



**GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
PROCEDIMIENTO DESARROLLO CURRICULAR
GUÍA DE APRENDIZAJE**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: DISEÑO DE APLICACIONES CON REALIDAD AUMENTADA
- Código del Programa de Formación: 41311373
- Nombre del Proyecto: No aplica (formación complementaria)
- Fase del Proyecto: No aplica (formación complementaria)
- Actividad de Proyecto: No aplica (formación complementaria)
- Competencia: Definir el proyecto multimedia de acuerdo con las necesidades del usuario
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
 - Identificar la estructura base para el diseño de aplicaciones con realidad aumentada de acuerdo con los requerimientos técnicos del proyecto.
 - Analizar el proyecto de realidad aumentada, teniendo en cuenta las necesidades del usuario, la pertinencia y la plataforma tecnológica.
 - Diseñar la aplicación de realidad aumentada de acuerdo con las necesidades del usuario y la plataforma tecnológica.
 - Validar la propuesta de diseño de acuerdo con necesidades del usuario y la plataforma tecnológica.
- Duración de la Guía: 40 horas

2. PRESENTACION

La realidad aumentada es el término que se usa para definir la presentación de un entorno del mundo, en el cual se combinan elementos reales y virtuales para la creación de una realidad mixta.

La creciente tendencia de realidad aumentada y virtual en múltiples ámbitos sociales, educativos, médicos y científicos conecta a las personas con su entorno y permite que cualquier diseño de objeto plano o inanimado se comunique con nosotros a través de video, multimedia e interacciones. Esto, supone un cambio importante en los contenidos y canales, elevando los requerimientos técnicos.

La realidad aumentada se perfila como una herramienta de evolución en distintos mercados, pero para que esto sea posible se requiere mayor difusión, debido a que los consumidores o usuarios potenciales aún desconocen su existencia.

3. FORMULACION DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de reflexión inicial:



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
Procedimiento de Desarrollo Curricular
GUÍA DE APRENDIZAJE

Reconocer la variedad de recursos que podemos utilizar para la enseñanza, aprendizaje e incorporación de nuevos contenidos en los espacios de formación, que permitan a los aprendices, incursionar en el campo de los contenidos digitales. Esta actividad se realiza bajo la estrategia de preguntas alrededor del tema de la realidad aumentada, sus características y usos.

3.2 Actividades de contextualización

- Observar videos sobre los tipos de realidad aumentada y su aplicación en diversos contextos. El instructor presentará videos y luego se realizarán preguntas orientadoras, para la definición en grupo del término de realidad aumentada.

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento

Realizar análisis de caso entregado sobre la gastronomía de las regiones de Colombia, proponer una solución basada en la estrategia de realidad aumentada. En esta actividad se conformarán equipos colaborativos de 4 personas, que actuarán como empresa en la presentación de la propuesta.

- Plantear una estrategia con realidad aumentada, que ofrezca a los turistas, información sobre la gastronomía o algún plato típico de una región de Colombia.

Pasos a seguir:

- Seleccione una región del país
- Investigue sobre la gastronomía o comidas típicas de la región seleccionada
- Realice lluvia de ideas sobre las formas en las cuales se podría dar a conocer la información a través de una aplicación de RA
- Diseñe un esquema gráfico de la experiencia del usuario en el aplicativo, qué información encuentra y de qué manera. (gráficos, textos, menús, imágenes, etc)
- Diligencie el formato de definición de requisitos del proyecto
- Envíe la propuesta de su proyecto a smuner@misena.edu.co
- Con su equipo colaborativo realice el pitch, para socializar su proyecto con el grupo
- Entre las propuestas recibidas, se seleccionará una para realización de taller práctico correspondiente a la actividad 2 del curso.
- Realizar prototipo de proyecto seleccionado en la actividad anterior. El instructor orientará la creación del proyecto en Unity.

Proyecto final. Implementar el conocimiento adquirido en la realización de las actividades anteriores.

- Realizar proyecto RA. En los equipos colaborativos establecidos para el desarrollo del curso, selecciones un tema de su interés con el cual, pueda desarrollar una solución RA. En esta actividad



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
Procedimiento de Desarrollo Curricular
GUÍA DE APRENDIZAJE

debe presentar toda la ruta del proyecto desde la concepción de la idea, hasta el prototipo. Se recomienda establecer roles en el equipo de trabajo y asignar tareas, para la optimización del tiempo.

El proyecto será presentado el último día del curso y sus productos se entregarán a través del drive compartido por los instructores.

3.4 Transferencia del conocimiento

- Finalizada la actividad anterior, bajo la metodología de rueda de negocios simulada, cada equipo presentará su trabajo al resto del grupo, para debatir sobre la pertinencia de la solución propuesta.

Ambiente Requerido: ambiente de formación con equipos de cómputo, conectividad a internet,.

Materiales: Papelógrafo, papel de colores, (post-it) marcadores, pantalla de tv

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento : Exposición sobre proyecto RA para gastronomía.	Diseñar la aplicación de realidad aumentada de acuerdo con las necesidades del usuario y la plataforma tecnológica. Analizar el proyecto de realidad aumentada, teniendo en cuenta las necesidades del usuario, la pertinencia y la plataforma tecnológica. Identificar la estructura base para el diseño de aplicaciones con realidad aumentada de acuerdo con los requerimientos técnicos del proyecto. Validar la propuesta de diseño de acuerdo con necesidades del usuario y la plataforma	Técnica: Exposición Instrumento: lista de chequeo.



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
Procedimiento de Desarrollo Curricular
GUÍA DE APRENDIZAJE

	Tecnológica.	
Evidencias de Desempeño: Mapa de tareas Diagrama de experiencia de usuario		Técnica: Observación Instrumento: Lista de chequeo
Evidencias de Producto: Documento definición de proyecto RA Proyecto final		Técnica: Observación Instrumento: Rúbrica

5. GLOSARIO DE TERMINOS

Realidad aumentada: término que se usa para definir la visión de un entorno físico del mundo real, a través de un dispositivo tecnológico

Realidad virtual: Entorno generado mediante tecnología informática, que crea en el usuario la sensación de estar inmerso en él.

Marcador: símbolos impresos en papel o imágenes, sobre los que se superpone algún tipo de información

Geolocalización: Proceso que se encarga de determinar la posición de algo en particular en la tierra

Dispositivos: Periféricos y otros sistemas vinculados al funcionamiento de las computadoras. Permite leer o escribir información digital en un medio o soporte.

6. REFERENTES BIBLIOGRAFICOS

Sybex.Prototyping.Augmented.Reality.2011.RETAiL.eBook-DeBTB00k

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Sully Múnera Rúa	Instructora	Teleinformática	Julio 24 - 2017
	Alejandro Giraldo Duque	Instructor	Teleinformática	Julio 24 - 2017



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
Procedimiento de Desarrollo Curricular
GUÍA DE APRENDIZAJE

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					