

DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

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

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:

Competencias Generales de la titulación	G05	Manejar con destreza las tecnologías actualizadas a los procesos de creación y fabricación dentro de ámbitos específicos del mundo del diseño digital.
Competencias Específicas de la titulación	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.
Resultados de Aprendizaje	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:

* Guía Docente sujeta a modificaciones