



Creación de aplicaciones de realidad Aumentada con Unity y Vuforia

DESCRIPCIÓN DEL CURSO

Con un abordaje práctico y trabajo colaborativo entre los participantes desarrollaremos un proyecto de realidad Aumentada (AR).

- Aunque el mundo real es tridimensional, la mayoría de los datos están en pantallas 2D. Esta separación entre los mundos digital y real limita nuestra habilidad para hacer el mejor uso de grandes volúmenes de información.
- La realidad Aumentada (AR) soluciona este problema sobreponiendo imágenes digitales y datos sobre los objetos reales. Cuando información se tienen en el contexto real, AR potencia nuestra habilidad para absolverla y tomar acciones oportunas.
- Como resultado, las empresas ya están usando AR para incrementar los niveles de productividad, calidad y para propósitos de entrenamiento.



Realidad Aumentada

Objetivo del Curso :

Habilitar al estudiante para crear experiencias de Realidad Aumentada.

Metodología:

El abordaje de este curso en particular es **50% práctico**— Modalidad virtual

Duración
22 horas

Dirigido a:

Todo aquel que busque entender como la Realidad Aumentada pueden agregar valor en las industrias de Manufactura y Construcción.

Contenido

MÓDULO 1 INTRODUCCIÓN A LA REALIDAD AUMENTADA

Objetivo: realizar una introducción sobre la tecnología de realidad aumentada, las diferencias con la realidad virtual, cómo funciona esta, que necesitamos para desarrollar una aplicación, cómo esta tecnología esta transformando la forma en que se hacen las cosas en algunas organizaciones.

Con este módulo el estudiante:

- Conocerá en que consiste la tecnología de realidad aumentada y sus diferentes subtipos.
- Conocer que herramientas se encuentran en el mercado para el desarrollo de Apps de Realidad Aumentada.
- Conocer y transmitir el mensaje de cómo la Realidad Aumentada esta transformando la forma en que se hacen las cosas en diferentes industrias.

MÓDULO 2 HERRAMIENTAS BÁSICAS DE UNITY

Objetivo: aprender los elementos básicos necesarios de Unity para el desarrollo de aplicaciones de Realidad Aumentada.

Con este módulo el estudiante aprenderá:

- Operaciones básicas de transformación de objetos.
- Agregar colores y texturas a los objetos.
- Creación de Prefabs en Unity.
- Qué es un Script y su implementación en Unity.



Realidad Aumentada

Contacto:

Expertos@academia.com

Medellín: 4-2656868, Ext.102

Bogotá: 1-3213030, Ext.102

www.academia.com

MÓDULO 3 PROYECTO 1: NUESTRA PRIMERA APP DE REALIDAD AUMENTADA

Objetivo: desarrollaremos nuestra primera aplicación de realidad aumentada donde veremos como es el flujo de trabajo típico, obteniendo como producto final una aplicación que esta enfocada a la visualización de productos que podremos instalar en plataformas como IOS y Android.

Con este módulo el estudiante aprenderá:

- Generar las licencias requeridas para el desarrollo con Vuforia.
- Capturar imágenes para usar como *Images Target*.
- Cargar las *Images Target* sobre Vuforia.
- Proyección de nuestro modelo 3D sobre nuestra *Image Target*.
- Generación de nuestro archivo instalable **.apk** para la plataforma Android.
- Generación e instalación de aplicación para dispositivos *iPhone* y *iPad*.

MÓDULO 4 PROYECTO 2: BROCHURE DE INMOBILIARIO

Objetivo: en esta aplicación desarrollaremos un *brochure* donde mostraremos una presentación comercial de un proyecto mobiliario que se proyectará sobre una revista mobiliaria, agregaremos algunas animaciones para que la aplicación sea interactiva.

Con este módulo el estudiante aprenderá:

- Capturar imágenes para cada escena y su configuración.
- Obtener y configurar la licencia de desarrollador para la aplicación.
- Agregar los modelos para cada escena y asociarlo a cada *Image Target*.
- Agregar texto 3D sobre nuestra escena para mostrar información técnica comercial.
- Compilar nuestra aplicación e instalarla sobre plataformas Android y IOS.

Contacto:

Expertos@acaddemia.com

Medellín: 4-2656868, Ext.102

Bogotá: 1-3213030, Ext.102

www.acaddemia.com

MÓDULO 4 PROYECTO 2: BROCHURE DE INMOBILIARIO

Objetivo: en esta aplicación desarrollaremos un *brochure* donde mostraremos una presentación comercial de un proyecto mobiliario que se proyectará sobre una revista mobiliaria, agregaremos algunas animaciones para que la aplicación sea interactiva.

Con este módulo el estudiante aprenderá:

- Obtener y configurar la licencia de desarrollador para la aplicación.
- Capturar imágenes para cada escena y su configuración.
- Agregar los modelos para cada escena y asociarlo a cada *Image Target*.
- Agregar texto 3D sobre nuestra escena para mostrar información técnica comercial.
- Compilar nuestra aplicación e instalarla sobre plataformas Android y IOS.

MODULO 5 PROYECTO 3: GUÍA DE MANTENIMIENTO APOYADA CON AUDIO E INSTRUCCIONES

Objetivo: En esta aplicación crearemos una guía de mantenimiento para el cambio de un repuesto, que estará apoyada con elementos de audio, animaciones y guías.

Con este módulo el estudiante podrá:

- Capturar imágenes para cada escena y su configuración.
- Agregar el modelo requerido para la escena.
- Obtener y configurar la licencia de desarrollador para la aplicación.
- Crear animaciones requeridas para el cambio del repuesto.
- Agregar recursos de audio que apoyen las instrucciones para el cambio del repuesto.

Contacto:

Expertos@acaddemia.com

Medellín: 4-2656868, Ext.102

Bogotá: 1-3213030, Ext.102

www.acaddemia.com

MODULO 6 PROYECTO 4: CREACION DE CANVAS 2D

Objetivo: En este proyecto aprenderemos a crear nuestra interface de usuario, que le permitirá interactuar con botones que ejecutaran diferentes acciones como: disparar animaciones, cambiar entre escenas, mostrar información asociada al producto, etc.

Con este módulo el estudiante podrá:

- Agregar elementos como: texto 2D, imágenes, botones sobre nuestro Canvas.
- Crear scripts para cambiar entre escenas dentro de nuestra aplicación.
- Crear scripts para mostrar información de nuestro producto con un botón.
- Asociar las diferentes funciones de nuestro botón con diferentes interacciones.



Realidad Aumentada

Contacto:

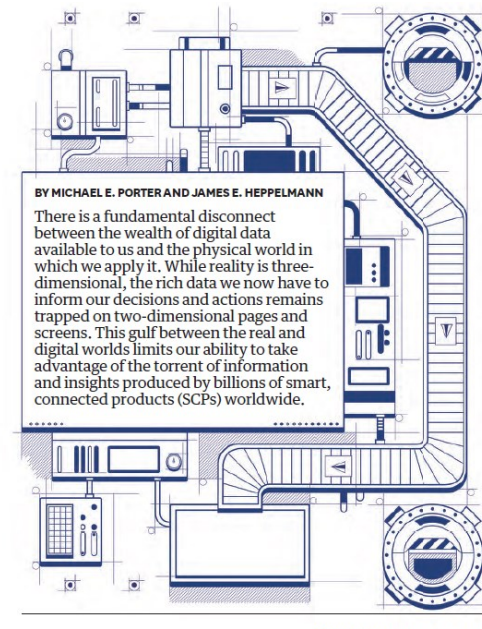
Expertos@acaddemia.com

Medellín: 4-2656868, Ext.102

Bogotá: 1-3213030, Ext.102

www.acaddemia.com

Vive Ahora tu primera experiencia AR. Descarga la aplicación HBR AR en tu móvil y pruébalo sobre la siguiente imagen



Consulting Specialized
Authorized Certification Center
Authorized Training Center