

## DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

<b>Materia:</b>	REALIDAD VIRTUAL, AUMENTADA E INTERACCIÓN DIGITAL		
<b>Identificador:</b>	33511		
<b>Titulación:</b>	GRADUADO EN DISEÑO DIGITAL Y TECNOLOGÍAS CREATIVAS. PLAN 2020		
<b>Módulo:</b>	CAPACITACIÓN PROFESIONAL		
<b>Tipo:</b>	OBLIGATORIA		
<b>Curso:</b>	2	<b>Periodo lectivo:</b>	
<b>Créditos:</b>	6	<b>Horas totales:</b>	150
<b>Actividades Presenciales:</b>	0	<b>Trabajo Autónomo:</b>	0
<b>Idioma Principal:</b>		<b>Idioma Secundario:</b>	
<b>Profesor:</b>		<b>Correo electrónico:</b>	

## PRESENTACIÓN:

Sistemas y aplicaciones de la realidad virtual y aumentada. Aplicación de la realidad virtual a la simulación, el diseño y la creación. Principios básicos de la comunicación gráfica digital. Formas de interacción con la realidad y virtualización de la misma.

Esta materia proporciona conceptos básicos para conocer, entender y evaluar sistemas de realidad aumentada, aplicaciones, simuladores y su impacto en el mundo del diseño y de la creación. Se partirá desde los principios básicos de la comunicación gráfica digital para profundizar en el conocimiento y desarrollo de nuevas formas de interacción con la realidad, en donde la simulación de la realidad y/ o la virtualización de la misma permitirá ensayos y aprendizajes más ambiciosos y complejos.

## COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

<b>Competencias Generales de la titulación</b>	G05	Manejar con destreza las tecnologías actualizadas a los procesos de creación y fabricación dentro de ámbitos específicos del mundo del diseño digital.
<b>Competencias Específicas de la titulación</b>	E02	Dominar lenguajes informáticos de programación para ejecutar tareas de forma automatizada a través de la edición de los contenidos motores de las herramientas dedicadas al dibujo digital empleadas en el diseño.
	E09	Capacidad para la creación y explotación de mundos virtuales, y para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia, a partir del empleo de medios informáticos especializados.
	E13	Prototipar un sistema interactivo a través de un diseño digital y saber visualizar y comunicar visualmente la información mediante el dominio de las técnicas propias de la expresión gráfica en 2D y 3D, estática y animada, y de la informática gráfica, sabiendo presentar los resultados en base a cánones estéticos.
<b>Resultados de Aprendizaje</b>	R01	Entender los principios básicos de la realidad virtual y la realidad aumentada.
	R02	Evaluar el software y hardware empleados en la actualidad para el desarrollo de realidad virtual y la realidad aumentada.
	R03	Identificar y describir las aplicaciones de realidad virtual.
	R04	Emplear los recursos técnicos necesarios para el desarrollo de proyectos arquitectónicos y de diseño a través de lenguajes basados en la realidad virtual y en su posible interacción.
	R05	Identificar y describir factores e impacto social y psicológico en aplicaciones de realidad virtual y la realidad aumentada.

## PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

**Contenidos de la materia:**

**BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:**

**Bibliografía recomendada:**

**Bibliografía básica:**

**Páginas web recomendadas:**