



Chroma



REALIDAD AUMENTADA CON VUFORIA Y UNITY

Nunca es tarde para aprender un poco más

LA REALIDAD ES DEMASIADO... REAL

- | Convoca

Thinking Dojo - Escuela de Arte y Diseño Interactivo

- | Objetivo

Nos enfocamos en darte herramientas para que relaciones el espacio virtual con el espacio real. Aprenderás a evaluar la calidad de los elementos que detectará tu programa de realidad aumentada para desplegar correctamente imágenes, videos o modelos 3D. Realizarás un proyecto final que integre todos los elementos aprendidos.

- | Información General

Integrar el mundo real con el mundo virtual era ciencia ficción hace unos años. Hoy en día, gracias a los avances tecnológicos, se pueden crear experiencias de realidad aumentada o mixta para enriquecer tus proyectos de modelado 3D, tus proyectos arquitectónicos, de diseño o para tus campañas de Marketing ATL/BTL. Descubre con nosotros como aprovechar al máximo estas tecnologías.

- | ¿Es para ti? - Perfil del alumno

Este curso comienza desde los fundamentos por lo que no necesitas tener conocimientos previos. Si quieres sacarle el mayor provecho te recomendamos aprender también diseño 3D, edición de video y fundamentos de programación.

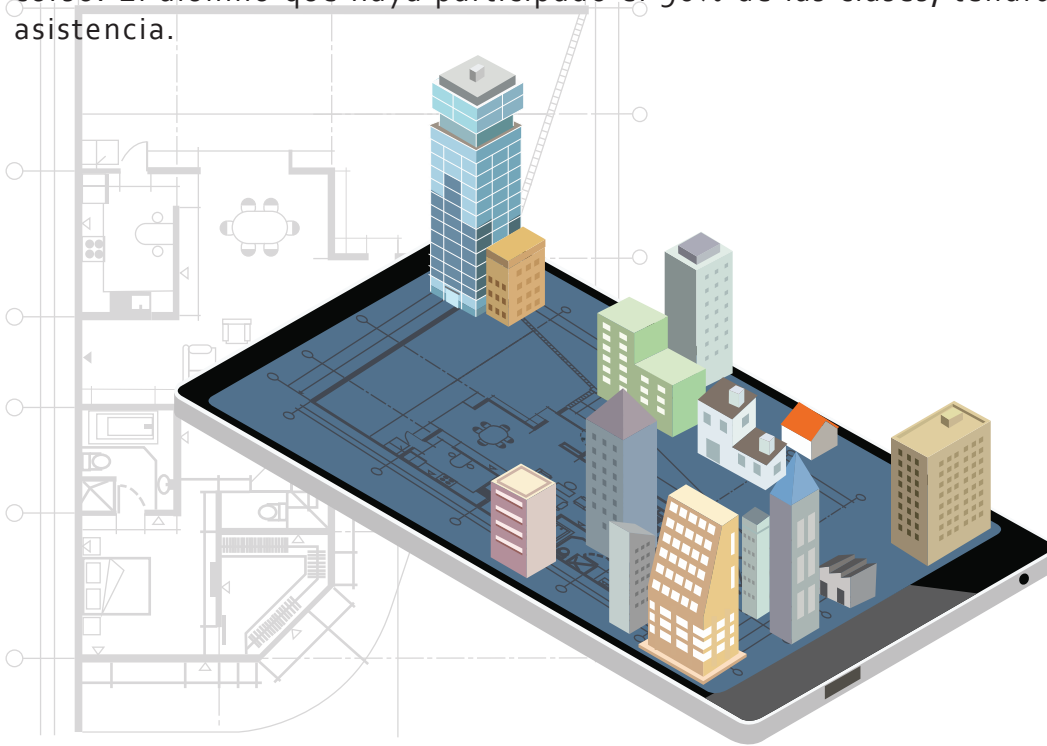
- | Aprendizajes esperados

- Crearás experiencias de RA con:
 - Imágenes
 - Videos perforados
 - Modelos 3D superpuestos
- Vincularás y evaluaras tracks de:
 - Imágenes (tarjetas, portadas de libros o cajas, anuncios en revistas, planos arquitectónicos, etc)
 - Códigos similares a los QR
 - Objetos reales (maquetas, juguetes, muebles, objetos de diseño, muebles, etc)
 - Reconocimiento de texto y superficies



- | Requisitos para la entrega del diploma

Es necesario pasar satisfactoriamente la evaluación final para poder obtener el certificado del curso. El alumno que haya participado el 90% de las clases, tendrá derecho a una constancia de asistencia.



- | Duración
5 sesiones de 4hrs.
20 hrs. en total

- | Inversión
\$52,200
Paquete para 5 personas
Este precio ya contiene
el IVA del 16%

- | Iniciamos
13 de julio de 2015

TEMARIO

- | Bloque 0 - Introducción

Realidad virtual
Realidad Aumentada
Unity3D
Motores de juego
Qualcomm Vuforia

- | Bloque 1 - Unity

Interfaz de Unity
Sistema coordinado
Assets
Prefabs
Escenas

- | Bloque 2 - Vuforia

Vuforia y Unity 3D
Image Targets
Targets cilíndricos
Smart Terrain
Cloud Recognition
Reconocimiento de texto

- | Bloque 3 - Interacciones

Colisionadores, cuerpos rígidos y física
Sistema de animación de Unity
Animación con código
Eventos
Interfaz de usuario

- | Bloque 4 -Extras

Optimización para dispositivos móviles
Publicación para iOS y Android
Tips de rendimiento

La diferencia entre lo ordinario y lo extraordinario es ese pequeño extra