

Resumo do Trabajo de Fin de Grao

(Describe brevemente o traballo a desenvolver, xustificando o interese do mesmo, e indicando obxectivos, descrición técnica, proceso de desenvolvemento, e medios empregados. Engada tantas liñas como sexa necesario)

La utilización de las nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza es una realidad que requiere un enorme esfuerzo por parte del personal docente. Uno de los principales focos de atención del docente para integrar las nuevas tecnologías, es la creación de contenido específico que suele ser de naturaleza digital.

El principal interés de este tipo de trabajos consiste precisamente en el desarrollo de herramientas de carácter específico que permitan mostrar, visualizar e interactuar con el contenido digital.

El objetivo de este proyecto consiste en la realización de un conjunto de unidades didácticas, en formato programa informático desarrollado con Unity3D, que permita a los alumnos de la asignatura de Sistemas Gráficos Interactivos, estudiar y profundizar en los contenidos de la materia de forma interactiva y guiada.

Estas unidades didácticas consistirán cada una en una serie de funciones de Unity3D con las que el alumno podrá interactuar, modificando los respectivos parámetros y viendo en tiempo real las modificaciones que esto conllevaría gracias a un objeto modelo que se podrá ver en la propia pantalla.

Gracias a esto, se quiere romper también con idea de que los programadores tengan que programar “a ciegas”, y puedan así realizar pruebas antes de llevar sus modelos al programa final.

El desarrollo de las unidades didácticas se llevará a cabo con el IDE Microsoft Visual Studio 2017 y se programará en C#.

El proceso de desarrollo se llevará a cabo mediante proceso unificado (PU).

Las aplicaciones/unidades desarrolladas darán soporte a la comprensión de los fundamentos teóricos y permitirán guiar a los alumnos en los contenidos prácticos de la asignatura SGI.