

IMAGEN CABECERA:



UTPL liderará evento internacional por el Día Mundial de la Realidad Virtual

La [Universidad Técnica Particular de Loja \(UTPL\)](#) [1] llevará a cabo una nueva entrega del [Virtual Reality Day Latinoamericano \(VRD\)](#) [2] **el próximo 20 de noviembre de 2021** [3]. Un encuentro dinámico que **invita a los desarrolladores de videojuegos a participar, crear, acceder a mentorías y trabajar en entornos colaborativos**. La [edición 2021 de este encuentro](#) [3] incluirá a participantes nacionales e internacionales, con lo cual afianza los espacios de trabajo virtual y la comunidad regional.

El **Virtual Game Latam** Este contará con la participación de instituciones y expertos de toda América Latina y está organizado por: [Realidad X “Una mirada a la educación del futuro” UTPL](#), [4] [Red de Aprendizaje Inmersivo Ecuador](#) [5], [Fundación Universitaria Konrad Lorenz](#) [6], XR Latam, [ILRN Colombia](#) [7], Centro de cultura digital México con su laboratorio de inmersión y videojuegos, **Cámara de las industrias Culturales y Tecnológicas de Argentina**, Territorio Digital, [OpenlabEC](#). [8] **Sponsor: Libel Academy, Unity, Codecks, Naska Digital, Immersive learning research Network.**



Jennifer Samaniego Franco, analista de innovación educativa de la UTPL, comenta que este es el tercer año que se realiza este evento abierto al público en Ecuador pero por primera ocasión tiene un alcance Latinoamericano, en donde UTPL es la institución anfitriona.

“El VRD es un espacio para mostrar los beneficios del uso de tecnologías de realidad extendida y realidad virtual en diferentes áreas como el arte, educación, turismo, salud y la conservación ambiental, entre otros. Con esto, esperamos motivar el uso más frecuente de estas tecnologías en América Latina, evidenciando por expertos los grandes beneficios del uso de tecnologías inmersivas en diversas áreas”, menciona Samaniego.

Dos momentos importantes

Samaniego destaca que el evento será gratuito y se desarrollará a través de la plataforma inmersiva “Virbela” auspiciada por el Immersive learning research Network, donde los participantes podrán interactuar, por medio de avatares. Quienes se inscriban, recibirán un certificado de asistencia. En el contexto del evento, **el público en general contará con un juego tridimensional en línea**, basado en preguntas sobre **Realidad Extendida y el Día Mundial de la Realidad Virtual**, además de filtros en redes sociales para que puedan interactuar de varias formas con el evento.

Game Jam

Se cumplirán dos momentos importantes para conmemorar este día. El primero empieza con el [Game Jam](#) [9] que se trata de un concurso que reta a los participantes a desarrollar un videojuego, basado en una temática específica que se dará a conocer al inicio del evento. Las inscripciones serán

desde el 18 de octubre al 15 de noviembre en el sitio web itch.io/jam/vrdaygamelatam [9]. Esta competencia **se llevará a cabo entre el 15 y el 19 de noviembre de 2021.**

Los temas del Game Jam incluyen:

- Propiedad intelectual
- Narrativa
- *Game desing*
- Arte 3D y videojuego
- Plataforma de desarrollo de varias tecnologías
- Tecnología RX *Unity*
- Tecnología RX *Unreal*

Durante estos días, las personas inscritas recibirán mentorías de expertos latinoamericanos sobre diseño de *software*, narrativas y uso de tecnologías. En la plataforma itch.io los concursantes materializarán su proyecto.

Un jurado conformado por especialistas elegirá a tres propuestas que recibirán un reconocimiento por parte de los auspiciantes de este encuentro. El cuarto lugar será designado a través de las redes sociales. El reconocimiento de llevar a cabo durante la ceremonia de clausura del **Virtual Reality Day el 20 de noviembre.**

Virtual Reality Day Latam 2021

Este encuentro se cumplirá el 20 de noviembre a través del sitio web virtualrealityday.utpl.edu.ec [10]. Por ello, los interesados **podrán inscribirse desde el 4 hasta el 17 de noviembre** de 2021.

Durante el evento se contará con diversos paneles conformados por expertos de cada área de aplicación como:

- Laboratorios de experimentación de realidad extendida
- Realidad extendida en el arte
- Realidad concientización social y conservación del medio ambiente
- Realidad extendida en el turismo, en la salud, en la industria y en el marketing

Adicionalmente se contará con una feria virtual de **proyectos empresariales y emprendimientos que trabajan con realidad virtual** y realidad extendida.

Con esta actividad, **los organizadores del evento esperan contribuir a generar un espacio de encuentro entre profesionales e instituciones, que permitan fortalecer el uso de estas tecnologías** y su proyección como un nuevo giro de negocio y nicho de mercado en la región.

El evento está organizado por instituciones como la [Red de Aprendizaje Inversivo](#) [5], la Red Latinoamericana de Realidad Extendida, el [Centro de Cultura Digital de México](#) [11], la [Fundación Universitaria Konrad Lorenz](#) [6], la Cámara de las Industrias Culturas y Tecnológicas de Argentina y [Openlab Ecuador](#) [8].

Idioma Español

Categorías:

[Futuros alumnos](#) [12]

[Smartland](#) [13]

[UTPL](#) [14]

Contenido destacado:

Etiquetas:

[Virtual Reality Day](#) [15]
[videojuegos](#) [16]
[Game Jam](#) [17]
[desarrollares](#) [18]
[realidad virtual](#) [19]
[realidad virtual UTPL](#) [20]

Source URL: <https://noticias.utpl.edu.ec/utpl-liderara-evento-internacional-por-el-dia-mundial-de-la-realidad-virtual>

Links

[1] <https://utpl.edu.ec>
[2] <https://virtualrealityday.utpl.edu.ec>.
[3] <https://eventos.utpl.edu.ec/virtual-reality-day-latam-2021>
[4] <https://www.facebook.com/ClubRvUTPL/>
[5] <https://virtualrealityday.utpl.edu.ec/red-de-aprendizaje-inmersivo-ilrn-ecuador/>
[6] <https://www.konradlorenz.edu.co>
[7] <https://immersivelrn.org>
[8] <https://openlab.ec>
[9] <https://itch.io/jam/vrdaygamelatam>
[10] <https://virtualrealityday.utpl.edu.ec/>
[11] <https://centroculturadigital.mx>
[12] <https://noticias.utpl.edu.ec/taxonomy/term/3>
[13] <https://noticias.utpl.edu.ec/categorias/smartland>
[14] <https://noticias.utpl.edu.ec/categorias/utpl>
[15] <https://noticias.utpl.edu.ec/etiquetas/virtual-reality-day>
[16] <https://noticias.utpl.edu.ec/etiquetas/videojuegos>
[17] <https://noticias.utpl.edu.ec/etiquetas/game-jam>
[18] <https://noticias.utpl.edu.ec/etiquetas/desarrollares>
[19] <https://noticias.utpl.edu.ec/etiquetas/realidad-virtual>
[20] <https://noticias.utpl.edu.ec/etiquetas/realidad-virtual-utpl>