

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:

PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Contenidos de la materia:

BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

Bibliografía recomendada:

Bibliografía básica:

Páginas web recomendadas:

* Guía Docente sujeta a modificaciones