UNIVERSIDAD TÉCNICA FEDERICO SANTA MARÍA
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA
VALPARAÍSO- CHILE

"SIVIT: SIMULADOR VIRTUAL DE TERREMOTOS – VERSIÓN 2.0 "

Marzo- 2019

Autor: Belén González Baradit
Profesor Guía: CECILIA VIRGINIA REYES COVARRUBIAS
Profesor Correferente: SVEN VON BRAND LAREDO

XXIV Feria de Software

Simulador Virtual de Terremotos

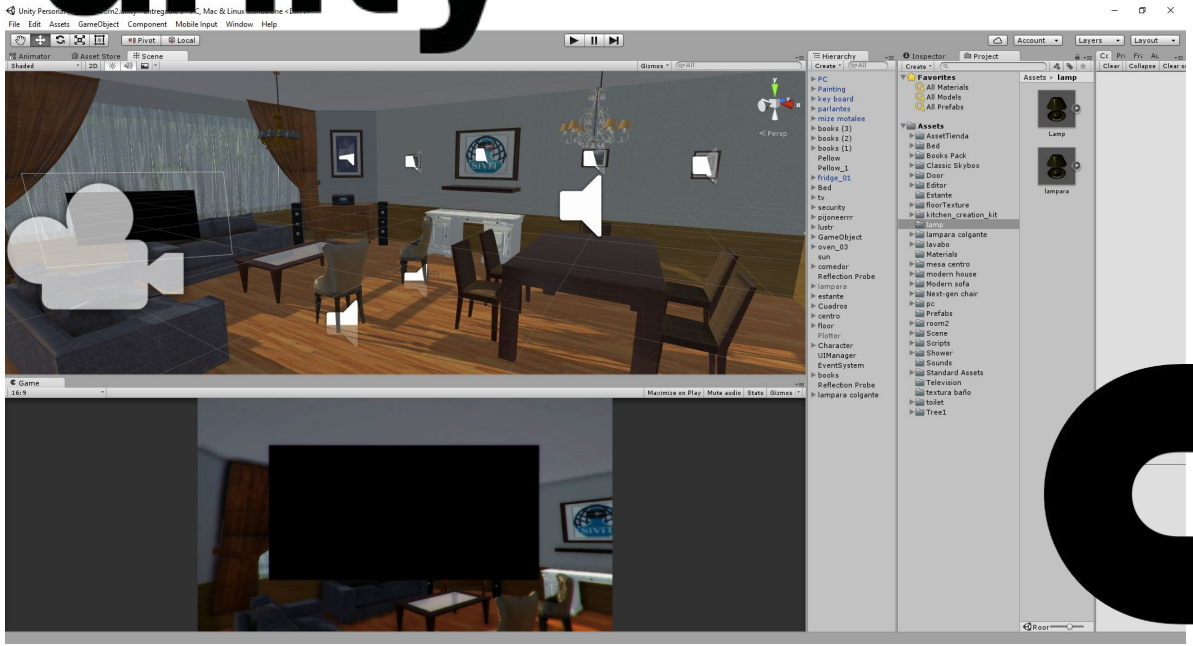
¿Por qué nace SiViT?

- Realidad chilena:
- Chile es el país más sísmico del mundo.

- Cinturón de fuego: Límite de Placa de Nazca y Sudamericana.
- Costumbre a los sismos.

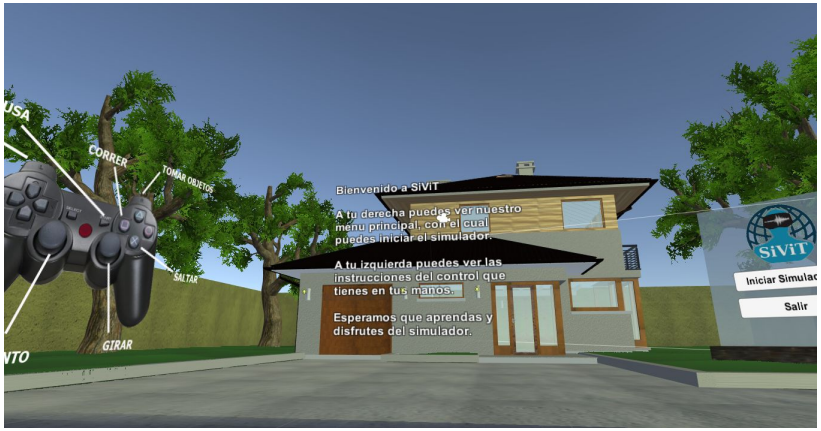
- Operación Deyse.
- Condiciones óptimas.
- A mayor intensidad comienza a manifestarse el miedo.

unity



oculus

Interfaces


CORRER
TOMAR OBJETOS
SALTAR
GIRAR
Bienvenido a SiViT
A tu derecha puedes ver nuestro menu principal, con el cual puedes iniciar el simulador.
A tu izquierda puedes ver las instrucciones del control que tienes en tus manos.
Esperamos que aprendas y disfrutes del simulador.
SiViT
Salir

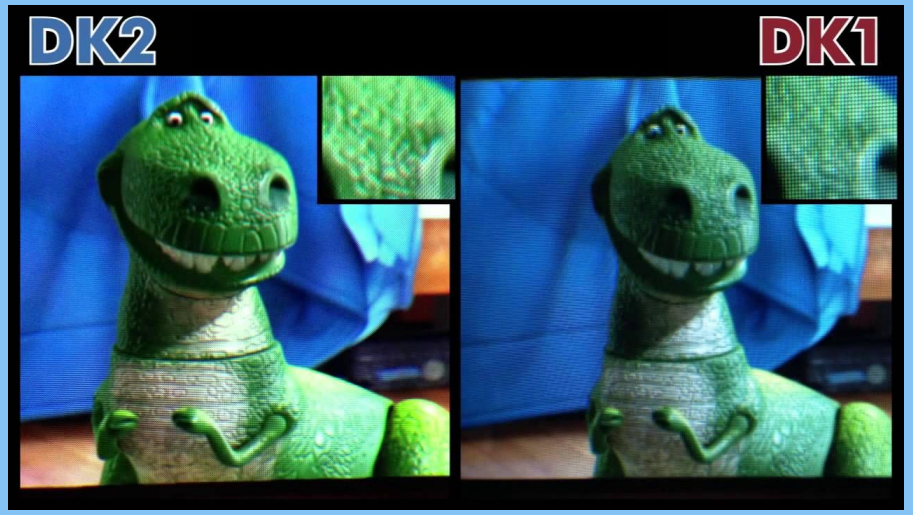
Configuración
Escenario:
Habitacion
Grado sismo:
5
8
Mostrar Alertas
Iniciar Simulacion
Comenzar
Volver

SiViT
Ubicarse bajo una mesa te protegera de objetos que caen
Presiona un botón para continuar ...

VIDEO

Problemas

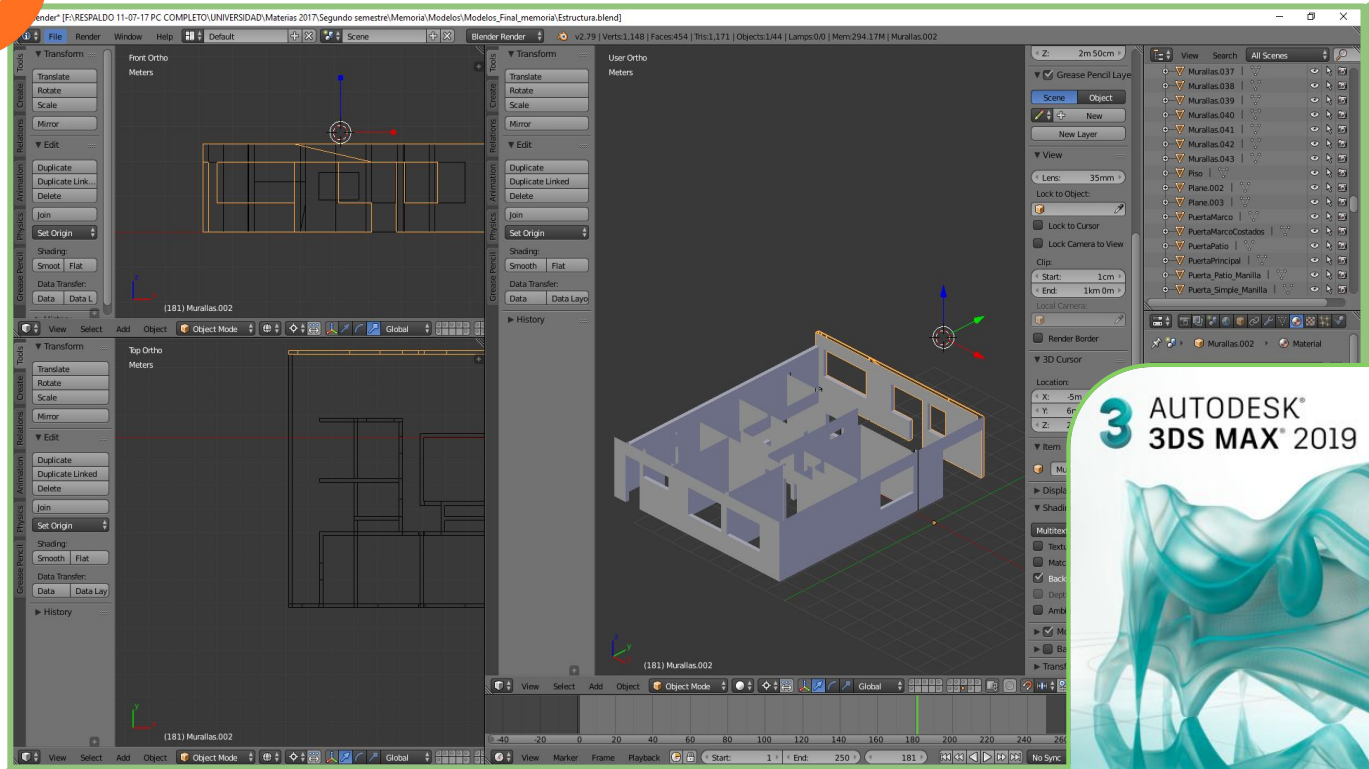
- Oculus Rift DK1, la primera versión del mercado.
- Versión de Unity.
- Pocos modelos.
- Software Caro.



DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE SIMULADOR VIRTUAL DE TERREMOTOS PARA PLATAFORMA ANDROID

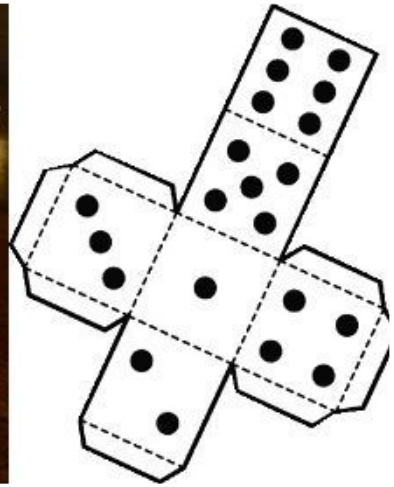
- Dispositivos móviles.
- Android.
- Unity3D.
- Kit de desarrollo de aplicaciones en realidad virtual Google Cardboard.

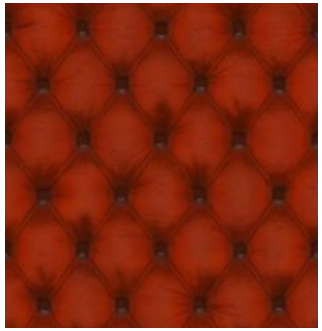
- Capacidad gráfica.
- Estética del software.
- Técnicas de iluminación y renderizado.
- Unity 2017.1.1f1.

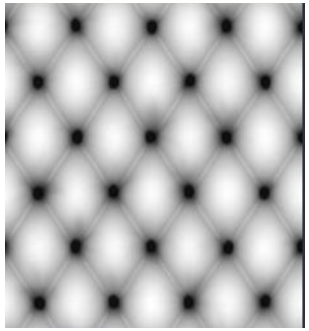

AUTODESK®
3DS MAX® 2019
AUTODESK

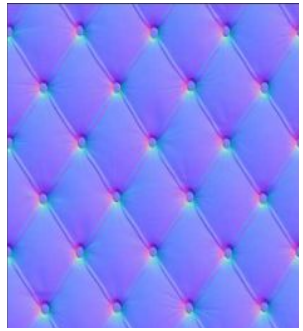
Materiales PBR

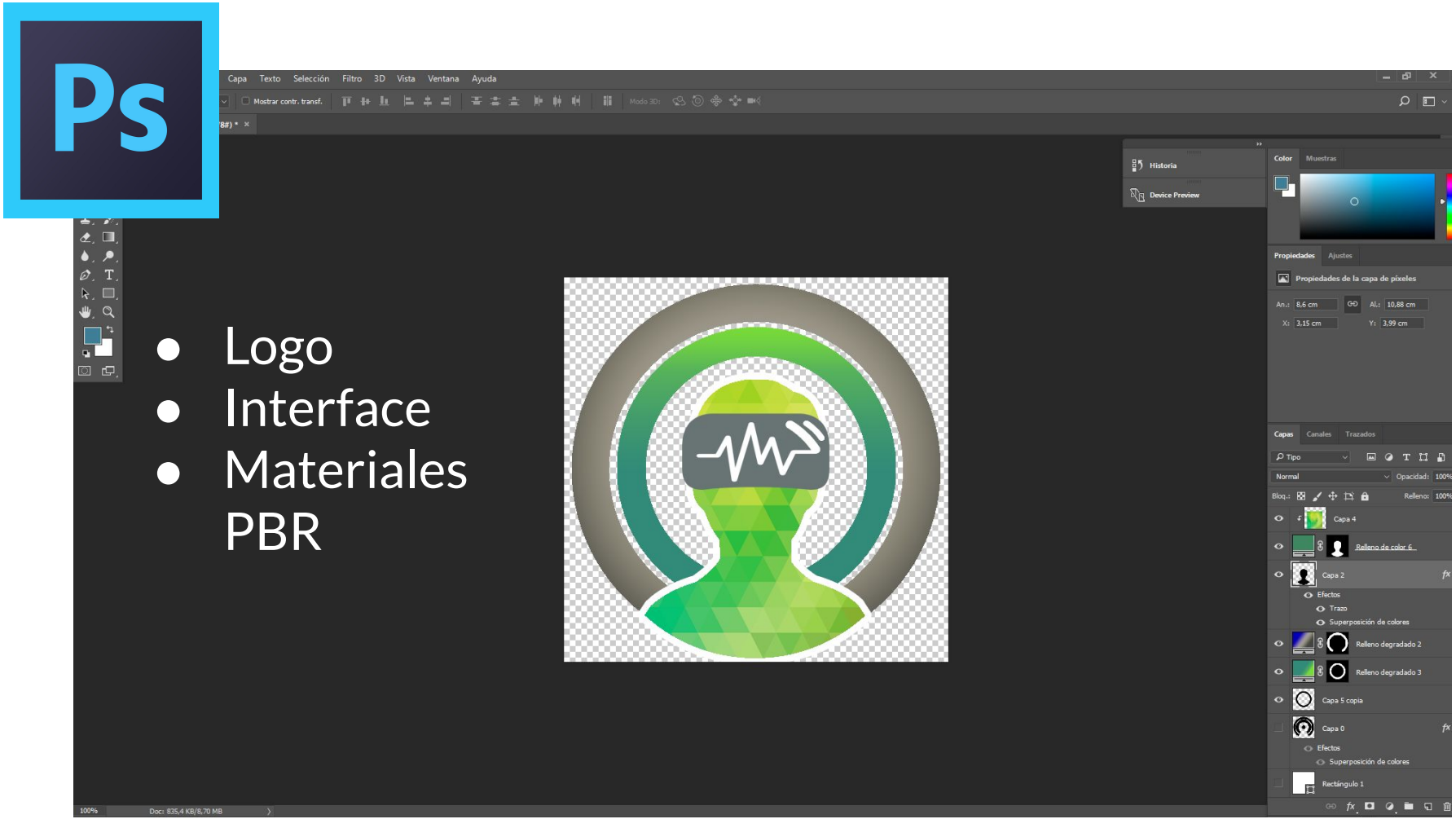
Physically Based Rendering (PBR)











- Logo
- Interface
- Materiales PBR

Video

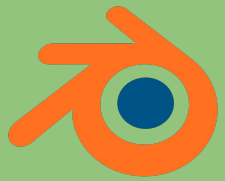
Test

Mejoras en la interfaz

Mejoras en el diseño y la iluminación

Conclusiones

Video



Gracias por su atención