



El rincón de ILAF OGC – Febrero 2015

Sabías que...

Open Geospatial Consortium ha aprobado Augmented Reality Markup Language 2.0 Interface Standard (ARML 2.0) como estándar de codificación. El documento está disponible en el siguiente enlace <http://www.opengeospatial.org/standards/arml>

ARML 2.0 proporciona una codificación abierta, no propietaria que permite especificar el aspecto visual y el mundo real (incluyendo la ubicación) de los objetos virtuales en una escena de Realidad Aumentada (AR). Además, ARML 2.0 define una interfaz (basado en ECMAScript) para comunicar cómo seleccionar la entrada del usuario, consultas y dinámicamente cambiar las propiedades de estos objetos virtuales.

La realidad aumentada proporciona información generada por ordenador sobre imágenes del mundo real, normalmente en tiempo real. La superposición proporciona información - contenido de AR, es decir, texto y símbolos - asociado a objetos del mundo real en esas imágenes.

AR requiere de un dispositivo como un *smartphone* para proporcionar una visualización transparente de escenas del mundo real. El dispositivo también debe tener sensores de localización (GPS) y sensores que detectan e informan del movimiento y orientación de la cámara. Un servidor de AR tendrá datos sobre la ubicación de los objetos del mundo real (coordenadas espaciales o patrones visuales que pueden ser monitorizados en la cámara del dispositivo) e información de una base de datos de contenido AR. De este modo, el servidor hace la correspondencia de objetos reales en la imagen a objetos AR y los muestra al usuario. La escena y objetos superpuestos se actualizan constantemente a medida que la cámara se mueve. Los usuarios interactúan con el sistema señalando y moviendo la cámara, pasiva o activamente seleccionando los objetos del mundo real para ver el contenido AR asociado. Por ejemplo en un paisaje de montaña el contenido AR podría informar sobre el nombre de la montaña más cercana al centro de la vista.

Varios proveedores incluyen información de propietarios de restaurantes, oficinas de turismo, para proporcionar el contenido AR generado por el ordenador asociados a un lugar en particular. El contenido sólo se puede utilizar con la plataforma de AR de ese proveedor. ARML 2.0, por otro lado, proporciona un lenguaje de codificación y servicio de interfaz abierta. De este modo, si los proveedores implementan servicios de interfaz ARML 2.0 podrán producir contenido AR que podrá ser utilizado en cualquier plataforma de cualquier fabricante. Además la mayoría de contenido propietario existente se puede convertir en un proceso por lotes a ARML 2.0, abriendo así acceso a múltiples plataformas y aplicaciones de RA.

Para más información véase el proceso de adopción del estándar en [ARML 2.0 Standard Working Group](#).

Noticias OGC

09/02: [Carl Reed deja el cargo de Director Ejecutivo de Standards Program OGC](#)

10/02: [OGC y OMA exhibirán juntos en el Mobile World Congres 2015](#)

17/02: [OGC adopta el estándar *Moving Feature Encoding*](#)

24/02: [ARML 2.0, nuevo estándar de codificación OGC](#)

24/02: [OGC ha aprobado el documento Smart Cities Spatial Information Framework white paper](#)

27/02: [OGC solicita comentarios del documento fundacional del grupo Common DataBase Standards Working Group](#)

Próximos eventos

- [Mobile World Congress](#) - 2-5/03/2015
- [OGC TC/PC Meetings - Barcelona](#) - 9-13/03/2015
- [Locate15](#) - 10-12/03/2015
- [OGC and Fraunhofer IOSB Workshop at ISCRAM 2015: Geospatial ICT Support for Crisis Management and Response](#) - 24/05/2015

¡Más sobre OGC en la [web](#) del Foro Ibérico y Latinoamericano de OGC!