



ESTUDIO DE LA APLICACIÓN DE LA REALIDAD VIRTUAL EN LOS ACABADOS DE MADERA PARA SU USO DOCENTE

Alumna: M^a Esther Costas Costas

Tutor: Óscar González-Prieto

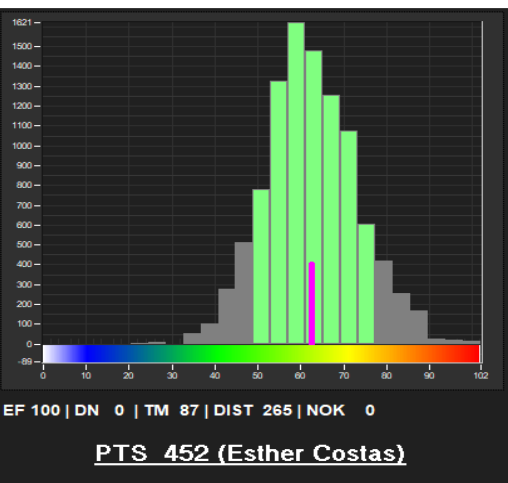
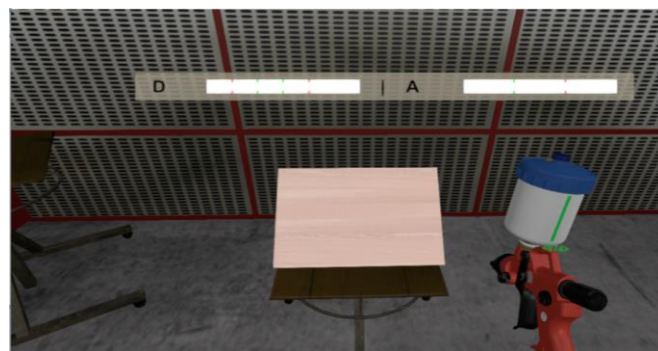
Cotutor: José Manuel Casas Mirás

Curso 2019-20

Resumen y objetivos

Sirviéndose de los sistemas de realidad virtual y utilizando la aplicación *FutureFacing*, se diseñaron prácticas de barnizado empleando un simulador, gracias a las cuales los alumnos pueden adquirir la formación necesaria para realizar el proceso, sin la necesidad de utilizar materiales reales.

También se plantean los criterios de evaluación de dichas prácticas utilizando la puntuación dada por el programa de análisis de datos *FutureFacingDA*.



Metodología

Se analizan las técnicas de barnizado real, haciendo un estudio sobre el barniz, los tipos de productos, las técnicas de aplicación y secado y la maquinaria empleada en la industria de la carpintería y el mueble.

Se realiza un pequeño estudio sobre la realidad virtual, describiendo el simulador de barnizado.

Se diseñan las prácticas de barnizado virtual y se proponen los criterios de evaluación.

Conclusiones

El uso de las tecnologías de realidad virtual en la educación posibilita la realización de actividades que, de otra forma, por falta de medios, no sería posible realizar. La aplicación *FutureFacing* es muy útil para conseguir la correcta formación de los alumnos en el proceso de barnizado. Aun así, todavía está en desarrollo y tiene una serie de carencias que convendría solventar realizando prácticas con materiales reales de forma complementaria.

