



# Guía Docente

## Curso Académico 2025/26

### Datos Generales

---

Asignatura: IDEACIÓN DEL PRODUCTO.

Titulación: MÁSTER UNIVERSITARIO EN REALIDAD VIRTUAL Y AUMENTADA.

Carácter: OBLIGATORIA.

Créditos ECTS: 4 ECTS.

Curso: 1

Distribución temporal: 1ER SEMESTRE.

Idioma de impartición: CASTELLANO.

Equipo docente: Jaime Barahona Martínez y Mikel Calvo Alonso.

#### Presentación de la asignatura:

Ideación del producto explora la conceptualización y diseño de experiencias inmersivas en VR/MR. A través de análisis de la industria, prototipos, pruebas de usuario y feedback colaborativo, los estudiantes desarrollan ideas listas para producción.

### Datos Específicos

---

#### Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)<sup>1</sup>

Conocimientos y Contenidos (CON)	CO1	Diseñar una experiencia de realidad virtual o aumentada alineada con un conjunto de requisitos.
	C05	Comprender los desafíos sociales, cognitivos y económicos asociados con la llegada de la realidad virtual y la aumentada en la sociedad.
Competencias (COM)	C1	Diseñar y desarrollar investigaciones en el ámbito de la realidad virtual y aumentada, aportando nuevos conocimientos en algún área específica de interés científico y social, siguiendo la metodología y los procedimientos propios de la investigación científica y respetando los límites de la ética y de los valores.
	C2	Conceptualizar, diseñar y desarrollar nuevas experiencias de usuario a partir de la ideación creativa teniendo en cuenta las tendencias del medio (p.e. crear experiencias en Metaversos).

---

<sup>1</sup> La clasificación de los RFA corresponde a la definida en el RD822/2021 y se encuentran definidos en la memoria de verificación del título.



# Guía Docente

## Curso Académico 2025/26

Habilidades y Destrezas (H)	H2	Gestionar recursos y tiempo para la implementación de experiencias digitales funcionales.
	H4	Comunicar de forma clara y sin ambigüedades, oral o por escrito, los conocimientos adquiridos a cualquier tipo de audiencias.

### Contenido de la Asignatura

Esta asignatura se centrará en la conceptualización del producto y diseño de producción. Los estudiantes aprenderán técnicas relacionadas con el contenido que son necesarias para crear una producción original de realidad virtual o MR, desde el concepto hasta la estrategia de desarrollo. Los estudiantes recibirán una descripción general del estado de la industria para que comprendan qué compañías de juegos están invirtiendo en realidad virtual y MR y por qué y cómo los usuarios finales acceden al contenido. El análisis de productos existentes se usará como base para que los estudiantes investiguen el juego, la narrativa y las técnicas de desarrollo. Las propuestas de ideas finalizadas se presentarán en clase y recibirán comentarios antes de la producción. Las pruebas de usuario y las presentaciones del estado de las ideas también se realizarán regularmente en clase. Se alentará el apoyo entre equipos.

### Metodologías Docentes y Actividades Formativas

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD1	Método expositivo.
MD2	Estudios de caso.
MD3	Aprendizaje basado en problemas.
MD4	Aprendizaje basado en proyectos.
MD5	Aprendizaje cooperativo.
MD6	Tutorías.

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF1: Clase teórica.	16	20%
AF2: Clase prácticas	16	80%



# Guía Docente

## Curso Académico 2025/26

AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales).	26,66	0%
AF4: Tutorías (individuales y/o grupales).	6,66	0%
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante.	33,33	0
AF6: Pruebas de evaluación.	1,33	100
<b>Total</b>	<b>100</b>	

### Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

Denominación	Pond. mín.	Pond. Máx
SE1 Evaluación de la asistencia y participación del estudiante.	5	10
SE2 Evaluación de trabajos.	20	60
SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes.	30	90

El estudiantado posee dos modalidades de evaluación para superar la asignatura:

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con dos convocatorias/año
- En la Universidad Euneiz la evaluación continua (media ponderada de las diferentes actividades evaluables de la asignatura definidas por el profesorado) es la evaluación primordial; pero Euneiz permite al estudiante acogerse a la evaluación única.
- No se permite el cambio de modalidad de evaluación (de continua a única) escogido por el estudiante a lo largo del curso.
- El estudiante que desee acogerse a la modalidad de evaluación única deberá solicitarlo por escrito formal que lo **justifique** dirigido al profesorado responsable de la asignatura y a la Coordinación del título en las dos primeras semanas del inicio de la misma.
- Si el estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria y pasará automáticamente a convocatoria extraordinaria.



# Guía Docente

## Curso Académico 2025/26

- Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor responsable de la asignatura con un plazo máximo de 1 semana. El justificante oficial deberá ser presentado al profesor responsable mediante un correo electrónico.
- De manera excepcional, el docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del estudiante, etc. la posibilidad de permitir que el estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.
- El estudiante irá a la evaluación extraordinaria ÚNICAMENTE con las partes suspendidas.
- El sistema de calificación de la asignatura sigue lo establecido en el RD 1125/2003 y los resultados obtenidos se calificarán siguiendo la escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal.
  - 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. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».
- Será considerado no presentado (NP) el estudiantado matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.
- Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortográficas en la calificación final.
- El plagio está prohibido tanto en los trabajos como en los exámenes, en caso de detectarse la calificación será suspenso. Los trabajos entregados a través del campus virtual serán objeto de análisis por la herramienta Turnitin:
  - Los informes con un índice de similitud entre el 20% y el 30% serán revisados por el profesor para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
  - Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30%, una vez realizado el análisis del docente, no será evaluado.



# Guía Docente

## Curso Académico 2025/26

### Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

#### Bibliografía Básica

- Jerald, J. (2015). *The VR book: Human-centered design for virtual reality*. Morgan & Claypool.
- Pangilinan, E., Lukas, S., & Mohan, V. (2019). *Creating augmented and virtual realities: Theory and practice for next-generation spatial computing*. " O'Reilly Media, Inc."
- Stickdorn, M., Hormess, M. E., Lawrence, A., & Schneider, J. (2018). *This is service design doing*. " O'Reilly Media, Inc."

#### Bibliografía Complementaria

- Subburaj, K., Singh, S., Ćuković, S., Sandhu, K., Meixner, G., & Petrusse, R. E. (Eds.). (2024). *Smart Vr/Ar/MR Systems for Professionals*. CRC Press.
- Goodman, E., Kuniavsky, M., & Moed, A. (2013). Observing the user experience: A practitioner's guide to user research. *IEEE Transactions on Professional Communication*, 56(3), 260-261.

#### Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados

- <https://www.interaction-design.org/>