



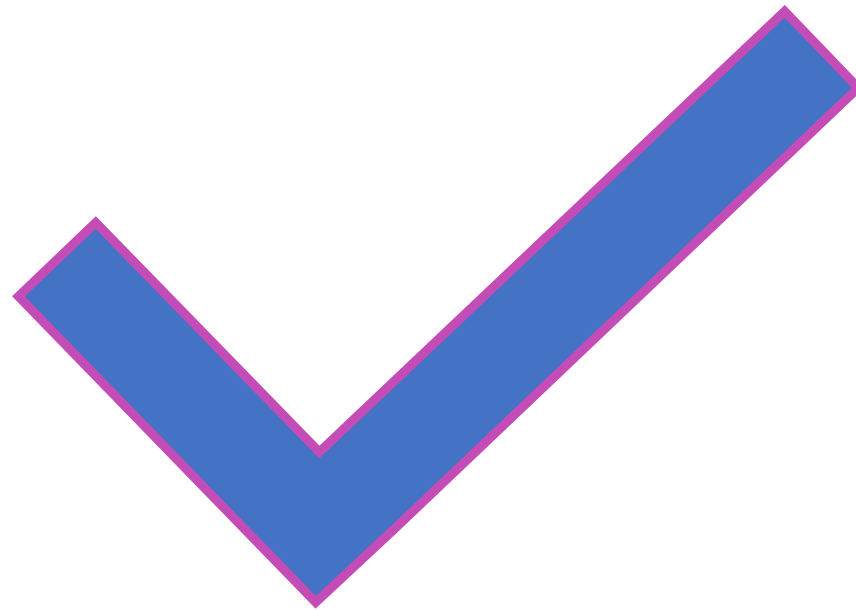
Bienvenidos

Jorge Luis Pérez Medina

Definamos algunos acuerdos

- Dos descansos entre horas
 - Entre la primera hora y la segunda
 - Entre la segunda hora y la tercera
- Entregas los jueves hasta las 18h30 de las asignaciones de la semana anterior
- Tutorías posiblemente los lunes entre 8h – 8h50 (**a confirmar**)
- Usemos los canales de Teams para comunicarnos
- Respeto, compartir ideas, aceptar las diferencias
- Puntualidad

Revisemos el sílabo y pautas generales



Proyecto de la asignatura

Propuesta 1

Un juego serio para conocer los espacios de la Universidad de Las Américas.

Los estudiantes foráneos que desean estudiar en la Universidad requieren de un producto digital en 3D (o virtual) que les permita conocer las instalaciones de los diferentes campus a distancia.

Se desea que la visita a los ambientes universitarios esté acompañada por retos y/o desafíos que permitan que los participantes alcancen un nivel dentro del juego.

Una vez el estudiante se encuentre dentro del campus universitario la modalidad de juego podría cambiarse al uso de la realidad aumentada.

Proyecto de la asignatura

Propuesta 2

Feria artesanal con realidad virtual.

Las ferias artesanales son espacios en donde los artesanos pueden exhibir sus productos artesanales al público, estas son llamadas artesanías y son creaciones hechas a manos. La importancia de tener estos lugares es debido a que a través de ellos pueden comercializar sus elaboraciones y así poder generar ingresos a todo este rubro, además de brindar espacios para transmitir cultura nivel país. La problemática que se viene arrastrando desde hace tiempo, ya que existen distintos factores externos que han interrumpido la jornada laboral de los artesanos, tales como paralizaciones, marchas y movimientos sociales emergentes, etc.

Hoy en día el rubro artesanal se ve nuevamente afectado, esta vez producto de la crisis sanitaria que se está viviendo a nivel mundial, los artesanos han tenido dificultades en la promoción y venta de sus productos. Mediante la creación de una plataforma virtual en 3D, el artesano llegará a su público sin necesidad de salir de su hogar, ya que esta simulará el entorno de una feria artesanal en 3D en donde se puede navegar y ver las artesanías.

Proyecto de la asignatura

Propuesta 3

Simulación digital de espacios de trabajos colaborativos basados en Realidad Virtual

Para que una empresa pueda realizar la transición a la industria 4.0 debe de contar con herramientas tecnológicas que implementen entornos virtuales que simulen el entorno real. Los arquitectos desean hacer estudios con relación al feeling de los usuarios con relación a diversas condiciones (luz, espacio, etc).

Para llevar a cabo esta labor, los arquitectos deben contar con espacios flexibles que les permitan configurar un ambiente interior a partir de elementos 3D. Posteriormente, los usuarios podrán visualizar los ambientes virtuales previamente diseñados por el arquitecto y poner anotaciones de manera colaborativa, es decir, varias personas pueden editar de manera colaborativa dichas anotaciones.

Proyecto de la asignatura

Propuesta 4

La TV digital basada en Realidad Virtual o Realidad Aumentada

Actualmente la cantidad de desechos que se genera con la compra y reposición de un TV digital hace necesario que se busquen alternativas sostenibles al problema de los desechos. Generalmente un TV es un dispositivo físico que se instala en un ambiente en el hogar, impidiendo la movilidad de su propietario.

Un dispositivo móvil, como un smartphone, es una alternativa para resolver el problema de la movilidad. El problema con estos dispositivos es que sus pantallas son bastante reducidas por lo que varios usuarios no pueden visualizar desde la misma perspectiva un canal televisivo. En este contexto de movilidad y sostenibilidad se debe buscar un mecanismo para proponer la televisión digital del futuro.

Proyecto de la asignatura

Propuesta 5

Simulación digital de espacios de trabajos colaborativos para el diseño de interfaces de usuario basados en Realidad Virtual

Para que una empresa de desarrollo pueda realizar la transición a la industria 4.0 debe de contar con herramientas tecnológicas que implementen entornos virtuales que simulen el entorno real de ejecución de sistemas interactivos. Los diseñadores de software desean hacer estudios con relación al feeling que tienen los usuarios finales con relación a al uso de un prototipo interactivo.

Para llevar a cabo esta labor, los diseñadores deben contar con espacios flexibles de construcción de interfaces de usuario que les permitan crear/configurar un prototipo interactivo de una aplicación en estudio. Posteriormente, los usuarios finales podrán visualizar las interfaces de los prototipos realizados previamente diseñados y poner anotaciones de manera colaborativa, es decir, varias personas pueden editar de manera colaborativa dichas anotaciones.

Resumen de la clase - aspectos

- Revisamos el sílabos
- Se revisaron los temas a desarrollar
- Se dieron instrucciones de los portafolios
- Se definieron acuerdos
- Se comento acerca de la instalación en Unity
- Se presentaron los proyectos
- Se tiene pendiente la creación de los equipos
- Podemos usar Teams como medio de comunicación alternativo

Foto de la clase

