

Nombre:	Jornada Hacia la virtualización del mundo. Madurez de la realidad virtual y la nueva ola de la Realidad Mixta.		
Fecha:	30/10/18	Horario:	De 10 a 14 y de 16 a 19½ h.
Lugar:	Salón de actos del Centro de Tecnologías Avanzadas de Zaragoza		
Nº alum.:	Hasta completar aforo		

La inscripción sólo se realiza rellenando en Internet la ficha de inscripción:

Inscripción finalizada

La inscripción estará abierta hasta que se complete el aforo del salón de actos (175 personas) o hasta dos días antes de la jornada. No hay selección previa.

A QUIÉN VA DIRIGIDO:

Trabajadores ocupados o desempleados en la Comunidad Autónoma de Aragón. De manera más específica, estudiantes y profesionales que deseen conocer las posibilidades de la Realidad Virtual y la Realidad Mixta, tanto para emprender como para aplicarlo a sus negocios. No es necesario disponer de conocimientos técnicos.

OTROS CURSOS QUE TE PUEDEN INTERESAR:

- [18/0999.017 – Taller de realidad aumentada con Unity](#)
- [18/0999.045 – Desarrollo de un proyecto publicitario: producción, edición creativa, técnicas 3D y composición con VFX](#)

FINALIDAD:

Formar de manera actualizada a profesionales del sector audiovisual para su inmediata adecuación laboral.

OBJETIVOS:

Proporcionar un conocimiento realista del estado actual de la realidad virtual, posibilidades futuras y qué pasos reales está dando el mercado, a nivel nacional e internacional. Conocer cómo la realidad mixta se suma a esta ola de la virtualización del mundo real, y cuáles son sus principales valores y players (Apple de ARKit y Magic Leap). Por último, conocer todos los nuevos factores a tener en cuenta a la hora de diseñar experiencias (UX) y el carácter transformador de estas tecnologías en el día a día del ámbito profesional.

PROFESORADO:

Eduardo Herranz (Cofundador, COO & Consultor Principal en Virtual Voyagers)
 Doctor en Ciencia y Tecnología Informática (UC3M), en las áreas de gamificación e ingeniería del software, y Diplomado en Ciencias Empresariales (UNED).
 Subido a la ola de la Realidad Virtual (ahora doble ola con la Realidad Mixta) desde hace más de 3 años. Ahora también liderando la nueva iniciativa de Virtual Voyagers Academy (VVA) y creando comunidad VR/MR con Virtual Valley. Profesor Asociado e Investigador de la UC3M desde hace 6 años, así como en ESIC/ICEMD y U-Tad en postgrados de VR/AR, y Coordinador y Mentor en el VR Design Immersive de UXER School y VVA.
<https://www.linkedin.com/in/eduardoherranz/>

PROGRAMA:

1. Introducción a la Realidad Virtual (VR)
2. Hacia la madurez de la VR: evolución
 - 2.1. Mercado y ecosistema actual. ¿Dónde pensamos que íbamos a estar hace 2 años, y dónde nos encontramos ahora en realidad?
 - 2.2. Hacia dónde vamos:
 - VR Social
 - Captura volumétrica
 - Convergencia tecnológica: IA, Big Data, Blockchain y 5G (edge computing). Aplicaciones reales de VR donde se integran estas tecnologías

- Integración con la nueva ola, la Realidad Mixta
- 3. La nueva ola: Realidad Mixta (MR)
 - 3.1. Introducción. Breve historia y evolución
 - 3.2. Ecosistema MR
 - 3.3. MR no inmersiva: Apple ARKit
 - 3.4. MR inmersiva: Magic Leap. Análisis y experimentos.
- 4. Implicaciones en el diseño de experiencias VR/MR
 - 4.1. Estado del UX en VR/MR
 - 4.2. Factores a tener en cuenta a la hora de diseñar experiencias
 - 4.3. Narrativa en VR/MR
- 5. Carácter transformador de la VR/MR en los negocios
 - 5.1. Sectores transformados por la VR/MR
 - 5.2. Análisis de casos de uso reales en más de 10 sectores
 - 5.3. Cómo dar visibilidad a los proyectos VR/MR