

Curso de Programación de Mundos Virtuales

Descripción:

Curso práctico centrado en entornos virtuales orientado a la educación. Se explicará en detalle los componentes básicos para este tipo de entornos, así como, más brevemente la estructura de los laboratorios virtuales de la Universidad Politécnica de Madrid. A continuación, se expondrá las peculiaridades típicas del motor de videojuegos empleado y las funciones más características para, finalmente, programar una serie de comportamientos básicos en el mundo virtual y modelar un sencillo objeto en 3d.

Organización:

El curso se desarrolla en una sesión de 3 horas, con teoría y práctica.

Objetivos:

- Entender el funcionamiento de un entorno virtual mediante el uso de un motor de videojuegos.
- Programar una serie de funcionalidades básicas como puede ser abrir una puerta o cambiar el color de un objeto.
- Construir un pequeño objeto en el mundo virtual.

Destinatarios:

Profesores de la Universidad Politécnica de Madrid.

Requisitos:

Se precisará una serie de conocimientos mínimos para el correcto aprovechamiento del curso:

Programación orientada a objetos

Lenguaje C#

Contenidos:

1. Plataforma de los laboratorios virtuales de la UPM.
2. Motor de videojuegos.
3. Funciones más destacadas.
4. Programación de funcionalidades básicas.
 - a. Mover un objeto (lógicamente y físicamente)
 - b. Encender y apagar una luz.
 - c. Cambiar el color de un objeto.
 - d. Animación de abrir y cerrar una puerta.
5. Modelado de un objeto sencillo en 3d.

Reconocimiento:

Tras la finalización del curso se expedirá un documento de asistencia al curso.

Más Información:

Para más información puede dirigirse al correo electrónico:
laboratorios.virtuales@upm.es