

1. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Grado	Comunicación Digital
Asignatura	Realidad Aumentada
Módulo	Módulo V. Tecnologías, Herramientas y Nuevas Tendencias de la Comunicación
Área Departamental	Ciencias Sociales y de la Salud
Semestre	Séptimo semestre
Créditos totales	6
Curso	4º
Carácter	Formación Optativa
Lengua de impartición	Castellano

Modelo de docencia:	Tipo C1
a. Enseñanzas Básicas (EB):	50% (23 horas)
b. Enseñanzas Prácticas y Desarrollo (EPD):	50% (22 horas)
c. Actividades Dirigidas (AD)	

2. RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Nombre	Prof. D. Pablo Martín Ramallal
Centro	Centro Universitario San Isidoro
Áreas Departamentales	Ciencias Sociales y de la Salud
E-mail	pmartin@centrosanisidoro.es

3. UBICACIÓN EN EL PLAN FORMATIVO

3.1. Objetivos de la Asignatura

La expansión del Internet de las Cosas (IoT) y su vinculación con el Big Data hacen posible la diversidad de dispositivos que nos relacionan entre nosotros y con los objetos llamados inteligentes. Por otra parte, la realidad virtual se solapa con el mundo físico a través de dispositivos como gafas o cascos que nos permiten vivir una inmersión sensorial en un mundo mixto basado en el geoposicionamiento propio y de los objetos. Todo esto a través de entornos móviles, tabletas, smartphones, relojes, pulseras, gafas, cascos, etc.

En esta asignatura se estudiarán las principales técnicas y productos del mercado, así como las aplicaciones más reseñables por categorías. Los profesionales de la Comunicación Digital conocerán previamente las técnicas y parámetros que harán posible dicho estudio. En este sentido, la asignatura pretende dotar al alumno de las habilidades y los conocimientos teórico-prácticos fundamentales en relación con la realidad aumentada a través de dispositivos móviles y así poder desarrollar en ellos aplicaciones multiplataforma.

3.2. Aportaciones al plan formativo

Esta asignatura está ubicada en el octavo semestre de cuarto curso del Grado en Comunicación Digital, en el Módulo V. Tecnologías, Herramientas y Nuevas Tendencias de la Comunicación. En ella a lo largo del curso, los alumnos deberán adquirir el conocimiento y las habilidades para el uso e inicial desarrollo de experiencias inmersivas de realidad aumentada, previo estudio de la tipología existente, sus características y posibilidades.

Esta asignatura tiene una relación directa con estas asignaturas ubicadas en su mismo módulo: “Infografía y maquetación” y “Nuevos dispositivos y aplicaciones móviles”.

3.3. Recomendaciones o conocimientos previos requeridos

Se recomienda a los alumnos leer artículos y bibliografía referidos a estos contenidos, para que de este modo puedan identificar la aplicabilidad de los contenidos tratados en esta materia.

3.4. Tecnologías aplicadas a la docencia

Este aprendizaje se llevará a cabo a través de actividades, prácticas de clase, simulaciones, análisis de artículos etc., orientadas a alcanzar un grado suficiente de destreza en organización de elementos web.

4. RESULTADO DE APRENDIZAJE

Una vez cursada la asignatura el alumno:

- Conoce los fundamentos básicos, los principios, las aplicaciones y las distintas vertientes del diseño de la comunicación visual.
- Determina y analiza distintos planteamientos, estrategias y enfoques para la realización de un buen producto visual.
- Elige la estructura y composición más adecuada del espacio visual atendiendo a los principios de percepción del público.
- Elige y aplica las técnicas y los procedimientos más idóneos en el campo del diseño multimedia, sobre la base de diferentes sistemas y programas por ordenador.
- Gestiona el tratamiento digital de imágenes y gráficos a través de software para su integración en diferentes soportes y diseños.
- Elige el formato óptimo de trabajo en diseño y maquetación para su adaptación a las diferentes plataformas existentes.
- Conocimiento de las aplicaciones móviles más apropiadas a la profesión, así como el dominio de las mismas con el fin de ahorrar tiempo y costes.
- Diseño tanto de soportes informativos como de nuevos medios de comunicación, así como el conocimiento y la aplicación de nuevos dispositivos y aplicaciones..

5. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA (TEMARIO)

TEMA 1. Introducción a las tecnologías de realidad aumentada

TEMA 2. Sistemas de representación tridimensionales

TEMA 3. Geoposicionamiento de objetos

TEMA 4. Tipología de dispositivos (gafas, teléfonos inteligentes, HMD)

TEMA 5. Productos en el mercado

TEMA 6. Aplicaciones profesionales y de consumo

TEMA 7. Ética y uso

TEMA 8. Perspectivas de futuro

8. COMPETENCIAS

8.1. 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.

CG10 - Conocimiento de la terminología y de las distintas técnicas de la comunicación en su vertiente informativa, persuasiva y audiovisual.

CG13 - Capacidad para entender los mensajes de texto e icónicos de los medios de comunicación.

CG14 - Conocimiento de las tecnologías aplicadas a la comunicación, al diseño gráfico y contenidos digitales.

8.2. Competencias Transversales

CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.

CT02 - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

CT05 - Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

CT07 - Adquirir habilidades para liderar un equipo.

CT09 - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

CT10 - Localizar y gestionar documentación e información.

CT11 - Adaptarse con flexibilidad a nuevas necesidades y cambios.

CT13 - Generar ideas emprendedoras e innovadoras con iniciativa en el diseño y la gestión de proyectos.

CT15 - Conocer y manejar las nuevas tecnologías de la información.

8.3. Competencias Específicas

CE21 - Capacidad para el uso de las tecnologías y herramientas de la comunicación en el ámbito del diseño, representación visual y creatividad digital, para su aplicación a la Comunicación Digital.

CE26 - Capacidad y habilidad para la comunicación en entornos multimedia, interactivos y animados.

CE28 - Capacidad y habilidad para expresarse con eficacia comunicativa, sabiendo aprovechar los recursos hipertextuales, interactivos y visuales que sean más adecuados a los distintos medios de comunicación.

CE36 - Conocimiento de los sistemas de maquetación digital existentes en el mercado, y generación de productos multimedia.

CE48 - Conocimiento de las aplicaciones móviles más apropiadas a la profesión, así como el dominio de las mismas con el fin de ahorrar tiempo y costes.

CE49 - Diseño tanto de soportes informativos como de nuevos medios de comunicación, así como el conocimiento y la aplicación de nuevos dispositivos y aplicaciones.

9. ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDADES FORMATIVAS	HORAS	PRESENCIALIDAD
<p>Actividades Presenciales (AP):</p> <p>Enseñanzas Básicas: se imparten sobre el grupo completo y comprende la lección magistral del profesor, así como el análisis de supuestos, debates y proyección.</p>	23	30%
<p>Enseñanzas de Prácticas y de Desarrollo: se imparten sobre grupos reducidos y su contenido versa sobre prácticas en laboratorio o talleres creativos y sobre el desarrollo de casos prácticos que faciliten la adquisición de competencias por parte del estudiante.</p>	22	
<p>Actividades Autónomas (AA): El alumno desarrollará un aprendizaje autónomo sobre los contenidos de la asignatura, tales como el estudio personal, búsqueda de recursos, preparación de trabajos individuales o en grupo, etc.</p>	90	0
<p>Actividades de Evaluación (AE): Se realizarán un aserie de pruebas orales y escritos. Además se realizará un examen escrito teórico práctico al final del periodo.</p>	15	0

En la Universidad Pablo de Olavide se entiende, de acuerdo con las restantes universidades andaluzas, que en el ECTS la carga de trabajo del estudiante se distribuye de la siguiente forma:

- 1 crédito 25 horas de trabajo del estudiante (6 créditos: 150 horas).
- Trabajo presencial: trabajo coincidente del profesor y del estudiante: 30% (6 créditos: 45 horas).
- Trabajo particular del estudiante: 60% (6 créditos: 90 horas).
- Evaluación: 10% (6 créditos: 15 horas).

10. METODOLOGÍA DOCENTE

METODOLOGÍA

Para la adquisición de conocimientos y evaluación del alumno se realizarán las siguientes acciones:

- Clases magistrales/expositivas (AP)
- Conferencias (AP)
- Realización de presentaciones en clase (AP)
- Ejemplificación y estudio de casos (AP)
- Prácticas de aula (AP)
- Prácticas en talleres y laboratorio (AP)
- Exposición de trabajos en grupo (AP)
- Revisión de trabajos y ejercicios prácticos (AA)
- Preparación de trabajos de curso (AA)
- Preparación de trabajos de curso (AA)
- Estudio personal (AA)
- Realización de actividades prácticas (AA)
- Búsqueda de recursos en biblioteca e Internet (AA)
- Preparación de presentaciones (AA)
- Campus virtual (AA)
- Trabajo y permanencia en el centro para realizar las prácticas
- Conjunto de pruebas orales, escritas, prácticas, proyectos y trabajos utilizados en la evaluación del progreso de cada estudiante (AE)

11. SISTEMAS DE EVALUACIÓN

La evaluación de la asignatura se realizará de acuerdo con la “Normativa de evaluación de los estudiantes de Grado de la Universidad Pablo de Olavide”.

La evaluación en la convocatoria ordinaria de curso se regirá por el principio de evaluación continua. La convocatoria ordinaria de recuperación de curso y la convocatoria extraordinaria se evaluarán mediante prueba única.

El sistema de evaluación continua será considerado como preferente, de modo que se garantice al estudiante la posibilidad de adquirir las competencias y conocimientos de un modo progresivo y secuenciado.

Se entiende por evaluación continua, aquel conjunto de pruebas y actividades de evaluación realizadas a lo largo del periodo formativo y que permite valorar el progreso del estudiante a lo largo del mismo. Podrá consistir en la realización de supuestos prácticos, trabajos, proyectos o prácticas de laboratorio o de campo, prácticas de informática, la realización de exámenes, la participación en seminarios, exposiciones o cualquier otro tipo de prueba apta para valorar el progreso y adquisición de conocimientos y competencias por parte del estudiante.

La evaluación en las diferentes convocatorias se realizará de la siguiente forma:

· **Convocatoria ordinaria de curso.**

- a) La calificación de la asignatura se rige por el principio de evaluación continua.
- b) Las calificaciones obtenidas en las distintas actividades de evaluación continua desarrolladas durante el periodo de docencia presencial supondrán un 40% de la nota de la asignatura, que se obtendrá sumando las calificaciones de las distintas actividades realizadas a lo largo de dicho periodo. La Participación en Enseñanzas Básicas, Enseñanzas de Prácticas y Desarrollo o Actividades Dirigidas supone el 20%.
- c) La prueba de evaluación final (examen), representa el 40% de la calificación final de la asignatura.
- d) La calificación de la asignatura será el resultado de sumar ambas notas. En todo caso, se exige que el alumno apruebe tanto la prueba de evaluación final como las actividades de evaluación continua para superar la asignatura.

· **Convocatoria ordinaria de recuperación de curso.**

- a) Si el estudiante superó con éxito las tareas desarrolladas durante el periodo de docencia, la prueba o pruebas de evaluación tendrán el mismo valor porcentual que en la convocatoria de curso, y la calificación final de la asignatura será el resultado de sumar las calificaciones obtenidas en las pruebas de evaluación continua con las obtenidas en la prueba o pruebas de evaluación (examen) de la convocatoria de recuperación de curso.
- b) Los alumnos que no hayan seguido el proceso de evaluación continua, o no superaron las pruebas de evaluación incluidas en el mismo, en la prueba o pruebas de evaluación correspondiente a la convocatoria de recuperación de curso, se les evaluará del total de los conocimientos y competencias que figuran en la guía docente.
- c) Aunque el estudiante haya superado con éxito el conjunto de las tareas desarrolladas durante el periodo de docencia, tendrá derecho a ser evaluado del total de los conocimientos y competencias que figuran en la guía docente, optando al 100 % de la calificación total de la asignatura, siempre que renuncie expresamente a la calificación obtenida en aquellas. El estudiante deberá comunicar esta circunstancia de modo expreso y por escrito al profesor responsable de la asignatura con un plazo mínimo de 10 días antes de la celebración de las pruebas, de cara a facilitar la organización del proceso evaluador.
- d) Los alumnos que no superen la asignatura en la convocatoria ordinaria de curso y de recuperación, deberán matricularse de nuevo de la asignatura y desarrollar la misma iniciando el proceso de aprendizaje y evaluación continua sin que quepa acudir a convocatoria extraordinaria, salvo lo dispuesto en el apartado siguiente.

· **Convocatoria extraordinaria.**

Esta convocatoria es la correspondiente al mes de noviembre, que se activa a petición del alumno siempre y cuando esté matriculado en todas las asignaturas que le resten para finalizar sus estudios de grado, tal y como establece la Normativa de Progreso y Permanencia de la Universidad Pablo de Olavide, de Sevilla. Se evaluará del total de los conocimientos y competencias que figuren en la guía docente del curso anterior, de modo que permita obtener el 100% de la calificación correspondiente a la asignatura.

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJES
Prueba objetiva: escrita u oral	40 %
Evaluación de trabajos o proyectos, individuales o en grupo	40 %
Participación en Enseñanzas Básicas, Enseñanzas de Prácticas y Desarrollo o Actividades Dirigidas	20%