



Foro de Ciencia y Tecnología CUVALLES 2024-B

Taller de Realidad Aumentada

Convocatoria

El **Taller de Realidad Aumentada** se llevará a cabo el día viernes 29 de noviembre de 2024, en el laboratorio de desarrollo de software del Centro Universitario con un horario de 10:00 a 14:00 horas.

Bases

Primera: Generalidades

El curso tiene como objetivo que los asistentes aprendan a crear aplicaciones móviles multipropósito de realidad aumentada utilizando el motor de videojuegos Unity 3D y la librería Vuforia mediante el reconocimiento de patrones.

El curso se llevará a cabo en una sola sesión de 4 horas.

Segunda: Sobre los participantes

- Podrán participar de este curso los estudiantes activos del Centro Universitario de los Valles de la Universidad de Guadalajara de nivel licenciatura.
- Los concursantes deberán registrarse a más tardar el día lunes 25 de noviembre de 2024.
- El cupo máximo de asistentes al curso es de 15 personas.
- El registro está sujeto a disponibilidad de cupo.
- Inscribirse a través de la página que se habilitará para estos fines.
- En la página de registro deberán manifestar si tienen la posibilidad de llevar su propio equipo de cómputo (laptop) al curso.
- Recibirán correo electrónico con la notificación de aceptación al curso.

Tercera: Temario del curso

- Instalación de unity 3d.
- Conociendo la interfaz de unity 3d.
- Obteniendo licencia de vuforia.
- Creación y configuración de Image target.
- Obteniendo animaciones y modelos de Mixamo.
- Importando modelos en unity.
- Controles de animación en unity.
- Implementando image target en unity 3d.
- Exportando aplicación para android.

Cuarta: Sobre la aprobación del curso

Para aprobar el curso, el participante deberá presentar al asesor una aplicación de realidad aumentada con todos los elementos revisados durante el taller.

Enlace de registro:

<https://forms.gle/APvb7GrqCedneVZ26>

Página del evento:

<http://www.web.valles.udg.mx/forocienciaytecnologia2024b>

Dudas e Información

Ing. Erick Jorge Guerrero Muñoz
erickg@valles.udg.mx