



Fabula

Fernando Fernández Fidalgo
fernandezfidalgo@gmail.com

José M^a Pérez Ramos
jmperezra@gmail.com



1. Descripción General del proyecto

El proyecto Fabula es un sistema de **realidad aumentada** utilizando tecnología **NFC** para reproducir recursos multimedia asociados a una etiqueta inteligente **RFID**.

Fabula permite asociar contenidos multimedia a elementos de la vida real, convirtiendo el entorno cotidiano en un **espacio interactivo** donde los usuarios pueden ampliar la información que perciben.

Fabula utiliza **recursos multimedia** asociados a tarjetas sin contacto y a códigos bidimensionales (QR Codes).

*“Para el 2011, aproximadamente 500 millones de teléfonos móviles incorporarán funciones NFC que no sólo serán utilizados para pagar en los comercios, sino también serán usados para acceder a la información disponible en los **‘objetos inteligentes’**”*

– Stuart Carlaw, ABI Research

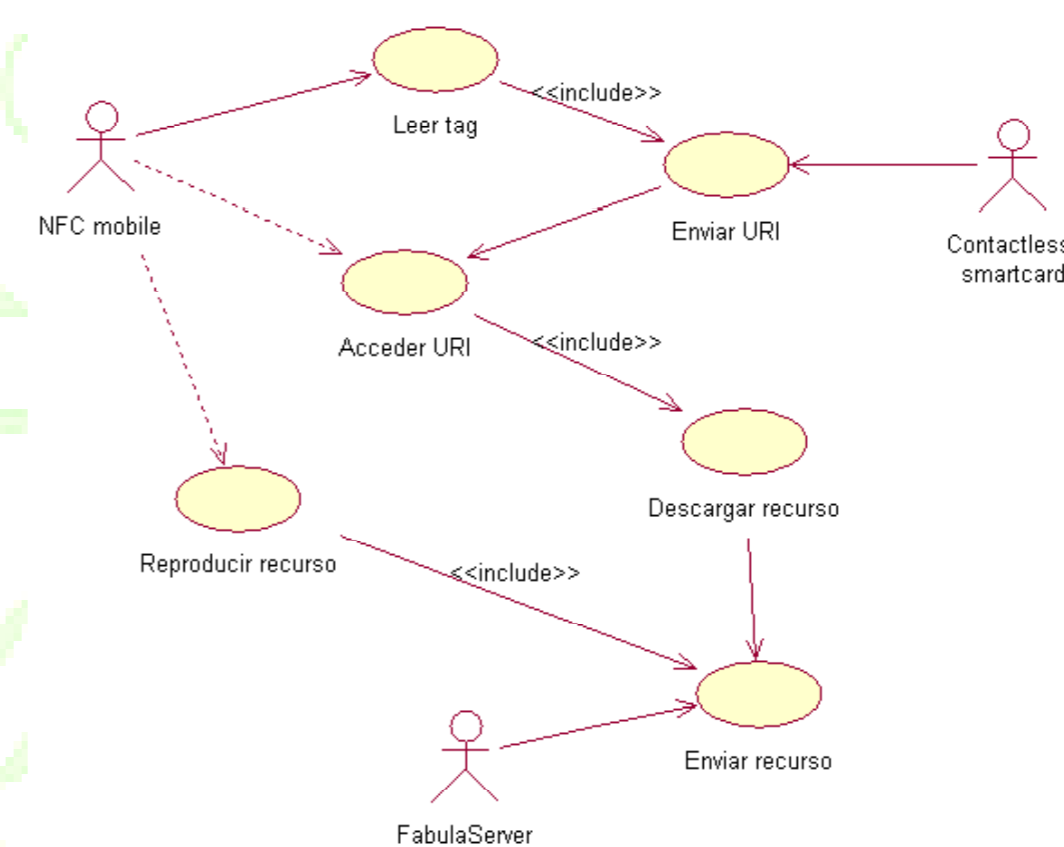
2. Objetivos

- Facilitar el **acceso ágil** a información asociada a **objetos reales** y en diversos formatos **multimedia**.
- Los recursos deben permitir extraer más información del lugar u objeto con el que interactuemos y **transformar la información** para que sea más accesible.

3. Resultados obtenidos

Fabula

Utilizando tarjetas sin contacto, síntesis de voz y móviles. Permite transformar en tiempo real un texto en audio y asociarlo a una tarjeta sin contacto.

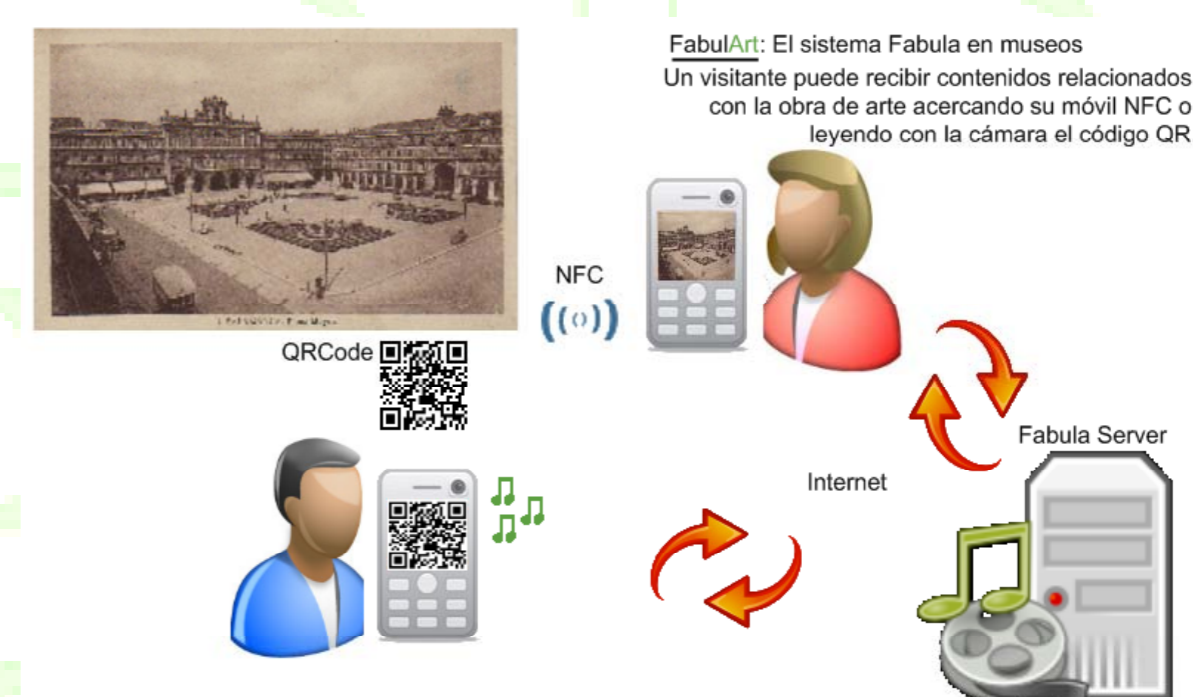


PharmaFabula

Escuchando el prospecto de un medicamento acercando el móvil a la caja; utilizando NFC o QR Codes.

FabulArte

Interactúa, comenta y escucha a las obras de arte.



[descarga este póster](#) | [escucha un resumen](#) | [página principal](#)



Descarga un lector de QR Codes gratuito: <http://reader.kaywa.com>



Club de Innovación

UNIVERSIDAD PONTIFICIA DE SALAMANCA-FUNDACIÓN CAJA DUERO

