

# Cursos de EXTENSIÓN UNIVERSITARIA 2012



## BOLETÍN DE INSCRIPCIÓN

21815/UAH

Mundos virtuales y entornos 3D

Directores  
Miguel-Ángel Sicilia  
Carlos Miguel Lorenzo

1 Los alumnos/as podrán realizar la matrícula personalmente, por correo electrónico o por fax. La hoja de inscripción tiene que ir acompañada del resguardo bancario del pago del curso en la que tiene que aparecer, imprescindiblemente, el código del curso, el nombre del alumno/a y su NIF. Si el curso tiene descuento para estudiantes universitarios, es obligatorio presentar una fotocopia de la matrícula universitaria del curso 2011-2012. La organización de los cursos no se hace responsable de los problemas que pudieran ocasionar en la matrícula del alumno/a la falta parcial o total de estos datos o documentos. **Sin la documentación completa no podrá efectuarse la matrícula. La Secretaría de los Cursos no recogerá inscripciones incompletas, o finalizado el plazo de inscripción.**

**La hoja de inscripción se completará con letras mayúsculas para facilitar la mejor comprensión de los datos.**

Los alumnos/as que envíen su matrícula por fax o correo electrónico deberán contactar con la Secretaría de los Cursos (Telfs. 91 885 4157 / 4693 / 4090) para confirmar su correcta recepción.

La matrícula se realizará por riguroso orden de entrega de la documentación, no por fecha de pago. El periodo de inscripciones se cierra una semana antes de comenzar el curso o bien en el momento de cubrirse las plazas ofertadas. Las inscripciones recibidas fuera del plazo de matriculación no serán admitidas, aunque el pago se haya realizado con anterioridad.

2 En caso de que el pago de la matrícula lo realice otra persona que no sea el propio alumno/a, el comprobante de transferencia debe estar a nombre del alumno/a y aparecer en él su NIF, así como el código de inscripción del curso.

3 La asistencia a los cursos da derecho a la obtención de un diploma acreditativo y de un certificado de horas que serán entregados por el Director/a del curso el último día de clase. El alumno/a podrá también recoger estos documentos en la Secretaría de los Cursos, previo informe favorable de aprovechamiento del Director/a, quince días después de haber finalizado el curso.

4 En caso de renuncia por parte del alumno/a, se le devolverá el 80% del importe de la matrícula, siempre y cuando la renuncia **se comunique por escrito (carta o correo electrónico)**, como mínimo **10 días naturales antes del inicio del curso**, acompañada del documento de devolución en el que figurará claramente: nombre y apellidos, NIF, códigos bancarios y motivo de la renuncia. En caso contrario, y una vez comenzado el curso, el alumno no tendrá derecho a devolución alguna.

5 La devolución del importe íntegro de la matrícula sólo se contempla en caso de suspensión o anulación del curso. La Secretaría de los Cursos se pondrá en contacto telefónico con el alumno/a para comunicárselo. Por su parte, el alumno/a tendrá que hacer entrega del documento de devolución en los 5 días posteriores al aviso de la anulación. **Las reclamaciones para solicitar devoluciones finalizará el 30 de diciembre de 2012.** Finalizado este periodo, no se tramitarán devoluciones.

6 El importe de la matrícula se deberá abonar mediante ingreso en efectivo o transferencia bancaria a la cuenta 2038-2201-28-6000799944 (Bankia / Caja Madrid), a nombre de la Fundación General de la Universidad de Alcalá-Cursos de Extensión. Es imprescindible poner en el concepto de la transferencia el nombre del alumno/a, NIF y el código del curso.

7 Los cursos pueden sufrir alguna modificación en cuanto a su sede de celebración o anularse por motivos ajenos a la organización. En cualquier caso, la Secretaría informará por correo electrónico o teléfono a los alumnos/as inscritos.

8 La matrícula podrá realizarse a partir del 25 de junio de 2012 y cerrará una semana antes de comenzar el curso seleccionado o cuando se hayan completado las plazas. Después de esta fecha, o cubiertas las plazas, no se admitirán más inscripciones.

9 Los cursos que concedan créditos se otorgarán únicamente a los alumnos/as matriculados/as en la UAH. Los alumnos/as procedentes de otras universidades tendrán que preguntar en la secretaría de su facultad.

10 Documentación necesaria para la inscripción:

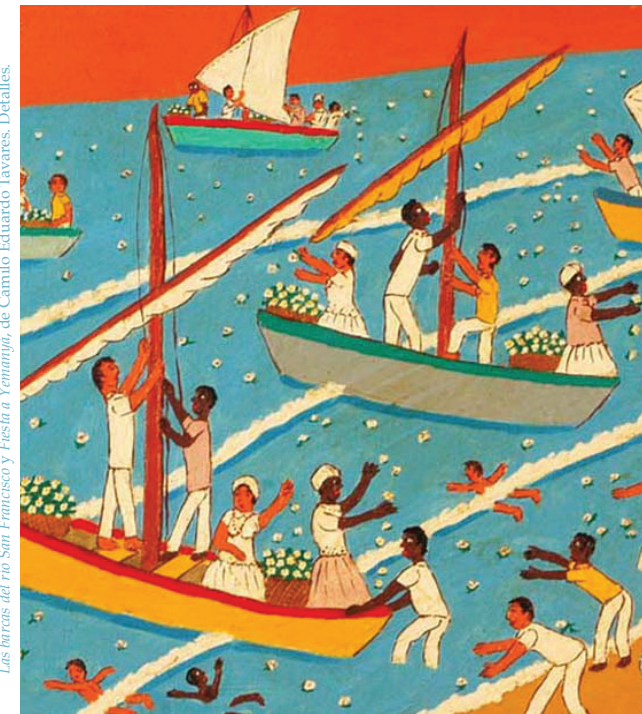
- ▶ Hoja de inscripción debidamente cumplimentada.
- ▶ Fotocopia del recibo bancario del pago del curso.
- ▶ Si el curso tiene descuento para estudiantes universitarios, fotocopia de la matrícula universitaria del curso académico 2011/2012.

Información y contacto.

Secretaría de Extensión Universitaria.  
Vicerrectorado de Extensión Universitaria y Relaciones Institucionales.  
Colegio de San Ildefonso. Plaza de San Diego, s/n. 28801 Alcalá de Henares.  
Teléfonos: 91 885 4157 / 4693 / 4090  
Fax: 91 885 44 91  
E-mail: cursos.extension@uah.es

Organiza  
Vicerrectorado de Extensión Universitaria y Relaciones Institucionales  
Colabora  
Fundación General de la Universidad de Alcalá

# Cursos de EXTENSIÓN UNIVERSITARIA 2012



Las barcas del río San Francisco y Fiesta a Yemanyú, de Camilo Eduardo Tavares. Detalles.

21815/UAH

Mundos virtuales y entornos 3D

Directores  
Miguel-Ángel Sicilia  
Carlos Miguel Lorenzo



## HOJA DE INSCRIPCIÓN

21815/UAH

MUNDOS VIRTUALES Y ENTORNOS 3D

DATOS PERSONALES

Nombre:

Apellidos:

NIF (con letra):

Teléfono fijo:

Teléfono móvil:

Correo-e:

Estudios que está realizando:

Centro:

Observaciones:

**Fechas:** 3 de diciembre, 2012 – 11 de enero, 2013

**Horario:** On-line con dos sesiones presenciales.

**Horas lectivas:** 90

**Créditos:** 6 Libre Elección / 3 ECTS.

**Lugar de realización:** Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática de la UAH.

**Precio:** General: 250 €- Alumnos universitarios: 190 €

**Cantidad de alumnos:** Mínima: 12- Máxima: 75

**Perfil del alumno:**

Orientado a estudiantes universitarios titulados o no de cualquiera de las ramas de conocimiento con especial motivación hacia el uso de video-juegos y entornos 3D aplicados a la mejora de capacidades y destrezas.

**Requisitos especiales:**

-Conocimientos básicos de informática a nivel de usuario, tanto para el acceso al aula virtual, como para uso de las aplicaciones propias del mundo virtual.

-Las prácticas se realizarán en el mundo virtual creado al efecto, para lo cual el alumno deberá disponer de un ordenador actualizado, especialmente por lo que a la tarjeta gráfica se refiere.

-Tener acceso a Internet desde casa o a través de alguna institución.

-Lectura en inglés, para consultar documentación técnica

**Objetivo/s del curso:**

El objetivo del curso es la adquisición de conocimientos básicos sobre mundos virtuales. Concretamente, se pretende conocer:

-Proporcionar a todos los interesados en la cultura digital actual, la formación necesaria para utilizar como usuarios plataformas de mundos virtuales.

-Analizar las posibles aplicaciones de un mundo virtual como OpenSim o realXtend a diferentes áreas de conocimiento.

-Analizar las distintas tendencias tecnológicas en el "metaverso" y su repercusión en los distintos ámbitos.

-Desarrollar actividades y escenarios de trabajo en el mundo virtual.

Los mundos virtuales y entornos 3D han adquirido una importancia creciente en los últimos años, y pretenden convertirse en la alternativa que propicie una nueva forma de interacción hombre-máquina.

Los estudiantes de este curso obtendrán las habilidades necesarias para analizar y evaluar los mundos virtuales, pudiendo aplicar estos conocimientos a su actual área de trabajo, o en su caso, aumentando su capacidad profesional.

**Profesores:**

Carlos-Miguel Lorenzo

Leonardo Lezcano

**Página Web del curso:**

<http://www.ieru.org/cursos/mv3d/>

**PROGRAMA:**

**Módulo I**

Tema 1. Introducción a los mundos virtuales. Uso básico del cliente.

Tema 2. Tendencias tecnológicas en el "metaverso". Comparativas.

Tema 3. Las 3Rs: Realidad Virtual, Realidad Mixta y Realidad Aumentada. Herramientas básicas. Ejemplos.

Tema 4. Recursos para su utilización en el mundo virtual.

**Modulo II**

Tema 5.- Instalación básica de un servidor de mundos virtuales. Configuración y formas de acceso.

Tema 6. Formas de comunicación en el mundo virtual.

Tema 7. Construcción de objetos tridimensionales I

Tema 8. Construcción de objetos tridimensionales II y presentación de experiencias.

La organización del curso se realiza en torno a dos días de clase presencial (de asistencia opcional) y una programación de actividades on-line.

Programa tentativo de los días presenciales (fechas a fijar una vez se organice el grupo). Es necesario que el alumno asista a estas clases provisto de ordenador portátil actualizado (especialmente tarjeta gráfica).

1er. DIA	
Hora	Actividad
9h00	Bienvenida e Introducción general
9h15	Conceptos básicos sobre Realidad Virtual
10h00	¿Qué es un mundo virtual?
10h45	Aplicaciones de los mundos virtuales
11h30	Descanso
12h00	Instalación y configuración básica clientes mundos virtuales
12h45	Manejo de desplazamiento, zoom, teletransportación, vuelo, uso del buscador,
14h15	Puntos de referencia, minimapa, inventario, ficha de perfil del avatar y apariencia

2º DIA	
Hora	Actividad
9h00	Bienvenida e Introducción general
9h15	Posicionamiento espacial de objetos
10h00	Manejo del Inventario y compartición de objetos
10h45	Texturas: creación, importación y uso.
11h30	Descanso
12h00	Prims: creación, configuración y uso.
12h45	Meshes: definición, creación, mejoras y uso.
14h15	Note Cards e introducción al scripting.

