

INTRODUCCIÓN A LA **RV**

COSPACE

-

HERRAMIENTAS DE AUTOR

EXELEARNING



01

INTRODUCCIÓN A LA RV: COSPACES

- ESCENARIOS 3D
- MERGE CUBE
- RUTAS 360
- INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN

02

HERRAMIENTAS DE AUTOR: EXELEARNING

- CREACIÓN DE CONTENIDOS
- CREACIÓN DE ACTIVIDADES
- FORMATOS SCORM E IMS
- CREACIÓN DE PROYECTO EN MOODLE





Consiste en desarrollar una actividad práctica para ser llevada al aula a partir de los contenidos aprendidos en el curso

La estructura que deberá tener el siguiente formato:

- Exelearning: Desarrollo teórico
- CoSpaces: Desarrollo práctico

PROYECTO FINAL

En esta actividad desarrollaremos la propuesta didáctica en base a todo lo aprendido en el curso. Esta propuesta deberá tener carácter práctico, es decir, que por su contenido y estructura pueda ser llevada al aula. Toda la descripción deberá estar en formato SCORM y el desarrollo de la actividad práctica en la plataforma CoSpaces.

Para ello se creará un documento donde se completen los siguientes datos:

- **DATOS DEL RECURSO**
 - Nombre de la actividad:
 - Autor:
 - Breve descripción:
 - URL:
- **PROPUESTA DIDÁCTICA**
 - Nivel Educativo:
 - Materia:
 - Justificación:
 - Objetivos:
 - Competencias: (en este apartado se explicarán con detalle cómo las competencias se desarrollan en la propuesta)
- **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**
 - Material necesario:
 - Desarrollo de la actividad: (en este apartado se explicará con detalle cómo se va a realizar en el aula)

INTRODUCCIÓN



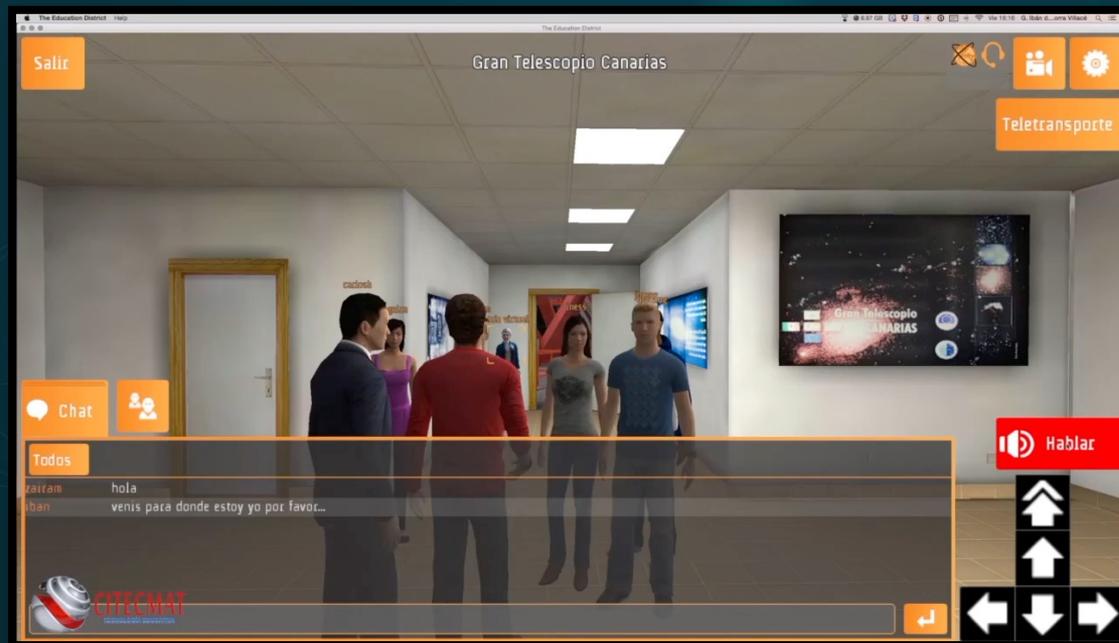


....la realidad virtual sustituye la realidad física por un mundo virtual incorporación de datos e información digital en un entorno irreal, por medio un software,....



INTRODUCCIÓN

NO INMERSIVA: Los escenarios virtuales son generados por ordenador, donde una pantalla es la ventana hacia el mundo virtual.





INTRODUCCIÓN

SEMI - INMERSIVA: Los escenarios virtuales en esta nueva evolución del sistema CAVE se realizan a través de un espacio con más de 70 monitores de alta definición.



SISTEMA CAVE 2





SEMI - INMERSIVA: Los escenarios virtuales son generados por 4 monitores que rodean al espectador, son los denominados sistemas CAVE.



SISTEMA CAVE

The CIREVE's Virtual Reality Theatre (CAVE)
Caen University, Normandy





INTRODUCCIÓN

INMERSIVA: El acceso al mundo virtual se realiza a través de visores que proporcionan una interacción con los escenarios.



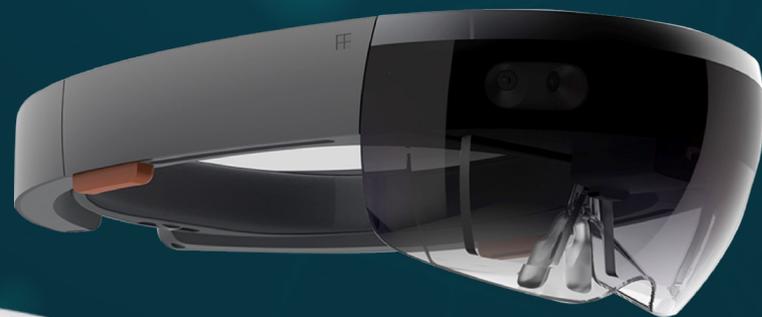


SMARTPHONE'S DISPLAY: Este tipo de gafas de realidad virtual necesitan un dispositivo móvil para su funcionamiento.



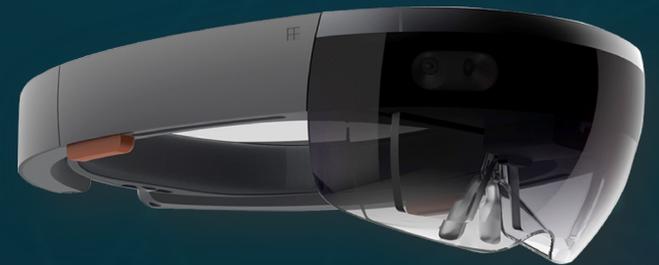


GAFAS HMD (HEAD MOUNTED DISPLAY): Este tipo de gafas se caracterizan por ser autónomas (STANDALONE)





GAFAS HMD (HEAD MOUNTED DISPLAY): Este tipo de gafas se caracterizan por se autónomas (STANDALONE)





GAFAS RV SIN PROCESADOR: Este tipo de gafas necesita estar conectada a un ordenador para poder funcionar.





INTRODUCCIÓN



OXFORD UNIVERSITY MUSEUM OF NATURAL HISTORY



INTRODUCCIÓN

Museo del Louvre Visita virtual 360°

junio 30, 2021

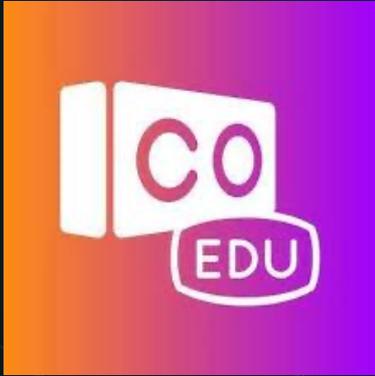
MUSEO DEL LOUVRE



NATIONAL MUSEUM OF NATURAL HISTORY (SMITHSONIAN)

NATIONAL
MUSEUM *of*
**NATURAL
HISTORY**

**National Museum of Natural
History - Virtual Tours**



COSPACES

INTRODUCCIÓN A COSPACES: **ESCENARIOS 3D**



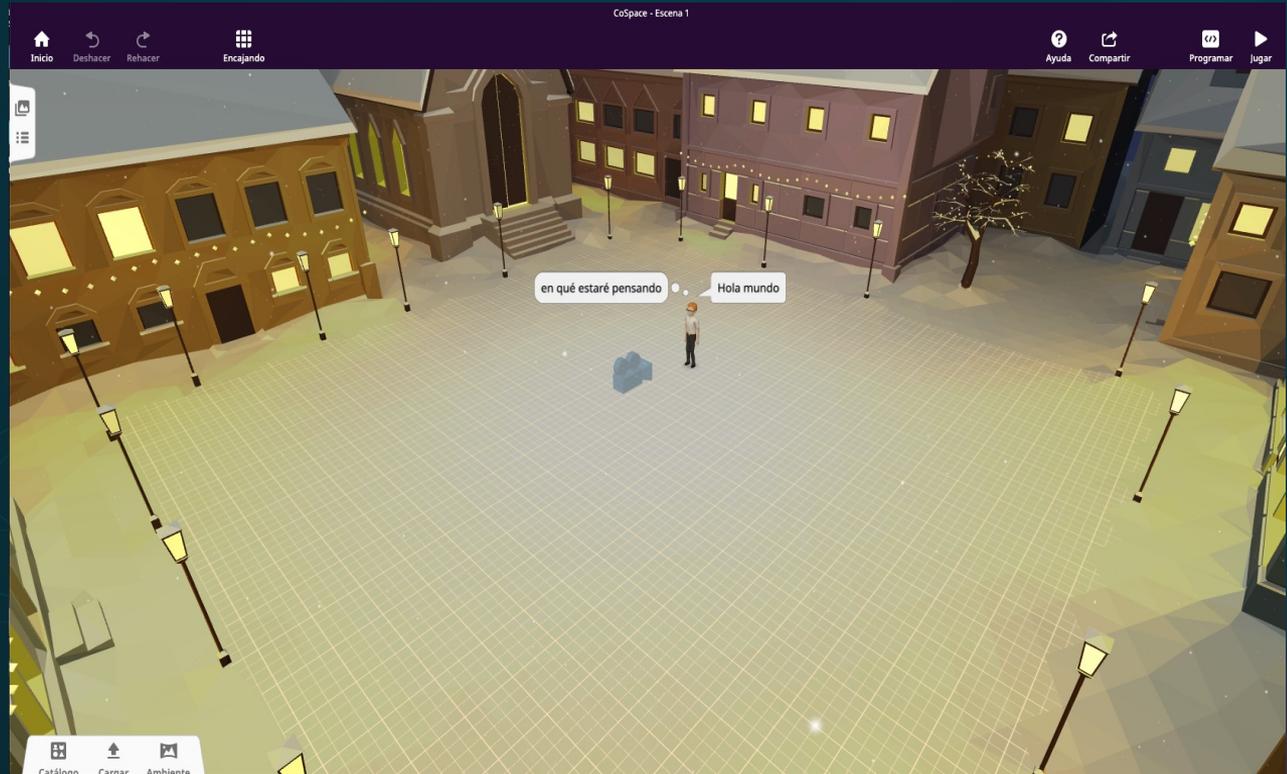


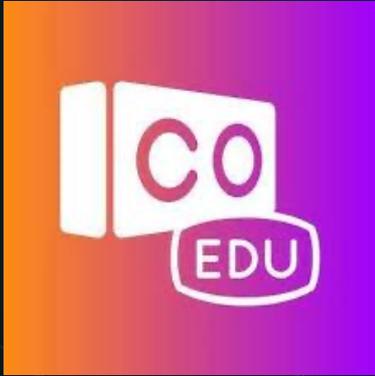
LICENCIA PRO (1 MES)

COSProTrial



COSPACES





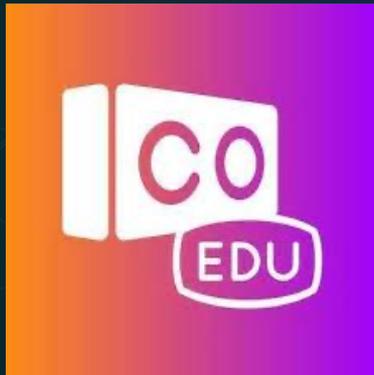
COSPACES

INTRODUCCIÓN A COSPACES: MERGE CUBE

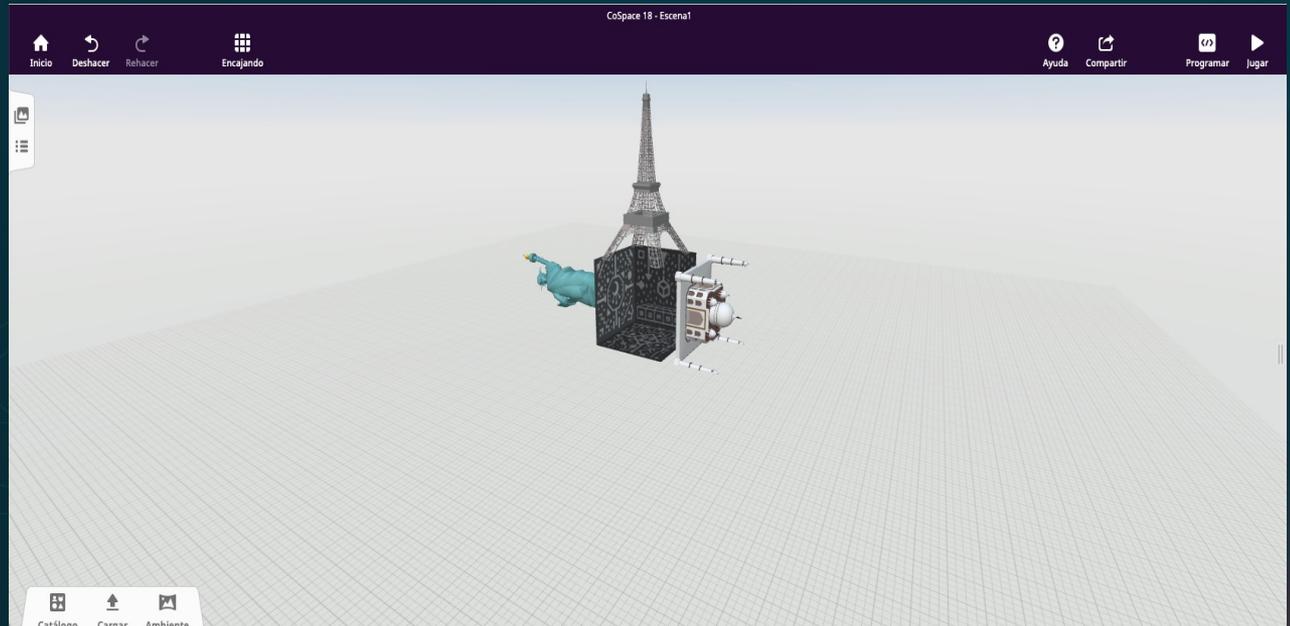


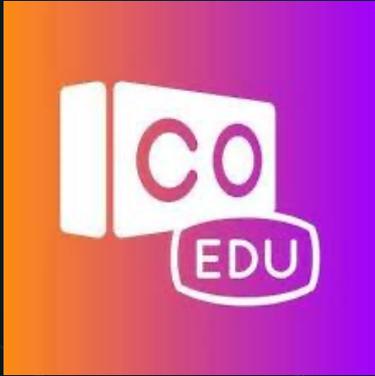


MERGE CUBE



COSPACES





COSPACES

INTRODUCCIÓN A COSPACES: **RUTAS 360**

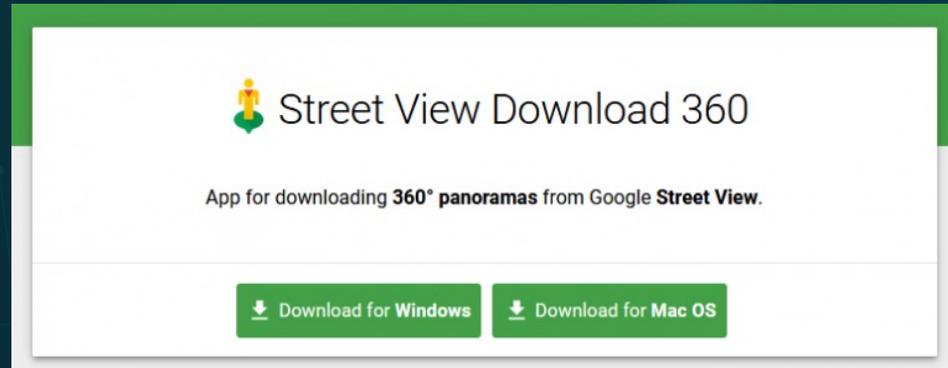




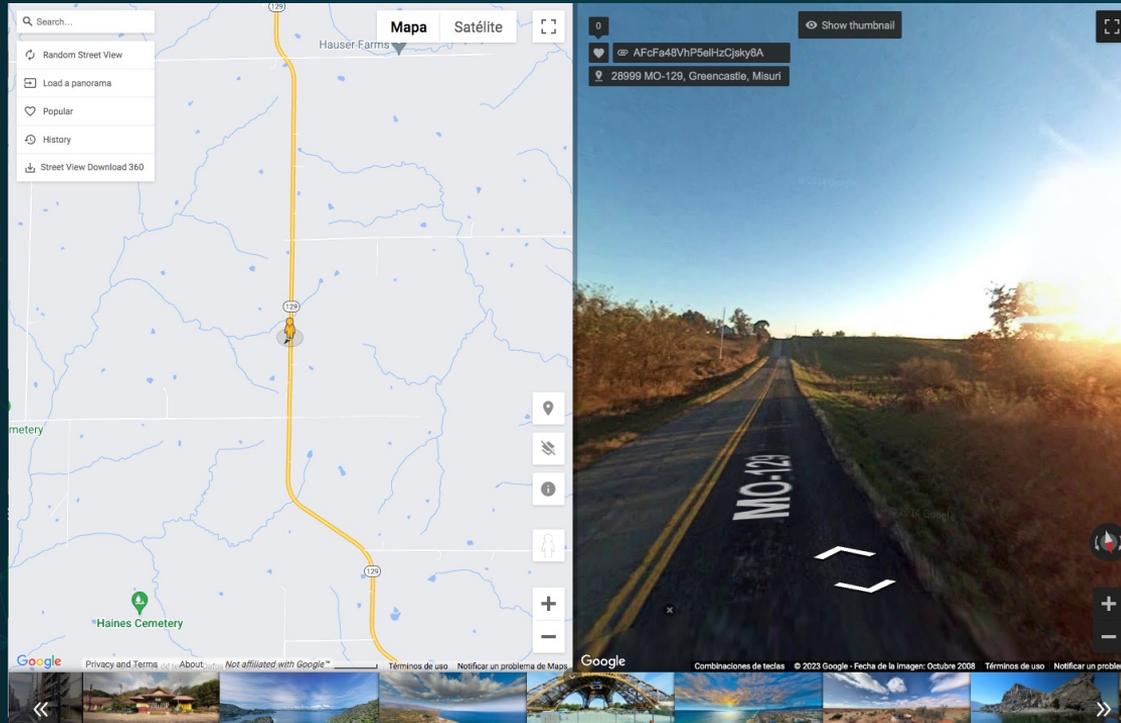
Disponemos de gran variedad de plataformas que nos permiten el acceso a miles de repositorios 360 de forma gratuita. Algunas de ellas son:



GOOGLE MAPS



STREET VIEW DOWNLOAD 360



iSTREETVIEW



COSPACES

Tour 2 - Imagen 1

Inicio Deshacer Rehacer Ayuda Compartir Jugar

Tour 2

1 Imagen 1

2 Imagen 2

3 Imagen 3

4 + Nueva escena

EDIFICIO

HAZ CLICK SOBRE MI PARA IR A LA SIGUIENTE IMAGEN

Catálogo Cargar Ambiente

Caracteres Animales Viviendas Naturaleza Transport Artículos Construcción Especial Buscar

PERSONAS JOBS HISTORICAL OTRAS



EXE LEARNING

INTRODUCCIÓN A EXE LEARNING: **TEXTO Y TAREAS**





EXELEARNING

PROYECTO FINAL

En esta actividad desarrollaremos la propuesta didáctica en base a todo lo aprendido en el curso. Esta propuesta deberá tener carácter práctico, es decir, que por su contenido y estructura pueda ser llevada al aula. Toda la descripción deberá estar en formato SCORM y el desarrollo de la actividad práctica en la plataforma CoSpaces.

Para ello se creará un documento donde se completen los siguientes datos:

- **DATOS DEL RECURSO**

- Nombre de la actividad:
- Autor:
- Breve descripción:
- URL:

- **PROPUESTA DIDÁCTICA**

- Nivel Educativo:
- Materia:
- Justificación:
- Objetivos:
- Competencias: (en este apartado se explicarán con detalle cómo las competencias se desarrollan en la propuesta)

- **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

- Material necesario:
- Desarrollo de la actividad: (en este apartado se explicará con detalle cómo se va a realizar en el aula)



EXEARNING

INTRODUCCIÓN A EXEARNING: **ACTIVIDADES INTERACTIVAS**





EXELEARNING

Archivo - Utilidades - Etilos - Ayuda

Añadir página Borrar Renombrar

Modo avanzado Visualización previa

Contenido Propiedades

Estructura

- Inicio
 - 1
 - 2
 - 3

idivices -

- Contenido DUA
- Tarea
- Actividades interactivas
 - Actividad de GeoGebra
 - Actividad desplegable
 - Cuestionario SCORM
 - Lista desordenada
 - Pregunta Verdadero-Falso
 - Pregunta de Elección Múltiple
 - Pregunta de Selección Múltiple
 - Rellenar huecos
 - Vídeo interactivo**
- Juegos
- Otros contenidos

Título:

Tipo: Fichero local YouTube Mediateca

Archivo:

Formatos aceptados: OGV/OGG, webm, mp4, flv

Mostrar la puntuación

Puntuar actividades no interactivas

Obra publicada con [Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir Igual 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



METAVERSO CITECMA



"DONDE LA FORMACIÓN COBRA UNA NUEVA DIMENSIÓN"

ENTRAR EN METAVERSO →

ENTRAR EN LA WEB →

www.citecmat.com