



VISON FIA Game Character Model 3D

El taller que estabas esperando para crear aplicaciones de realidad aumentada,
virtual y mixta

Objetivo

Difundir a la comunidad FIA las técnicas para aprender a desarrollar aplicaciones de realidad aumentada, virtual y mixta.

Inscripciones

Para participar sólo deberán estar inscritos en Visión 2016.

Actividades

- Desarrollo de aplicaciones de realidad aumentada.
- Desarrollo aplicaciones de realidad virtual y mixta.

Taller de realidad aumentada

Se presentará un panorama general del desarrollo de aplicaciones con técnicas de realidad aumentada. El binomio de Unity3D y SDK Vuforia proporcionan una plataforma para crear aplicaciones que implementen Realidad Aumentada para móviles, utilizando un interfaz visual que facilita el desarrollo de la aplicación junto con el soporte para múltiples lenguajes de programación. Los participantes del taller obtendrán los conocimientos necesarios en el campo del diseño de aplicaciones para implementar Realidad Aumentada haciendo uso del SDK de Vuforia sobre Unity.

Requisitos mínimos: Conocimientos de programación orientada a objetos.

Taller de realidad virtual y mixta

Introducir al estudiante en el mundo de la Realidad virtual – mixta y la creación de contenidos inmersivos basados en tecnología Unity. Aprenderá el flujo de trabajo y los requerimientos necesarios para crear aplicaciones y juegos de realidad virtual para dispositivos móviles y poder así crear un juego de forma autónoma para móviles empleando Google Cardboard.

En éste taller se presentan aplicaciones interactivas que se componen de una escena de realidad mixta, sobreponiendo una imagen 3D una imagen del entorno en tiempo real. En la actualidad los dispositivos móviles más usados están dotados de cámaras y el poder de procesamiento para realizar aplicaciones de realidad aumentada y mixta. Estas técnicas, permiten una integración entre el mundo real y la realidad virtual lo que posibilita aumentar la percepción del usuario a través de los datos que se generan en tiempo real.

Requisitos mínimos: Conocimientos de programación orientada a objetos.

Premios

- Certificados en el taller desarrollado.

Fechas importantes

- Taller de Realidad Aumentada 21/10/16
Hora: 9.00 a.m. a 11:00 a.m.
 - Tiempo 2 horas
 - Laboratorio con Windows 10, Visual Studio 2015, Unity 5.5, Vuforia, librerías de Google Cardboard
 - Dispositivos móviles Android
- Taller de Realidad virtual y mixta 21/10/16
Hora: 11:00 a.m. a 1:00 p.m.
 - Tiempo 2 horas
 - Laboratorio con Windows 10, Unity 5.5, Vuforia, librerías de Google Cardboard
 - Dispositivos móviles Android

Expositores

MITSUNORI JAVIER NAKASONE YARA, Taller de Realidad Virtual, escuela de ingeniería de computación y sistemas, especialista en desarrollo de videojuegos, aplicaciones de realidad aumentada, virtual y mixta.

ERICK MARCO CAJAS ARAGON, Taller de Realidad Aumentada, escuela de ingeniería de computación y sistemas, especialista en desarrollo de videojuegos y aplicaciones de realidad aumentada.