

Diseño Curricular: Oculus Quest 2 y Realidad Inmersiva

Unidad 1: Conociendo la Oculus Quest 2: Componentes y funciones

Descripción del Curso

La asignatura se propone como un curso inclusivo, dirigido a estudiantes de cualquier edad, con un enfoque pedagógico activo, práctico y orientado a la vida real. Su finalidad es promover un aprendizaje integral que combine pensamiento crítico, creatividad, comunicación y colaboración, utilizando situaciones cotidianas para aplicar los conceptos aprendidos. El curso se estructura en cuatro unidades que, de forma gradual, introducen fundamentos, herramientas, aplicación y reflexión para garantizar un aprendizaje significativo y transferible. Unidad 1: Fundamentos y contextualización. Se exploran conceptos clave, terminología y el marco teórico básico, estableciendo conexiones entre ideas previas y nuevos planteamientos. Unidad 2: Herramientas y técnicas. Se presentan herramientas, métodos y recursos que permiten analizar, diseñar y comunicar ideas de forma eficaz, con énfasis en la investigación y la resolución de problemas. Unidad 3: Aplicación práctica y proyectos. Se realizan actividades prácticas y proyectos en equipo que integran los conocimientos adquiridos, fomentando la planificación, la ejecución y la revisión de resultados. Unidad 4: Evaluación y reflexión. Se lleva a cabo una evaluación formativa y sumativa junto con espacios de retroalimentación y autoreflexión para fortalecer el aprendizaje autónomo y la mejora continua. Objetivo general: Desarrollar en los estudiantes las competencias necesarias para analizar situaciones, tomar decisiones informadas y actuar de forma responsable y colaborativa en contextos diversos, empleando conocimientos teóricos y prácticos de manera integrada. Objetivos específicos por unidad (resumen): - Unidad 1: Comprender conceptos básicos y relacionarlos con experiencias propias. - Unidad 2: Aplicar herramientas y métodos para analizar información y comunicar ideas con claridad. - Unidad 3: Diseñar, ejecutar y evaluar soluciones en proyectos colaborativos. - Unidad 4: Desarrollar estrategias de aprendizaje autónomo y reflexivo, evaluando el propio progreso.

Competencias

- Pensamiento crítico y creativo para evaluar información, identificar problemas y proponer soluciones innovadoras. - Comunicación oral y escrita clara y persuasiva, adaptando el mensaje al público y al medio. - Trabajo en equipo y colaboración efectiva, respetando la diversidad y gestionando roles y responsabilidades. - Resolución de problemas y toma de decisiones informadas en situaciones reales. - Alfabetización digital y manejo básico de herramientas tecnológicas pertinentes. - Planificación, organización y gestión del tiempo para cumplir con metas y entregas. - Aprendizaje autónomo y metacognición, con capacidad de autoevaluación y mejora continua. - Ética, ciudadanía y responsabilidad social, aplicando principios de integridad y respeto en todas las acciones.

Requerimientos

- Asistencia regular y participación activa en clases y actividades. - Materiales básicos: cuaderno o bloc de notas, cuadernos de ejercicios, bolígrafos, y dispositivo con acceso a internet. - Disponibilidad para trabajar en proyectos colaborativos y cumplir con fechas de entrega. - Uso responsable de tecnología y cumplimiento de normas de convivencia y seguridad digital. - Lecturas y recursos complementarios proporcionados por el curso. - Participación en evaluaciones formativas y sumativas según rúbricas. - Capacidad de reflexión personal sobre el aprendizaje y apertura a la retroalimentación.

Unidades del Curso

Unidad 1: Diseño Curricular: Oculus Quest 2 y Realidad Inmersiva Unidad 1: Conociendo la Oculus Quest 2: Componentes y funciones

Objetivos de Aprendizaje

- Enumerar y describir los componentes principales del hardware (casco, controladores, sensores, batería, audio integrado) y su función en la experiencia.
- Explicar cómo cada componente influye en la calidad de la experiencia inmersiva (tracking, visión, audio 3D, comodidad).
- Demostrar la capacidad de verificar configuraciones básicas y prácticas de seguridad iniciales del equipo.

Contenidos Temáticos

1. **Componentes del hardware de Quest 2:** casco, controladores, sensores, batería, pantallas y audio; descripción de cada pieza y su función.
2. **Funciones de los componentes en la experiencia:** cómo cada elemento impacta en tracking, imagen, sonido y confort.
3. **Configuración básica y seguridad física:** ajuste de correa, calibración de área de juego y buenas prácticas de manejo del equipo.

Actividades

- **Actividad 1: Exploración guiada del Quest 2** – Observación guiada del casco, controladores, sensores y puertos. Se identifican piezas y se describe su función. Puntos clave: nombres de piezas, ubicación, seguridad básica. Aprendizajes: reconocimiento del hardware y su papel en la experiencia.
- **Actividad 2: Mapa de componentes** – Creación de un diagrama anotado del hardware con breve descripción de cada componente y función. Puntos clave: relaciones entre piezas. Aprendizajes: capacidad de sintetizar información técnica en un diagrama claro.
- **Actividad 3: Configuración y seguridad básica** – Demostración de ajuste de la correa, calibración de espacio y verificación de entorno seguro. Puntos clave: pasos de calibración, límites de seguridad. Aprendizajes: aplicar prácticas seguras antes de usar la VR.

- **Actividad 4: Demostración de una experiencia inmersiva corta** – Observación de una sesión de demo para relacionar componentes con la experiencia. Puntos clave: interacción entre hardware y software. Aprendizajes: correlacionar hardware con experiencia de usuario.

Evaluación

- Cuestionario corto de identificación de componentes (alineado con OE1).
- Entrega del Mapa de Componentes (alineado con OE1 y OE2).
- Observación y checklist de seguridad en la configuración inicial (alineado con OE3).

Unidad 2: Unidad 2: Principios de interacción, ergonomía y seguridad en la realidad inmersiva

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar principios de interacción en VR (gestos, locomoción, interacción con UI) y su influencia en la experiencia.
- Analizar criterios ergonómicos para comodidad y salud durante sesiones de VR, incluyendo ajuste del casco y distribución de peso.
- Aplicar prácticas de seguridad para prevenir accidentes físicos y proteger la salud (espacio libre, pausas, higiene de dispositivos).

Contenidos Temáticos

1. **Interacción en VR y diseño de interfaces** – Métodos de interacción, controladores y menús en 3D.
2. **Ergonomía y usabilidad** – Distribución de peso, ajuste de correas, comodidad y fatiga.
3. **Seguridad física y bienestar** – Espacio de juego seguro, pausas, higiene y monitoreo de síntomas de incomodidad.

Actividades

- **Actividad 1: Diseño de interacción básica** – Creación de un flujo de interacción simple para una experiencia VR, identificando gestos y respuestas esperadas. Puntos clave: claridad de acciones, latencia percibida, feedback visual/auditivo. Aprendizajes: entender cómo la interacción afecta la experiencia del usuario.
- **Actividad 2: Evaluación ergonómica** – Revisión de un prototipo de casco y configuración de usuario para comodidad; registro de posibles tensiones o molestias. Puntos clave: ajuste de correa, peso, balance. Aprendizajes: valorar la ergonomía como parte del diseño.
- **Actividad 3: Seguridad en el entorno** – Análisis de un espacio de juego y creación de una lista de verificación de seguridad (área libre, límites, pausas). Puntos clave: límites del área, señalización, supervisión. Aprendizajes: capacidad de planificar un entorno seguro para VR.
- **Actividad 4: Taller de práctica** – Sesión corta en la que se aplica una interacción guiada en un escenario controlado para observar ergonomía y seguridad en acción. Aprendizajes: observaciones prácticas sobre interacción

y seguridad.

Evaluación

- Rúbrica de evaluación de interacción y usabilidad (alineada con OE1).
- Informe corto de evaluación ergonómica (alineado con OE2).
- Checklist de seguridad en el entorno de VR (alineado con OE3).

Unidad 3: Unidad 3: Impactos sociales de la realidad inmersiva en educación, trabajo, entretenimiento y cultura

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar casos de uso de VR/AR en educación, trabajo, entretenimiento y cultura, y describir sus efectos sociales.
- Evaluar evidencias y diferenciar impactos positivos y posibles riesgos o desigualdades.
- Proponer ejemplos de buenas prácticas para maximizar beneficios sociales y mitigar problemas.

Contenidos Temáticos

1. **Educación y aprendizaje inmersivo** – Prácticas, ventajas y limitaciones.
2. **Trabajo y productividad en VR** – Colaboración, simulaciones y capacitación.
3. **Entretenimiento y cultura** – Museos, experiencias lúdicas y expresión cultural.
4. **Desafíos sociales y equidad de acceso** – Brecha digital, inclusión y representación.

Actividades

- **Actividad 1: Estudio de casos** – Análisis de ejemplos reales de VR en educación y trabajo; discusión de impactos observados. Puntos clave: beneficios, limitaciones, evidencia. Aprendizajes: identificar factores que influyen en resultados educativos y laborales.
- **Actividad 2: Debate guiado** – Discusión sobre oportunidades y riesgos culturales y de equidad en experiencias inmersivas. Puntos clave: sesgos, accesibilidad, representación. Aprendizajes: argumentos fundamentados sobre impacto social.
- **Actividad 3: Recopilación de evidencias** – Búsqueda y síntesis de estudios o artículos que aborden impactos sociales de VR. Aprendizajes: manejo de evidencia y citación básica.
- **Actividad 4: Mapa de buenas prácticas** – Elaboración de un conjunto de recomendaciones para educación, empresas y cultura. Aprendizajes: proponer prácticas responsables y sostenibles.

Evaluación

- Rúbrica de análisis de casos (alineada con OE1).
- Ensayo corto o artículo de revisión de impactos (alineado con OE2).

- Presentación de mapa de buenas prácticas (alineado con OE3).

Unidad 4: Unidad 4: Riesgos éticos y de seguridad en la realidad inmersiva: privacidad, salud y bienestar

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar riesgos de salud (mareo, fatiga visual, molestias físicas) y de seguridad (uso inadecuado del espacio) asociados a la VR.
- Analizar riesgos de privacidad y manejo de datos (recogida de datos, consentimiento, uso de cámaras y tracking).
- Proponer medidas éticas y políticas para reducir riesgos y proteger al usuario.

Contenidos Temáticos

1. **Riesgos para la salud y seguridad** – Mareos, fatiga, posturas, pausas y límites de uso.
2. **Privacidad y datos en VR** – Recopilación de datos, consentimiento, control del usuario.
3. **Ética y bienestar** – Sesgos, representación, acceso equitativo y prácticas responsables.

Actividades

- **Actividad 1: Análisis de escenarios de riesgo** – Evaluar situaciones de uso en VR y proponer medidas preventivas. Puntos clave: identificación de riesgos, priorización y mitigación. Aprendizajes: capacidad de anticipar problemas y proponer soluciones.
- **Actividad 2: Revisión de políticas de privacidad** – Lectura de políticas de apps VR y discusión de derechos del usuario. Puntos clave: consentimiento informado, acceso a datos, derechos de cancellation. Aprendizajes: comprender políticas de privacidad y su impacto.
- **Actividad 3: Propuesta de buenas prácticas** – Elaboración de un conjunto de normas éticas para un proyecto VR escolar. Aprendizajes: diseño de prácticas responsables.
- **Actividad 4: Debate sobre salud y bienestar** – Discusión sobre límites de uso, pausas y señalización de malestar. Aprendizajes: habilidades de comunicación y toma de decisiones centradas en el usuario.

Evaluación

- Informe de análisis de riesgos (alineado con OE1).
- Análisis de políticas de privacidad y propuesta de mejora (alineado con OE2).
- Rúbrica de buenas prácticas éticas (alineado con OE3).

Unidad 5: Unidad 5: Metodologías simples de evaluación de experiencia de usuario en VR con Quest 2

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar metodologías adecuadas para VR (observación, entrevistas cortas, cuestionarios, pruebas de usabilidad, heurísticas adaptadas).
- Diseñar un plan de evaluación UX para una experiencia VR específica.
- Recolectar, analizar y presentar hallazgos para iteración de diseño.

Contenidos Temáticos

1. **Métodos de evaluación UX en VR** – Observación, cuestionarios específicos de VR, pruebas de usabilidad adaptadas.
2. **Instrumentos y métricas** – Indicadores de carga cognitiva, tiempo de tarea, errores y satisfacción subjetiva.
3. **Análisis y reporte** – Síntesis de hallazgos y recomendaciones de mejora.

Actividades

- **Actividad 1: Plan de evaluación UX** – Elaboración de un plan de evaluación para una experiencia VR dada, con objetivos, métodos y cronograma. Puntos clave: selección de instrumentos, rúbricas, ética y consentimiento. Aprendizajes: claridad en el diseño de pruebas de usuario.
- **Actividad 2: Prueba de usabilidad** – Realización de una sesión corta de pruebas con usuarios reales o simulados; recopilación de datos y observaciones. Aprendizajes: lectura de señales de usabilidad y comportamiento del usuario.
- **Actividad 3: Análisis de resultados** – Análisis rápido de datos recogidos y generación de conclusiones para iterar la experiencia. Aprendizajes: traducir datos en recomendaciones prácticas.
- **Actividad 4: Presentación de hallazgos** – Presentación breve de los hallazgos y propuestas de mejora. Aprendizajes: comunicación de resultados a audiencias diversas.

Evaluación

- Plan de evaluación UX (alineado con OE1).
- Informe de resultados y recomendaciones (alineado con OE2).
- Rúbrica de usabilidad aplicada (alineado con OE3).

Unidad 6: Unidad 6: Diseño de una experiencia inmersiva para la Oculus Quest 2: propuesta, historia, mecánicas y criterios de éxito

Objetivos de Aprendizaje

- Redactar objetivos de aprendizaje o experiencia claros y medibles.
- Desarrollar una narrativa y una estructura de interacción con mecánicas coherentes para VR.
- Definir criterios de éxito y métodos de evaluación para la experiencia propuesta.

Contenidos Temáticos

1. **Fundamentos de diseño de experiencias en VR** – Definición de propósito, público objetivo y alcance.
2. **Narrativa y mecánicas** – Historia, personajes, objetivos, interacciones y feedback.
3. **Prototipado y criterios de éxito** – Sketches, storyboards, listas de verificación y métricas de éxito.

Actividades

- **Actividad 1: Especificación de objetivos y público** – Definición de objetivo de aprendizaje/experiencia y público objetivo. Aprendizajes: claridad de propósito y alineación con usuarios.
- **Actividad 2: Storyboard y diseño de mecánicas** – Creación de storyboard y selección de mecánicas de interacción adecuadas para la historia.
- **Actividad 3: Propuesta escrita** – Redacción de la propuesta completa con elementos de narrativa, mecánicas y criterios de éxito. Aprendizajes: síntesis y comunicación escrita de diseño.
- **Actividad 4: Revisión por pares** – Evaluación entre compañeros y feedback para mejoras.

Evaluación

- Documento de propuesta de experiencia (alineado con OE1).
- Storyboard y justificación de mecánicas (alineado con OE2).
- Lista de criterios de éxito y plan de evaluación (alineado con OE3).

Unidad 7: Informe escrito sobre el impacto social de la realidad inmersiva

Objetivos de Aprendizaje

- Recopilar y evaluar evidencias relevantes sobre el impacto social de VR/AR.
- Organizar argumentos y presentar una estructura lógica y coherente.
- Redactar un informe final con conclusiones y recomendaciones responsables.

Contenidos Temáticos

1. **Estructura de un informe académico** – Introducción, marco teórico, metodología, resultados, discusión y conclusiones.
2. **Revisión de literatura y evidencias** – Cómo seleccionar fuentes, sintetizar hallazgos y citar adecuadamente.
3. **Presentación de resultados y recomendaciones** – Redacción clara, figuras/tablas y recomendaciones prácticas.

Actividades

- **Actividad 1: Borrador de informe** – Esqueleto del informe con secciones y objetivos. Aprendizajes: organizar ideas y plan de redacción.
- **Actividad 2: Revisión por pares** – Intercambio de borradores y feedback crítico.

- **Actividad 3: Elaboración de revisión de literatura** – Búsqueda de fuentes y síntesis de evidencias relevantes.
- **Actividad 4: Redacción y edición final** – Versión final del informe con citas y recomendaciones.

Evaluación

- Informe escrito final (alineado con OE1).
- Rúbrica de estructura y claridad (alineado con OE2).
- Calidad de las conclusiones y recomendaciones (alineado con OE3).