

GUÍA DOCENTE

Mundos virtuales y realidad aumentada

GRADO EN ILUSTRACIÓN Y DESARROLLO VISUAL

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2025-2026

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Mundos virtuales y realidad aumentada
Titulación:	Grado en Ilustración y Desarrollo Visual
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Creación audiovisual
Curso:	4
Cuatrimestre:	A
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	
Página Web:	http://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

La materia está principalmente orientada a proporcionar un conocimiento práctico y teórico de los fundamentos narrativos y de la tecnología y herramientas digitales usadas en el sector audiovisual (publicidad, televisión, cine, tecnologías interactivas). En sus diferentes asignaturas, el alumno aprenderá a generar una idea o concepto, desarrollarlo, madurarlo, llevar a cabo o materializar esa idea, detallarla y presentar un producto final profesional a través del estudio de la narrativa, el guión, la edición, grafismo 2D/3D, etc. Esta materia es de vital importancia en el marco de un grado en Ilustración y Desarrollo Visual, ya que estos campos han pasado de generar contenidos estáticos y bidimensionales a generar contenidos en movimiento, tridimensionales, dinámicos y, cada vez más, interactivos con el consumidor. Contenidos que, hoy por hoy, son más que demandados en agencias de publicidad y marketing, estudios de diseño/audiovisuales, editoriales, productoras de videojuegos o animación, etc. Su enfoque es primordialmente instrumental, pero pretende trascender en la medida de lo posible al aprendizaje específico de herramientas concretas, centrándose más en los métodos, procesos y fundamentos comunes a todas las aplicaciones dedicadas a un mismo fin. / This area is mainly aimed at providing practical and theoretical knowledge of the narrative foundations and the technology and digital tools used in the audiovisual sector (advertising, television, cinema, interactive technologies). In its different subjects, the student will learn to generate an idea or concept, develop it, mature it, carry out or materialize that idea, detail it and present a professional final product through the study of narrative, script, editing, 2D/3D graphics, etc. This subject is of vital importance within the framework of a degree in Illustration and Visual Development, since these fields have gone from generating static and two-dimensional content to generating moving, three-dimensional, dynamic and, increasingly, interactive content with the consumer. Contents that, today, are

more than in demand in advertising and marketing agencies, design/audiovisual studios, publishing houses, video game or animation producers, etc. Its approach is primarily instrumental, but aims to transcend as far as possible the specific learning of specific tools, focusing more on the methods, processes and foundations common to all applications dedicated to the same purpose.

Descripción de la asignatura

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA (CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y COMPETENCIAS)

K4 Conocer las técnicas tradicionales y digitales de creación y tratamiento de imágenes.

K5 Conocer los fundamentos creativos de generación de ideas para proyectos de ilustración en entornos digitales.

K6 Conocer las principales herramientas que permiten la generación de contenido en proyectos de ilustración y desarrollo visual dentro del ámbito de la industria de la comunicación.

K7 Comprender la narrativa gráfica para contar historias a través de imágenes en movimiento en el ámbito de la animación y la cinematografía.

K9 Comprender los procesos de creación de la imagen de marca (branding) asociados a una campaña publicitaria.

K11 Conocer los principios generales de creación 3D como son el modelado, la iluminación y el texturizado.

K12 Conocer los fundamentos en los que se basa la generación de mundos virtuales en el ámbito de la industria de la comunicación.

S1 Generar imágenes a través de la resolución gráfica de aspectos formales, espaciales, lumínicos y compositivos de una idea en el ámbito de la ilustración.

S2 Utilizar las herramientas digitales y programas informáticos de creación de imágenes en proyectos de ilustración y desarrollo visual.

S3 Experimentar con las posibilidades expresivas de las diferentes técnicas gráfico-plásticas en la generación de imágenes.

S8 Diseñar entornos y objetos teniendo en cuenta el marco de comunicación establecido, mediante la implementación de soluciones de sistemas de representación adecuados.

S10 Transmitir ideas y emociones a través de elementos estéticos y simbólicos, mensajes visuales y narrativas gráficas de manera efectiva y persuasiva adaptadas a las necesidades comunicativas de cada proyecto.

S11 Adquirir las habilidades artísticas básicas de observación, interpretación para la representación gráfica del entorno físico.

S13 Experimentar técnicas diversas de creatividad para la producción de obras artísticas innovadoras.

S14 Optimizar los elementos y procesos que intervienen en la fase de producción gráfica industrial a través de la selección adecuada de materiales, técnicas y herramientas digitales o tradicionales.

C1 Desarrollar los rasgos gráficos necesarios para la definición de un estilo artístico personal.

C3 Gestionar el tiempo y los recursos técnicos y humanos de un proyecto mediante la definición de flujos de trabajo y el seguimiento de las tareas asociadas.

C4 Crear proyectos de ilustración y desarrollo visual desde la conceptualización de la idea inicial hasta su implementación atendiendo a las particularidades comunicacionales, técnicas y artísticas del encargo.

CONTENIDO

- Introducción a los mundos virtuales y la realidad aumentada
- Creación de modelos, animación y efectos visuales
- Aplicaciones de Realidad Aumentada en la Ilustración y el diseño

TEMARIO

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	22	22
<i>Resolución de ejercicios</i>	34	34
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	36	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	54	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	4	4
<i>Desarrollo de prácticas Externas</i>	0	0
<i>Elaboración del TFG</i>	0	0

<i>Tutoría</i>		
<i>Defensa del TFG</i>		
TOTAL	0	0

Metodologías docentes

M1P -Metodología clásica (lecciones magistrales)M2P -Aprendizaje basado en problemasM3P -Aprendizaje basado en proyectos (ABP)M4P -Aprendizaje cooperativo

DESARROLLO TEMPORAL

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	0	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	50	70
<i>Prueba Objetiva</i>	20	50

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>		

<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>		
<i>Prueba Objetiva</i>		

Consideraciones generales acerca de la evaluación

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Materiales:

Software: