Formato \*.doc o \*.docx

• Tamaño carta

• Fuente de letra Times New Roman 12

• Extensión de 4 a 10 páginas

• Interlineado 1.5

• Citación bibliográfica en normas APA

• TÍTULO DE PROYECTO INTEGRADOR

Una nota EDITORIAL. Que es una reflexión del docente tutor o coordinador de proyecto según temática manejada en el proyecto Integrador del semestre correspondiente según lo dispuesto por la unidad de investigación y/o el grupo de investigación EIDON .

• En esta nota editorial el coordinador o tutor del proyecto integrador debe hacer un planteamiento claro de la temática o problemática a resolver y justificarla frente a las políticas y disposiciones institucionales.

Un MARCO DE REFERENCIA como síntesis de los marcos teórico, conceptual y/o Estado del arte construidos para el desarrollo del proyecto integrador como parte de un proyecto de investigación propiamente dicho para alguna de las líneas de investigación del grupo EIDON o para el cumplimiento de las políticas de la unidad de investigación y nivel de formación para cada programa técnico profesional. Puede incluir imágenes para reforzar concep

Una descripción de la propuesta y resultados obtenidos de los productos de diseño a manera de REFLEXIÓN PEDAGÓGICA frente a los alcances propuestos y los resultados conseguidos

Título del proyecto o proyectos integradores • Nombre del autor o autores (Estudiantes) • Síntesis del contenido en español e inglés. Un párrafo de máximo 10 líneas. • Palabras claves. • Párrafo Introductorio. • Desarrollo de tema planteado en el título

Bajo las tres fases concebidas para los proyectos integradores: • Fase ANÁLISIS: Acercamiento del grupo de estudiantes a lo planteado como marco de referencia del proyecto integrador. • Fase OBSERVATORIO: En esta se explica el método de recolección de datos (entrevistas, grupos de enfoque, encuestas, diario de campo, etc.) • Fase PROYECTUAL: Los resultados según los requerimientos del proyecto integrador, nivel de formación y los señalados por el tutor.

• Párrafo concluyente o conclusiones generales. Si el artículo incluye fotografías, gráficos o similares se deben incluir los originales en una carpeta anexa al archivo del artículo. Las ecuaciones, tablas, gráficos e imágenes deben ir enumeradas en símbolos arábigos. a) Referencias bibliográficas en normas APA: - Libros: Autor (Apellidos en mayúscula sostenida, nombres). Título (en cursiva): subtítulo (si es el caso). Edición (cuando esta es diferente a la primera). Traductor (si es el caso). Ciudad o país: Editorial, año de publicación. Paginación. - Revistas: Autor del artículo (año). Título del artículo: subtítulo del artículo (entre paréntesis). En: título de la publicación: subtítulo de la publicación (en cursiva). Número del volumen, número de la entrega (en negrilla), (mes, año); paginación. - Publicaciones en Internet: Autor del artículo. (Fecha de registro en Internet). Título del artículo (en cursiva): subtítulo del artículo. Dirección electrónica / (fecha de la consulta).

Fuentes

ADELL, F. (2013). Realidad virtual/realidad digital. *Fundamentos y evolución de la multimedia. Universidad Oberta de Catalunya. Disponible en: http://multimedia. uoc. edu/blogs/fem/es/realidad-virtual-realidad-digital*. http://multimedia.uoc.edu/blogs/fem/es/realidad-virtual-realidad-digital/

En la constitución de la nueva realidad, cuando centramos el análisis en los espacios digitales donde es posible vivir experiencias, hay una tecnología especialmente significativa para comprender el nuevo entorno y ser conscientes de que las realidades artificiales generadas por computadoras no quedan ya en el terreno de la ciencia ficción, sino que son tecnológicamente posibles. La tecnología disponible permite alterar de forma significativa la percepción de la realidad

La realidad virtual se basa en la reproducción de un entorno digital complejo, como resultado de la suma de diferentes imágenes creadas y procesadas por ordenador. Como en cualquier aplicación interactiva, para que el usuario pueda experimentar este nuevo entorno digital, tendrá que disponer de los periféricos adecuados que le permitan reproducir esta realidad artificial. Cascos con visores digitales, gafas con pantallas incorporadas, altavoces, sensores y cualquier objeto capaz de enviar y recibir impulsos digitales se vuelven indispensables para una experiencia completa en la realidad virtual.

**Jaron Zepel Lanier. Los primeros entornos de realidad virtual**

Uno de los investigadores que más contribuyó a la popularización de la realidad virtual fue **Jaron Zepel Lanier**. Lanier, experto en ciencias computacionales, fue uno de los fundadores de VPL Research, Inc., la primera compañía en vender unas gafas y unos guantes que permitían acceder a entornos de realidad virtual. Con posterioridad, Lanier ha participado en diferentes proyectos de realidad virtual y sobre el desarrollo de mundos en línea, como el de [Second Life](http://www.secondlife.com/) de Linden Lab*,*que significó una revolución en la recreación de mundos digitales, o el desarrollo del periférico Kinect para la Xbox de Microsoft.

usos posibles de la realidad virtual hoy en día: [www.vrs.org.uk](http://www.vrs.org.uk/virtual-reality-applications), [vresources.org](http://vresources.org/applications/applications.shtml).

Como en toda nueva tecnología, hay que desarrollar lenguajes que permitan trabajar con eficiencia sobre los nuevos recursos disponibles. Uno de los lenguajes más interesantes para el desarrollo y modelado de la realidad virtual es el *VRML* (*virtual reality modelinglanguage*), que nació con la vocación de convertirse en el estándar común y que es la base de la mayoría de lenguajes con los que se programa la RV hoy en día

Experimiento en Stanford

<https://www.youtube.com/watch?v=v-mK5oNkr-I>

entrenamiento virtual

<https://www.youtube.com/watch?v=NND7Hk5fYdI>

<http://multimedia.uoc.edu/blogs/fem/es/author/myrk/>

<http://multimedia.uoc.edu/blogs/es/>