

Título
INTRODUCCIÓN A LA REALIDAD AUMENTADA CON EL USO DE UNITY Y VUFORIA
Resumen
<p>La realidad aumentada (como su propio nombre indica) es un tipo de tecnología relativamente emergente que “aumenta” la realidad, es decir, permite combinar el mundo real con elementos del ámbito virtual. En otras palabras, es posible añadir información virtual a la información física ya existente. Para ello se necesita un dispositivo (como puede ser un Smartphone, Tablet, Videoconsola, Netbook) que disponga de una pantalla, una cámara, un software de realidad aumentada, así como “activadores” de RA. En este tutorial se pretende introducir al participante en esta tendencia con el uso de Unity (es un motor de videojuego multiplataforma creado por Unity Technologies) en conjunto con Vuforia que son librerías especializadas para crear realidad aumentada en múltiples plataformas donde su rango de precio es razonable y no hay costo inicial para desarrollo o educación.</p>
Contenido
<p>Definición de realidad aumentada. Diferencias entre realidad aumentada y realidad virtual. Información de cómo descargar las herramientas. Instalación de Unity. Inclusión de las librerías de Vuforia. Explicación del entorno Unity. Primeros pasos en Unity. Creación y carga de base de datos de activadores RA en Unity. Creación de aplicación en realidad aumentada. Ejemplos de aplicaciones en realidad aumentada.</p>
Duración
Un día completo.
Público Objetivo
Profesionales o estudiantes de Computación, Informática o Sistemas que estén interesados en conocer e implementar realidad aumentada
Equipos Requeridos
<p>Se requiere de computadores con acceso a Internet y cámaras web para los participantes. Se requiere de un computador con acceso a internet, cámara web y proyector para los presentadores.</p>

Breve CV de los Presentadores

Pedro Luis Oviedo. Ingeniero Electrónico en Computación, Universidad Yacambú (2016), estudiante de la maestría Ciencias de la Computación mención redes, UCLA. Diplomado en Seguridad de la Información, UCLA (2017). Diplomado en Formación Académica Profesional en Educación Universitaria (2017). Actualmente Docente Titular de la Universidad Yacambú (desde el 2016). Actualmente Jurado de Trabajos de Grado en la universidad Yacambú (desde el 2016).

Actualmente Coordinador en el departamento de Redes y Tecnologías en la Universidad Fermín Toro, Cabudare

Miembro de la (SVC) Sociedad Venezolana de Computación (Desde el 2015). Participante activo de la (CoNCISa) Conferencia Nacional de Computación, Informática y Sistemas (desde el 2015)

Mención Especial al trabajo de grado "Sistema Para el Reforzamiento del Deletreo en Educación Primaria". CoNCISa-EVI 2015.

José Gregorio Ramos. Estudiante de Ingeniería Electrónica en Computación en la Universidad Yacambú (En espera de la entrega de Título)

Actualmente Analista en el departamento de Telemática de la Universidad Fermín Toro, Cabudare