



ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA

GUIA DOCENTE



CURSO 2018/2019

Máster en Ingeniería Informática (Plan 2018)

DATOS DE LA ASIGNATURA				
Nombre:				
Entornos Virtuales				
Denominación en inglés:				
Virtual Framework				
Código:		Carácter:		
1180405		Obligatorio		
Horas:				
	Totales		Presenciales	
			No presenciales	
Trabajo estimado:	75		30	
				45
Créditos:				
	Grupos reducidos			
Grupos grandes	Aula estándar	Laboratorio	Prácticas de campo	Aula de informática
1.5	0	0	0	1.5
Departamentos:		Áreas de Conocimiento:		
Tecnologías de la Información		Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial		
Curso:		Cuatrimestre:		
1º - Primero		Primer cuatrimestre		

DATOS DE LOS PROFESORES			
Nombre:	E-Mail:	Teléfono:	Despacho:
*Marquez Hernandez, Francisco Alfredo	alfredo.marquez@dti.uhu.es	959217641	ETP129- Escuela Tecnica Superior Ingenieria -El Carmen

*Profesor coordinador de la asignatura

[Consultar los horarios de la asignatura](#)

1. Descripción de contenidos**1.1. Breve descripción (en castellano):**

Los contenidos seguirán de forma general los siguientes descriptores:

- Sistemas de visualización. Introducción: Visión general de los estándares de programación gráfica: OpenGL, WebGL y DirectX.
- Construcción de modelos 3D y animación: Herramientas, técnicas y recursos disponibles.
 - Bases del Modelado 3D: Proceso de Skeleton, Skinning y Rigging. Introducción a una herramienta de modelado (Blender, Maya, 3ds Max)
 - Bases de Animación: Canales y keyframes. Introducción a una herramienta de Animación (Blender, Maya, 3ds Max)
- Construcción de entornos Virtuales: Herramientas, técnicas y recursos disponibles.
 - Bases para la Realidad Virtual: Dispositivos. Introducción a una herramienta para creación de Realidad Virtual (Unity 3D, Unreal Engine)

Realidad aumentada y mixta: Bases, dispositivos y entornos para la creación de Realidad aumentada (Unity 3D, Unreal Engine)

1.2. Breve descripción (en inglés):

This course will focus on showing an updated overview of the methodologies and practices related to computer graphics and with new forms of interaction and visualization technologies. The skills acquired are focused on the use and development of environments for interactive visualization, animation, virtual, augmented and mixed reality and haptic interaction.

2. Situación de la asignatura**2.1. Contexto dentro de la titulación:**

En esta asignatura se tratan las técnicas y entornos fundamentales de programación gráfica y animación por ordenador, realidad virtual, aumentada y mixta, así como de la utilización de estas para aplicaciones en los dispositivos de nueva generación (dispositivos móviles, watch, glass, etc.)

2.2. Recomendaciones:

Aunque se hará una visión general de cada uno de los temas debido a que cada uno requeriría una asignatura dedicada, para la realización de las prácticas (aunque se utilizará en entornos como Blender, Unity 3D y/o Unreal Engine) se recomienda mostrar alguna destreza en programación en algún lenguaje de alto nivel (C++, Java, Python)

3. Objetivos (Expresados como resultados del aprendizaje):

Esta asignatura muestra al alumno una visión actualizada de los métodos y tecnologías relacionadas con la informática gráfica y con las nuevas formas de interacción y visualización. Las competencias adquiridas se centran en el uso y desarrollo de entornos para visualización interactiva, animación, realidad virtual, aumentada y mixta e interacción aptica, y en definitiva, en las tecnologías de este área que tienen un amplio rango de aplicaciones en la sociedad actual, como son la animación, videojuegos, simuladores y los distintos entornos que están surgiendo para realidad aumentada.

4. Competencias a adquirir por los estudiantes**4.1. Competencias específicas:**

- **CETI10:** Capacidad para utilizar y desarrollar metodologías, métodos, técnicas, programas de uso específico, normas y estándares de computación gráfica.
- **CETI11:** Capacidad para conceptualizar, diseñar, desarrollar y evaluar la interacción persona-ordenador de productos, sistemas, aplicaciones y servicios informáticos.
- **CETI12:** Capacidad para la creación y explotación de entornos virtuales, y para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia.

4.2. Competencias básicas, generales o transversales:

- **CB7:** Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios ('o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- **CB10:** Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo
- **CG8:** Capacidad para la aplicación de los conocimientos adquiridos y de resolver problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios y multidisciplinares, siendo capaces de integrar estos conocimientos
- **CT5:** Utilizar de manera avanzada las tecnologías de la información y la comunicación, desarrollando, al nivel requerido, las Competencias Informáticas e Informacionales ('C12).

5. Actividades Formativas y Metodologías Docentes

5.1. Actividades formativas:

- Sesiones de Teoría sobre los contenidos del Programa.
- Sesiones Prácticas en Laboratorios Especializados o en Aulas de Informática.
- Actividades Académicamente Dirigidas por el Profesorado: seminarios, conferencias, desarrollo de trabajos, debates, tutorías colectivas, actividades de evaluación y autoevaluación.

5.2. Metodologías docentes:

- Clase Magistral Participativa.
- Desarrollo de Prácticas en Laboratorios Especializados o Aulas de Informática en grupos reducidos.
- Resolución de Problemas y Ejercicios Prácticos.
- Tutorías Individuales o Colectivas. Interacción directa profesorado-estudiantes.
- Planteamiento, Realización, Tutorización y Presentación de Trabajos.
- Conferencias y Seminarios.
- Evaluaciones y Exámenes.

5.3. Desarrollo y justificación:

Para desarrollar las competencias a adquirir en esta asignatura se emplearán los siguientes grupos de actividades docentes formativas:

Clases teórico/prácticas y problemas (6 Horas- Presencialidad 100%)

Prácticas laboratorio/informática (6 Horas- Presencialidad 100%)

Actividades Académicas Dirigidas - Seminarios (2 Horas - Presencialidad 100%)

Actividades de Evaluación (1 Horas - Presencialidad 100%)

Lectura de los Contenidos teóricos de los temas (12 horas - Presencialidad 0%)

Entrega de los ejercicios y Prácticas (2 Horas - Presencialidad 0%)

Actividades de Autoevaluación (5 horas- Presencialidad 0%)

Trabajo individual y de Prácticas del estudiante (36 horas -Presencialidad 0%).

AAD (Tutorías colectivas, actividades transversales, trabajo individual...) (5 horas - Presencialidad 0%)

6. Temario desarrollado:

Los contenidos seguirán de forma general los siguientes descriptores:

Tema 1- Sistemas de visualización. Introducción: Visión general de los estándares de programación gráfica: OpenGL, WebGL y DirectX.

Tema 2.- Bases del Modelado 3D: Proceso de Skeleton, Skining y Rigging. Introducción a una herramienta de modelado (Blender, Maya, 3ds Max)

Tema 3.- Bases de Animación: Canales y keyframes. Introducción a una herramienta de Animación (Blender, Maya, 3ds Max)

Tema 4.- Construcción de entornos Virtuales: Herramientas, técnicas y recursos disponibles.

Tema 5.- Bases para la Realidad Virtual: Dispositivos. Introducción a una herramienta para creación de Realidad Virtual (Unity 3D, Unreal Engine)-

Tema 6.- Realidad aumentada y mixta: Bases, dispositivos y entornos para la creación de Realidad aumentada (Unity 3D, Unreal Engine)

7. Bibliografía

7.1. Bibliografía básica:

P. Shirley, Fundamentals of Computer Graphics, second Edition, 2005. A K Peters Ltd., ISBN 1-56881-269-8
Parent, Rick. Computer animation: algorithms and techniques / Rick Parent. Edición 2nd ed. Amsterdam ; Boston : Elsevier /Morgan Kauffman, c2008. Descripción xxii, 593, [8] p. : ill. (some col.). Colección The Morgan Kaufmann series in computergraphics Morgan Kaufmann series in computer graphics.
Alan B. Craig, William R. Sherman, Jeffrey D. Will. Developing Virtual Reality Applications: Foundations of Effective Design,

7.2. Bibliografía complementaria:

González Morcillo, et al. Desarrollo de Videojuegos, Libro 2: Programación Gráfica. ISBN: 978-84-686-4026K. F. Kraiss, Advanced Man-Machine Interaction. Fundamentals and Implementation.

8. Sistemas y criterios de evaluación.

8.1. Sistemas de evaluación:

- Examen de teoría/problemas
- Defensa de Prácticas
- Defensa de Trabajos e Informes Escritos

8.2. Criterios de evaluación y calificación:

La evaluación de la asignatura se hará teniendo en cuenta la siguiente tabla de porcentajes, teniendo en cuenta que para aprobar la asignatura habrá que tener las distintas partes aprobadas con más de 5 puntos sobre una escala de 10.

- Examen de Teoría 20.0 %
- Defensa Prácticas 60.0 %
- Pruebas de Evaluación mediante plataforma de enseñanza virtual 10%
- Participación en las actividades propuestas 10.0 %

9. Organización docente semanal orientativa:

Semanas	Grupos Grandes	Grupos Reducidos	Aula Estándar	Grupos Reducidos	Aula de Informática	Grupos Reducidos	Laboratorio	Grupos Reducidos	prácticas de campo	Pruebas y/o actividades evaluables	Contenido desarrollado
#1	2	0	2	0	0						Tema 1
#2	2	0	2	0	0						Tema 2
#3	2	0	2	0	0	Defensa Practica 1					Tema 3
#4	2	0	2	0	0						Tema 3
#5	2	0	2	0	0	Defensa Practica 2					Tema 4
#6	2	0	2	0	0						Tema 5
#7	2	0	2	0	0						Tema 6
#8	2	0	2	0	0	Defensa Practica final					Tema6
#9	0	0	0	0	0						
#10	0	0	0	0	0						
#11	0	0	0	0	0						
#12	0	0	0	0	0						
#13	0	0	0	0	0						
#14	0	0	0	0	0						
#15	0	0	0	0	0						
	16	0	16	0	0						