



1. INFORMACIÓN DEL CURSO

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

2. DESCRIPCIÓN

Objetivo general

1. El alumno aplica los lenguajes de programación de la Realidad Virtual (en lo sucesivo RV) y lo lleva a un hardware de estas tecnología.

Contenido temático sintético

lenguajes de programación para rv
Simuladores
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 Buirra, 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