

Annex A:

Aquí podeu trobar els workpackages en els que s'ha dividit aquest projecte:

Project: Tutorials amb software 3D	WP ref: (1)		
Major constituent: (Software)	Sheet 1 of 6		
Short description: Triar el software 3D que millor s'adapti a les necessitats del treball. Després de descartar Blender i Ogre3D, les feines es duen a terme amb Unity3D. Fer totes les proves possibles amb Unity3D per tal d'adquirir habilitat amb el software per la posterior creació / modelatge de la figura 3D final.	Planned	start	date:
	06/02/2016		
	Planned	end	date:
	28/02/2016		
	Start event: 06/02/2016		
	End event: 20/03/2016		
Internal task T1: Trobar tutorials útils per trastejar el programa	Deliverables:	Dates:	
Internal task T2: Instal·lar l'aplicació seleccionada			
Internal task T3: Fer els tutorials			

Project: Provar extraccions d'aplicació	WP ref: (2)		
Major constituent: (Software)	Sheet 2 of 6		
Short description: Mitjançant Unity com a programa generador de l'aplicació, es duran a terme diverses proves per extreure l'aplicació i veure-la en diferents plataformes.	Planned	start	date:
	21/03/2016		
	Planned	end	date:
	30/03/2016		
	Start event: 21/03/2016		
	End event: 30/03/2016		
Internal task T1: Extreure l'aplicació amb les eines que disposa Unity per a diferents plataformes i sistemes operatius.	Deliverables:	Dates:	

Project: Model sala 3D	WP ref: (3)		
Major constituent: (Prototip)	Sheet 3 of 6		
Short description: Mitjançant el sensor RGBD Structure de la casa Occipital juntament amb un iPad i el bracket per acoblar-lo, escanejar la sala de restauracions del museu. Amb el sensor ja instal·lat, escanejarem la taula de la sala, ja que les seves cantonades podrien ser un bon inici.	Planned	start	date:
	29/02/2016		
	Planned	end	date:
	07/03/2016		
	Start event: 31/03/2016		
	End event: 05/04/2016		
Internal task T1: Obtenir iPad + Bracket	Deliverables:	Dates:	
Internal task T2: Instal·lar les aplicacions necessàries			
Internal task T3: Calibrar el sensor			
Internal task T4: Escanejar la sala i parts interessants			
Internal task T5: Extreure model de punts			

Project: Creació / Modelat figura 3D	WP ref: (4)	
Major constituent: (Prototip)	Sheet 4 of 6	
Short description: Gràcies al programa seleccionat (Unity3D, en aquest cas) crear/modelar una figura en 3D atractiva i adequada per un públic infantil sobre una temàtica escollida per tal de donar suport educatiu al museu.	Planned start date:	08/03/2016
	Planned end date:	24/04/2016
	Start event: 06/04/2016 Frist prototype: 26/04/2016 End event: 01/06/2016	
Internal task T1: Escollir temàtica Internal task T2: Storyboard del resultat final al que s'espera arribar Internal task T3: Crear / Modelar la figura segons storyboard Internal task T4: Dotar la figura de qualitats físiques Internal task T5: Aplicar textures i color a la figura	Deliverables:	Dates:

Project: Registre de la figura 3D al model de punts	WP ref: (5)	
Major constituent: (Software)	Sheet 5 of 6	
Short description: Escollir el punt on anclar la figura, per definir-hi un pla. Definir el registre (manual / automàtic). Dotar de perspectiva i escala la figura 3D per cada moviment de la "càmera", és a dir, per cada frame, perquè es fongui amb la realitat de la sala.	Planned start date:	25/04/2016
	Planned end date:	01/05/2016
	Start event: 05/05/2016 End event: 01/06/2016	
Internal task T1: Escollir punt d'ancoratge Internal task T2: Definir l'ancoratge (manual / automàtic) Internal task T3: Donar perspectiva i escala a la figura	Deliverables:	Dates:

Project: Integració	WP ref: (6)	
Major constituent: (Simulació)	Sheet 6 of 6	
Short description: Assemblar la figura final 3D en el model de punts de la sala. Passar la informació a la tauleta. Gravar el resultat final.	Planned start date:	02/05/2016
	Planned end date:	29/05/2016
	Start event: 02/06/2016 End event: 17/06/2016	
Internal task T1: Generar el codi d'assemblatge Internal task T2: Comprovar el resultat	Deliverables:	Dates: