

## 10ª ACCIÓN FORMATIVA

### TÍTULO ACCIÓN: Realidad Aumentada. Creación de materiales para uso en la docencia

<b>Línea de Actuación:</b>	Formación en educación digital
<b>Objetivo:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer el origen, la evolución y las diferencias entre VR y AR.</li> <li>• Conocer los elementos electrónicos (hardware y software) necesarios para la implantación de la tecnología RA.</li> <li>• Descubrir las posibilidades de la RA en otros sectores ajenos al educativo: marketing, videojuegos...</li> <li>• Reconocer las posibilidades didácticas (ventajas e inconvenientes) de la implantación de esta tecnología en el ámbito educativo.</li> <li>• Aprender a utilizar herramientas de RA en el ámbito educativo tanto de creación como de consumo de contenido.</li> </ul>
<b>Profesor:</b>	Ignacio Gómez del Agua
<b>Responsable:</b>	Sonia Garrote Fernández
<b>Metodología</b>	Formación online que incluye ejercicios y práctica Para recibir el correspondiente certificado, además de acceder a los contenidos facilitados, el alumno debe realizar, al menos, el 75% de las tareas obligatorias disponibles en la plataforma de teleformación.
<b>Duración:</b>	10 h de teleformación
<b>Fecha:</b>	Del 24 de mayo al 6 de junio de 2021
<b>Horario:</b>	Abierto
<b>Aula:</b>	Campus Mares Virtuales <a href="https://campus.maresvirtuales.com">https://campus.maresvirtuales.com</a>

## DESTINATARIOS

Personal Docente e Investigador/PAS

## INSCRIPCIÓN

La inscripción se realiza por vía electrónica en el siguiente enlace:

[https://unidt-form.uemc.es/realidadaumentada-20\\_21/](https://unidt-form.uemc.es/realidadaumentada-20_21/)

Plazo tope para la inscripción: **20 de mayo de 2021 hasta las 14:00**

Número máximo de plazas: 80

Si durante la inscripción se plantean dudas o problemas contacta con Sonia Garrote en [sgarrote@uemc.es](mailto:sgarrote@uemc.es).

## CONTENIDOS

### 1. Marco conceptual

- Definición
  - Origen y evolución. Código QR
  - Realidad aumentada vs. Realidad virtual

### 2. Sobre la tecnología aplicada

- Hardware. Cámara
- Software. Internet y Apps/Programas
- (Android, iOS, Windows, Linux)
- Herramientas de visualización. Google glasses, Gafas VR, Pantalla dispositivo.

### 3. Aplicación práctica

- Otros sectores: márketing, videojuegos (Pokemon Go)
- Educación
  - Ventajas e inconvenientes

- Herramientas
  - Creación de contenido: LayAR, MergeCube
- Consumo de contenido
  - QuiverVision
  - Google Translate
  - WallaMe...
- Aplicaciones mixtas VR y AR
  - Cospaces
  - Tinkercad