



### 1. INFORMACIÓN DEL CURSO

<b>Nombre:</b> PROGRAMACIÓN PARA LA REALIDAD VIRTUAL I	<b>Número de créditos:</b> 8	<b>Prerrequisitos:</b> Ninguno
<b>Departamento:</b> DCTIC	<b>Tipo:</b> Presencial	<b>Nivel:</b> OPTATIVA ABIERTA
<b>Horas teoría:</b> 48	<b>Horas práctica:</b> 32	<b>Total de horas por cada semestre:</b> 80

### 2. DESCRIPCIÓN

#### Objetivo general

1. El alumno conoce los lenguajes de programación de la Realidad Virtual (en lo sucesivo RV) e identifica las clasificaciones de los distintos niveles que existen de la misma, asimismo, conoce los componentes de software y hardware de estas tecnologías.

#### Contenido temático sintético

lenguajes de programación para rv  
aplicaciones y dispositivos de RV.

#### Modalidades de enseñanza aprendizaje

Curso

#### Modalidad de evaluación

Resolución de exámenes.  
Tareas.  
Proyectos.

#### Competencia a desarrollar

Conocer, fundamentar y aplicar la programación en un proyecto de realidad virtual

#### Campo de aplicación profesional

medios de comunicación, compañías de videojuegos y simuladores.

### 3. BIBLIOGRAFÍA

#### BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Seidel, Robert J. & Chatelier, Paul R. (2013). Virtual Reality, Training's Future?: Perspectives on Virtual Reality and Related Emerging Technologies (Defense Research Series Vol. 6).
- Springer Science and Business Media, LLC. Mendoza, Ángela. (2011).
- Dispositivos no convencionales de realidad virtual. S.L. Dykinson Buira, I. (2012).
- El teletrabajo. Entre el mito y la realidad Barcelona: UOC. Lavroff, N. (1994).
- Mundos virtuales: realidad virtual, ciberespacio. México: Ancira. Maldonado, T. (1994).
- Lo real y lo virtual. Barcelona: Gedisa. Rheingold, H. (1991). Realidad Virtual. España: Gedisa.

#### BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA