

Proyecto:

CREA TU MUSEO VIRTUAL (*musegrades*)

Detalles del proyecto y responsable

Actividad: Crea tu Museo Virtual (inmersito)	
Investigador Responsable	Miguel Gea Megías Universidad de Granada Dpt. Lenguajes y Sistemas Informáticos ETSI Informática y de Telecomunicación Universidad de Granada
Proyecto	e-Training y e-Coaching para la integración socio-laboral (e-Integra)
Investigador Principal 1	Xavier Alamán Roldán Escuela Politécnica Superior Universidad Autónoma de Madrid
Colaboración	Asprogrades Colegio Santa Teresa de Jesús

Descripción:

El proyecto de Investigación **e-Integra: e-Training y e-Coaching para la integración socio-laboral**, se enmarca en el contexto de la sociedad de la información, en particular en el ámbito del desarrollo de tecnología para proporcionar una formación integral a personas con necesidades educativas especiales. Estas limitaciones pueden influir en su actividad diaria disminuyendo su independencia y presentando un riesgo de exclusión social y laboral. Para ello, los objetivos que se propone este proyecto son la creación de sistemas de formación para el desarrollo de aquellas capacidades en las que este colectivo presenta mayores dificultades, logrando así una mejora en su integración social.

En este sentido, una de las actividades concretas que se pretenden desarrollar durante el año 2016 es la creación de un **Museo Virtual Inmersivo**, un espacio 3D donde se podrá navegar y visualizar las obras realizadas por los **alumnos del Colegio de Santa**

Teresa de Jesús en los talleres de dibujo y escultura. Estas obras se podrán visitar desde cualquier ordenador (entrando en el sitio Web del proyecto), a través de una experiencia inmersiva de Realidad Virtual, de modo que puedan ser vistas estas obras por familiares o cualquier persona a la que se permita el acceso a ese espacio virtual. De este modo se fomenta el aprendizaje y la exploración de nuevos espacios donde desarrollar su creatividad.



Actividades y objetivos

Con este proyecto, se pretenden conseguir los siguientes resultados:

- Ofrecer a los alumnos un espacio de creatividad y experimentación 3D, donde podrán caminar, ver y charlar con otros compañeros.
- Crear su propio avatar, estableciendo características de su personaje
- Capacidad para crear y construir elementos básicos en 3D, e incrustar imágenes
- Opcionalmente se podrá narrar su experiencia (en texto / voz) explicando como autor de cada una de las obras expuestas.

Con todo esto, se hará una aproximación a la creación de una exposición virtual con obras y artistas usando las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones, permitirá evaluar el grado de asimilación y comprensión de este tipo actividades a través de ejercicios lúdicos y que capten el interés de los alumnos.

Taller de empleabilidad

Paralelamente, otro objetivo del proyecto es la exploración de posibles salidas de trabajo en el mercado laboral, en este caso evaluando las posibilidades que ofrecen estas tecnologías para desarrollar proyectos con viabilidad.

Por ese motivo, en colaboración con la asociación ASPROGRADES, se pondrá en marcha un taller experimental de ***creación de contenidos digitales 3D***, con objeto de evaluar las posibilidades de fomentar la empleabilidad y la creación de productos para su lanzamiento al mercado.

Actividades a desarrollar en el Colegio Santa Teresa de Jesús

Las actividades que se llevarán a cabo serán las siguientes:

- Selección de un conjunto de alumnos para desarrollar este proyecto, con una formación muy sencilla de los fundamentos de la Realidad Virtual y de los espacios inmersivos. Se usará para ello conexión a un mundo virtual desarrollado en OpenSim (similar a Second Life) donde podrán acceder exclusivamente los participantes que se designen desde el Colegio.
- Desarrollo de varias sesiones de juegos y navegación para habituarse y comprender la orientación en el mundo 3D.
- Actividades de construcción (de objetos) y de ubicación de objetos en el escenario
- Actividades de autoría: crear dibujos, digitalizarlos e incluirlos en el mundo 3D. Todo ello con un lenguaje adaptado a sus habilidades y comprensión.
- Narración de su experiencia. Mediante texto/voz /video, cada alumno explicará cada una de sus obras expuestas de forma sencilla.
- Sesiones de evaluación de los progresos de los alumnos

Finalmente, en colaboración con ASPROGRADES, se pondrá en marcha el MUSEO VIRTUAL (musegrades) en el contexto del taller de *creación de contenidos digitales 3D*, y se buscarán los medios para darle difusión, continuidad y sostenibilidad al proyecto.

Para todo esto, el proyecto pondrá a disposición del Colegio de los materiales necesarios (ordenador, formación y medios necesarios para su elaboración). Por parte del proyecto, se necesitará permisos y autorizaciones necesarios para publicar los resultados (de forma anónima) de esta experiencia, de modo que sirva como ejemplo a otras instituciones.

Miguel Gea Megías