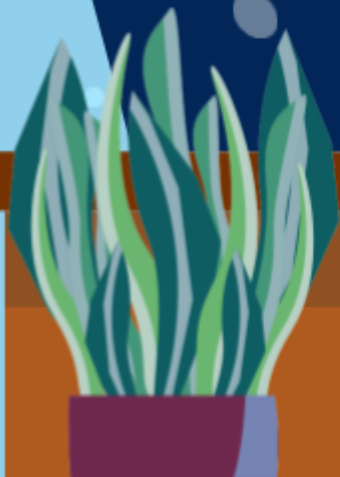


APLICACIONES 3D Y DE REALIDAD VIRTUAL PARA CREAR RECURSOS INTERACTIVOS

En colaboración con:



CAPACITACIÓN

APLICACIONES 3D Y DE REALIDAD VIRTUAL PARA CREAR RECURSOS INTERACTIVOS

I. INFORMACIÓN GENERAL



1. **Tipo de actividad:** Curso de capacitación
2. **Número de horas:** 18 horas
3. **Modalidad:** Virtual - Online
4. **Áreas de interés:** Innovación y Tecnología
5. **Plataformas:** Classroom / Meet

II. INFORMACIÓN ACADÉMICA



1. Público Objetivo:

Docentes de educación primaria, secundaria y superior, así como, profesionales vinculados a la educación que deseen ampliar sus herramientas didácticas con las aplicaciones 3D y de realidad virtual.



2. Presentación:

En este curso se aborda desde una mirada metodológica las aplicaciones de realidad virtual y su implicancia en la motivación y los aprendizajes de los estudiantes. La aparición de estas aplicaciones han irrumpido en todos los ámbitos de la sociedad y también en la educación. La aparición de cada vez más y mejores tecnologías inmersivas están masificando su uso en el marketing, el entretenimiento y la investigación científica. La masificación ha traído consigo también el acceso a estas tecnologías que antes eran inaccesibles por los costos y dimensiones de los equipos. Hoy tenemos herramientas de fácil acceso y uso desde nuestros dispositivos móviles.

Con esto surge la imponderable cuestión de utilizar su impacto en la adquisición de conocimientos y en el entrenamiento de habilidades. La educación debe, y de hecho ya lo hace, dar una mirada a estas aplicaciones y conducir sus beneficios en pro de mejorar los aprendizajes y el desarrollo de habilidades y competencias. A lo largo de este taller veremos aplicaciones de Realidad Virtual que fácilmente podemos llevar a nuestras aulas y algunas metodologías y estrategias para hacerlas operativas en nuestras clases. Igualmente reflexionaremos sobre la literatura sobre el tema para entender las tecnologías inmersivas más allá de sólo las herramientas y darle una mirada pedagógica.

CAPACITACIÓN

APLICACIONES 3D Y DE REALIDAD VIRTUAL PARA CREAR RECURSOS INTERACTIVOS



3. Certificación:

INFOPUCP otorgará un **certificado** a todos los participantes que aprueben con una **nota mayor o igual a 13 (trece)**. En el caso que el participante no obtenga una nota aprobatoria podrá solicitar la emisión de una constancia de participación, siempre y cuando haya desarrollado el 80% de las actividades.

4. Contenido:

- **TALLER 1: Realidad virtual: usos y aplicaciones.**

En esta primera clase daremos una mirada a los conceptos de realidad virtual y la implicancia actual que tiene en la sociedad en ambientes como el marketing, el entrenamiento y la educación. Asimismo, empezaremos identificando las características de las imágenes 360° y 180°. Utilizaremos aplicaciones para crear recursos con estas imágenes y cómo podemos aplicarlas en proyectos de aprendizaje.

- **TALLER 2: Creación de escenarios virtuales con CoSpaces Edu.**

En esta clase aprenderemos a utilizar la aplicación web y móvil CoSpaces Edu para crear escenarios virtuales. Exploraremos también las posibilidades educativas de esta herramienta para planificar actividades y proyectos de aprendizaje.

- **TALLER 3: Creación de contenido personalizado en 3D.**

En esta clase aprenderemos a utilizar Microsoft Paint 3D y Microsoft 3D Viewer para crear y convertir objetos en 3D que luego podemos utilizar en CoSpaces Edu y otras aplicaciones para la creación de contenido en RV y RA.

- **4. TALLER 4: Explora y crea contenido 3D**

En esta clase utilizaremos SculpGl y Merge Cube para crear y visualizar contenido creado con las aplicaciones de las clases anteriores.



CAPACITACIÓN

APLICACIONES 3D Y DE REALIDAD VIRTUAL PARA CREAR RECURSOS INTERACTIVOS

5. TALLER 5: Visualiza dibujos en RA para tus estudiantes.

- Asimismo, usaremos material impreso para combinar con herramientas de RV. Aprenderemos a escanear objetos con teléfonos inteligentes y a visualizarlos en las herramientas aprendidas a lo largo del taller.



III. METODOLOGÍA

La metodología utilizada por EdTech Latam es bajo el enfoque Aprender haciendo (learning by doing) la cual se evidencia a través de la entrega de productos de aprendizaje en clases sincrónicas y la elaboración de actividades de manera asincrónica para consolidar los aprendizajes sincrónicos. Se mantiene una comunicación constante con los estudiantes a través de Google Chat.

IV. INFORMACIÓN DE CONTACTO



1. Nombre de la Unidad: Infopuc - Instituto de Informática
2. Enlace Web de la Unidad: <http://infopuc.pucp.edu.pe/>
3. Correo electrónico: inscripciones-infopuc@pucp.edu.pe





PUCP | INFOPUC

