



LETSSAY FORMACION, S.L. (B56436496)

Tlfno: 610820376

Email: oscar.mateo@letssayformacion.com

C/ Filólogo Julio Casares, 18015 (Granada)

Propuesta de curso: Curso Gafas 3D Oculus



EMPRESA:

LETSSAY FORMACION SL.

1. INTRODUCCIÓN

La propuesta del curso que se plantea impartir es la siguiente:

DATOS IDENTIFICATIVOS DEL CURSO	
Denominación	Curso Gafas 3D Oculus
Nº horas	12h
Nº sesiones	4 Sesiones de 3h
Nº asistentes	Grupo reducido por cada una de las 8 gafas: (2 alumnos/as máximo por Dispositivo)
Temporalización	Miércoles 17:00-20:00
Sesiones	7, 14, 21 de Febrero y 6 de Marzo

2. OBJETIVOS FORMATIVOS

Los objetivos que se desean perseguir mediante la impartición de este curso son:

- Reducir la brecha digital entre profesorado y alumnado por medio del uso de recursos tecnológicos que aumenten la motivación y propicien el aprendizaje significativo.
- Desarrollar habilidades en el uso de esta herramienta en plataformas educativas online y aplicarlo en métodos de enseñanza innovadores.
- Mediante la interactividad, propiciar una atención y autonomía en el aprender haciendo del alumnado, creación de contenidos conceptuales y autoevaluación en base a la retroalimentación de las aplicaciones.

3. CONTENIDOS DISTRIBUIDOS POR SESIONES

1. Sesión 1. Toma de contacto

- Prestaciones y posibilidades
- Creación de usuario, avatar y entorno personal
- Apps de exploración: *naturaleza, monumentos, espacio, océano y cuerpo humano**

**(experiencia limitada no siempre hay disponibilidad de demo gratuita, necesaria suscripción o compra de licencia en cada aplicación)*

2. Sesión 2. Aplicaciones Dedicadas

- Actividades deportivas
- Idiomas
- Química y Biología
- Matemáticas
- Automoción, limpieza y restauración*
- Peluquería *
- Meditación *

- Electrónica y rompecabezas *

**(experiencia limitada no siempre hay disponibilidad de demo gratuita, necesaria suscripción o compra de licencia en cada aplicación)*

3. Sesión 3. Aplicaciones Dedicadas II

- Diseño 3D de piezas, edificios y escenas
- Creación musical
- Navegador web y escritorio remoto
- Streaming de videos VR

4. Sesión 4. Proyectos colaborativos VR y AR

- Control de PC y acceso a biblioteca SteamVR *
- Plataformas educativas
- Cooworking
- Aplicaciones sociales multiplataforma

**(experiencia limitada no siempre hay disponibilidad de demo gratuita, necesaria suscripción o compra de licencia en cada aplicación)*

RECURSOS:

- 8 x Gafas Oculus Quest 2, cada una con cargador USB C > 10w y 2 x pilas AA
- Necesario cable USB C macho de extremo a extremo para la conexión a móvil/tablet (con conector tipo c) y visionado de lo que se ve en las gafas.
- Para la descarga y uso de algunas apps es necesaria una conexión a Internet via WiFi o por línea móvil 30GB HotSpot (Andared no suele ser compatible).
- Necesario equipo portátil con sistema operativo Windows y gráfica dedicada para SteamVR
- Imprescindible creación de usuarios en Facebook (META)