Coordinador

Apellidos, nombre	MOLINA FERNÁNDEZ, CARLOS
Email	carlosmo@ugr.es
Centro	E.T.S. DE INGENIERÍAS INFORMÁTICA Y DE TELECOMUNICACIÓN
Departamento	LENGUAJES Y SISTEMAS INFORMÁTICOS

Datos generales de la actividad formativa

Nombre de la Convocatoria

FUNDAMENTOS DE REALIDAD AUMENTADA

Tipología acción formativa

Línea de formación *Línea 1*

Docencia universitaria y desarrollo pedagógico

Nivel de formación *Nivel 2. Desarrollo*

Acciones dirigidas a profesorado con experiencia inicial que desea consolidar y actualizar su práctica, profundizando en metodologías activas, evaluación avanzada, acompañamiento al estudiantado y uso integrado de tecnologías.

Criterios de selección del profesorado

1-Miembros del EDDU Inteligencia Artificial en Acción en Educación (IA en Acción)
2-Profesorado de la UGR, becarios/as e investigadores/as con encargo docente en el POD en el curso académico al que se refieran las acciones. En caso de que el número de solicitudes exceda al de plazas disponibles se efectuará una selección por orden de llegada de la solicitud.

Resumen

La Realidad Aumentada (RA) representa una de las tecnologías emergentes con mayor potencial para transformar la enseñanza universitaria, al permitir combinar el entorno físico con información digital interactiva. Su aplicación facilita experiencias de aprendizaje inmersivas, visualización de conceptos complejos y desarrollo de competencias digitales avanzadas. Sin embargo, la mayoría del profesorado desconoce sus fundamentos y posibilidades reales.
Este curso introductorio, de carácter divulgativo y práctico, tiene como finalidad acercar al profesorado

universitario a los principios básicos de la RA y mostrar ejemplos desarrollados con herramientas accesibles, fomentando su comprensión y potencial integración en la docencia.

Objetivos

ntroducir al profesorado universitario en los fundamentos conceptuales y tecnológicos de la Realidad Aumentada, mediante ejemplos prácticos realizados con Unity y ARCore, para promover su comprensión y posible aplicación en contextos educativos.

Específicos:

- Comprender los principios básicos de la Realidad Aumentada y su funcionamiento técnico.
- Analizar ejemplos educativos en los que la RA mejora la comprensión y la motivación del alumnado.
- Explorar demostraciones desarrolladas con Unity y ARCore.
- Reflexionar sobre las posibilidades y limitaciones de incorporar RA en la docencia universitaria.

Dirección administrativa

Secretariado de Formación, Innovación y Evaluación Docente
Unidad de Calidad, Innovación Docente y Prospectiva
Complejo Administrativo Triunfo, Pabellón 9
Acera del Hospicio s/n. 18071, Granada
Telf. 958248902

Convocatoria							
Nº de plazas	50						
Nº de horas totales	3	**Presenciales**	3	**No Presenciales**	0	**Virtuales**	0
Fecha de celebración	Del 20/03/2026 al 20/03/2026						
Lugar de celebración							
Edificio Auxliar de la ETSIIT Aulas 1.6-1.7							
Criterios de Evaluación							
1. Asistencia al 80% de las horas presenciales 2. Realización de los ejercicios propuestos durante la sesión.							

Sesión 1	
Fecha	20/03/2026
Num. de horas	3
Horario	10:30 - 13:30
Contenido	
Ponente: Pedro M. Martínez Jiménez **Contenido:** • Introducción a la Realidad Aumentada. Conceptos clave, evolución y relación con otras tecnologías inmersivas. • Fundamentos técnicos. Cómo funciona la RA: sensores, cámaras, posicionamiento y renderizado 3D. • Aplicaciones educativas. Ejemplos reales. • Demostraciones prácticas. Ejemplos realizados con Unity y ARCore: integración de objetos 3D, interacción básica y visualización en dispositivos móviles. • Posibilidades docentes. Estrategias para utilizar la RA en la enseñanza universitaria.	

Ponentes de la Convocatoria	
Nombre y apellidos	D. PEDRO MANUEL MARTÍNEZ JIMÉNEZ