



Contenidos aplicados a  
realidad virtual / Content  
applied to Virtual Reality

Grado en Diseño digital y  
Multimedia  
2025-26



UNIVERSIDAD  
NEBRIJA

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Contenidos aplicados en Realidad Virtual / Content applied to Virtual Reality

**Titulación:** Grado en Diseño digital y multimedia

**Curso académico:** 2025-26

**Carácter:** Optativa

**Idioma:** Español / Inglés

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 6

**Curso:** 4º

**Semestre:** 1º

**Profesores/Equipo Docente:** D. Alejandro Domínguez Villa

## 1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### 1.1. Competencias

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua española.
- Aplicar los conocimientos teóricos a la comprensión de la realidad y a la resolución de problemas específicos del área de conocimiento de las Ciencias Sociales, especialmente en el ámbito del diseño visual y la creación de contenidos digitales.
- Compilar, discriminar y categorizar la información procedente de fuentes bibliográficas y documentales.
- Aplicar un razonamiento crítico a partir del uso del análisis y la síntesis.
- Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Adquirir un compromiso ético en el trabajo conociendo el ordenamiento jurídico, aplicado especialmente a la práctica profesional relacionada con la propiedad intelectual
- Demostrar sensibilidad social en el desarrollo de su trabajo profesional y/o académico dentro del respeto a la normativa vigente tanto a nivel español como europeo, a los códigos de buenas prácticas, a los criterios de autocontrol, a la igualdad de sexos, a las especiales necesidades de las personas discapacitadas, de la protección de la infancia y, en general, a los principios que se contienen en la Constitución Española y a los valores propios de la Cultura de la Paz.

- Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Demostrar la capacidad de liderar y gestionar eficazmente proyectos, asumiendo los principios de la responsabilidad social.
- Resolver problemas que surgen en la construcción de contenidos digitales y en el desarrollo de procesos comunicativos y creativos.
- Diseñar y editar contenidos digitales.
- Diseñar y desarrollar contenidos digitales para la creación de realidades virtuales.

## 1.2. Resultados de aprendizaje

Ser capaz de crear y desarrollar contenidos aplicados al ámbito virtual y digital.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Ninguno.

### 2.2. Descripción de los contenidos

Creación de contenidos y su aplicación a la realidad virtual y a entornos multimedia.

*Creation of content and its application to virtual reality and multimedia environments.*

### 2.3. Contenido detallado

1. Introducción a la realidad extendida (VR/AR/MR)
2. Diferencias entre las distintas tecnologías y adecuación de cada una. Dispositivos existentes en el mercado.
3. Unreal Engine 5. Qué es. Interfaz y funcionamiento básico del editor.
4. Construcción de la escena base de la experiencia. Geometría 3D y flujo de trabajo.
5. Principios básicos de construcción de materiales.
6. Conceptos de iluminación. Elección del sistema de iluminación.
7. Entornos exteriores. Paisajes y vegetación.
8. Postproducción y exportación de contenido.
9. Iniciación a sistema de programación mediante blueprints.
10. Configuración de la escena preparada durante el curso en VR.
11. Empaquetado multiplataforma.

## 2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1): *Creación y desarrollo de la escena básica. Geometría. Materiales e iluminación.*

Actividad Dirigida 2 (AD2): *Desarrollo avanzado de la escena. Creación y renderizado de imágenes y video. Animación e interactividad mediante blueprints*

Actividad Dirigida 3 (AD3): *Preparación de la presentación en VR y optimización de la misma.*

## 2.5. Actividades formativas

| CÓDIGO | ACTIVIDAD FORMATIVA               | HORAS | PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD |
|--------|-----------------------------------|-------|------------------------------|
| AF1    | Clases de teoría y práctica (30%) | 45    | 100%                         |
| AF2    | Trabajo personal del alumno (50%) | 75    | 0%                           |
| AF3    | Tutorías (10%)                    | 15    | 50%                          |
| AF4    | Evaluación (10%)                  | 15    | 50%                          |

## 3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

### 3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

0 - 4,9 Suspenso (SS)  
5,0 - 6,9 Aprobado (AP)  
7,0 - 8,9 Notable (NT)  
9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

### 3.2. Criterios de evaluación

#### Convocatoria ordinaria

| Sistemas de evaluación              | Porcentaje |
|-------------------------------------|------------|
| Asistencia y participación en clase | 10%        |
| Actividades académicas dirigidas    | 30%        |
| Prueba parcial                      | 10%        |
| Prueba final                        | 50%        |

### Convocatoria extraordinaria

| Sistemas de evaluación           | Porcentaje |
|----------------------------------|------------|
| Asistencia y participación       | 10%        |
| Actividades académicas dirigidas | 30%        |
| Prueba final                     | 60%        |

### **3.3. Restricciones**

#### Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda presentar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida, siempre antes del examen de la convocatoria correspondiente (ordinaria/extraordinaria).

#### Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

#### Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

### **3.4. Advertencia sobre plagio**

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

## **4. BIBLIOGRAFÍA**

#### Bibliografía básica

Fernando Navarro, Antonio Martínez, José M. Martínez (2018). *Realidad Virtual y Realidad Aumentada*. Madrid, Ed. Ra-Ma.

#### Bibliografía recomendada

Jeremy Bailenson (2019). *Realidad Virtual*. Ed LID.

Jaron Lanier (2019). *El futuro es ahora: Un viaje a través de la realidad virtual*. Ed Debate.

Donn Newman (2022). *El metaverso para principiantes*. Autoeditado

Óscar Peña (2022). *Metaversos, la gran revolución inmersiva*. Anaya multimedia

#### Otros recursos

Documentación de Unreal Engine:

<https://dev.epicgames.com/documentation/es-ES/unreal-engine>

## 5. DATOS DEL PROFESOR

|  |  |
|--|--|
| Nombre y Apellidos   | D. Alejandro Domínguez Villa   |
| Departamento   | Artes  |
| Titulación académica   | Arquitecto – Universidad Politécnica de Madrid   |
| Correo electrónico   | adominguez@nebrija.es  |
| Localización   | Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales  |
| Tutoría  | Previa petición de hora por e-mail   |
| Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación. | <p>Master en desarrollo VR / AR en The Factory School<br/>Amplia experiencia en modelado y texturizado 3D así como en la creación de entornos virtuales y generación de imágenes, renders y videos, durante mis años de práctica profesional en diferentes estudios.</p> <p>He participado en el proyecto de realidad virtual llamado: <b>Nebrija “Estela de letras”</b> que se exhibió en la Biblioteca Nacional de España con motivo del V centenario de Antonio de Nebrija.</p> <p>Formo parte como desarrollador del grupo de trabajo para la creación de un metaverso propio de la Universidad Nebrija.</p> <p>He publicado diversos artículos en prensa especializada sobre arte digital, inteligencia artificial, web3.0, metaverso y realidad virtual.</p> |