

REALIDAD VIRTUAL Y AUMENTADA



DIRIGIDO

Estudiantes entre 9 a 12 años que tenga interés en aprender sobre el uso de herramientas de dibujo y edición en 2D Y 3D.



MODALIDAD

Presencial, ambientes OTI (antes CTIC). Ingreso por la Puerta N°5 de la UNI.



HORARIO

Lunes y Miércoles de 2:00pm a 4:00pm

DURACIÓN: 18 HORAS | SESIONES: 9



METODOLOGÍA

- Es práctica y dinámica, enfocada en la creación de videojuegos arcade mediante programación gráfica fácil y divertida. Los estudiantes desarrollan proyectos utilizando la consola Newbit Arcade Shield y la tarjeta micro:bit V2, explorando roles, escenarios y diseños multijugador mientras crean y personalizan su propio videojuego.

() Sujeto a cambios según desarrollo del curso.*



DOCENTE*

- Kewin Cuadros

() La Universidad se reserva el derecho de cambiar algún docente por contingencias inesperadas.*



CERTIFICACIÓN DIGITAL

Al término del taller, el alumno obtendrá un Certificado con mención en "**Realidad Virtual y Aumentada**" a nombre de la Universidad Nacional de Ingeniería, por haber aprobado de manera satisfactoria el taller.



OBJETIVOS

- Comprender los conceptos básicos de la realidad aumentada.
- Aprender a diseñar, personalizar y animar modelos en 3D.
- Desarrollar habilidades de pensamiento lógico mediante la programación por bloques.
- Crear proyectos interactivos que fomenten la creatividad y el aprendizaje de la tecnología.



() Imagen referencial.*



www.ctic.uni.edu.pe

REALIDAD VIRTUAL Y AUMENTADA



TEMARIO

INTRODUCCIÓN A LA REALIDAD AUMENTADA

SESIÓN 1

- Exploración de qué es la RA y sus aplicaciones.
 - Ejercicios de observación en realidad aumentada.

PRIMEROS PASOS EN EL ENTORNO VIRTUAL

SESIÓN 2

- Exploración del entorno de creación en RA.
 - Ejercicio inicial: diseño básico de un escenario 3D.

CREACIÓN Y PERSONALIZACIÓN DE OBJETOS

SESIÓN 3

- Uso de Tinkercad para el diseño personalizado de objetos en 3D.
- Importación y adaptación de los modelos en el entorno de RA.

PROGRAMACIÓN POR BLOQUES I: INTERACCIONES BÁSICAS

SESIÓN 4

- Introducción a la programación por bloques.
 - Creación de animaciones simples para objetos 3D.

PROGRAMACIÓN POR BLOQUES II: MOVIMIENTOS Y REACCIONES

SESIÓN 5

- Ejercicios para programar movimientos y reacciones.
- Diseñar un mini-juego interactivo usando lógica básica.

CREACIÓN DE ESCENARIOS INTERACTIVOS

SESIÓN 6

- Combinar objetos y programaciones en un escenario.
- Práctica: diseñar un parque temático con atracciones animadas.

INTEGRACIÓN Y PRUEBA DE PROYECTOS

SESIÓN 7

- Revisión de todos los elementos creados.
- Pruebas y ajustes para optimizar los proyectos.

PROYECTO FINAL: MUNDO EN REALIDAD AUMENTADA

SESIÓN 8

- Desarrollo de un proyecto final individual o en grupo.
- Aplicación de todos los conocimientos en una presentación.

PRESENTACIÓN Y FEEDBACK DE PROYECTOS

SESIÓN 9

- Presentación de los proyectos finales.
- Feedback grupal y recomendaciones para seguir aprendiendo.



REALIDAD VIRTUAL Y AUMENTADA



REQUISITOS

- Contar con un celular o tablet
- Contar con una cuenta de correo GMAIL
- Aplicativo instalado coospaces edu: Para pruebas finales, no se usara en todas las clases solo algunas, que cuente con giroscopio se usara la aplicación coospaces edu de playstore puede ser descargada para probar algún ejemplo.

REALIDAD VIRTUAL Y AUMENTADA



PROCESO DE INSCRIPCIÓN

Para realizar su inscripción su deberá enviar los siguientes documentos al email:
talleres.oti@uni.edu.pe
Asunto del correo: Inscripción – [Nombre del Programa]
Mensaje del correo: [Nombre y Apellido] [DNI]

1. Completar la Ficha de Inscripción virtual y tomar captura al finalizar el llenado.
2. Aceptar el Reglamento de Términos y Condiciones de los Talleres de verano 2026
3. Copia simple del DNI (Legible)
4. Voucher de pago

NOTA: Una vez enviado los documentos deberá esperar la confirmación de respuesta de su matrícula.



DESCUENTOS

POR PRONTO PAGO*
10%
COMUNIDAD UNI**
15%
INSCRIPCIÓN DE 3 TALLERES A MÁS
20%

NOTA: Los descuentos no son acumulables.
(*) Válido hasta el 30 de diciembre 2025.
(**) Aplica para familiares (Hijos o hermanos) del personal administrativo, alumnos y docente UNI.
(***) El Lentes de Realidad Virtual será proporcionado exclusivamente para el desarrollo del curso en los laboratorios.



MODALIDADES DE PAGO



PASO 1: Solicita a un asesor de ventas de la Unidad de Capacitación activar el ID personal. Indicando los siguientes datos: nombre y apellidos, número de documento de identidad (DNI o pasaporte), correo electrónico, número de celular y monto a pagar.

(*) En el caso de requerir factura, se solicitará los siguientes adicionales: R.U.C, Razón Social, Domicilio Fiscal y correo electrónico donde se enviará dicha factura.

PASO 2: Procede a realizar el pago a través de los siguientes canales de pagos autorizados.



Banca móvil

Selecciona la opción: **"PAGAR SERVICIO"**
Escribe en el buscador por Empresa o Servicio:
"Universidad Nacional de Ingeniería"
Elije la opción de Universidad Nacional de Ingeniería
"PAGO ESTUDIANTES"
Coloca tus datos personales: DNI / pasaporte / RUC
y ¡Listo, pago realizado!



Pago en Niubiz

Recibirá **automáticamente un correo electrónico con el enlace** para realizar el pago en línea.

NOTA: Durante la semana del Examen de Admisión UNI 2026-1 las clases podrán ser canceladas o reprogramadas programadas.



COMUNÍCATE CON UN ASESOR

WhatsApp (Solo mensajes) +51 939 253 667
talleres.oti@uni.edu.pe
Unidad de Capacitación
Oficina de Tecnologías de la Información



www.ctic.uni.edu.pe