



## **IFCD91. Realidad aumentada, virtual y mixta en entornos 4.0.**

---

**Sku:** PS\_IFCD91

**Horas:** 100

**Formato:** HTML

### **OBJETIVOS**

- Capacitar para comprender la realidad virtual (VR), la realidad aumentada (AR) o su combinación, identificada como realidad híbrida (MR)
- Aprender a desarrollar proyectos realizados con estas tecnologías atendiendo a su aplicación en entornos 4.0.

### **CONTENIDOS**

- **Unidad 1. Introducción**
- **Unidad 2. La realidad virtual (VR), la realidad aumentada (AR) y la realidad mixta (MR).**
- **Unidad 3. [VR & AR] Descripción general del motor Unity3D y configuración del proyecto**
- **Unidad 4. [VR & AR] Conceptos básicos de Unity**
- **Unidad 5. [VR] Diseño de una experiencia de realidad virtual sólida y eficaz.**
- **Unidad 6. [VR] Creación de entornos de realidad virtual.**
- **Unidad 7. [VR y AR] Creación de la interfaz de usuario y los menús.**

- **Unidad 8. [VR] Técnicas de optimización**
- **Unidad 9. [AR] Comenzando con la realidad aumentada.**
- **Unidad 10. [VR & AR] Seguimiento de imágenes simultáneo**
- **Unidad 11. [VR & AR] Botones virtuales en realidad aumentada.**
- **Unidad 12. [AR] Realidad aumentada sin marcadores.**
- **Unidad 13. [VR & AR] Reconocimiento, escaneo y rastreo de objetos.**
- **Unidad 14. [AR] Aplicación de reproducción de video.**