar nuevos modos de comunicación, interacción y enforzamiento de aplicaciones del mundo real en salud, educación, diseño y juegos.

## **AR Mail from Harbin / RA Correo desde Harbin**

**Josh Vekhter**

Instituto de Tecnología de Massachusetts

Al combinar la captura fotogramétrica de la Iglesia de Santa Sofía de Harbin, la tecnología de realidad aumentada y los medios de papel tradicionales, RA Correo de Harbin mejora la experiencia de visitar el lugar del patrimonio, ayuda a los espectadores a comprender su diseño espacial y promueve la interacción social de una manera agradable.

## **Blortasia**

**Snow Mack, Kevin Mack, Ray Mack, Jonathan Mack**

Shape Space VR / RV Forma Espacial

Blortasia combina el arte y el volar en realidad virtual para involucrar a la imaginación e inspirar maravillas a través de la forma, el color, el movimiento, el sonido y la presencia espacial.

## **Bridget**

**Jeff Powers, Jacob Ervin**

Occipital, Inc.

**Aaron Hilton**

Steampunk Digital

Bridget es un pequeño robot de realidad mixta que usa un modelo denso del mundo para navegar al rededor e interactuar con el ambiente real. Ella puede esquivar objetos, jugar a buscar, e inclusive abrir otro portal para que puedas entrar en RV (Realidad Virtual).

## **Digital Playgroundz: Demonz I. / Digital Playgroundz: Demonios I.**

**Jakub Roček, Daniel Gregor, Ondřej Prucha, Josef Kortan**

INITI.org

Digital Playgroundz es un sistema interactivo de realidad aumentada que proyecta aplicaciones en gran escala sobre superficies planas (Paredes) en varias configuraciones espaciales, sin límites en el número de usuarios o en el tamaño del área interactiva.

## **Dream Makers / Creadores de Sueños**

**Dimosthenis Gkantzos, Jan Fiess, Lukas Gotowski Aleksandra Todorovic**

Filmakademie Baden-Wuerttemberg / Academia de Cine Baden-Wuerttemberg

Un juego de cooperación creativa para dos jugadores que combina un laboratorio inmersivo de ensueño RV y una interfaz de tableta que proporciona todos los ingredientes necesarios para crear, ¿qué más? ¡Sueños!

## **Flock / Rebaño**

**David Lobser, Ken Perlin**

Universidad de Nueva York

**Lily Fang**

Object Normal

Conviértete en un pájaro y reúnete con tus amigos emplumados en RV sin ataduras mientras comes insectos coloridos generados procedimentalmente.

## **Hallelujah: Creating a Light Field VR Experience With Lytro / Aleluya: Creando un Campo de Luz en Experiencia de RV con Lytro**

**Cathy Ashenbremer, Orin Green, Tim Milliron, Chrissy Szczupak**

Lytro, Inc.

Hallelujah, una revolucionaria interpretación de música en realidad virtual, es la primera experiencia de música RV del mundo para proporcionar un sentido de presencia sin compromisos con seis grados de libertad usando Lytro Immerse.



# **Heroes: The Making of an Interactive, Mixed-Reality Duet / Héroes: El cómo se Hizo un Interactivo Dueto de Realidad Mezclada**

**Csilla Kozma**

Nokia Technologies / Tecnologías Nokia

**Melissa Painter**

MAP Design Lab / MAP Laboratorio de Diseño

**Tim Dillon, Jason Schugardt**

MPC

**Thomas Wester**

Creative Technologist / Tecnólogo creativo

Esta experiencia multidimensional te guía, como público y como participante, a través de la emocionalidad del set de danza establecida en esta canción icónica de David Bowie. El panel de acompañamiento ilumina el proceso de creación de este trabajo: la actuación en vivo y los efectos visuales, incorporados a una experiencia dirigida en Unity para Gear VR y HoloLens.

# **HOLO-DOODLE**

**Terrence Masson**

School of Visual Arts / Escuela de Artes Visuales

**Ken Perlin**

New York University / Universidad de Nueva York

**Daffy London**

**Laura Dohrmann**

HOLO-DOODLE es una reunión en RV que trae la experiencia de la misma RV al ser un robot travieso matando el tiempo de la vida: Estreno mundial en SIGGRAPH 2017.

## **IRIDIUM+: Deep-Media Storytelling With Non-linear Light-Field Video / IRIDIUM+: Narración Profunda de Medios con Vídeo de Campo de Luz no Lineal**

**Maggie Kosek**

Disney Research, Edinburgh Napier University, The Walt Disney Company /  
Investigación Disney, Universidad de Napier Edinburgo, La Compañía Walt Disney

**Babis Koniaris, David Sinclair, Desislava Markova, Fraser Rothnie**

The Walt Disney Company, Disney Research / La Compañía Walt Disney,  
Investigación Disney

**Lanny Smoot**

Disney Research / Investigación Disney

**Kenny Mitchell**

Edinburgh Napier University, The Walt Disney Company, Disney Research /  
Universidad de Napier Edinburgo, La Compañía Walt Disney.  
Investigación Disney

Las técnicas y el proceso de creación de una experiencia inmersiva en medios profundos con técnicas táctiles, auditivas y de campo luminoso sincronizadas para realizar una historia no lineal en realidad virtual.

## **Kiss or Kill / Besa o Mata**

**Nicholas Robinson, Azin Mehrnoosh, Andy Thai**

RLTY CHK

Kiss or Kill es el primer juego de RV a escala de sala. Los jugadores compiten por una trivia en un enfrentamiento uno contra uno lleno de grandes opciones y engaños locos. Responde a trivialidades rápidas pero ten cuidado con tu oponente que puede hacer lo que sea necesario para ganar.

## **“Magic Bench: A Multi-User, Multi-Sensory AR Platform” / “Banco Mágico: una Plataforma RA Multiusuario y Multi-sensorial”**

**Moshe Mahler, Kyna McIntosh, John Mars**

Disney Research Pittsburgh / Investigación Disney Pittsburgh

Presentamos Banco Mágico, una plataforma de realidad mixta POV de tercera persona en la que los participantes se ven a sí mismos y a su entorno compuestos con activos CG. Permite que un usuario camine simplemente a una instalación e interactúe con los personajes animados de CG.

## **Meet Mike in VR / Conoce a Mike en RV**

**Mike Seymour**

The University of Sydney / La Universidad de Sydney

**Chris Evans**

Epic Games, Inc.

Utilizando las últimas técnicas de captura avanzada de movimiento facial para conducir complejos arreglos faciales con nuevo renderizado a tiempo real, los participantes pueden reunirse en RV para experimentar avatares fotorrealistas complejos y altamente interactivos.

## **Mission: ISS / Misión: EEI**

**Adrian Sciutto, Chris Chavira**

Magnopus

Explora la Estación Espacial Internacional a 250 millas sobre la tierra con la Oculus Rift and Touch. Aprenda a moverse por los módulos en gravedad cero. Explore los experimentos y misiones en la estación. Acople una cápsula de reabastecimiento entrante. Ir en un EVA para comprobar el exterior.

# **Neurable: Brain-Computer Interfaces for Virtual and Augmented Reality / Neurable: Interfaces Cerebro-computadora para la Realidad Virtual y Aumentada**

**Ramses Alcaide, Adam Molnar, Michael Thompson**

Neurable

El producto de las ideas neurocientíficas y el aprendizaje avanzado de la máquina, Neurable interpreta la intención del usuario, trayendo nuevos grados de libertad a la realidad virtual y aumentada.



## **Out of Exile / Fuera de Exilio**

**Eren Aksu**

Emblematic Group

Fuera de Exilio es la historia verdadera de Daniel Ashley Pierce, quien fue violentamente atacado por su familia cuando se enfrentó a su orientación sexual. La experiencia de RV a escala de sala es una poderosa parábola de la hostilidad que enfrentan muchos en la comunidad LGBTQ.

## **Remote Collaboration in AR and VR Using Virtual Replicas / Colaboración Remota en RA y RV Usando Réplicas Virtuales**

**Carminé Elvezio, Mengu Sukan, Ohan Oda, Steven Feiner**

Columbia University / Universidad de Columbia

**Barbara Tversky**

Stanford University, Columbia University / Universidad de Stanford, Universidad de Columbia

Desarrollo y evaluación de interacción RA y RV y técnicas de visualización utilizando pantallas montadas en la cabeza que permiten a un experto remoto guiar a un principiante en la realización de tareas de montaje y reparación apuntando en 3D y demostrando las acciones apropiadas.

# **STRATA: A Biometric VR Experience / STRATA: Una Experiencia Biométrica en RV**

**Michael Manh, Isabelle Du Plessis**

The Mill

STRATA sintoniza su ritmo cardíaco, respiración, niveles de estrés y ondas cerebrales para remezclar una experiencia inmersiva que nos conecta con nuestro propio estado emocional y nos enseña a calmar y enfocar nuestras mentes.

# **Summer Camp: Interactive Character-Driven Storytelling in VR / Campamento de Verano: Narración de Personajes Interactiva en RV**

**Joaquín Ruipérez**

Estudiofuture Producciones Digitales S.L.

Esta aventura de RV basada en personajes con una amplia gama de inmersión e interactividad lleva la experiencia a una escala de sala al siguiente nivel.

**Wakeboarding: An Exertion Game in Virtual Reality /  
Wakeboarding: un Juego de Esfuerzo en Realidad Virtual**

**Yu-Jun Hong, Chen-Yuan Hsieh, Keng-Ta Yang, Liwei Chan**

National Chiao Tung University / Universidad Nacional Chiao Tung

En este juego de esfuerzos de wakeboard, un usuario se escapa en un río serpenteante en realidad virtual mientras está parado sobre un tablero de equilibrio.

### **IL Gigante: Michelangelo's David in VR / IL Gigante: El David de Miguel Ángel en RV**

Véa el "gigante de piedra" de Miguel Ángel en realidad virtual. Camine alrededor de la estatua de David de 17 pies (5 metros) de Miguel Ángel y use un andamio virtual para ver el trabajo de cerca como pocos lo han visto antes.

### **MIYUBI / MIYUBI**

MIYUBI es una comedia basada en la realidad virtual de 40 minutos sobre un robot de juguete japonés, habitado por el espectador, dotado a un joven en su cumpleaños en 1982 en los suburbios de América. A medida que la familia del niño empieza a fracturarse, usted experimenta el amor y su inevitable obsolescencia a través de una historia interactiva hilarante y entrañable.

### **Reaping Rewards / Cosechando Recompensas**

En esta experiencia interactiva, los participantes usan la RV para conectarse emocionalmente con las decisiones que toman en la historia. Dirigida por Matthew Ward (Bungie, Lucasfilm, ImageMovers, Rainmaker), música de Glen Phillips (Toad the Wet Sprocket).