

### Orlas SIGLO XXI

14 de febrero de 2022 Categoría de nivel principal o rdo Realidad Virtual



- Plata del Recurso: Orlas Siglo XXI
- DOI: <https://doi.org/10.24365/23884703>
- Keywords: Realidad Virtual, 3D\*
- Autores (Profesores y Monjes): Fernando Marcelo Martínez
- Autores (Grupo Técnico y Asesor): Gerardo Jiménez, Ariana Maldonado López
- Descripción del Recurso:

Realidad virtual del concepto Orlas Siglo XXI desarrollada en gráficos 3D de diseño de los alumnos pertenecientes a la asignatura "Arts, Diseño y Comunicación", personal docente, colaboradores y técnicos de taller. Actualmente, pueden verse los años de las promociones de los años académicos 2017-18, 18-19, 19-20, 20-21 y 21-22.

El recurso carga un espacio virtual en el que se exponen circundantemente los distintos minutos de un nuevo concepto generado a partir de la configuración clásica de la Orla. Para visualizar con mayor detalle los distintos minutos, se puede clicar la imagen clicando sobre ellos para hacer un zoom extendido. Para volver al estado inicial será necesario volver a clicar, en esta ocasión, sobre la imagen ampliada.

El Recurso puede experimentarse directamente con el navegador en modo 360° tanto en equipos de escritorio como con dispositivos móviles. No obstante, es altamente recomendable una mejor experiencia inmersiva, la cual puede obtenerse accediéndose a una gráfica de Realidad Virtual con la que puede conectarse mediante headset: Pico VR (Oculus, HTC Vive, Daydream o Cardboard).

En modo VR, para hacer clic en un elemento debe durar 3 spp, si no dispone de mando.

#### • Adquisición del recurso:

Este recurso está dirigido al estudiante de la asignatura, el cual, como referente de innovación en la práctica docente, se está generando un menor engagement que el que conlleva un carácter emprendedor con el que generar o mejorar un producto o servicio innovador, un producto de mercado que facilite nuevas posibilidades en la gestión de los datos, para procesarlos digitalmente.

#### • Concepto, teoría, fundamento, etc., al que el recurso producido contribuye a entender. Breve desarrollo teórico.

Es necesario para explicar en el discurso docente los procedimientos necesarios a tener en cuenta a la hora de gestionar un recurso digital dentro de la gráfica, según que establecidas se van para su formato de salida. En el caso que nos ocupa, consiste en profesionalizar al alumno, indicando parámetros, necesidades, requisitos y aspectos de los distintos productos para su funcionalidad relativa dentro del proceso creativo. Una vez generada la gráfica, y interactuado con el ejemplo, la prueba es mucho más valiosa en cuanto permite por identificar en el propio producto los distintos parámetros solicitados. Con ello se cuenta a promover un modelo basado en la eficiencia para el método de trabajo que debe realizar el alumno.

Dentro del propio modelo Design Thinking se administran los distintos variables sobre los que conlleva el producto desarrollado "Orlas Siglo XXI" en relación a la experiencia de usuario, se puede comprender mediante la observación qué recursos son necesarios como por ejemplo exportar en RGB, definiendo su visibilidad. En cuanto a la fase creativa, esa definición que nos hace tener en cuenta la configuración (forma en fase inicial, medio y final) nos identifica un modo de operar y la idea, que será mucho que determinar el prototipo de de propio producto. La fase de selección hace que la implementación del prototipo con su propio trabajo no tiene de momento dirección o la idea de un diseño y experiencia en que el producto se implementa y un programa para validar y lanzar al usuario final.

En este proceso, la aplicación de ciertos aspectos técnicos dentro de la industria también requiere preguntas y su comprensión no tiene del todo sentido si no reduciendo en el conocimiento aplicado. Como innovación sobre lo que se trabaja, repetirse en que el alumno no es quien proyecta en el análisis trabajo la usabilidad y tratamiento de los distintos productos para según que caso.

#### • Otros utilidades:

Si bien una de las objetivos en este proyecto es la aplicación didáctica como gestor de datos, como una función de divulgación cultural y ambiental, que impulsa el futuro agrario como profesional de Diseño. Gráficos distributivos de mercado lo que promueve una transferencia del conocimiento de nuestra Universidad hacia y para con la sociedad y el usuario final al que va destinado.

#### • Efectos esperados, observados o posibles en los alumnos o público del recurso

En relación con el impacto que ha podido ocasionar en el alumnado, aún es pronto para probar los distintos planteamientos a los que nos lleva la innovación. Son muchos los aspectos a considerar para evaluar o desarrollar solo a grandes rasgos, que otros muchos, aún quedan pendientes de validación algunos planteamientos tanto técnicos, como estéticos y/o docentes que empiezan en el producto, y que año a año va perfeccionando satisfactoriamente el concepto de trabajo.

Puesto que el propósito es un proyecto vivo, año a año se van implementando mejoras que hacen que tanto docente, como tecnológicamente, el efecto formativo, para la participación vaya teniendo mayor repercusión.

Desde algunas instituciones, por la promoción que hacemos de "Orlas Siglo XXI" nos han llegado mensajes de quienes tienen otros espacios digitales en el entorno de sus aulas, por lo que fomenta una participación de alumnos y profesores que fomenta en la proyección de producto y por ende, mejora el posicionamiento y la divulgación que del producto se obtiene.

#### • Sugerencias de investigación o partir del recurso

Tomando como referencia la gráfica de los años se están montando propuestas de proyectos alternativos para generar otros espacios virtuales o los que adoptar nuevas realidades dentro del proceso creativo.

Uno de las posibilidades del curso 19-20 es la implementación del recurso en el proyecto de innovación concebido en el 7º foro virtual de innovación "Innovación de Alto y la Coordinación e Innovación Docente (ref. 1.3.3) - Convocatoria 2018/2020 - Módulo II"

#### • Mejoras posibles o previstas:

Tanto lo mejor como la gestión del entorno es susceptible de mejora y recondicionamiento, que será tratado y habido en cuanto que realice nuevos patrones de conducta en la usabilidad.