

La Carrera de Ingeniería de Sistemas le invita a participar de:

INNOVANDO LA FORMA EN QUE INTERACTUAMOS CON EL MUNDO

Taller de Realidad Aumentada Intermedio

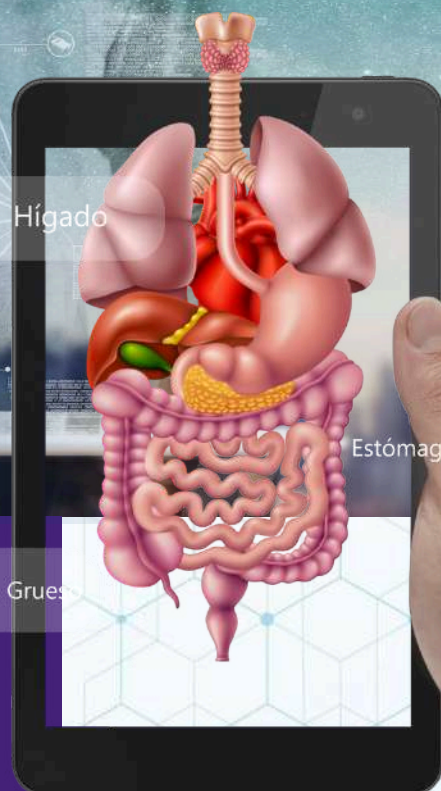


Docente

Lorena Morayma Huasco Aruqipa

Ingeniera en sistemas con una sólida trayectoria en el campo del desarrollo de software, con más de 5 años de experiencia, su enfoque principal se centra en el desarrollo frontend y de aplicaciones móviles.

Además, con su conocimiento y experiencia en el campo de la realidad aumentada la destacan como una profesional cualificada en la creación de experiencias digitales inmersivas y vanguardistas.



Puedes inscribirte a través del siguiente formulario:



Inscripciones:

Del 15 de Abril al 2 de mayo de 2024

Clases:

2, 3 y 9 de Mayo de 2024

Entrega de certificados:

27 de Mayo de 2024

Horario:

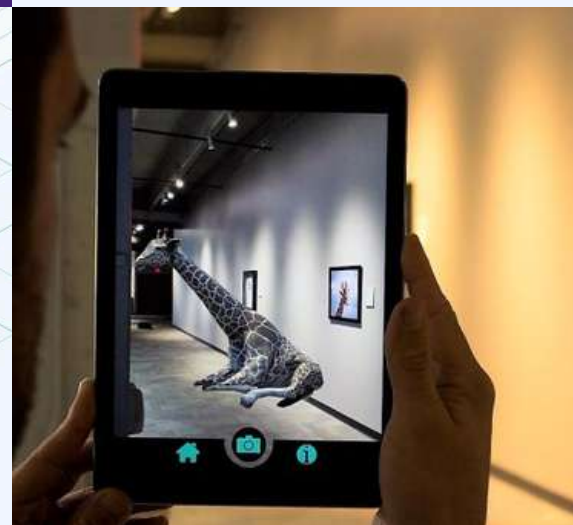
20:00 a 21:30 Horas

Duración:

3 días

Modalidad:

Virtual mediante la plataforma Zoom y Classroom



¿Qué es la Realidad Aumentada?

La realidad aumentada (RA) fusiona el mundo real con elementos digitales, superponiendo información como imágenes y gráficos en dispositivos como gafas o pantallas de teléfonos. Su aplicación abarca diversos campos, desde juegos y educación hasta medicina y arquitectura. La RA permite interactividad, involucrando a los usuarios en experiencias enriquecidas donde pueden interactuar con objetos virtuales en su entorno real. Aunque muchos la experimentan a través de dispositivos móviles, como filtros de redes sociales, la tecnología también se ha desarrollado en hardware específico, como lentes de realidad aumentada. A medida que evoluciona, la RA promete una mayor integración en nuestra vida cotidiana y en diversas industrias, transformando la forma en que interactuamos con el mundo que nos rodea.



Objetivo:

En este taller se aprenderá habilidades específicas relacionadas con markers, permitiendo crear experiencias de realidad aumentada más controladas y detalladas. Al aplicar estos conocimientos en proyectos prácticos, se podrá consolidar habilidades y comprender mejor cómo aprovechar los markers en el diseño de experiencias impactantes de realidad aumentada.

Dirigido:

Comunidad Universitaria
Público en general

Beneficios:

- Certificado con valor curricular (12 horas académicas)
- Entrega de recursos digitales
- Desarrollo de habilidades prácticas
- Desarrollo de proyecto personalizado



Temario

INTRODUCCIÓN 1

- Introducción a las interacciones de Realidad Aumentada.
- Introducción de contenido de Realidad Aumentada.

ENTORNO UNITY 2

- Unity 3D como plataforma de desarrollo para Realidad Aumentada.
- Bases de lenguaje C#
- Creación del primer proyecto, llevando a la práctica.

COMPONENTES 3

- Componentes de un Objeto
- Uso de los game objects y game components desde código.
- Animación de un objeto con C#.

CONFIGURACIONES 4

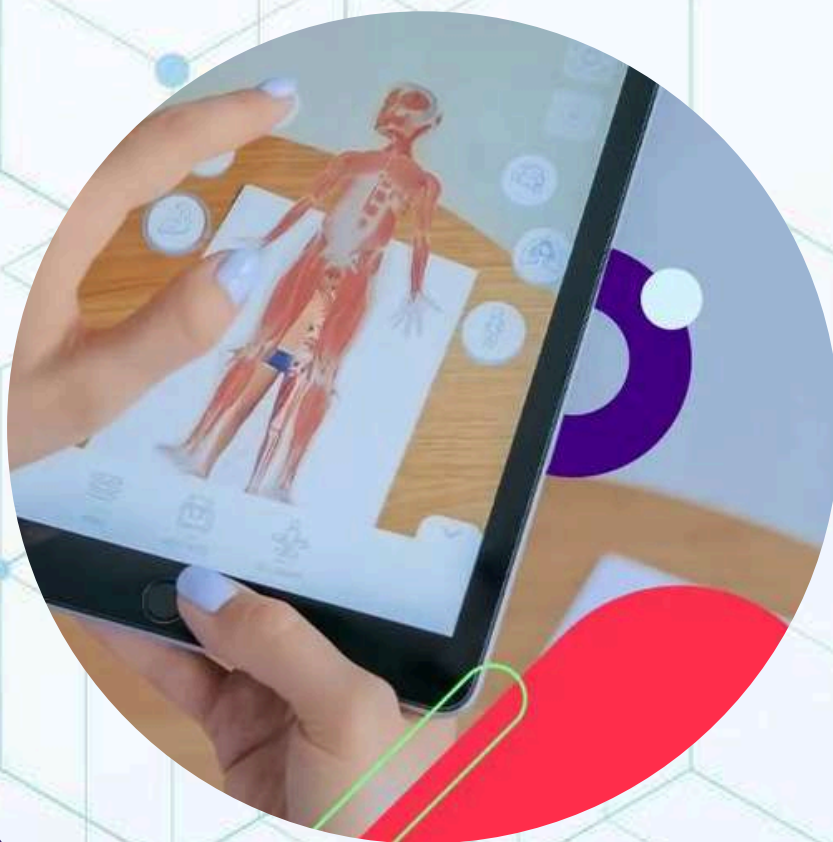
- Configuraciones AR.
- Acoplar la Realidad Aumentada al proyecto de ejemplo
- Interacción y manipulación de modelos en tiempo real.

EXPORTACIÓN A ANDROID 5

- Integración de características específicas de Android en experiencias de Realidad Aumentada.
- Pruebas y depuración en entornos Android.

PROYECTO FINAL 6

- Desarrollo y ejecución del proyecto final en Unity.
- Presentación y evaluación de proyectos por parte de los estudiantes.





Inversión:

Inversión total de Bs. 150
El pago incluye todos los recursos digitales que se utilizarán en el Taller.

Orientación Metodológica:

- Métodos: Aprendizaje basado en problemas
- Estrategias: Trabajo Individual

Estrategia de Evaluación:

Se realizará la preparación de un proyecto para su evaluación final y se lo presentará hasta el 13 de mayo.



Contáctenos:



Correo Electrónico:
secretaria.ingenieria@usalesiana.edu.bo



Celular:
67006926



Teléfono:
2305210 - 2305252 Int. 1351



Dirección:
Carrera Ingeniería de Sistemas, Bloque B,
Piso 2, Campus Universitario, Av.
Chacaltaya #1258, Zona Achachicala - La
Paz