

**Realidad Extendida**

<b>Datos de la asignatura</b>	<b>Asignatura</b>	<b>Realidad Extendida</b>
	<b>Código Asignatura</b>	
	<b>Titulación</b>	<b>GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL</b>
	Créditos	6 ECTS
	Carácter	Optativa
	Idioma en que se imparte	Español
	Modalidad	Presencial
	Dedicación al estudio por cada ECTS	25 horas

**PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA**

La asignatura **Realidad extendida** analiza la evolución histórico-tecnológica de los procesos de producción de realidad virtual y realidad aumentada, adentrándose en las técnicas más actuales para la creación, desarrollo y distribución de este tipo de proyectos.

**COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES**

CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2: Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3: Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.

CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.

CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.

CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global

#### **COMPETENCIAS TRANSVERSALES DE LA ASIGNATURA**

CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.

CT03 - Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad.

#### **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA**

CE08 - Conocimiento de los fundamentos teóricos y técnicas de la tecnología aplicada a la comunicación audiovisual y sonora para entender los procesos de creación y elaboración de proyectos audiovisuales.

CE11 - Manejo de software específico para la creación de animaciones 3D en la creación de producciones audiovisuales de ficción y entretenimiento.

#### **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

Al finalizar esta asignatura se espera que el estudiante sea capaz de:

Conocer y aplicar las tecnologías digitales para la creación de contenidos de realidad virtual y realidad aumentada.

Conocer la evolución histórica de las tecnologías de realidad extendida.

#### **CONTENIDOS/TEMARIO**

- Diferencias entre Realidad Virtual y Realidad Aumentada.
- Evolución tecnológica: desde los experimentos de Ivan Sutherland hasta las apps de entretenimiento y los periféricos domésticos de las videoconsolas.
- Tecnologías *Magic lens* frente a *Magic*.
- Procesos técnicos y creativos de producción.

#### **METODOLOGÍAS DOCENTES**

- Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.
- Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.
- Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.
- Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.

#### **ACTIVIDADES FORMATIVAS**

<b>Actividad formativa</b>	<b>Número de horas</b>	<b>Presencialidad (%)</b>
Lección magistral participativa	28	100
Prácticas de laboratorio	10	100

Estudio de casos	10	100
Diseño de proyectos	14	100
Evaluación	4	100
Trabajo autónomo	74	0
Seguimiento/Tutorías	10	25
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>	

### EVALUACIÓN

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad sigue los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), enfocado a la evaluación de competencias.

Sistema de Evaluación	Ponderación
Evaluación del portfolio*	60 %
Valoración de cada actividad: Resolución de problemas: 20 % Estudio de casos / Proyectos: 30 % Prácticas de evaluación continua: 10 %	
Sistema de Evaluación	Ponderación
Pruebas objetivas*	40 %

**\*Es requisito indispensable para superar la asignatura obtener en cada apartado (evaluación del portfolio y pruebas objetivas) un promedio mínimo de 5 sobre 10.**

La eventual falta de honestidad académica por parte del estudiante será sancionada de acuerdo a lo establecido en la Normativa General de Evaluación y Calificación de la Universidad y la Normativa de Convivencia y Reglamento Disciplinario de Estudiantes.

Para poder ser evaluado en convocatoria ordinaria no se podrá tener más de un 25% de faltas de asistencia.

En convocatoria extraordinaria, se valorarán las mismas competencias utilizando el mismo sistema de evaluación que en convocatoria ordinaria. El alumno deberá repetir solo las actividades evaluativas que no haya superado en convocatoria ordinaria. Solo podrán presentarse a convocatoria extraordinaria los estudiantes que hayan obtenido una calificación final de "Suspenso" o "No presentado".

### Sistema de Calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en una escala numérica de 0 a 10, con la siguiente calificación cualitativa asociada:

Nivel de Competencia	Calificación Oficial	Calificación Cualitativa
Muy competente	9,0 – 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 -6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 -4,9	Suspenso

La mención de "Matrícula de Honor" se podrá otorgar a criterio del profesor docente a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula de honor por cada 20 estudiantes cuando el profesorado considere que el desempeño de la asignatura haya sido excepcional. En caso de que el número de estudiantes del grupo sea inferior a 20, se podrá adjudicar una sola Matrícula de Honor.

El nivel de competencia en cada una de las actividades realizadas se medirá teniendo en cuenta **la consecución de los resultados de aprendizaje**, con imparcialidad y objetividad.