

## UTPL conmemora Día de la Realidad Virtual con un evento internacional

El **“Virtual Reality Day”** - Día de la Realidad Virtual, **se conmemorará en más de 70 países el 21 de noviembre de 2020, es por ello que la Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL) se une a esta celebración y ha preparado un evento en la que participarán ponentes de España, Brasil, México, Colombia y Ecuador.** Todo esto se cumplirá de **forma gratuita**, de 8:00 a 20:30.

El evento busca **fomentar el conocimiento, uso y aprendizaje de las Realidades Extendidas, así como la creación de una red de aprendizaje inmersivo en Ecuador.** Participarán **15 ponentes, de trayectoria nacional e internacional.** Los participantes podrán conocer **proyectos de Realidad Virtual, Realidad Aumentada y Realidad Mixta,** en una **plataforma inmersiva** que permite que los **asistentes creen un avatar para navegar y compartir en tiempo real.**

Los asistentes podrán conocer casos de éxito de Lenovo en Colombia, Chile y Estados Unidos, también se mostrarán proyectos de la Universidad de las Américas (UDLA) como: Bichejos, Las Tres Marías en VR, El videojuego Soler, Test-Room, Multifest. Estará presente el Proyecto ACTIVAR del Instituto Superior Tecnológico Cotopaxi. Así como proyectos del Club de Realidad Virtual UTPL y Medialab, estos son: Campus Virtual de UTPL, Pueblos y Nacionalidades, Murales interactivos, Simulación de audiencias, Set de televisión, Concientización Vial 360. Los proyectos del Parque Tecnológico UTPL y del programa IEEE - Instituto de Ingenieros Eléctricos y Electrónicos.

## Organización

**Jennifer Samaniego, analista de innovación educativa en la UTPL y organizadora del evento,** explica que es el segundo año consecutivo que desde la universidad se impulsa el conocer sobre Realidad Extendida en la comunidad. En esta edición se reúne a expertos de cinco países para que cuenten sus experiencias y mejores prácticas sobre como combinar entornos reales y virtuales, con la interacción humano-máquina generada por un computador, para abarcar áreas como Realidad Aumentada, Virtual, Mixta y Realidades Futuras.

El **“Virtual Reality Day”** [1] se realiza en alianza con *Unity* (plataforma de desarrollo de juegos), el *Virtual Reality Day* y la Red de investigación de aprendizaje inmersivo (*iLRN*)- en sus siglas en inglés, capítulo Colombia. Cuenta con ocho empresas auspiciantes y 17 ponentes, que representan a empresas públicas, privadas y universidades.

A la par de las ponencias, en este evento se hará el lanzamiento del **“Juego COVID - 19 y reto redes sociales”**, Samaniego explica que este juego fue **creado por el [Club de Realidad Virtual UTPL](#) [2]** para concienciar sobre el uso de mascarillas en la sociedad actual. El juego estará disponible para Android gratuitamente y los resultados de los participantes se compartirán en redes sociales, los ganadores de los tres primeros lugares recibirán interesantes.

También, se hará la presentación de **“Arte en cuarentena”** una exposición de arte online, de artistas nacionales e internacionales, que muestra producciones artísticas, en una galería 3D, gestadas en etapa de aislamiento social y muestra distintas trayectorias de artistas, con un diálogo diverso que revela diferentes miradas, interpretaciones y percepciones.

Finalmente, se prevé formar la **Red de Aprendizaje Inmersivo - Ecuador, con el aval de iLRN,** esta tendrá como finalidad compartir conocimientos y recursos, para promover, con instituciones y entidades, actividades orientadas al uso de Realidades Extendidas en el Ecuador. Luego del evento se socializarán los acuerdos establecidos para la red.

## Dato

Para mayor información visita el sitio web [eventos.utpl.edu.ec/virtualrealityday](https://eventos.utpl.edu.ec/virtualrealityday)

Idioma Español

Categorías:

[Administrativos](#) [3]

[Alumnos](#) [4]

[Covid19](#) [5]

[Docentes](#) [6]

[UTPL](#) [7]

Multimedia:

 [dia\\_de\\_la\\_realidad\\_virtual.jpg](#) [8]

Contenido destacado:

Etiquetas:

[dia\\_de\\_la\\_realidad\\_virtual](#) [9]

[utpl](#) [10]

[virtual](#) [11]

[aumentada](#) [12]

**Source URL:** <https://noticias.utpl.edu.ec/utpl-conmemora-dia-de-la-realidad-virtual-con-un-evento-internacional>

## Links

[1] <http://eventos.utpl.edu.ec/virtualrealityday>

[2] <https://www.facebook.com/Club-Realidad-Virtual-UTPL-102149274586410>

[3] <https://noticias.utpl.edu.ec/categorias/administrativos>

[4] <https://noticias.utpl.edu.ec/taxonomy/term/1>

[5] <https://noticias.utpl.edu.ec/categorias/covid19>

[6] <https://noticias.utpl.edu.ec/taxonomy/term/2>

[7] <https://noticias.utpl.edu.ec/categorias/utpl>

[8] [https://noticias.utpl.edu.ec/sites/default/files/multimedia/dia\\_de\\_la\\_realidad\\_virtual.jpg](https://noticias.utpl.edu.ec/sites/default/files/multimedia/dia_de_la_realidad_virtual.jpg)

[9] <https://noticias.utpl.edu.ec/etiquetas/dia-de-la-realidad-virtual>

[10] <https://noticias.utpl.edu.ec/etiquetas/utpl>

[11] <https://noticias.utpl.edu.ec/etiquetas/virtual>

[12] <https://noticias.utpl.edu.ec/etiquetas/aumentada>