RESUMEN DE LA PROPUESTA

**Sección:** Elija un elemento.

**Nombre y apellido del autor/es: Antonio Otero**

**Título: Realidad Virtual como medio de comunicación de contenidos. Aplicación como herramienta educativa y factores de diseño e implantación en museos y espacios públicos**

**Resumen** (máx. 200 palabras)

En el presente artículo se hará una reflexión sobre las amplias posibilidades ofrecidas por la Realidad Virtual (RV) en general, y los sistemas de visualización inmersiva e interactiva en particular, como vehículo de comunicación de contenidos, bajo una aproximación pedagógica orientada hacia la museística y los espacios públicos. Se analizaran las características principales de este medio de cara a la transmisión de información, así como aquellos factores de diseño e implantación más relevantes en su aplicación al ámbito de los museos y exposiciones. Se utilizaran dos casos de estudio de particular relevancia para exponer alguna de las técnicas de diseño, desarrollo e implementación más usuales a la hora de abordar un proyecto de estas características, y los procedimientos seguidos para dotarlos de un contenido relevante, coherente y didáctico.

**Abstract** (máx. 200 palabras)

In this paper a reflection will be made about the broad possibilities offered, as a content communication tool, by Virtual Reality and Immersive and Interactive visualization systems, with special emphasis in its pedagogical approach towards museums and public spaces. Main design and implementation factors and constraints, in the deployment of this kind of media into exhibits and expositions are analyzed. Two relevant case studies are presented, allowing a broad analysis of the most usual design and development techniques of this kind of projects. Also some of the most common procedures in providing the applications with a coherent, didactic and learning-oriented content will be discussed. *Botafumeiro VR* project shows the basic concepts, inherent to virtual environments, of immersion, interaction, feedback and presence. *The Submarine Voyage* project is an example of the classing genre, within VR, of Virtual Walkthroughs

**Palabras clave** (entre 6 y 8)

Realidad Virtual, Medios Inmersivos, Medios Interactivos, Museística, Computación Gráfica, Usabilidad

**Key words** (entre 6 y 8)

Virtual Reality, Immersive Media, Interactive Media, Museum Technology, Computer Graphics, Usability

**Filiación completa del autor/es** (utilizar los campos que sean necesarios, y eliminar el resto)

**Dr. Antonio Otero** (nombre y apellido. Indicar si es doctor)

Instituto de Investigacións Tecnolóxicas, Departamento de Electrónica e Computación, Campus Vida. Universidade de Santiago de Compostela. [antonio.otero@usc.es](mailto:antonio.otero@usc.es) (Entidad, dirección completa, email de contacto)

**Dr. Julián Flores** (nombre y apellido. Indicar si es doctor)

Instituto de Investigacións Tecnolóxicas, Departamento de Electrónica e Computación, Campus Vida. Universidade de Santiago de Compostela. [julian.flores@usc.es](mailto:julian.flores@usc.es) (Entidad, dirección completa, email de contacto)

**Responsable de correspondencia**

**Dr. Antonio Otero** (nombre y apellido. Indicar si es doctor)

Instituto de Investigacións Tecnolóxicas, Departamento de Electrónica e Computación, Campus Vida. Universidade de Santiago de Compostela. [antonio.otero@usc.es](mailto:antonio.otero@usc.es) (Entidad, dirección completa, email y teléfono/s de contacto)