

Glob3 Mobile: Sistemas de Información Geográficos 3D en entornos de Movilidad



Alfonso Pedriza Rebollo

1. INTRODUCCIÓN.

2. TRABAJOS INICIALES

3. GLOB3 MOBILE

4. CONCLUSIONES

5. TRABAJOS FUTUROS

Evolución de la movilidad

- 59% de smartphones.
- 23% de Tablets.



INTRODUCCIÓN

Diversidad de plataformas.

- Plataformas de desarrollo independientes.
- Lenguajes de programación propios.



INTRODUCCIÓN

Sistemas de Información Geográficos 3D

- Gran aceptación y vistosidad.
- Valor añadido y diferenciador para los SIG.



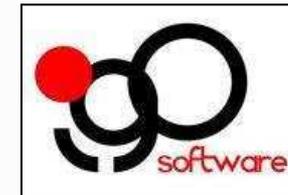
ReadyMap



 WebGL Earth

OSG EARTH

Origen del Proyecto



INTRODUCCIÓN

Objetivo

- Globo virtual 3D multiplataforma.



1. INTRODUCCIÓN.

2. TRABAJOS INICIALES

3. GLOB3 MOBILE

4. CONCLUSIONES

5. TRABAJOS FUTUROS

TRABAJOS INICIALES

HTML5 & WebGL

- Navegador con soporte OpenGL ES 2.0.



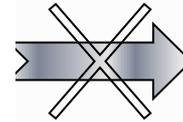
TRABAJOS INICIALES

C++ & NDK

- Navegador con soporte OpenGL ES 2.0.



&



TRABAJOS INICIALES

Evolución de WebGL

- Futuro de HTML 5.
- Incorporación de soporte WebGL a los navegadores.



1. INTRODUCCIÓN.

2. TRABAJOS INICIALES

3. GLOB3 MOBILE

4. CONCLUSIONES

5. TRABAJOS FUTUROS

Entorno Tecnológico



iOS



ANDROID

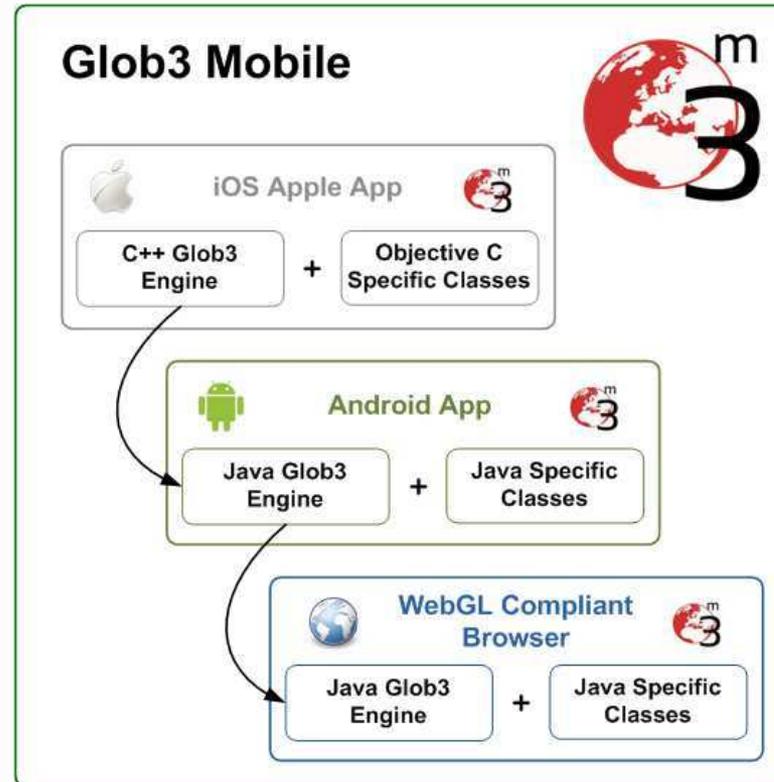


HTML5

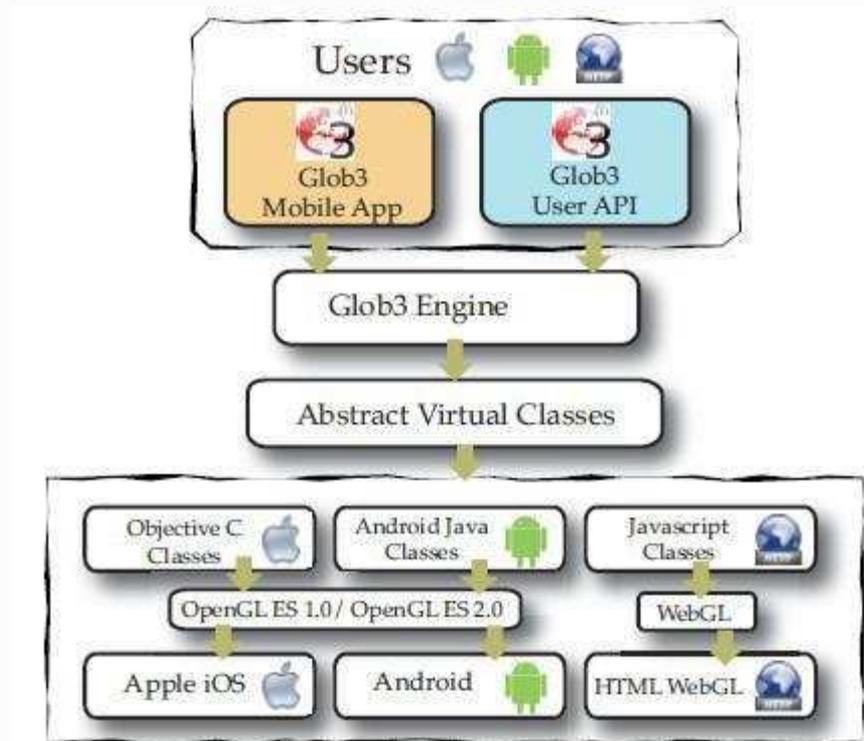


CICLO DE VIDA DESARROLLO

- Conversor: C++ → Java.
- GWT: Java → JavaScript.



Arquitectura de la Solución



1. INTRODUCCIÓN.

2. TRABAJOS INICIALES

3. GLOB3 MOBILE

4. CONCLUSIONES

5. TRABAJOS FUTUROS

Estado del Proyecto

- Globo Virtual 3D.
- Modelo Digital del Terreno.
- Servicios WMS.
- Markers.
- Capas cacheadas.



Plataformas Soportadas



iPhone



iPad



Android



HTML5
WebGL

1. INTRODUCCIÓN.

2. TRABAJOS INICIALES

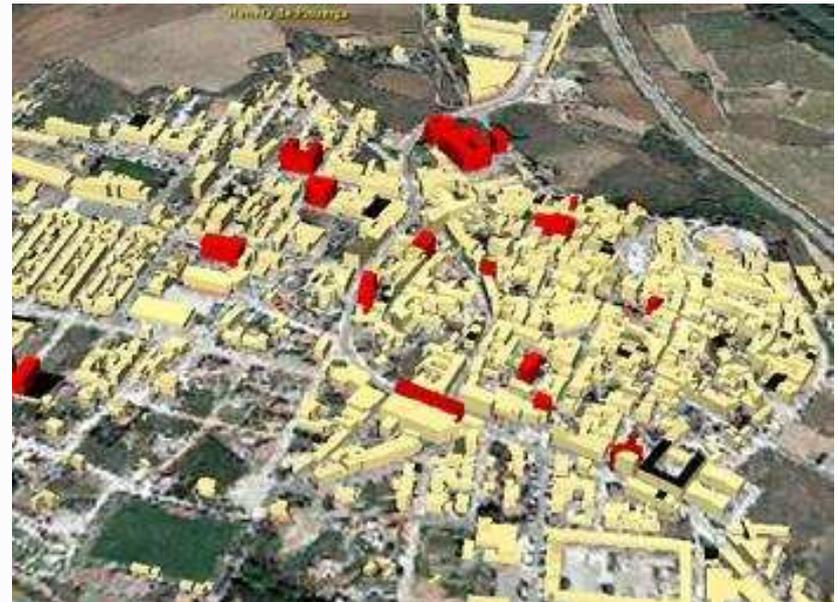
3. GLOB3 MOBILE

4. CONCLUSIONES

5. TRABAJOS FUTUROS

Nuevas Funcionalidades

- Modelos 3D.
- Formatos vectoriales.
- Sensores.
- Redes Sociales.
- Nubes de puntos.



TRABAJOS FUTUROS

AVANZA Competitividad



Preguntas



Gracias

alfonsopedriza@grupotecopy.es

