



# Catálogo de Especialidades Formativas

## PROGRAMA FORMATIVO

Realidad aumentada (AR), realidad virtual (VR) y realidad híbrida (MR) en entornos 4.0.

ABRIL 2021

## IDENTIFICACIÓN DE LA ESPECIALIDAD Y PARÁMETROS DEL CONTEXTO FORMATIVO

<b>Denominación de la especialidad:</b>	Realidad aumentada (AR), realidad virtual (VR) y realidad híbrida (MR) en entornos 4.0.
<b>Familia Profesional:</b>	INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES
<b>Área Profesional:</b>	DESARROLLO
<b>Código:</b>	IFCD91
<b>Nivel de cualificación profesional:</b>	3

### Objetivo general

Capacitar para comprender la realidad virtual (VR), la realidad aumentada (AR) o su combinación, identificada como realidad híbrida (MR), además de aprender a desarrollar proyectos realizados con estas tecnologías atendiendo a su aplicación en entornos 4.0.

### Relación de módulos de formación

<b>Módulo 1</b>	Introducción	2 horas
<b>Módulo2</b>	La realidad virtual (VR), la realidad aumentada (AR) y la realidad mixta (MR).	2:30 horas
<b>Módulo3</b>	[VR & AR] Descripción general del motor Unity3D y configuración del proyecto	8 horas
<b>Módulo4</b>	[VR & AR] Conceptos básicos de Unity	8 horas
<b>Módulo 5</b>	[VR] Diseño de una experiencia de realidad virtual sólida y eficaz.	3 horas
<b>Módulo 6</b>	[VR] Creación de entornos de realidad virtual.	11 horas
<b>Módulo 7</b>	[VR y AR] Creación de la interfaz de usuario y los menús.	13:30 horas
<b>Módulo 8</b>	[VR] Técnicas de optimización	8 horas
<b>Módulo 9</b>	[AR] Comenzando con la realidad aumentada.	13 horas
<b>Módulo 10</b>	[VR & AR] Seguimiento de imágenes simultáneo	7 horas
<b>Módulo 11</b>	[VR & AR] Botones virtuales en realidad aumentada.	6 horas
<b>Módulo 12</b>	[AR] Realidad aumentada sin marcadores.	6 horas
<b>Módulo 13</b>	[VR & AR] Reconocimiento, escaneo y rastreo de objetos.	7 horas
<b>Módulo 14</b>	[AR] Aplicación de reproducción de video.	5 horas

## Modalidades de impartición

Teleformación  
Presencial

## Duración de la formación

Duración total en cualquier modalidad de impartición 100 horas

## Requisitos de acceso del alumnado

<b>Acreditaciones/ titulaciones</b>	Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: <ul style="list-style-type: none"><li>- Título de Técnico Superior (FP Grado Superior) o equivalente</li><li>- Haber superado la prueba de acceso a Ciclos Formativos de Grado Superior</li><li>- Haber superado cualquier prueba oficial de acceso a la universidad - Certificado de profesionalidad de nivel 3</li><li>- Título de Grado o equivalente</li><li>- Título de Postgrado (Máster) o equivalente</li><li>- Técnico Auxiliar (FP 1) o equivalente</li><li>- Experiencia previa como usuario de algún sistema operativo</li></ul>
<b>Experiencia profesional</b>	No requerida.
<b>Modalidad de teleformación</b>	Además de lo indicado anteriormente, los participantes han de tener las destrezas suficientes para ser usuarios de la plataforma virtual en la que se apoya la acción formativa.

## Prescripciones de formadores y tutores

<b>Acreditación requerida</b>	Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: <ul style="list-style-type: none"><li>- Título de Técnico Superior (FP Grado Superior) o equivalente</li><li>- Licenciado, Ingeniero, Arquitecto o el Título de Grado correspondiente u otros títulos equivalentes.</li><li>- - Diplomado, Ingeniero Técnico, Arquitecto Técnico o el Título de Grado correspondiente u otros títulos equivalentes</li><li>- Título de Postgrado (Máster) o equivalente</li></ul>
<b>Experiencia profesional mínima requerida</b>	Tener experiencia acreditable en ocupaciones relacionadas con la especialidad a impartir de al menos un año, excluyendo la experiencia docente
<b>Competencia docente</b>	Se requiere un mínimo de un año de experiencia como docente, o estar en posesión del Certificado de Profesionalidad de Docencia de la Formación Profesional para el Empleo o equivalente.

<b>Modalidad de teleformación</b>	Además de cumplir con las prescripciones establecidas anteriormente, los tutores-formadores deben acreditar una formación, de al menos 30 horas, o experiencia, de al menos 60 horas, en esta modalidad y en la utilización de las tecnologías de la información y comunicación.
-----------------------------------	--

### Requisitos mínimos de espacios, instalaciones y equipamientos;

<b>Espacios formativos</b>	<b>Superficie m<sup>2</sup> para 15 participantes</b>	<b>Incremento Superficie/ participante (Máximo 30 participantes)</b>
Aula de gestión	45 m2	2,4 m2/ participante

<b>Espacio Formativo</b>	<b>Equipamiento</b>
Aula de gestión	<p>16 Ordenadores (15 alumnos y 1 profesor) con las siguientes características mínimas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hardware: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Procesador x86-64, con Intel VT o AMD-V (Virtualización por Hardware, habilitada en la BIOS). Con 4 cores.</li> <li>o Ordenadores con modo de arranque UEFI, deben estar configurados en modo "legacy boot". Los cursos no soportan el arranque en modo UEFI.</li> <li>o Memoria RAM mínima 8 GB. o Disco duro mínimo 250 GB.</li> <li>o Tarjeta de red Gigabit Ethernet 1000 Mbps, conexión de red a Gigabit Ethernet, Cable de red de categoría 6.</li> <li>o Switch Gigabit Ethernet</li> <li>o Tarjeta gráfica 256 Mb.</li> <li>o Periféricos: Teclado, Ratón y Monitor color 17"</li> </ul> </li> <li>- Conectividad a Internet con una segunda interfaz de red en el servidor del instructor, para separar internet de la red aislada del curso, y poder desactivarla en caso necesario.</li> <li>- Pantalla y cañón de proyección (resolución 1280x1024 y 2000 LUMENS ANSI).</li> </ul>

La superficie de los espacios e instalaciones estarán en función de su tipología y del número de participantes. Tendrán como mínimo los metros cuadrados que se indican para 15 participantes y el equipamiento suficiente para los mismos.

En el caso de que aumente el número de participantes, hasta un máximo de 30, la superficie de las aulas se incrementará proporcionalmente (según se indica en la tabla en lo relativo a m<sup>2</sup>/ participante) y el equipamiento estará en consonancia con dicho aumento.

No debe interpretarse que los diversos espacios formativos identificados deban diferenciarse necesariamente mediante cerramientos.

Las instalaciones y equipamientos deberán cumplir con la normativa industrial e higiénico-sanitaria correspondiente y responderán a medidas de accesibilidad y seguridad de los participantes.

En el caso de que la formación se dirija a personas con discapacidad se realizarán las adaptaciones y los ajustes razonables para asegurar su participación en condiciones de igualdad.

Además, en el caso de **teleformación**, se ha de disponer del siguiente equipamiento.

## **Plataforma de teleformación:**

La plataforma de teleformación que se utilice para impartir acciones formativas deberá alojar el material virtual de aprendizaje correspondiente, poseer capacidad suficiente para desarrollar el proceso de aprendizaje y gestionar y garantizar la formación del alumnado, permitiendo la interactividad y el trabajo cooperativo, y reunir los siguientes requisitos técnicos de infraestructura, software y servicios:

### **• Infraestructura**

- Tener un rendimiento, entendido como número de alumnos que soporte la plataforma, velocidad de respuesta del servidor a los usuarios, y tiempo de carga de las páginas Web o de descarga de archivos, que permita:
  - a) Soportar un número de alumnos equivalente al número total de participantes en las acciones formativas de formación profesional para el empleo que esté impartiendo el centro o entidad de formación, garantizando un hospedaje mínimo igual al total del alumnado de dichas acciones, considerando que el número máximo de alumnos por tutor es de 80 y un número de usuarios concurrentes del 40% de ese alumnado.
  - b) Disponer de la capacidad de transferencia necesaria para que no se produzca efecto retardo en la comunicación audiovisual en tiempo real, debiendo tener el servidor en el que se aloja la plataforma un ancho de banda mínimo de 300 Mbs, suficiente en bajada y subida.
- Estar en funcionamiento 24 horas al día, los 7 días de la semana.

### **• Software:**

- Compatibilidad con el estándar SCORM y paquetes de contenidos IMS.
- Niveles de accesibilidad e interactividad de los contenidos disponibles mediante tecnologías web que como mínimo cumplan las prioridades 1 y 2 de la Norma UNE 139803:2012 o posteriores actualizaciones, según lo estipulado en el capítulo III del Real Decreto 1494/2007, de 12 de noviembre.
- El servidor de la plataforma de teleformación ha de cumplir con los requisitos establecidos en la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, por lo que el responsable de dicha plataforma ha de identificar la localización física del servidor y el cumplimiento de lo establecido sobre transferencias internacionales de datos en los artículos 40 a 43 de la citada Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, así como, en lo que resulte de aplicación, en el Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas respecto del tratamiento de datos personales y la libre circulación de estos datos y por el que se deroga la Directiva 95/46/CE.
- Compatibilidad tecnológica y posibilidades de integración con cualquier sistema operativo, base de datos, navegador de Internet de los más usuales o servidor web, debiendo ser posible utilizar las funciones de la plataforma con complementos (plug-in) y visualizadores compatibles. Si se requiriese la instalación adicional de algún soporte para funcionalidades avanzadas, la plataforma debe facilitar el acceso al mismo sin coste.
- Disponibilidad del servicio web de seguimiento (operativo y en funcionamiento) de las acciones formativas impartidas, conforme al modelo de datos y protocolo de transmisión establecidos en el anexo V de la Orden/TMS/369/2019, de 28 de marzo.

### **• Servicios y soporte**

- Sustentar el material virtual de aprendizaje de la especialidad formativa que a través de ella se imparta.

- Disponibilidad de un servicio de atención a usuarios que de soporte técnico y mantenga la infraestructura tecnológica y que, de forma estructurada y centralizada, atienda y resuelva las consultas e incidencias técnicas del alumnado. Las formas de establecer contacto con este servicio, que serán mediante teléfono y mensajería electrónica, tienen que estar disponibles para el alumnado desde el inicio hasta la finalización de la acción formativa, manteniendo un horario de funcionamiento de mañana y de tarde y un tiempo de demora en la respuesta no superior a 48 horas laborables.
- Personalización con la imagen institucional de la administración laboral correspondiente, con las pautas de imagen corporativa que se establezcan.

Con el objeto de gestionar, administrar, organizar, diseñar, impartir y evaluar acciones formativas a través de Internet, la plataforma de teleformación integrará las herramientas y recursos necesarios a tal fin, disponiendo, específicamente, de herramientas de:

- Comunicación, que permitan que cada alumno pueda interactuar a través del navegador con el tutor-formador, el sistema y con los demás alumnos. Esta comunicación electrónica ha de llevarse a cabo mediante herramientas de comunicación síncronas (aula virtual, chat, pizarra electrónica) y asíncronas (correo electrónico, foro, calendario, tablón de anuncios, avisos). Será obligatorio que cada acción formativa en modalidad de teleformación disponga, como mínimo, de un servicio de mensajería, un foro y un chat.
- Colaboración, que permitan tanto el trabajo cooperativo entre los miembros de un grupo, como la gestión de grupos. Mediante tales herramientas ha de ser posible realizar operaciones de alta, modificación o borrado de grupos de alumnos, así como creación de «escenarios virtuales» para el trabajo cooperativo de los miembros de un grupo (directorios o «carpetas» para el intercambio de archivos, herramientas para la publicación de los contenidos, y foros o chats privados para los miembros de cada grupo).
- Administración, que permitan la gestión de usuarios (altas, modificaciones, borrado, gestión de la lista de clase, definición, asignación y gestión de permisos, perfiles y roles, autenticación y asignación de niveles de seguridad) y la gestión de acciones formativas.
- Gestión de contenidos, que posibiliten el almacenamiento y la gestión de archivos (visualizar archivos, organizarlos en carpetas –directorios- y subcarpetas, copiar, pegar, eliminar, comprimir, descargar o cargar archivos), la publicación organizada y selectiva de los contenidos de dichos archivos, y la creación de contenidos.
- Evaluación y control del progreso del alumnado, que permitan la creación, edición y realización de pruebas de evaluación y autoevaluación y de actividades y trabajos evaluables, su autocorrección o su corrección (con retroalimentación), su calificación, la asignación de puntuaciones y la ponderación de las mismas, el registro personalizado y la publicación de calificaciones, la visualización de información estadística sobre los resultados y el progreso de cada alumno y la obtención de informes de seguimiento.

### **Material virtual de aprendizaje:**

El material virtual de aprendizaje para el alumnado mediante el que se imparta la formación se concretará en el curso completo en formato multimedia (que mantenga una estructura y funcionalidad homogénea), debiendo ajustarse a todos los elementos de la programación (objetivos y resultados de aprendizaje) de este programa formativo que figura en el Catálogo de Especialidades Formativas y cuyo contenido cumpla estos requisitos:

- Como mínimo, ser el establecido en el citado programa formativo del Catálogo de Especialidades Formativas.

- Estar referido tanto a los objetivos como a los conocimientos/ capacidades cognitivas y prácticas, y habilidades de gestión, personales y sociales, de manera que en su conjunto permitan conseguir los resultados de aprendizaje previstos.
- Organizarse a través de índices, mapas, tablas de contenido, esquemas, epígrafes o titulares de fácil discriminación y secuenciarse pedagógicamente de tal manera que permitan su comprensión y retención.
- No ser meramente informativos, promoviendo su aplicación práctica a través de actividades de aprendizaje (autoevaluables o valoradas por el tutor-formador) relevantes para la adquisición de competencias, que sirvan para verificar el progreso del aprendizaje del alumnado, hacer un seguimiento de sus dificultades de aprendizaje y prestarle el apoyo adecuado.
- No ser exclusivamente textuales, incluyendo variados recursos (necesarios y relevantes), tanto estáticos como interactivos (imágenes, gráficos, audio, video, animaciones, enlaces, simulaciones, artículos, foro, chat, etc.). de forma periódica.
- Poder ser ampliados o complementados mediante diferentes recursos adicionales a los que el alumnado pueda acceder y consultar a voluntad.
- Dar lugar a resúmenes o síntesis y a glosarios que identifiquen y definan los términos o vocablos básicos, relevantes o claves para la comprensión de los aprendizajes.
- Evaluar su adquisición durante y a la finalización de la acción formativa a través de actividades de evaluación (ejercicios, preguntas, trabajos, problemas, casos, pruebas, etc.), que permitan medir el rendimiento o desempeño del alumnado.

### Aula virtual

<b>Tecnología y equipos</b>	Plataforma de aprendizaje que permita la conexión síncrona de docentes y alumnos, con sistema incorporado de audio, video y posibilidad de compartir archivos, la propia pantalla u otras aplicaciones tanto por el docente como por los participantes, con registro de los tiempos de conectividad.
-----------------------------	--

### Ocupaciones y puestos de trabajo relacionados

27121030 ANALISTAS-PROGRAMADORES, NIVEL MEDIO (JUNIOR)  
 27131024 ANALISTAS-PROGRAMADORES WEB Y MULTIMEDIA  
 38201017 PROGRAMADORES DE APLICACIONES INFORMÁTICAS

### Requisitos oficiales de las entidades o centros de formación

- Estar inscrito en el Registro de entidades de formación (Servicios Públicos de Empleo)

## DESARROLLO MODULAR

### MÓDULO DE FORMACIÓN 1:

Introducción

#### OBJETIVO

Introducir las tecnologías, conceptos y competencias que se adquirirán a lo largo del desarrollo del curso para asegurar una adecuada comprensión y desarrollo de proyectos solventes dentro de las tecnologías relacionadas con la realidad virtual (VR), la realidad aumentada (AR) o con su combinación, realidad híbrida (MR).

**DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:** 2 horas

**Teleformación:**

Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

#### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

---

##### Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

- Comprensión de las diferentes formas de realidad virtual y aumentada además de sus aplicaciones en entornos 4.0.
- Conceptos y componentes de Unity y cómo configurar un proyecto listo de realidad virtual, aumentada y/o híbrida.
- Comprensión de cómo aprovechar el potencial de la realidad "mixta" o "híbrida", la cual, combina la interactividad de la realidad virtual con el poder visual de la realidad aumentada.
- Aprendizaje de elementos de realidad virtual, realidad aumentada y mixta a través de Unity.
- Aprendizaje de reglas específicas para el diseño y desarrollo de proyectos de realidad virtual y/o aumentada con Unity y lenguaje C#.
- Aprendizaje de cómo diseñar y crear una experiencia de realidad virtual, aumentada y mixta sólidas y eficaces.
- Dominio de las herramientas y técnicas que posibilitarán un rendimiento de realidad virtual, aumentada y mixta óptimo.

##### Habilidades de gestión, personales y sociales

- Reconocimiento de lo imprescindible de formarse en realidad aumentada y virtual para trabajar con las diferentes.
- Valoración de las ventajas que tiene el estudio y conocimiento de la realidad aumentada y virtual para trabajar en entornos 4.0.

**MÓDULO DE FORMACIÓN 2:** La realidad virtual (VR), la realidad aumentada (AR) y la realidad mixta (MR).

### **OBJETIVO**

Estudiar de los conceptos básicos de la realidad virtual (VR), la realidad aumentada (AR) y de la realidad mixta (MR).

**DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:** 2:30 horas

**Teleformación:**

Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

### **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

---

#### **Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas**

- ¿Qué son la realidad virtual (VR), la realidad aumentada (AR) y la realidad mixta (MR)?
- Diferencias entre realidad virtual, la realidad aumentada y la realidad mixta.
- La realidad "mixta" o "híbrida" como combinación de la interactividad de la realidad virtual con el poder visual de la realidad aumentada.

#### **Habilidades de gestión, personales y sociales**

- Reconocimiento de lo imprescindible de formarse en realidad aumentada y virtual para trabajar con las diferentes.
- Valoración de las ventajas que tiene el estudio y conocimiento de la realidad aumentada y virtual para trabajar en entornos 4.0.

## OBJETIVO

Instalar el entorno de desarrollo necesario para la codificación de los proyectos que se acometerán en el curso.

**DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:** 8 horas

**Teleformación:**

Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

---

### Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

- Instalación de Unity Hub.
- Instalación de Unity Editor.
- Creación de un nuevo proyecto.
- Descripción general de la interfaz de Unity.
- Descripción general del proyecto.
- Actividad de evaluación de los conocimientos adquiridos por el alumno.

### Habilidades de gestión, personales y sociales

- Reconocimiento de lo imprescindible de formarse en realidad aumentada y virtual para trabajar con las diferentes.
- Valoración de las ventajas que tiene el estudio y conocimiento de la realidad aumentada y virtual para trabajar en entornos 4.0.

**OBJETIVO**

Estudiar los conceptos básicos para capacitar al alumno para el desarrollo de proyectos VR, AR o MR en Unity.

**DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:** 8 horas

**Teleformación:**

Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

---

**Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas**

- Primeros pasos con Unity.
- Comprensión y codificación de diferentes paneles en Unity.
- Movimiento, rotación y escala de objetos en Unity.
- Física en Unity.
- Gestionando la intensidad de la luz.
- Añadiendo colores a objetos.
- Añadiendo texturas a objetos.
- Objetos padre e hijo en Unity.
- Herramientas Local/Global y Pivot/Center en Unity.
- El asset Prefab en Unity.
- Creación de scripts en Unity.
- Utilización de objetos esferas en Unity.
- Actividad de evaluación de los conocimientos adquiridos por el alumno

**Habilidades de gestión, personales y sociales**

- Reconocimiento de lo imprescindible de formarse en realidad aumentada y virtual para trabajar con las diferentes.
- Valoración de las ventajas que tiene el estudio y conocimiento de la realidad aumentada y virtual para trabajar en entornos 4.0.

## **OBJETIVO**

Comprender las aplicaciones de la Realidad Virtual en el contexto actual y desde la perspectiva de los usuarios finales.

**DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:** 3 horas

**Teleformación:** Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

## **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

### **Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas**

- Aplicaciones de la Realidad Virtual.
- Panorama de la realidad virtual y las diferencias entre los dispositivos principales.
- Cómo ven los usuarios en la realidad virtual.
- Actividad de evaluación de los conocimientos adquiridos por el alumno.

### **Habilidades de gestión, personales y sociales**

- Reconocimiento de lo imprescindible de formarse en realidad aumentada y virtual para trabajar con las diferentes.
- Valoración de las ventajas que tiene el estudio y conocimiento de la realidad aumentada y virtual para trabajar en entornos 4.0.

## OBJETIVO

Tratar la utilización de la herramienta ProBuilder para el modelado 3D, diseño de niveles y creación rápida de prototipos de estructuras.

**DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:** 11 horas

**Teleformación:**

Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

- Importando ProBuilder.
- Construcción de niveles y prototipos con ProBuilder.
- Aplicación de texturas a entornos.
- Iluminando eficazmente tu escena.
- Uso de disparadores para efectos.
- Geometría de colisiones.
- Ejercicio guionizado para consolidar formación del alumno.

### Habilidades de gestión, personales y sociales

- Reconocimiento de lo imprescindible de formarse en realidad aumentada y virtual para trabajar con las diferentes.
- Valoración de las ventajas que tiene el estudio y conocimiento de la realidad aumentada y virtual para trabajar en entornos 4.0.

## OBJETIVO

Continuar con el estudio de los conceptos básicos de desarrollo de entorno de realidad virtual y realidad aumentada. En este módulo se tratará en detalle la creación de interfaces/menús.

**DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:** 13:30 horas

**Teleformación:**

Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

- Interfaz de usuario superpuesta frente al espacio mundial.
- Visualización de información a través de texto.
- Actualización de elementos de la interfaz de usuario a través del código.
- Programación de los botones de la interfaz de usuario.
- Programación del botón Atrás y Salir dentro de la escena.
- Construcción del menú principal.
- Interacciones de la interfaz de usuario de secuencias de comandos.
- Ejercicio guionizado para consolidar formación del alumno.

### Habilidades de gestión, personales y sociales

- Reconocimiento de lo imprescindible de formarse en realidad aumentada y virtual para trabajar con las diferentes.
- Valoración de las ventajas que tiene el estudio y conocimiento de la realidad aumentada y virtual para trabajar en entornos 4.0.

## **OBJETIVO**

Perfeccionar los desarrollos VR mediante el tratamiento y combinación de texturas o la optimización de los procesos al esculpir mallas.

**DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:** 8 horas

**Teleformación:** Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

## **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

### **Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas**

- Estudio del menú de estadísticas de renderizado y el generador de perfiles.
- Creación y combinación de texturas con Atlas.
- Optimización de polímeros de malla con Blender.
- Gestión de la oclusión.
- Gestión de la iluminación.
- Ejercicio guionizado para consolidar formación del alumno.

### **Habilidades de gestión, personales y sociales**

- Reconocimiento de lo imprescindible de formarse en realidad aumentada y virtual para trabajar con las diferentes.
- Valoración de las ventajas que tiene el estudio y conocimiento de la realidad aumentada y virtual para trabajar en entornos 4.0.

## **OBJETIVO**

Aplicar los conocimientos adquiridos sobre realidad virtual en los módulos anteriores para su utilización en la creación de proyectos de realidad aumentada, esto es, generar implícitamente proyectos de realidad híbrida o mixta.

**DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:** 13 horas

**Teleformación:** Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

## **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

### **Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas**

- Importando el paquete Vuforia dentro de Unity.
- Importación del paquete Vuforia a través de Vuforia Core Samples.
- Salida de cámara web.
- Capturando una imagen.
- Creación de una base de datos de Vuforia y carga de objetivos de imagen.
- Proyección de modelo 3D en imagen objetivo.
- Integración de texto 3D.
- Añadiendo y moviendo más objetos.
- Ejercicio guionizado para consolidar formación del alumno.

### **Habilidades de gestión, personales y sociales**

- Reconocimiento de lo imprescindible de formarse en realidad aumentada y virtual para trabajar con las diferentes.
- Valoración de las ventajas que tiene el estudio y conocimiento de la realidad aumentada y virtual para trabajar en entornos 4.0.

**OBJETIVO**

Instalar, utilizar el kit de desarrollo de software de realidad aumentada y gestionar imágenes, vídeos, audios e interacciones.

**DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:** 7 horas

**Teleformación:**

Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE****Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas**

- Importando el paquete de Vuforia.
- Creando imagen objetivo dentro de Unity.
- Personalización del primer y segundo objetivo de imagen.
- Seguimiento de múltiples imágenes de manera simultánea.
- Reproducción de un archivo de video en realidad aumentada.
- Reproducción de un archivo de audio tras una interacción.
- Ejercicio guionizado para consolidar formación del alumno.

**Habilidades de gestión, personales y sociales**

- Reconocimiento de lo imprescindible de formarse en realidad aumentada y virtual para trabajar con las diferentes.
- Valoración de las ventajas que tiene el estudio y conocimiento de la realidad aumentada y virtual para trabajar en entornos 4.0.

## **OBJETIVO**

Codificar y desplegar los elementos interactivos como, por ejemplo, botones virtuales.

**DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:** 6 horas

**Teleformación:** Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

## **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

### **Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas**

- Creación de un botón virtual en el objetivo de la imagen.
- Programación del botón virtual.
- Ejercicio guionizado para consolidar formación del alumno.

### **Habilidades de gestión, personales y sociales**

- Reconocimiento de lo imprescindible de formarse en realidad aumentada y virtual para trabajar con las diferentes.
- Valoración de las ventajas que tiene el estudio y conocimiento de la realidad aumentada y virtual para trabajar en entornos 4.0.

## **OBJETIVO**

Dotar de la capacidad de situar objetos en el “mundo real” o en “el aire” y de la creación de sombras realistas.

**DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:** 6 horas

**Teleformación:** Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

## **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

### **Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas**

- Lista de dispositivos compatibles con GroundPlane.
- Realidad aumentada sin marcadores: colocar un objeto en la superficie del suelo (mundo real).
- Incorporación de sombras realistas al objeto colocado.
- Función “MidAir”: colocar un objeto en el aire.
- Ejercicio guionizado para consolidar formación del alumno.

### **Habilidades de gestión, personales y sociales**

- Reconocimiento de lo imprescindible de formarse en realidad aumentada y virtual para trabajar con las diferentes.
- Valoración de las ventajas que tiene el estudio y conocimiento de la realidad aumentada y virtual para trabajar en entornos 4.0.

## **OBJETIVO**

Avanzar en el estudio del desarrollo VR/AR. En este módulo se tratará el escaneo de objetos 3D y su posicionamiento respecto a objetos reales.

**DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:** 7 horas

**Teleformación:** Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

## **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

### **Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas**

- Criterios para el reconocimiento y escaneo de objetos.
- Procedimiento para escanear un objeto 3D.
- Superposición de un modelo 3D sobre un objeto real.
- Ejercicio guionizado para consolidar formación del alumno.

### **Habilidades de gestión, personales y sociales**

- Reconocimiento de lo imprescindible de formarse en realidad aumentada y virtual para trabajar con las diferentes.
- Valoración de las ventajas que tiene el estudio y conocimiento de la realidad aumentada y virtual para trabajar en entornos 4.0.

## **OBJETIVO**

Aprender la inclusión y tratamiento de vídeos en los proyectos desarrollados.

**DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:** 5 horas

**Teleformación:** Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

## **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

### **Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas**

- Introducción a la aplicación de reproducción de vídeo Vuforia.
- Importación de muestras principales de Vuforia.
- Personalización de miniaturas y videos.
- Reproducción de dos vídeos.
- Gestión del sombreador (shader) del video.
- Actividad de evaluación de los conocimientos adquiridos por el alumno.

### **Habilidades de gestión, personales y sociales**

- Reconocimiento de lo imprescindible de formarse en realidad aumentada y virtual para trabajar con las diferentes.
- Valoración de las ventajas que tiene el estudio y conocimiento de la realidad aumentada y virtual para trabajar en entornos 4.0.

## ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

Todo el programa se basa en la práctica para una mejor asimilación de conceptos. En cada unidad se han incluido casos prácticos a llevar a cabo, así como el estudio de casos de éxito reales.

### EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN LA ACCIÓN FORMATIVA

- La evaluación tendrá un carácter teórico-práctico y se realizará de forma sistemática y continua, durante el desarrollo de cada módulo y al final del curso.
- Puede incluir una evaluación inicial de carácter diagnóstico para detectar el nivel de partida del alumnado.
- La evaluación se llevará a cabo mediante los métodos e instrumentos más adecuados para comprobar los distintos resultados de aprendizaje, y que garanticen la fiabilidad y validez de la misma.
- Cada instrumento de evaluación se acompañará de su correspondiente sistema de corrección y puntuación en el que se explicita, de forma clara e inequívoca, los criterios de medida para evaluar los resultados alcanzados por los participantes.
- La puntuación final alcanzada se expresará en términos de Apto/ No Apto.