Fecha inicio:	Febrero.25-2026	**Fecha finalización:**	Noviembre-5-2026
Nombre del evento o actividad:	**Informe: F8C34 Anexo 14-CAMPAMENTO XR DE VIVERO VIRTUAL**		
Departamento encargado:	Ingeniería de Sistemas		
Departamento / Entidad colaboradora:	Ingeniería de Sistemas		
Lugar de desarrollo:	Valledupar – PUEBLOBELLO - Departamento del Cesar		

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD O EVENTO

La Jornada Exposoftware es un evento académico institucionalizado en el Programa de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Popular del Cesar – Sede Valledupar, que se desarrolla al finalizar cada periodo académico y en el cual participan los estudiantes del programa y sus docentes.

El propósito fundamental de esta jornada es el de generar espacios académicos, a través del desarrollo de múltiples eventos que promueven la generación de conocimiento, y que además permitan visualizar ante la comunidad académica de la Universidad y el sector externo los resultados de los diferentes trabajos de investigación realizados al interior del programa, por sus grupos de investigación y en los proyectos de aulas.

Para el primer periodo académico del año 2023, la jornada Exposoftware se desarrolló del 5 al 16 de junio en ocasión al 1er Campamento de realidad extendida y el laboratorio de XR, con el apoyo de la Universidad de los Andes.

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD O EVENTO

La XV versión de la jornada Expo Software del Programa de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Popular del Cesar, tuvo como objetivo fundamental explorar las tecnologías y aplicaciones de la realidad extendida y el Metaverso. En este sentido, contando con el apoyo de la Universidad de los Andes y el uso de su Laboratorio de XR, se fijó como propósito fundamental reducir la brecha tecnológica existente en la región con estas tecnologías, facilitando el acercamiento y la interacción de la comunidad académica y del sector externo con los diferentes dispositivos (cascos de XR) y las diferentes aplicaciones instaladas, conjuntamente con la idea de generar un impacto positivo sobre estas herramientas y promover para un futuro iniciativas de proyectos de desarrollo que vinculen la XR de interés para nuestra región.

Así mismo, otro de los objetivos de la jornada, fue aprovechar la oportunidad de contar con el Laboratorio de XR para mostrar ante la comunidad académica y en general, los productos, modelos virtuales y 3D desarrollados en la asignatura de Computación Gráfica.

LOGOS Y REDES SOCIALES DE LA JORNADA









CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Semana 1: del 6 al 9 de junio del 2023 (estudiantes y docentes)





Semana 2: del 13 al 16 de junio del 2023 (Comunidad)



DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES DESARROLLADAS

#	Nombre de la actividad	Descripción de la actividad	Objetivo de la actividad
1	Introducción a XR y Metaverso Aplicación First Steps Discusiones y reflexiones	Exposición presencial de los conceptos básicos de XR/AR/VR/MR y Metaverso a estudiantes y docentes de la institución. Uso de Cascos de XR por los estudiantes y docentes presentes, interacción con la aplicación First Steps. Esta actividad también se desarrolló en cuatro instituciones educativas de bachillerato de la región: La IE. Técnico Magola Hernández en el municipio de Pueblo Bello – Cesar, la IE San Joaquín de Valledupar, Colegio Bilingüe Uziel Querit, y la IE San Juan Bosco del municipio de Bosconia –Cesar	Permitir a los estudiantes y docentes acceso a la tecnología XR, interactuar con ella y vivir una primera experiencia inmersiva, reflexionar sobre los alcances de esta tecnología y su aplicabilidad para futuros proyectos
2	Casos de uso de la tecnología de XR Prueba de Aplicaciones XR Discusiones y reflexiones	Exposición a los estudiantes y docentes sobre aplicaciones de la XR en educación, arte, juegos o entretenimiento y simulación. Uso de los Cascos de XR por los asistentes a la actividad, para su interacción con ejemplos de aplicaciones en diferentes casos de uso.	Ofrecer a nuestros estudiantes y docentes la posibilidad de explorar la aplicabilidad de la tecnología XR en diferentes contextos, tales como educación, juegos, simulación y arte. Identificar el impacto de tales aplicaciones en los participantes.
3	Exploración de plataformas de metaverso	Socialización ante estudiantes y docentes sobre diversas plataformas de metaverso disponible como son spatial, artur, hub y workroom. Uso de los Cascos del laboratorio XR para su exploración.	Permitir que nuestros estudiantes y docentes puedan explorar las plataformas de metaverso spatial, arthur, hub y workroom y experimentar la inmersión en reuniones o contextos de trabajo colaborativo.
4	Taller de desarrollo en XR con Unity	Taller guiado sobre creación de escenarios y componentes de Realidad Virtual con Unity. Uso de los cascos XR para el despliegue de los escenarios y componentes construidos por los participantes.	Permitir que los participantes conozcan y exploren el proceso de creación de componentes y escenarios de realidad virtual con Unity y su despliegue en los Cascos XR.

5	Prueba de Aplicaciones XR	Presentación y demostración ante la comunidad académica y en general el resultado de los trabajos desarrollados durante el periodo académico sobre la temática "Desarrollo en 3d de la cultura vallenata” Esta actividad fue desarrollada en el Centro Comercial Guatapurí de Valledupar.	Socializar ante la comunidad los resultados de los trabajos en XR desarrollados por los estudiantes, sobre la cultura Vallenata, con el propósito de visualizar los avances de nuestra universidad en temas de XR y generar el interés en el desarrollo de proyectos y aplicaciones de tecnologías inmersivas de interés para la región.

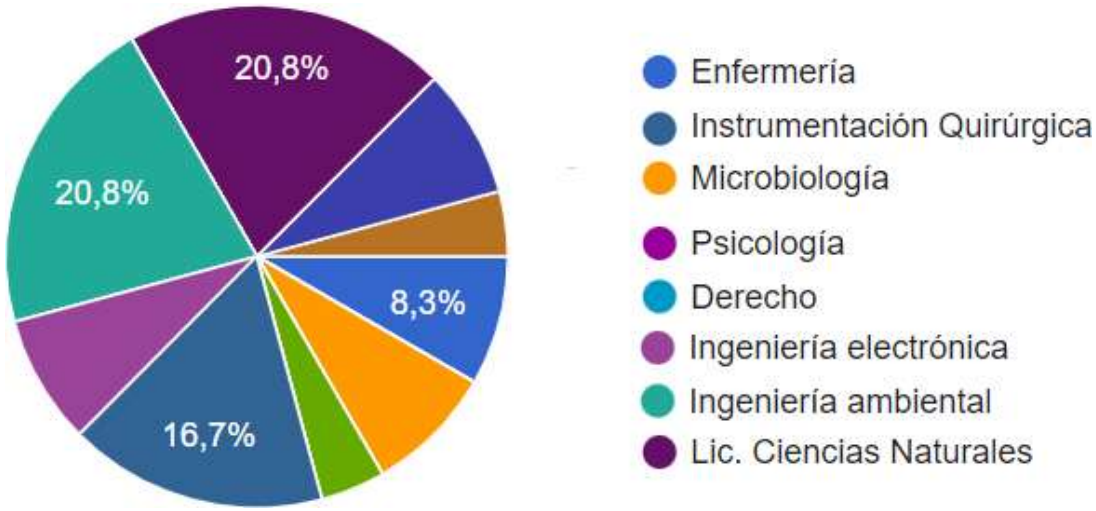
RESULTADOS OBTENIDOS

Las actividades con las Quest, permitió que tanto docentes como estudiantes conocieran y vivieran la experiencia con las diferentes aplicaciones de Realidad Virtual y la utilidad en los procesos de enseñanza.

Docentes

Los docentes recibieron capacitación en dos grupos, en un primer grupo se hizo con los docentes del programa de ingeniería de sistemas, quienes recibieron capacitación sobre el uso, aplicaciones, ventajas, instalación de aplicaciones, configuración de proyectos realizados en Unity a un nivel de uso y apropiación de la tecnología.

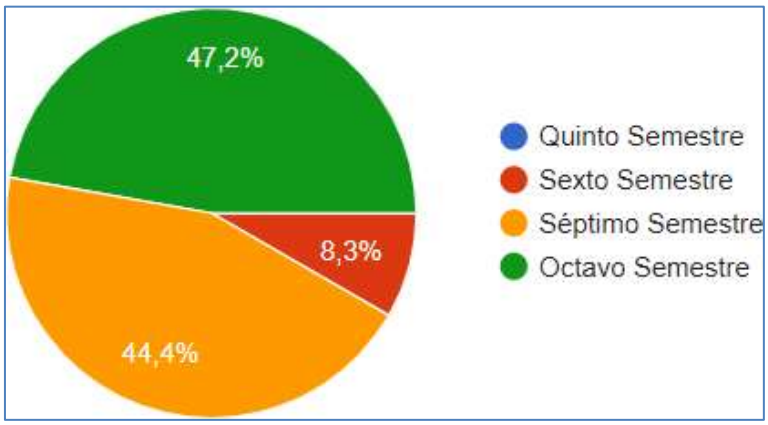
Por su parte, se dio apertura en otro grupo de 24 docentes de los demás programas con los que cuenta la universidad y quienes vivieron la experiencia del conocimiento de las tecnologías inmersivas, beneficios, ventajas de usar la tecnología XR en los procesos educativos y las posibilidades de proyectos y exploración de alternativas que permitan enriquecer sus habilidades de enseñanza.



Donde se puede apreciar que el 20,8% de los docentes pertenecen al programa de Licenciatura en Ciencias Naturales, un 20,8% al programa de ingeniería ambiental, un 16,7 al programa de instrumentación quirúrgica y un 8,3% al programa de enfermería.

ESTUDIANTES

Del mismo modo, los estudiantes del programa de ingeniería de sistemas recibieron la capacitación en dos grupos de 20 estudiantes donde el 47,2 % pertenecen al octavo semestre, el 44,4 al séptimo y un 8,3 al sexto semestre, donde se capacitaron en el uso, configuración y desarrollo de aplicaciones en unity para tecnologías inmersivas XR.

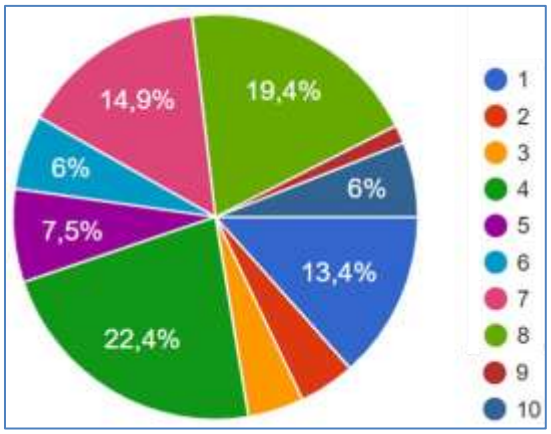


Adicionalmente entre los estudiantes que no formaron parte del grupo de capacitación pudieron utilizar los dispositivos en sesiones programadas para la comunidad estudiantil dentro de la universidad arrojando como datos los siguientes.

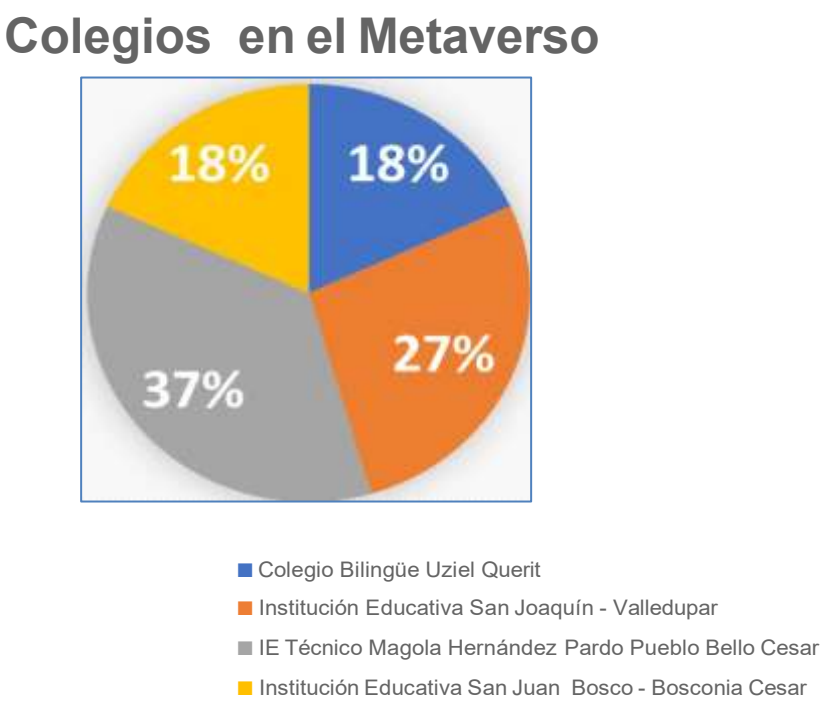


Como se puede apreciar en el gráfico, la mayor parte de estudiantes pertenece al programa de ingeniería de sistemas con un 47,8% , seguido por instrumentación quirúrgica y administración de empresas hoteleras y de turismo con 6% cada una.

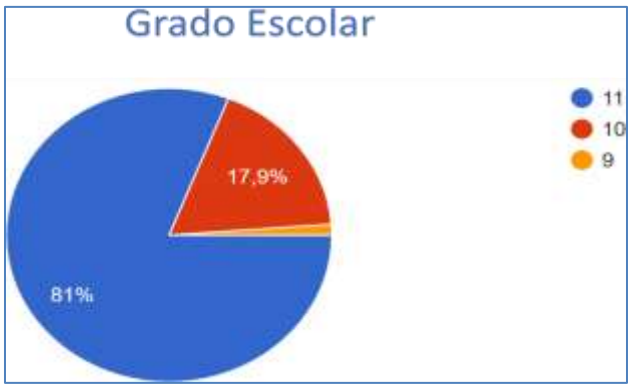
Del mismo modo se puede apreciar que el 22% de los estudiantes pertenecen al 8 semestre, seguido de los estudiantes del séptimo, cuarto y octavo respectivamente.



Del mismo modo se trabajó con 4 colegios del departamento del Cesar, dentro de los cuales podemos destacar la mayor cantidad de estudiantes que participaron fueron los estudiantes de la IE. Técnico Magola Hernandez de Pueblo Bello con un 37%, seguido de la IE San Joaquin de Valledupar con un 27%.



En cuanto al grado escolar de los chicos la mayor cantidad de está concentrada en los estudiantes de 11 con un 81 % seguido de los estudiantes del grado 10 con un 17,9%.



COMENTARIOS DE LOS PARTICIPANTES

- *"Es una oportunidad para poder aprender nuevas habilidades, ya que el futuro, no solo de nuestro programa, sino de la tecnología se encuentra en la realidad virtual, y en el metaverso"*
- *Soy estudiante de 8 semestre de ingeniería de sistemas y me encantan los videojuegos con ello la realidad aumentada y me gustaría aprender todo lo relacionado al contenido que se creará en un futuro con el metaverso*.
- *"Me parece la oportunidad perfecta para aprender sobre una tecnología que apunta al futuro"*

- *"Porque participar en el Campamento de Realidades Extendidas del programa Vivero Virtual puede ser una experiencia emocionante y enriquecedora, que brinda pues la oportunidad de aprender, desarrollar habilidades, explorar el potencial de la realidad extendida en diferentes campos y es algo muy interesante"*

- *"Quisiera aprender un poco más sobre la realidad aumentada, vivir la experiencia y conocer los diferentes proyectos afines a la realidad aumentada".*

- *"Me gusta el mundo de las tecnologías relacionadas con el entretenimiento y los videojuegos"*

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

Actividad: Introducción a XR y Metaverso – First Step
Lugar: Campus Universidad Popular del Cesar









Actividad: Casos de uso de la tecnología de XR – Demostración de aplicaciones
Lugar: Campus Universidad Popular del Cesar



Actividad: Exploración de plataformas de metaverso
Lugar: Campus Universidad Popular del Cesar











Actividad: Taller de desarrollo en XR con Unity
Lugar: Campus Universidad Popular del Cesar





Actividad: Introducción a XR y Metaverso – First Step
Lugar: Colegios de la región




Actividad: Prueba de Aplicaciones XR
Lugar: Centro Comercial Guatapurí Plaza – Valledupar






TOTAL PERSONAS ATENDIDAS CAMPAMENTO XR-UPC

Un total de personas atendidas y capacitadas entre la Universidad y los colegios de **(265) UNIVERSIDAD (126)**

- **Profesores:44**
  - Ingeniería de Sistemas (20)
  - Otros programas (24)
- **Estudiantes atendidos: 82**
  - **Capacitados**
    - Ing. de Sistemas (40)
  - **Charla y experiencia XR**
    - § Ing. de Sistemas (20)
    - § Otros Programas (22)

COLEGIOS (139)

Los colegios atendidos recibieron charla introductoria a Metaverso y XR y vivieron la experiencia.

- **Profesores :28**
  - IE Uziel Querit -Valledupar (4)
  - IE San Joaquín- Valledupar (16)
  - IE Técnica Magola Hernández – Pueblo Bello (Cesar) (4)
  - IE San Juan Bosco- Bosconia (Cesar) (4)
- **Estudiantes (111)**
  - IE Uziel Querit -Valledupar (20)
  - IE San Joaquín- Valledupar (30)
  - IE Técnica Magola Hernández – Pueblo Bello (Cesar) (41)

- IE San Juan Bosco- Bosconia (Cesar) (20)

Centro Comercial Guatapurí

En colaboración con el SENA y el Centro Comercial Guatapurí se realizó una jornada XR en el marco del Campamento XR UPC en la plazoleta principal del Centro Comercial Guatapurí con un total de 20 Óculos, donde se realizaron charlas, y los asistentes vivieron la experiencia con los equipos con aplicaciones preestablecidas y proyectos desarrollados por nuestros estudiantes, atendiendo un aproximado de **180** personas.

PREGUNTAS

¿Cuál fue el patrocinador principal de la conferencia?

Universidad de los Andes

¿De qué regiones provienen la mayoría de los asistentes?

La población asistente provino del Departamento del Cesar

¿Cuántas personas asistieron a las conferencias en las distintas ciudades?

- Valledupar: 196 Personas
- Pueblo Bello: 45 Personas
- Bosconia: 24 Personas

¿Cuál fue la sesión más popular de la conferencia?

La muestra y exposición XR en el Centro Comercial Guatapurí.

¿Cuántos asistentes registrados hubo en la conferencia sobre realidad extendida en Valledupar?

En general, 196 personas.

¿Cuántas instituciones patrocinaron la conferencia sobre realidades extendidas en Valledupar (Cesar)?

Participaron 3 entidades.

¿Cuáles fueron las instituciones que patrocinaron la conferencia sobre realidades

extendidas en Valledupar (Cesar)?

Universidad Popular del Cesar

Servicio Nacional de Aprendizaje SENA

Centro Comercial Guatapurí

LINK DE SOPORTES O ANEXOS						
INDICADORES						
Sector impactado	Educación:	**X**	Empresarial		Turismo	
	Gubernamental		Salud		Social	
	Otro: _____					
Número de estudiantes:			**Número de docentes:**			
Número de egresados:			**Número de administrativos:**			
Número de empresarios:			**Número de personas externas**			