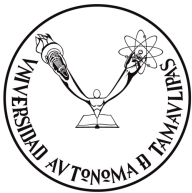


MATERIA:	REALIDAD VIRTUAL				
CLAVE:	DCC08	CRÉDITOS:	6	TOTAL HORAS/SEMANA	6
OBJETIVO: Proporcionar al alumno una sólida base de los principios fundamentales de la realidad virtual y de los requerimientos de programación y de plataforma y recursos tecnológicos específicos para estas aplicaciones. Familiarizarlo con algunos lenguajes y herramientas de diseño de sistemas de realidad virtual. Prepararlo para el diseño, desarrollo e implementación de sistemas de realidad virtual en diferentes campos de aplicación de los mismos.					
CONTENIDO: <ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción a la Realidad Virtual. 2. Fundamentos de los Programas para Realidad Virtual. 3. Plataformas y técnicas de la Realidad Virtual. 4. Aplicaciones de la Realidad Virtual. 5. Programación: Construyendo un Mundo Virtual. 6. El futuro de la Realidad Virtual. 					
BIBLIOGRAFIA: <ul style="list-style-type: none"> • J.C. Parra, R. A. García, I. M. Santelices: Introducción Práctica a la Realidad Virtual, Editorial: Ediciones Universidad Bio, Concepción, 2001. • W. R. Sherman, A. B. Craig: Understanding Virtual Reality: Interface, Application, and Design, Morgan Kaufmann Publishers, 2002. • M. L. McLaughlin, J. P. Hespanha S. Gaurav: Touch in Virtual Environments: Haptics and the Design of Interactive Systems, Prentice Hall, 2001. • J. Vince: Essential Virtual Reality Fast: How to Understand the Techniques and Potential of Virtual Reality (Essential Series), Springer Verlag, 1998. • S. K. Hegel, J. P. Roth: Virtual reality: Theory, practice and promise. Information Today Inc, 1991.S. Diehl: Distributed Virtual Worlds. Springer Verlag, 2001. • Beyond the vision: The technology research, and business of virtual reality: proceedings of virtual reality '91, The Second A. 					
CRITERIOS DE EVALUACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> • Realización de actividades en clase. • Trabajo en equipo para solución de tareas. • Proyecto práctico o caso integrador. • Examen. 					



VERDAD, BELLEZA, PROBIDAD

UAT

FI Facultad de Ingeniería
Arturo Narro Siller

METODOLOGÍA ENSEÑANZA APRENDIZAJE

- Exposición del profesor de la teoría y conceptos básicos.
- Desarrollo de formulario.
- Desarrollo de ejercicios en clase y tareas.
- Exposición del profesor de la teoría y conceptos básicos.
- Desarrollo de formulario.
- Desarrollo de ejercicios en clase y tareas.

"PARA CREAR COSAS BUENAS
PRIMERO HAY QUE CREER
EN ELLAS"

70
AÑOS

UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA DE
TAMAULIPAS
— 1950-2020 —