

# El món del 3D: aplicacions i propostes

## Jornades 2.0. TICs&Vins

Valls, 3 de març de 2015

Vanessa Esteve

Mercè Gisbert

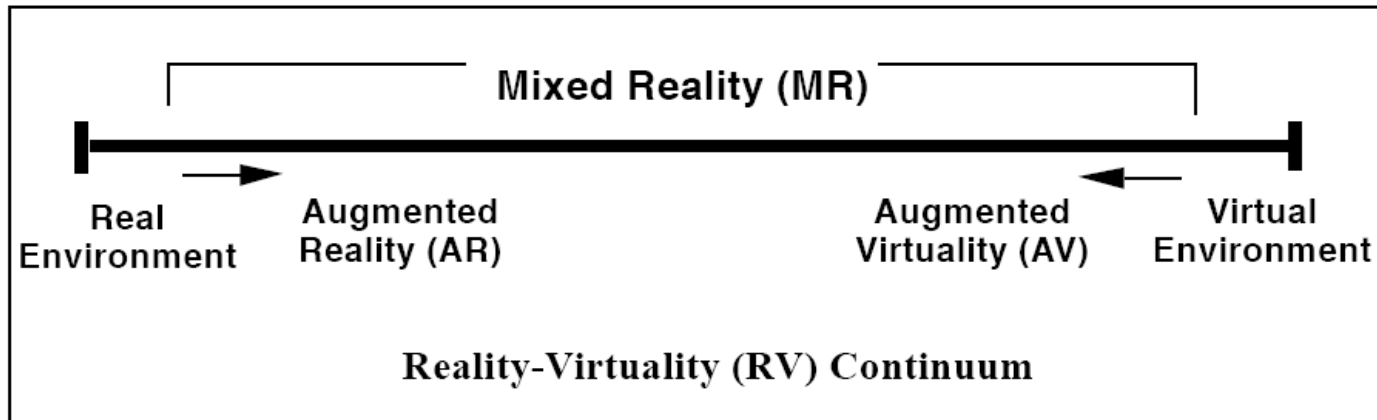
Departament de Pedagogia



Applied Research Group  
in Education and Technology



UNIVERSITAT ROVIRA I VIRGILI



Paul Milgram

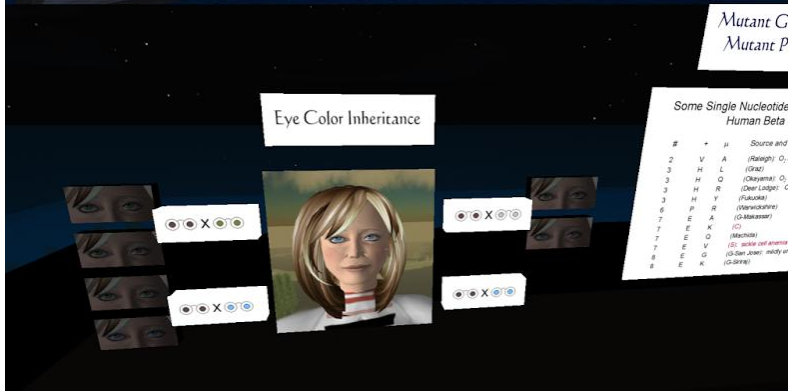
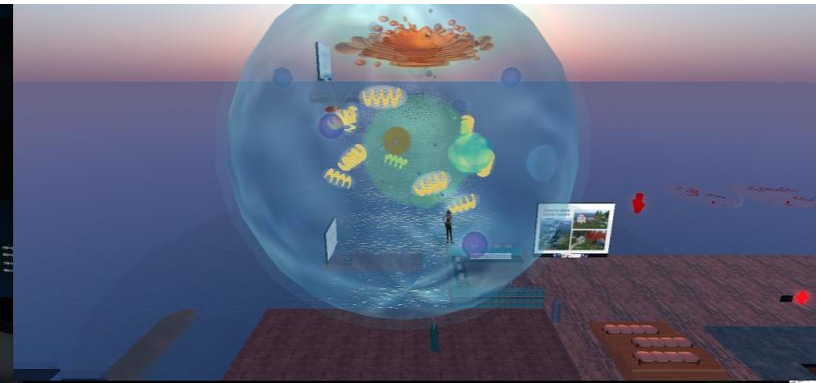
El continu realitat-virtualitat

# Realitat Virtual

- Tecnologia que afavoreix Immersió
- Temps real 3D
- Esteroscòpia
- Dispositius hàptics
- Interacció 3D
- So 3D
- Rastreig 3D



# Mons Virtuals



# Realitat Augmentada



Prototips

Publicitat



# Dispositius HMD





# Turisme

[Castellers 360°](#)



## Periodisme immersiu

Project Syria: An Immersive Experience of Child Refugees



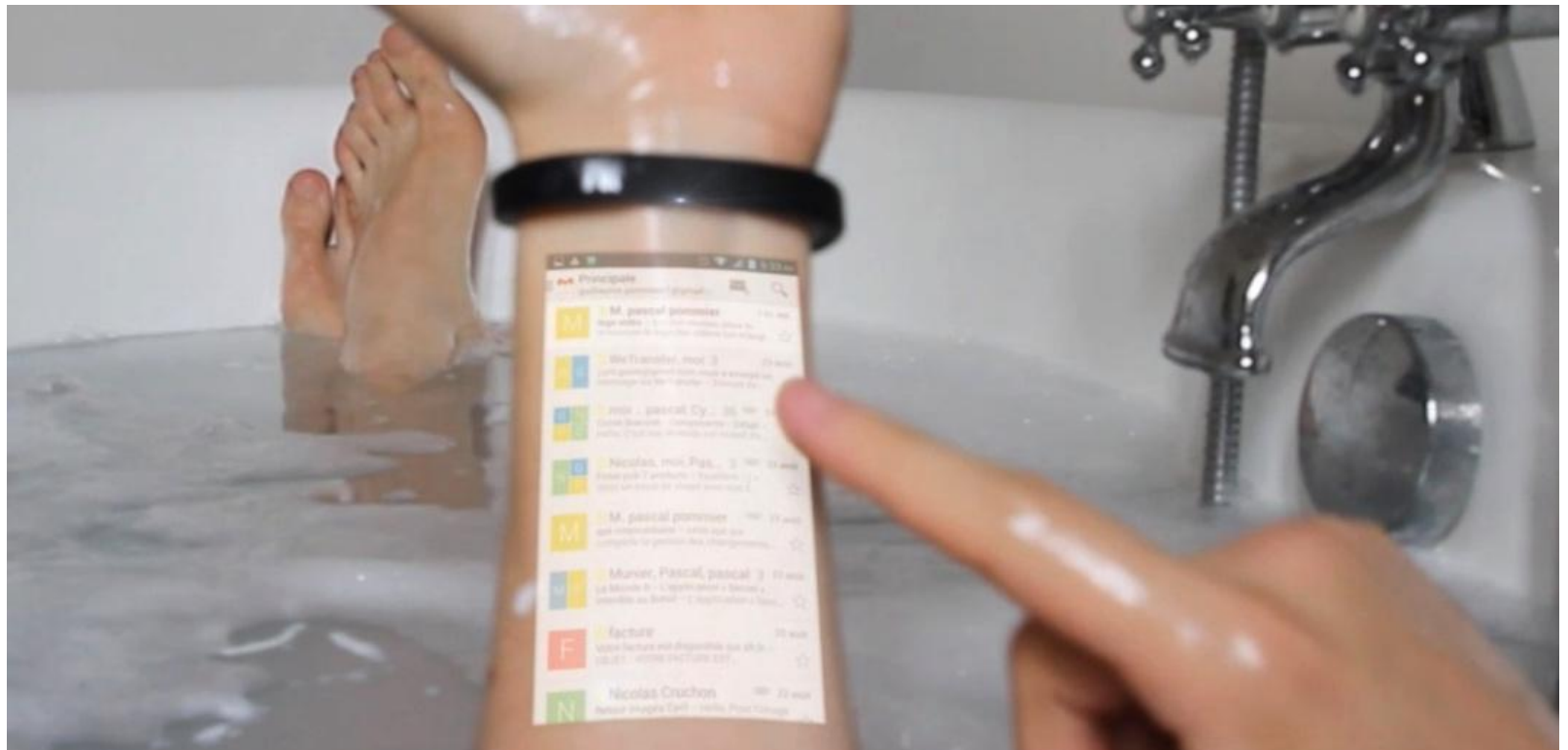
# Cardboards: Cartoon Village



# Projecció interactiva



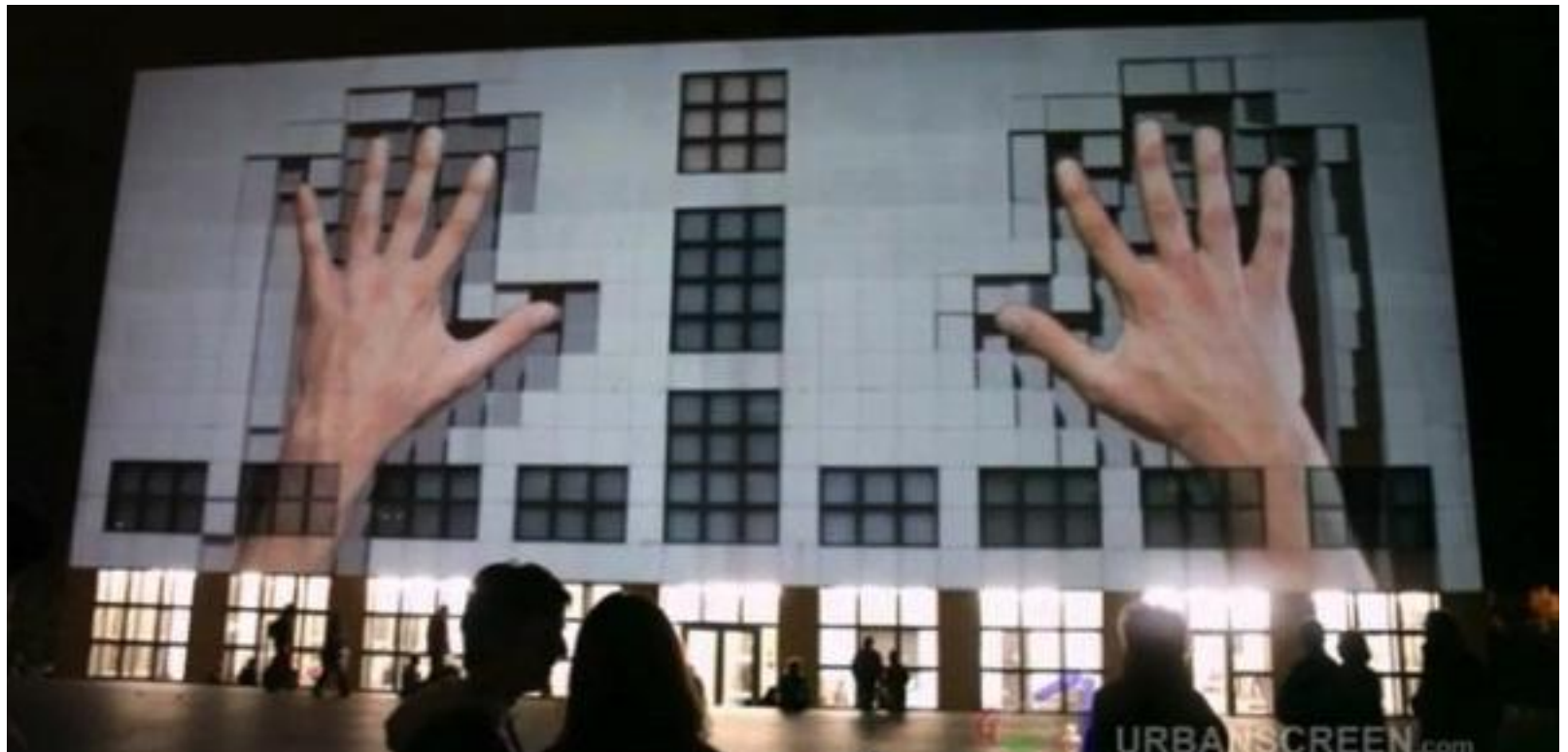
# Cicret Bracelet



# Entertainment



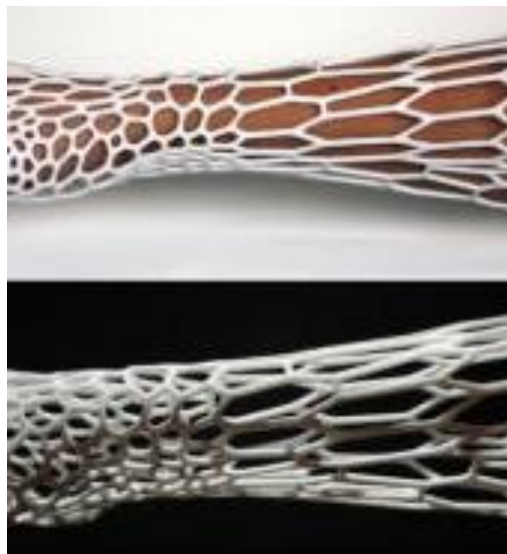
# Mapping



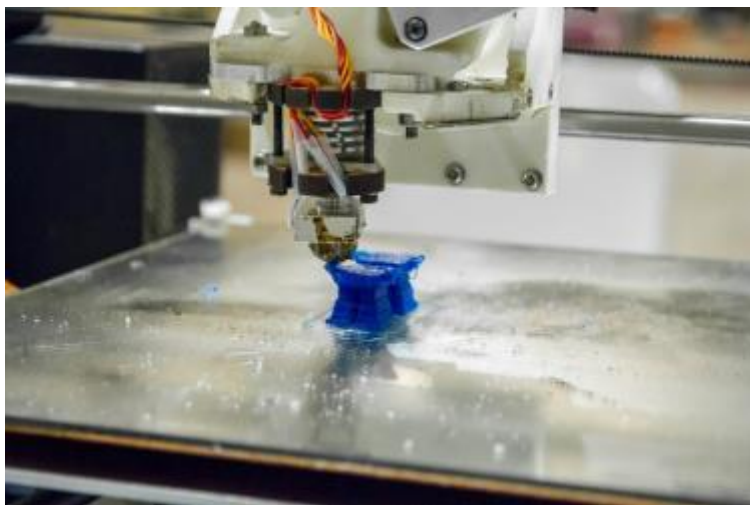
# Holograma



# Escàner i reconstrucció 3D



# Impresoras 3D



<http://gutenberg3d.blogspot.com.es/>



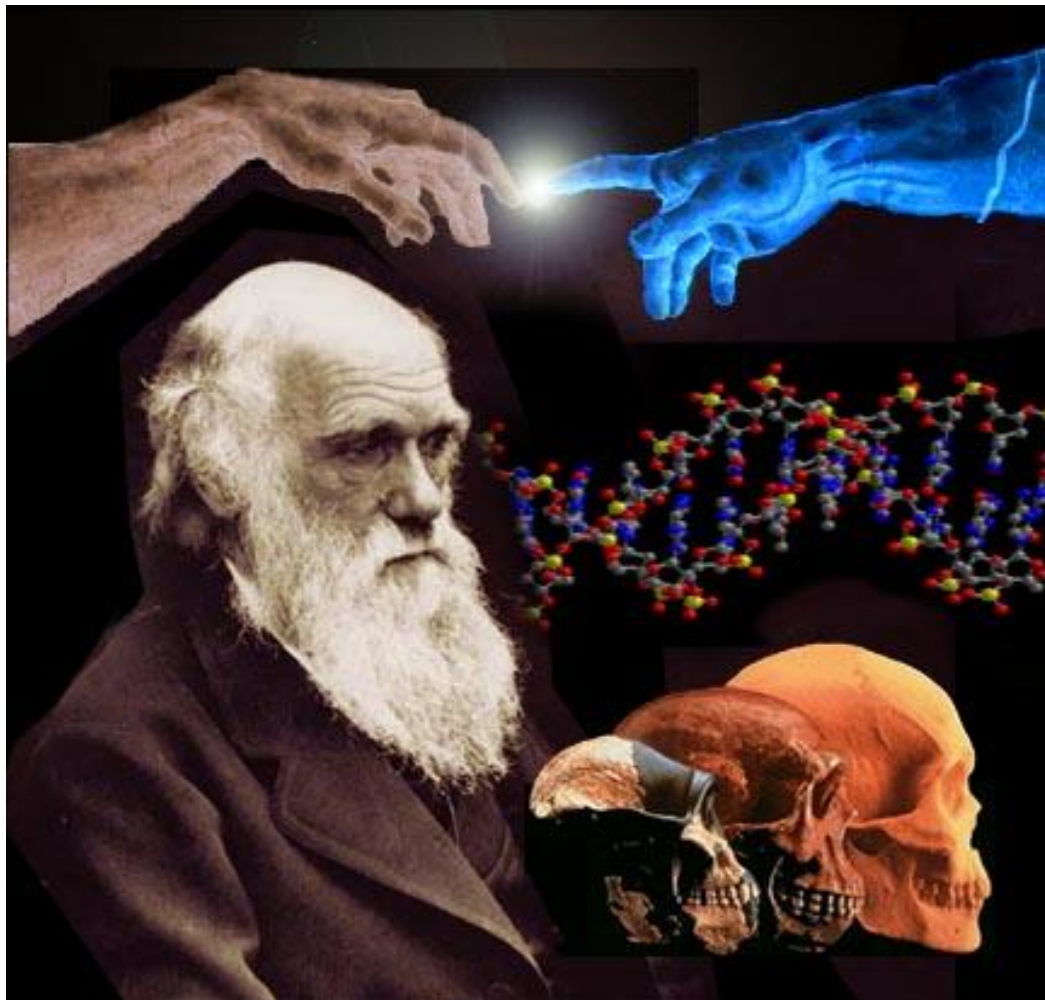
# Reproducció d'art per impressió 3D



Imprimir un museu  
Museu de Episcopal de Vic

# Strati





Moltes gràcies!

@Merce\_G  
@vesteveg