



(ANUL·LAT) Desenvolupament d'aplicacions d'Esriptori amb tecnologia d'interacció humana (Kinect v2) (02/07/2018 - 06/07/2018)

INFORMACIÓ GENERAL

Títol activitat:	(ANUL·LAT) Desenvolupament d'aplicacions d'Esriptori amb tecnologia d'interacció humana (Kinect v2) - 9000260014		
Tipus activitat:	Curs	Hores:	30
Impartit per:	ALEJANDRO MURILLO RUIZ		
Sessions:	Dia	Hora	Aula
	02/07/2018	09:00 h - 14:00 h	Escola d'Enginyeria de Telecomunicació i Aeroespacial de Castelldefels (EETAC)
	03/07/2018	09:00 h - 14:00 h	Escola d'Enginyeria de Telecomunicació i Aeroespacial de Castelldefels (EETAC)
	04/07/2018	09:00 h - 14:00 h	Escola d'Enginyeria de Telecomunicació i Aeroespacial de Castelldefels (EETAC)
	05/07/2018	09:00 h - 14:00 h	Escola d'Enginyeria de Telecomunicació i Aeroespacial de Castelldefels (EETAC)
	06/07/2018	09:00 h - 14:00 h	Escola d'Enginyeria de Telecomunicació i Aeroespacial de Castelldefels (EETAC)

INFORMACIÓ DETALLADA

PRESENTACIÓ

- Farem un curs de desenvolupament per donar les lliçons bàsiques amb què poder programar aplicacions per Kinect v2, amb l'objectiu de fomentar la creativitat i el contacte dels alumnes amb les noves tecnologies.
- Kinect v2 és un dispositiu, que gràcies a la combinació d'una càmera RGB i diversos sensors d'infrarojos, ens permet determinar la ubicació en el pla de cossos humans, així com poder determinar la ubicació en cada moment dels "ossos" de cada cos . Gràcies a aquesta tecnologia es poden realitzar aplicacions informàtiques, programes, que interactuïn amb el cos humà.

El professorat de secundària inscrit ha de seleccionar 1 alumne de primer de batxillerat del seu centre que estigui interessat en participar a les activitats.

El preu del curs és de 120 € per grup participant.

Un cop confirmada l'adjudicació de la plaça al curs, caldrà realitzar el pagament, amb data límit del 23 de juny, al COMPTE CORRENT ES31 2100 0655 70 0200340134 indicant: CURS-TALLER KINECT CBL + COGNOM1, COGNOM 2, NOM.

Heu d'enviar el comprovant de pagament a l'adreça: cbl.relacions.externes@upc.edu

DESTINATARIS

Professorat de secundària de ciències experimentals, matemàtiques i tecnologia

OBJECTIUS

- Aquesta formació persegueix donar la formació bàsica per poder començar a desenvolupar "aplicacions d'interacció humana" amb el sensor de Microsoft Kinect v2

PLA DE TREBALL

Dia 2:

Explicació del hardware

Explicació i SETUP de l'entorn de programació Kinect Studio Primer

Exemple de programa

Treball a casa

Dia 3:

Presentació dels projectes en el quals els alumnes poden treballar

Explicació detallada dels projectes

Formació de grups i brainstorming

Assignació de projectes

Treball a casa

Dia 4:

Treball en el projecte

Treball a casa

Dia 5:

Treball en el projecte

Primera presentació d'avanços i dubtes

Resolució de dubtes

Treball en el projecte

Treball a casa

Dia 6:

Treball en el projecte

Presentació dels projectes

Conclusions i next steps

Treball a casa

TEMARI

Explicació del hardware a utilitzar: Kinect v2

Explicació i SETUP de l'entorn de programació i treball

Explicació i SETUP de l'aplicatiu de Kinect Studio

Immersió en programació per Kinect v2: primer exemple de programa

Presentació dels projectes base en els que treballar la tecnologia

Treball col·laboratiu en cadascun del projectes, per grups.

Resolució de dubtes

Presentació del projecte treballat en grup a la resta de la classe

Conclusions i next steps

METODOLOGIA

Activa i participativa basada en el "learning by doing"

CERTIFICACIÓ

La certificació a les persones participants estarà supeditada a la prèvia inscripció i acceptació pel mitjà establert (electrònicament a través del web) i a l'assistència a un mínim del 80% de les hores totals de l'activitat.

Els certificats s'obtidran a través del sistema informàtic de la Generalitat de Catalunya (<http://xtec.gencat.cat/ca/formacio/la-meva-formacio/els-meus-certificats/>)