



Propuesta de Valor.

Nuestro principal **objetivo** es ofrecer una **nueva aplicación de la realidad aumentada** cuyo uso se está extendiendo en empresas que buscan acercar a los clientes sus productos a través de tecnologías revolucionarias. Nuestro proyecto se centra en proporcionar una **forma innovadora de visualizar las ilustraciones de libros** de cualquier tipo con las siguientes **ventajas**:

- **Comodidad y fácil accesibilidad** al producto a través de una **aplicación sencilla para móviles** que pueda utilizar cualquier tipo de lector y adaptable a una gran variedad de libros.
Simplemente, el usuario escanearía una palabra del texto o realizaría manualmente una búsqueda en la aplicación, obteniendo una infinidad de opciones para visualizar de un modo distinto y más cercano una ilustración del elemento buscado.
- No necesita de libros especializados que incorporen códigos del tipo QR u otros.
- La **visualización tridimensional de los personajes y paisajes favoritos** de los cuentos y novelas o de las imágenes de libros académicos gracias al **principio de la realidad aumentada (RA)** que proporciona una **visión didáctica y más real de estos**.



- ➔ En cuanto a las **lecturas de entretenimiento**, proponemos la **recopilación de una amplia variedad de ilustraciones** proporcionadas de forma voluntaria por aficionados a los libros (**fanarts**) que permita al usuario tener a su alcance distintas representaciones de sus personajes o elementos favoritos para elegir la que más se adecúe a su imaginación y a sus gustos.

De esta manera, lograríamos una **plataforma atractiva e interactiva** por reunir una gran cantidad de *fanarts* pero con el añadido de que estas puedan ser visualizadas sobre los libros de los usuarios con la realidad aumentada.



- En cuanto a las **lecturas más didácticas**, nuestro propósito es hacer que los libros no se queden atrás en el entorno digital que no deja de crecer día a día y así lograr **mejorar el aprendizaje de conocimientos** y **atraer al mundo de la lectura**, principalmente, a **niños y jóvenes** que prácticamente han nacido rodeados de tecnología.