

TALLERES DE REALIDAD VIRTUAL

Impartición de talleres de realidad virtual para alumnos de ESO y Bachillerato

PRESENTACIÓN

Formación y Asesoría Integral, S.L. es un centro privado de formación que desde sus inicios, ha procurado impartir una enseñanza de máximo nivel profesional. Los años que llevamos trabajando en la formación continua nos han proporcionado un extenso conocimiento de la realidad educativa de la sociedad en la que vivimos.

Nuestro proyecto comenzó en el año 2012 y en la actualidad impartimos clases a más de 1.800 alumnos en Castilla y León y Extremadura.

Somos un **centro formador de BQ, formadores de la Junta de Castilla y León** (programa Robótica Educativa), **del Servicio de Actividades Culturales de la Universidad de Salamanca** (Talleres Festival Primavera Científica) y de distintos **Centros de Formación del Profesorado e Innovación Educativa (CFIEs) de Castilla y León** y de otras comunidades autónomas.

Estamos especializados en la prestación de los siguientes servicios de **ROBÓTICA EDUCATIVA, PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS, DISEÑO E IMPRESIÓN EN 3D Y REALIDAD VIRTUAL:**

-**CLASES EXTRAESCOLARES** en colegios e institutos públicos, privados y concertados para alumnos desde Educación Infantil hasta Bachillerato. Así mismo, impartimos clases en Ayuntamientos, Asociaciones y Centros culturales.

-**TALLERES PRÁCTICOS** y puntuales través de la resolución de pequeños retos de aprendizaje mediante el uso de la programación y de diferentes herramientas necesarias para cada tipo de taller; adaptados a las necesidades de los alumnos participantes.



JUSTIFICACIÓN PARA EL MUNDO LABORAL

No cabe duda de que la realidad virtual está en auge. Actualmente casi todas las empresas tecnológicas están creando sus propios departamentos de VR. A todos nos ha pillado por sorpresa la rápida evolución de estos dispositivos y es por ello por lo que la oferta para los desarrolladores de este tipo de contenido es enorme. Las empresas necesitan programadores que suplan la demanda tan grande de software que existe. Si te gusta la tecnología no lo dudes, es tu oportunidad.

<http://blueattack.es/realidad-virtual-prevision-mercado-2020-contenidos/>

DESTINATARIOS

Los talleres de Realidad Virtual están pensados para alumnos de ESO y BACHILLERATO que quieran aprender desde 0 todas las nociones necesarias para crear contenido VR. No será necesario tener conocimientos previos ya que todos empezarán al mismo nivel.

LUGAR

Las clases se impartirán en:

- **Formación y Asesoría Integral, S.L.**
- C/ Peña de Francia, N.º 1 (Salamanca)

HORARIO

Todos los talleres se impartirán los **SÁBADOS**.

FEBRERO – MARZO – MAYO – JUNIO

| | |
|---------|---------------|
| GRUPO 1 | 10.00 – 11.30 |
| GRUPO 2 | 11.30 – 13.00 |

ABRIL

| | |
|---------|---------------|
| GRUPO 1 | 10.00 – 12.00 |
| GRUPO 2 | 12.00 – 14.00 |

Las clases serán de **1.5h** por sesión, exceptuando las clases de Abril que tendrán una duración de **2h** con motivo de las fiestas de Semana Santa.

5 sábados se tendrá que adelantar las horas de inicio de ambos grupos, al coincidir con otra actividad ya programada del centro. Dichos sábados se notificarán con una semana de antelación.

* Grupo a elegir según conveniencia.

*Grupos de 16/18 alumnos máximo

CALENDARIO

DIAS LECTIVOS CURSO REALIDAD VIRTUAL 2018

Calendario de días lectivos en los que se impartirán clase. Como os indicamos, el curso consta de **19 días lectivos**, cada uno de ellos de **1 HORA Y MEDIA, o 2 HORAS (Abril)** con un total de **30 horas lectivas**.

| | SÁBADOS |
|---------------------------------------|------------------|
| FEBRERO (4 días – 1.5h/sesión) | Días: 3,10,17,24 |
| MARZO (4 días – 1.5h/sesión) | Días: 3,10,17,24 |
| ABRIL (3 días – 2h/sesión) | Días: 14,21,28 |
| MAYO (4 días – 1.5h/sesión) | Días: 5,12,19,26 |
| JUNIO (4 días – 1.5h/sesión) | Días: 2,9,16,23 |

Nota: Las clases se impartirán los días anteriormente indicados. El calendario de días lectivos se ha redactado teniendo en cuenta las fiestas nacionales y locales.

CONTENIDOS DEL CURSO

- 1. Introducción a la VR**
 - a. Aplicaciones de la VR
 - b. Como crear VR
 - c. Visualización de contenido en Gafas VR
- 2. Introducción a la fotografía y vídeo 360°**
 - a. Realización de fotografías y vídeos en 360 grados.
 - b. Estereoscopia
 - c. Introducción al Tour Virtual
- 3. Introducción al PanoTour Pro**
 - a. Aprendizaje del programa PanoTour para realizar tours virtuales.

- b. Creación de un Tour Virtual con diferentes componentes (fotografías, vídeos, sonidos...) con el uso de una cámara VR.

4. Realización de un Tour Virtual

- a. Creación de un proyecto real en 360°. Mediante el uso de cámaras VR, micrófonos y gafas VR se creará un completo tour virtual por las instalaciones donde se imparte el taller.
- b. Aprender a visualizar el contenido y como exportarlo a otros formatos.

5. Conocimientos y manejo de PanoTour Pro

- a. Aprendizaje de los diferentes módulos que se pueden añadir al Tour. (Efectos de lluvia, nieve, información extra ...)
- b. Realización de un vídeo 360° grupal que posteriormente se añadirá al proyecto.

6. Crea tus propias gafas VR

- a. Creación de unas gafas de Realidad Virtual mediante el uso de cartón y dos lentes para el teléfono móvil.
- b. Aprendizaje sobre las diferentes herramientas y aplicaciones necesarias para poder reproducir VR en nuestro terminal móvil.

7. Introducción al sonido estereoscópico

- a. Conocimientos sobre el sonido VR. Aprendizaje sobre el sonido estereoscópico para aplicaciones de Realidad Virtual.
- b. Introducción a la aplicación de creación de sonidos Spatial Workstation.

8. Creación de un vídeo con sonido 360°

- a. Grabación de sonido con micrófono.
- b. Conocimiento y manejo de la herramienta Spatial Workstation para la creación de un vídeo con sonido 360°.

9. HTC VIVE

- a. Explicación sobre el equipo VR HTC VIVE. Aprendizaje de las distintas disciplinas necesarias para la creación de contenido VR profesional.
- b. Visualización de videojuegos VR y sus características.

10,11,12. UNITY

- a. Introducción a Unity. Motor gráfico especializado en la creación de videojuegos.
- b. Creación de un videojuego mediante el uso de Unity.
- c. Incorporación de contenido VR (fotos, vídeos...) a un videojuego. Se aprenderá a crear un escenario en 3D donde el alumno pueda introducirse virtualmente e interactuar con los elementos que haya desarrollado.

13. Diseño en 3D

- a. Creación de modelos en 3 dimensiones mediante Google Sketchup. Se aprenderá a diseñar un modelo en 3D para posteriormente incorporarlo a los videojuegos, así como para imprimirlo en una impresora 3D.

14 y 15. Animación de figuras 3D

- a. Introducción al uso de Blender. Software dedicado a la animación de objetos en 3D. Se aprenderá a darle movimiento a objetos previamente diseñados, con el objetivo de poder añadirlos a nuestros videojuegos.




16. Redes Sociales

- a. Conocer y aprender las distintas plataformas que existen para la visualización del contenido VR tanto en el ordenador como en el smartphone.




17,18,19,20 Realidad Aumentada

- a. Introducción a la realidad aumentada.
- b. Aprendizaje de las diferentes herramientas necesarias para crear su contenido, así como las aplicaciones para reproducirlo.
- c. Creación y utilización de un programa de realidad aumentada

PRESUPUESTO

-  PRECIO DEL CURSO: **175€/alumnos/as**, con un máximo de **16/18 alumnos por grupo**.
-  PRECIO MENSUAL: **35€/mes**
-  Todos los materiales necesarios están incluidos.

FORMA DE PAGO

-  El curso se podrá pagar de dos formas:
 -  Pago único por todo el curso: 175€
 -  Pago mensual: 35€