

Formación en base a experiencias mediante realidad virtual

Asignatura: Planificación Estratégica de Sistemas de
Información

Máster en Ingeniería informática

Angel García Crespo (angel.garcia@uc3m.es)



Realidad virtual



Proyecto

- Grabar alguna de las clases de resolución de algún caso de la asignatura, subir esa grabación a una plataforma que permita el visionado 360 de esa grabación para que posteriormente el alumno pueda revisar dicha clase



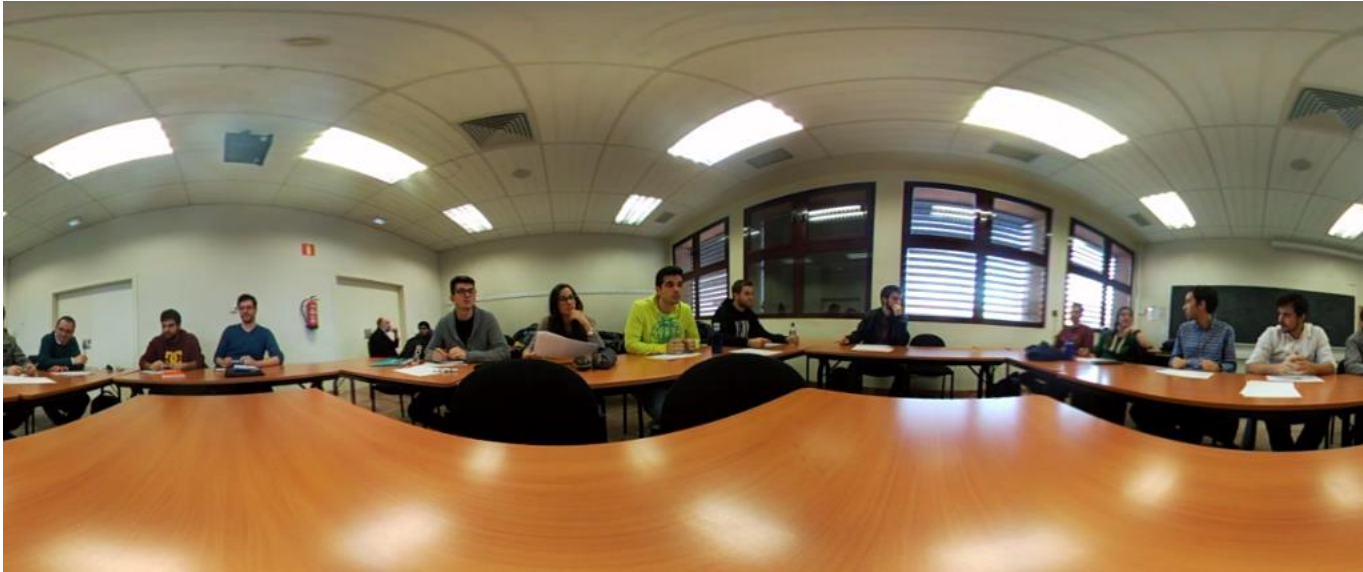
Objetivos

- que el alumno puede comprobar cuál ha sido su papel en la resolución del caso
- mejorar las competencias, tanto técnicas como de habilidad de comunicación
- añadir una motivación extra al alumno, que asimilaría los contenidos más rápido.



Proceso

Se realizó un video de 360º de una sesión de una clase práctica en la que los alumnos debían realizar una negociación entre ellos



Video

- <https://www.youtube.com/watch?v=goygUJDeYnM>



Resultado

- Visionado por parte de algunos alumnos con gafas de realidad virtual de tres fragmentos del video de 5 minutos de duración cada una, recogándose sus impresiones en un *focus group*
- A pesar de la resolución y de la molestia que significaba llevar las gafas de realidad virtual habían tenido una acercamiento mayor a como se comportaban en una sesión en público y cuáles eran las reacciones del resto de los asistentes mayor que si se grababa en video tradicional.
- Se indicó que sería muy positivo realizar más de estas sesiones para mejorar no solo sus capacidades de comunicación, si no también de interacción y comportamiento en público
- Resultados de este *focus group* indican en referencia a los objetivos que se definieron del presente proyecto:
 - - que el alumno pueda comprobar cuál ha sido su papel en la resolución del caso (conseguido)
 - - mejorar las competencias, tanto técnicas como de habilidad de comunicación (conseguido)
 - - añadir una motivación extra que asimilaría los contenidos más rápido (conseguido)



Próximas acciones

- Nuevo proyecto: mejora de la formación en base a experiencias mediante realidad virtual **con orientación de foco mediante señales visuales**

