



- TALLER -

Realidad Virtual y Aumentada
realidades extendidas en el aprendizaje

25 y 26 de mayo de 2020 – Lima, Perú

Con el apoyo de:



Centro
Interuniversitario
de Desarrollo



¡Bienvenidos a Rédum!

Somos una iniciativa que promueve la formación docente a través de talleres, liderados por expertos académicos internacionales en temas clave para la educación superior.

Rédum es un espacio de encuentro de personas y conocimiento que genera redes de contacto y colaboración local e internacional.

Conéctese a través de Rédum, lo esperamos.

Fabiana Carrillo | Directora General



Red de Expertos | www.redum.net

AGRADECIMIENTO ESPECIAL:

Agradecemos a la Pontificia Universidad Católica del Perú por brindar los espacios requeridos para el desarrollo del taller, y así contribuir a generar conocimiento y colaboración entre los profesionales de educación superior.

DIGIRIDO A:

Autoridades académicas. Directores de carrera, directores de gestión de aprendizaje, educación virtual, calidad académica y responsables de formación docente. Docentes en general de universidades e institutos interesados en el tema.

OBJETIVOS DEL PROGRAMA:

- Conocer y profundizar en los conceptos de realidad aumentada y virtual en el salón de clases o fuera de él.
- Diseñar clases utilizando herramientas desarrolladas de realidades extendidas.
- Desarrollar contenido básico para realidad virtual y aumentada.

Al ser un taller abierto, podrá conocer e intercambiar experiencias con participantes de diferentes instituciones.

METODOLOGÍA:

Teórica – Práctica, orientada a generar aprendizajes en la acción a partir de la experiencia directa de los participantes.

REALIDAD VIRTUAL (RV) Y REALIDAD AUMENTADA (RA):

La realidad virtual (capacidad para estar en un “espacio” distinto al real) y aumentada (capacidad para agregar información digital al mundo real), son conceptos que se han venido acuñando desde hace más de 30 años, sin embargo, no es hasta esta década en la que por fin tenemos las herramientas para poder vivir estas experiencias tan cerca como en un salón de clases.

Las realidades extendidas son las herramientas del profesor actual y futuro que desgraciadamente se han visto desarrolladas únicamente en el mercado de entretenimiento. Investigadores afirman que las realidades extendidas son medios constructivistas adecuados para el desarrollo de competencias; además de accesibles e inclusivas, permiten al profesor, sin ser un verdadero técnico en el tema, generar clases dinámicas, enfocadas y evaluables.

En el taller revisaremos las diferentes experiencias que puede tener un alumno al utilizar realidad virtual y aumentada, identificaremos herramientas y tecnología disponibles, y sugeriremos un modelo de clase diseñada con realidades extendidas. ¡Anímese a participar y desarrollar una clase diferente!

José Carlos Mondragón | Profesor

PROGRAMA:

HORARIO	LUNES 25 DE MAYO	MARTES 26 DE MAYO
7:30 a.m. – 8:15 a.m.	Registro y Café de Bienvenida	
8:15 a.m. – 8:30 a.m.	Palabras de Bienvenida Rédum	Registro y Café de Bienvenida
8:30 a.m. – 10:30 a.m.	- Contexto de las tecnologías educativas. <i>Determinar los problemas que existen en la educación actual y algunas posibles soluciones tecnológicas para resolverlos.</i>	- Mi clase con Realidad virtual. <i>Diseño de una clase orientada a la realidad virtual.</i>
10:30 a.m. – 11:00 a.m.	Refrigerio y Foto de Grupo	Refrigerio
11:00 a.m. – 1:00 p.m.	- Introducción a las realidades extendidas. <i>Vivir la primera experiencia virtual y aumentada calificada.</i>	- Mi experiencia en realidad aumentada. <i>Experiencias, retos y aplicaciones educativas reales de realidad aumentada.</i>
1:00 p.m. – 2:30 p.m.	Almuerzo	Almuerzo
2:30 p.m. – 4:00 p.m.	- Diseñando un espacio de trabajo educativo virtual (RV y RA). <i>Entender la tecnología que se está usando.</i>	- Mi clase con realidad aumentada. <i>Diseño de actividad y de evaluación del aprendizaje.</i>
4:00 p.m. – 4:15 p.m.	Café	Café
4:15 p.m. – 5:45 p.m.	- Exponer los hallazgos de pioneros en el campo de la RV y RA. <i>Explicar las razones de selección de software y hardware.</i>	- Creadores de contenido. <i>Generadores de modelos tridimensionales.</i>
5:45 p.m. – 6:00 p.m.	Conclusiones Primer Día	Conclusiones y Cierre

EXPERTO:



JOSÉ CARLOS MONDRAGÓN (México)

Desarrollador de juegos y entusiasta de la gamificación. Ingeniero de Sistemas Computacionales por el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey – ITESM (México), con maestría en videojuegos por la Universidad Politécnica de Catalunya (España). Director de la Carrera de Animación y Arte Digital en ITESM (Campus Toluca), donde también se desempeña como profesor en el departamento de Computación y Comunicación.

Emprendedor con una firma de entrenamiento para desarrollo y producción de videojuegos. Fundó Videogames Academy, una empresa orientada a la consultoría y formación de profesionales, con más de 12 expertos en el mundo; así como Nickelstudios, boutique creativa productora de videojuegos y aplicaciones para publicidad, donde ha trabajado con marcas como LG, Mercedes Benz, Pepsi, Tang, Oreo, Grupo Cuervo, entre otras.

Es instructor de Gamificación desde el 2014, luego de ser invitado por el grupo principal del ITESM para colaborar en el curso oficial de capacitación a profesores ([EduTrends 2016](#)). A partir de ese momento, ha dictado cursos y asesorías en diferentes universidades de México. Participó como consultor de programas educativos para la Universidad Europea así como investigador de proyectos para Conacyt (Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología) en el diseño de plataformas gamificadas.



FECHA Y LUGAR:

Fecha: Lunes 25 y Martes 26 de mayo de 2020 **Duración:** 18 horas **Sede:** Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima

INVERSIÓN:

	INVERSIÓN EN SOLES*
1 Participante	S/ 1,190.00 Incluido IGV por participante
2 a 5 participantes	S/ 1,100.00 Incluido IGV por participante
6 a más participantes	S/ 1,050.00 Incluido IGV por participante

Taller de capacidad limitada *Inversión para instituciones de Perú

Inversión incluye: Carpeta de materiales, presentaciones en digital e impresas, alimentación (almuerzos y refrigerios) y certificado de participación impreso emitido por Rédum.

Forma de Pago: Depósito en Cta. Cte. Soles Banco de Crédito N°194-2518893-0-62, a nombre de Rédum Perú.

INFORMACIÓN E INSCRIPCIÓN:

formacion@redum.net | (51) 409 7785 | Jair García 987 847 063 | Fabiana Carrillo 958 969 359 .

Red de Expertos | www.redum.net