

## SESIÓN 1

Jueves 30 de noviembre de 15:30 a 20:30

**Presencial:** Facultad de Derecho y Ciencias Económicas y Empresariales (Plaza Puerta Nueva s/n-Córdoba) en el aula 7

**Virtual:**

<https://ucordoba.webex.com/webappng/sites/ucordoba/dashboard/pmr/doctoradocsj>

<b>DENOMINACIÓN DEL CURSO</b>
<b>Innovación educativa mediante la Realidad Aumentada (RA): diseño y producción de objetos de aprendizaje</b>
<b>OBJETIVOS DEL CURSO</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Introducir en la tecnología de Realidad Aumentada (RA).</li><li>• Mostrar diversos ejemplos de aplicaciones educativas de la RA</li><li>• Fundamentar su empleo como recurso didáctico.</li><li>• Adquirir conocimientos sobre la diversidad de programas que pueden utilizarse para la producción de objetos en RA.</li><li>• Dotar de competencias para la producción de estos recursos mediante software libre o con licencia educativa.</li><li>• Producción de un recurso RA para su materia.</li></ul>
<b>CONTENIDO DEL CURSO</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Realidad aumentada (RA). Definición, características, fundamentos, requisitos.</li><li>2. Aplicaciones educativas de la RA.</li><li>3. La RA en diversas áreas de conocimiento.</li><li>4. Tipos de RA.</li><li>5. Fases para el diseño y la producción de objetos de aprendizaje de RA para la formación universitaria.</li><li>6. Diversidad de programas a utilizar para la producción de objetos en RA.</li><li>7. Producción de objetos de aprendizaje mediante software visual II. Zapworks.</li></ol>
<b>PROFESOR</b>
<b>Óscar Manuel Gallego Pérez</b> Doctor en Ciencias Sociales y Jurídicas en la especialidad de Educación por la Universidad de Córdoba. Máster en Formación y Orientación Profesional para el Empleo. Formador por la Universidad de Sevilla, técnico del Servicio de Recursos Audiovisuales y Nuevas Tecnologías de la Universidad de Sevilla, y miembro del Grupo de Investigación Didáctica. Director Adjunto de la Revista "Pixel-Bit. Revista de medios y educación".

## SESIÓN 2

Viernes 1 de diciembre de 8:30 a 13:30

**Presencial:** Facultad de Derecho y Ciencias Económicas y Empresariales (Plaza Puerta Nueva s/n-Córdoba) en el aula 2

**Virtual:**

<https://ucordoba.webex.com/webappng/sites/ucordoba/dashboard/pmr/doctoradocsj>

<b>DENOMINACIÓN DEL CURSO</b>
<b>Innovación educativa mediante la Realidad Virtual (RV): diseño y producción de objetos de aprendizaje</b>
<b>OBJETIVOS DEL CURSO</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Conocer los conceptos fundamentales y los principios básicos de la realidad virtual.</li><li>▪ Conocer el potencial y las limitaciones de la realidad virtual.</li><li>▪ Conocer el desarrollo histórico de la realidad virtual.</li><li>▪ Entender el proceso de creación de un sistema de realidad virtual.</li><li>▪ Comprender, diseñar y generar entornos gráficos con las características necesarias para sistemas de realidad virtual.</li><li>▪ Conocer los diferentes sistemas, hardware y software, utilizados actualmente en aplicaciones de realidad virtual.</li><li>▪ Adquirir habilidades prácticas con el desarrollo de un proyecto relacionado con la realidad virtual.</li></ul>
<b>CONTENIDO DEL CURSO</b>
<p><b>Introducción a la realidad virtual:</b> comprender qué es la realidad virtual, cómo crea entornos inmersivos y la tecnología necesaria</p> <p><b>Aplicaciones en educación:</b> usos de la realidad virtual en la educación</p> <p><b>Beneficios de la realidad virtual en la educación:</b> investigaciones que muestran mejores calificaciones de los estudiantes y tasas de retención debido a la naturaleza atractiva de la realidad virtual, que promueve la curiosidad y mantiene a los estudiantes interesados incluso en temas complejos.</p> <p><b>Creación de contenidos en realidad virtual:</b> desarrollo de experiencias inmersivas a partir de escenarios reales.</p>
<b>PROFESOR</b>
<p><b>Manuel Serrano Hidalgo</b></p> <p>Director Técnico de Innovación Educativa de la Universidad de Sevilla. Máster Universitario en Tecnología Educativa y Competencias Digitales por la Universidad Internacional de la Rioja. Certificado como Google Trainer. Es miembro del Grupo de Investigación Didáctica (GID-HUM 390): Análisis Tecnológico y cualitativo de la Junta de Andalucía. Es miembro del Grupo de Tecnología Educativa de la Universidad de Sevilla. Forma parte del Consejo Técnico de la Revista Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación. Actualmente desarrolla su labor profesional como Técnico Superior en Innovación Educativa de la Universidad de Sevilla, anteriormente ha desarrollado su labor en el Secretariado de Recursos Audiovisuales y Nuevas Tecnologías de la Universidad de Sevilla produciendo material educativo mediado por TIC y siendo el productor de la Televisión de la Universidad de Sevilla y desarrollando escenarios de aprendizaje con Realidad Virtual. Ha impartido asignaturas de máster en distintas universidades y forma al profesorado universitario en temáticas relacionadas con los contenidos del curso y en competencias digitales</p>

para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Ha sido profesor en cursos de formación del profesorado en la Universidad de Sevilla. Ha publicado distintos artículos en revistas y capítulos de libros sobre la inclusión de manera efectiva de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Ha impartido docencia en el Máster Propio en Uso Educativo de las TIC.