



REALITY WARPING

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO:

REALITY WARPING es una plataforma multidisciplinar orientada a la creación de contenidos para formación empresarial. Basada en Moodle, la plataforma desarrollará contenidos educativos en 3D, realidad aumentada y realidad virtual para diversos campos, como formación profesional, prevención de riesgos laborales, capacitación laboral, formación para emprendedores, desarrollo personal y participación, sostenibilidad y medio ambiente, y economía circular.

REALITY WARPING es una plataforma que busca impulsar el crecimiento económico y fortalecer el tejido empresarial mediante capacitación laboral, formación profesional y apoyo a emprendedores. Su potencial radica en mejorar la formación en diversos sectores, disminuir costes de enseñanza presencial y facilitar el acceso a recursos educativos de calidad.

OBJETIVOS:

1. Diseñar y desarrollar contenidos educativos en 3D, realidad aumentada y realidad virtual para formación empresarial.
2. Facilitar la accesibilidad a recursos educativos de calidad para diversos sectores, adaptando la plataforma Moodle (la de mayor implantación en el mercado, utilizada por la UPSA) para que sea compatible con dichos contenidos.
3. Fomentar el aprendizaje práctico y motivador a través de la simulación.

RESULTADOS OBTENIDOS:

1. Se ha consolidado y adaptado la plataforma Moodle, asegurando su compatibilidad e integración continua con contenidos en Unity multimedia avanzados y tecnologías de realidad virtual y aumentada.
2. Se ha identificado a Unity como la plataforma adecuada para la creación de contenido multimedia. Unity es la plataforma líder en el mercado para el desarrollo de aplicaciones y juegos en 2D y 3D, especialmente para smartphones.
3. Se han creado los contenidos en Unity, realizando contenidos tanto multimedia 2D, 3D, como realidad aumentada, que complementan y enriquecen la formación empresarial
4. Se han realizado pruebas de compatibilidad e integración de los contenidos con la plataforma de Moodle, validando todo el proceso desde la creación de los contenidos hasta su uso práctico en el entorno de aprendizaje.

MIEMBROS DEL GRUPO

Enrique Andrés Villar (eandresvi.inf@upsa.es)
Carlos Chinchilla Corbacho (cchinchillaco.inf@upsa.es)
Andrea Ferreiro Pérez (aferreirope.com@upsa.es)
Ignacio Ferreras Extremo (iferrerasex.inf@upsa.es)
Alejandro López Cotobal (alopezco.inf@upsa.es)
Jorge Zakour Dib (jorgezakour@gmail.com)

TUTORES

Alfonso José López Rivero (alopezri@upsa.es)
Antonio Ferreras García (aferrerasga@upsa.es)