**SERVICIO NACIONAL DE ADIESTRAMIENTO EN TRABAJO INDUSTRIAL**



**FORMACIÓN PROFESIONAL**

**CURSO DE PRÁCTICA INTENSIVA**

# CUADERNO DE INFORMES

**DIRECCIÓN ZONAL**

**JUNIN – PASCO - HUANCAVELICA**

## FORMACIÓN PROFESIONAL

CFP/UCP/ESCUELA: SAN RAMON / SENATI

ESTUDIANTE: YOSTIN PALACIOS CALLE

ID: 001407692 BLOQUE: PIADS-517

CARRERA: INGENIERIA DE SOFTWARE CON IA

INSTRUCTOR: RENE ROLAND PEÑA VEGA

SEMESTRE: 5TO DEL: 18/09/2023 AL: 06/10/2023

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **DIA** | **MES** | **AÑO** |
| **DEL** | 25 | **09** | **2023** |
| **AL** | 28 | **09** | **2023** |

**5TO SEMESTRE SEMANA N° 2**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **DÍA** | **TAREAS EFECTUADAS** | **HORAS** |
| Lunes | ,  REVISION Y DESARROLLOC CON EL SU DE ASSETS STORE DE UNITY | 8:15 a 9:45 |
| Martes | DESCARGA E INSTALA VUFORIA Y SU USO PRINCIPAL | 8:15 a 9:45 |
| Miercoles | PRESENTACION DE AS PARTICULAS | 8:15 a 9:45 |
| Jueves | PRSENTACION DE TRABAJOS Y USO DE AUDIO EN LOS PROYECTOS | 8:15 a 9:45 |
|  |  |  |

**TOTAL**

### INFORME DE TAREA MÁS SIGNIFICATIVA

**Tarea:**

**VUFORIA**

**Descripción del proceso:**

Lunes :

Para desarrollar con éxito utilizando el Asset Store de Unity, sigue estos pasos generales:

1. **Accede al Asset Store de Unity:**
   * Abre Unity y ve al menú "Window" (Ventana).
   * Selecciona "Asset Store" para abrir el Asset Store de Unity.
2. **Busca y Explora Recursos:**
   * Utiliza la barra de búsqueda para encontrar activos, recursos, scripts o plugins que necesitas para tu proyecto. Puedes buscar por nombre, categoría o palabra clave.
3. **Explora las Opciones:**
   * Haz clic en los activos que te interesen para obtener más detalles.
   * Revisa las descripciones, las capturas de pantalla, las revisiones y las especificaciones técnicas para asegurarte de que el activo sea adecuado para tu proyecto.
4. **Descarga y Importa Activos:**
   * Una vez que hayas encontrado un activo que desees usar, haz clic en el botón "Add to My Assets" o "Buy Now" (Agregar a Mis Activos o Comprar Ahora) si es un activo de pago.
   * Si es un activo gratuito, simplemente haz clic en "Download" (Descargar).
   * Unity descargará e importará automáticamente el activo a tu proyecto.
5. **Utiliza los Activos en tu Proyecto:**
   * Una vez que los activos estén importados, puedes comenzar a usarlos en tu proyecto.
   * Consulta la documentación proporcionada con el activo para obtener información sobre cómo usarlo y configurarlo.
6. **Actualiza y Administra Activos:**
   * Mantén tus activos actualizados. A menudo, los desarrolladores lanzan actualizaciones con correcciones de errores y nuevas características.
   * Puedes administrar tus activos descargados y activos en el menú "Window" > "Asset Management" (Gestión de Activos) en Unity.
7. **Crea y Personaliza:**
   * Personaliza los activos según las necesidades de tu proyecto. Algunos activos pueden requerir configuraciones específicas para encajar bien en tu juego o aplicación.
8. **Prueba y Optimiza:**
   * Realiza pruebas para asegurarte de que los activos funcionen correctamente y cumplan con tus expectativas.
   * Optimiza los activos y tu proyecto para el rendimiento y la eficiencia.
9. **Publica y Distribuye:**
   * Si estás creando un juego o una aplicación para distribución, sigue los procedimientos de publicación y distribución en la plataforma de destino (por ejemplo, App Store, Google Play).
10. **Comparte y Colabora:**

* Si trabajas en equipo, asegúrate de que todos los miembros tengan acceso a los mismos activos importados o utilicen soluciones de control de versiones para colaborar en el proyecto.

Martes :

Vuforia es una plataforma de desarrollo de realidad aumentada (RA) que permite a los desarrolladores crear experiencias de RA para aplicaciones móviles y otros dispositivos. A continuación, te guiaré a través de los pasos para descargar, instalar y usar Vuforia en Unity, que es una de las formas más comunes de utilizar Vuforia.

**Descarga e Instalación de Vuforia:**

1. **Crea una Cuenta Vuforia:** Antes de comenzar, debes tener una cuenta en el [portal de desarrolladores de Vuforia](https://developer.vuforia.com/). Regístrate si aún no tienes una.
2. **Descarga e Instala Unity:** Si aún no tienes Unity instalado, descarga e instala la versión adecuada para tu proyecto. Vuforia es compatible con varias versiones de Unity, así que asegúrate de seleccionar una que sea compatible con tus necesidades.
3. **Descarga e Importa el SDK de Vuforia:**
   * Ve al [sitio web de Vuforia](https://developer.vuforia.com/downloads/sdk) y descarga el SDK de Vuforia para Unity.
   * Abre tu proyecto de Unity.
   * En la barra de menú de Unity, ve a **Assets > Import Package > Custom Package...**
   * Selecciona el archivo del SDK de Vuforia que descargaste y haz clic en "Import" para importar todos los activos relacionados con Vuforia en tu proyecto.

**Uso Principal de Vuforia en Unity:**

Una vez que hayas importado el SDK de Vuforia en tu proyecto, puedes comenzar a utilizarlo para desarrollar experiencias de realidad aumentada. El uso principal de Vuforia en Unity implica la creación de aplicaciones de RA basadas en el reconocimiento de imágenes o marcadores. Aquí hay una guía general:

1. **Configura tu Licencia Vuforia:**
   * En Unity, ve a **Edit > Project Settings > Vuforia Configuration**.
   * Ingresa tu clave de licencia de Vuforia en el campo correspondiente.
2. **Agrega una Base de Datos de Imágenes (si es necesario):**
   * Si planeas utilizar reconocimiento de imágenes, crea una base de datos de imágenes en el [portal de Vuforia](https://developer.vuforia.com/targetmanager).
   * Descarga la base de datos y agrégala a tu proyecto de Unity a través de **Assets > Import Package > Custom Package...** para que Unity y Vuforia puedan reconocer las imágenes específicas.
3. **Agrega una Cámara de Vuforia:**
   * En la escena de Unity, ve a **GameObject > Vuforia > AR Camera** para agregar una cámara de Vuforia a tu escena. Esta cámara se utiliza para visualizar el contenido de RA.
4. **Configura Objetivos de Seguimiento:**
   * Selecciona objetos o imágenes en tu escena que deseas utilizar como objetivos de seguimiento.
   * Agrega componentes de **Image Target** o **Object Target** a estos objetos, según el tipo de seguimiento que deseas utilizar.
   * Configura las propiedades del objetivo de seguimiento y asocia la base de datos de imágenes si es necesario.
5. **Desarrolla la Lógica de la Aplicación:**
   * Crea scripts en C# para controlar la lógica de tu aplicación de RA, como qué ocurre cuando se detecta un objetivo o cómo interactúa el usuario con los objetos virtuales.
6. **Compila y Ejecuta:**
   * Configura la plataforma de destino en Unity (por ejemplo, Android o iOS).
   * Compila y ejecuta tu proyecto en un dispositivo móvil con cámara.

Miércoles :

Las partículas en el contexto del desarrollo de videojuegos y gráficos por computadora se refieren a pequeños elementos gráficos o efectos visuales que se utilizan para simular y representar una variedad de fenómenos, como fuego, humo, chispas, explosiones, lluvia, nieve, polvo, chispas, y mucho más. Las partículas se utilizan para agregar realismo y dinamismo a escenas y entornos en juegos, aplicaciones interactivas y efectos especiales en películas y animaciones. Aquí tienes una descripción y algunos ejemplos de uso de partículas:

**Descripción de Partículas:**

* **Elementos Gráficos Efímeros:** Las partículas son elementos gráficos efímeros que se crean y destruyen continuamente en la pantalla para representar ciertos fenómenos. En lugar de tener objetos 3D sólidos, las partículas son puntos o texturas que se generan y animan de manera rápida.
* **Comportamiento y Apariencia Personalizables:** Las partículas pueden tener una amplia variedad de comportamientos y apariencias. Pueden moverse, cambiar de tamaño, rotar y cambiar de color con el tiempo. Esto se controla mediante sistemas de partículas que permiten ajustar sus propiedades.

**Usos de Partículas:**

1. **Efectos Atmosféricos:** Las partículas se utilizan para crear efectos atmosféricos, como humo, niebla, lluvia y nieve, que mejoran la ambientación de un juego o escena.
2. **Fuegos y Explosiones:** Las partículas son excelentes para representar fuegos, explosiones y chispas. Los efectos de fuego y explosiones se pueden lograr de manera realista mediante sistemas de partículas.
3. **Magia y Poderes:** En juegos de fantasía y ciencia ficción, las partículas se utilizan para representar efectos mágicos, rayos, hechizos y habilidades especiales.
4. **Impactos y Choces:** Las partículas se emplean para representar impactos y choques, como polvo o chispas que se generan cuando dos objetos colisionan.
5. **Ambientes Naturales:** Para crear ambientes naturales y dinámicos, como viento que hace que las hojas de los árboles se agiten o el agua que genera gotas en una cascada.
6. **Interacción del Jugador:** Las partículas también se utilizan en la interacción con el jugador, como la representación visual de la selección de un objeto o la recopilación de elementos en un juego.
7. **Efectos de Interfaz de Usuario:** Las partículas se pueden utilizar en la interfaz de usuario para resaltar elementos, como botones pulsados o notificaciones visuales.
8. **Animaciones de Background:** Las partículas se utilizan a menudo en el fondo de escenas para dar vida y dinamismo a los entornos.
9. **Animaciones Cinemáticas:** En animación y cine, las partículas se utilizan en efectos especiales, como explosiones y efectos visuales detallados.
10. **Efectos de Audiovisualización:** Las partículas se utilizan en aplicaciones de visualización de música y audio para crear efectos visuales que acompañan a la música.

Jueves :

En Unity, puedes agregar y gestionar audio en tus proyectos para crear una experiencia de juego inmersiva. A continuación, te mostraré cómo ingresar y describir audio en Unity:

**Ingresar Audio en Unity:**

1. **Importa tus Archivos de Audio:**
   * Asegúrate de que tus archivos de audio (por ejemplo, en formato WAV o MP3) estén disponibles en tu sistema.
   * Abre tu proyecto de Unity.
2. **Crea una Carpeta para el Audio:**
   * En la ventana "Project" de Unity, puedes crear una carpeta específica para organizar tus archivos de audio. Haz clic derecho en la carpeta "Assets" y selecciona "Create > Folder" (Crear > Carpeta) para crear una nueva carpeta y dale un nombre descriptivo, como "Audio."
3. **Importa los Archivos de Audio:**
   * Arrastra y suelta tus archivos de audio desde tu sistema de archivos a la carpeta de audio que acabas de crear en Unity. Esto importará los archivos a tu proyecto.

**Describir Audio en Unity:**

Una vez que hayas importado tus archivos de audio, es importante describirlos adecuadamente para su uso en el juego o la aplicación:

1. **Selecciona un Archivo de Audio:**
   * En la ventana "Project" de Unity, busca la carpeta donde importaste tus archivos de audio.
   * Haz clic en el archivo de audio que deseas describir.
2. **Asigna Metadatos:**
   * En el panel de inspector de Unity (generalmente ubicado en la parte derecha de la interfaz de Unity), verás información sobre el archivo de audio seleccionado.
   * Aquí puedes asignar metadatos, como un nombre descriptivo en el campo "Name" (Nombre) y una descripción en el campo "Description" (Descripción). Estos campos te ayudarán a identificar y buscar el audio en tu proyecto.
3. **Configura las Propiedades de Audio:**
   * En el inspector, puedes configurar las propiedades del audio, como el formato de compresión, la calidad, el volumen inicial, etc., según tus necesidades. Estas configuraciones pueden variar según el tipo de audio y cómo lo usarás en tu proyecto.
4. **Utiliza el Audio en tu Proyecto:**
   * Ahora que has ingresado y descrito tus archivos de audio, puedes utilizarlos en tu proyecto. Puedes asignar archivos de audio a fuentes de audio en objetos de tu escena, crear pistas de sonido, y más, según tus necesidades específicas de diseño de sonido.

|  |  |
| --- | --- |
| **EVALUACIÓN DEL INFORME DE TRABAJO SEMANAL** | |
| NOTA |  |

|  |
| --- |
| Home | Engine Developer Portal  Getting Started with Vuforia Engine in Unity | Vuforia Library |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| **OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES** | |
| DEL INSTRUCTOR: | |
|  | |
|  | |
|  | |
|  | |
|  | |
|  | |
|  | |
| FIRMA DEL ESTUDIANTE: | FIRMA DEL INSTRUCTOR: |
|  |  |

**I**



### PROPIEDAD INTELECTUAL DEL SENATI. PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN Y VENTA SIN LA AUTORIZACIÓN CORRESPONDIENTE