

# DISEÑO DE EXPERIENCIA MULTIMEDIA INMERSIVA PARA EL LABORATORIO DE SONIDO DE LA EITE

Paula de León Dévora

Fátima María Casado Miraz y Luis Domínguez Quintana

Grado en Ingeniería en Tecnologías de la Telecomunicación, Imagen y Sonido - ABRIL 2023

## INTRODUCCIÓN

El COVID-19, ha generado el planteamiento de nuevas fórmulas para potenciar la formación online y la promoción de la actividad docente que se desarrolla en la Escuela de Ingeniería de Telecomunicación y Electrónica de la ULPGC.

Con este Trabajo de Fin de Grado se pretende obtener un producto audiovisual mediante el uso de Realidad Virtual y los equipos y softwares necesarios, para obtener una visita virtual 360° interactiva.

## OBJETIVOS



DESARROLLAR UNA EXPERIENCIA AUDIOVISUAL MEDIANTE TECNOLOGÍAS INMERSIVAS



INICIAR UNA NUEVA METODOLOGÍA TRAS EL CAMBIO DE PARADIGMA EN EL ÁMBITO ACADÉMICO



GENERAR NUEVAS ALTERNATIVAS PARA LA PROMOCIÓN DE LAS ACTIVIDADES UNIVERSITARIAS

## FUNDAMENTOS TEÓRICOS

### PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Proceso de creación de contenido audiovisual para diferentes plataformas o medios de comunicación normalmente dividido en tres etapas. [1]



1.PREPRODUCCION 2.PRODUCCIÓN 3.POSTPRODUCCIÓN

### TOUR VIRTUAL Y REALIDAD VIRTUAL

Un tour virtual es un recorrido creado con imágenes 360°, que se unen entre sí mediante un software, generando continuidad entre ellas y dándole al usuario la sensación de presencialidad a pesar de que la experiencia se realice a distancia.

La Realidad Virtual es una tecnología que permite sumergir a un sujeto en un mundo diseñado por un ordenador, mediante modelado, fotografías, etc. y que este sea capaz de interactuar con él. Se puede clasificar dependiendo del grado de inmersión. [2]

POCO INMERSIVA

SEMI-INMERSIVA

INMERSIVA

## METODOLOGÍA

### PREPRODUCCIÓN

1. Análisis de softwares de recorridos virtuales y descripción del espacio.

2. Redacción del guión donde se desarrollan todas las tareas que se han de llevar a cabo

3. Recursos técnicos utilizados

4. Estructurar el proyecto mediante un plan de rodaje

### PRODUCCIÓN

1. Captación de imágenes 360° del entorno

2. Grabación de material para videos explicativos

### POSTPRODUCCIÓN

1. Edición de imágenes 360° con Vuze VR Studio

2. Edición de videos explicativos con Adobe Premiere Pro

3. Edición de panoramas y generador del recorrido con Pano2VR.

4. Exportación y distribución del producto final

## RESULTADO



## CONCLUSIONES

Aulas y entornos inmersivos

Libertad de acceso a los espacios universitarios

Áreas de investigación para el desarrollo y mejoras de los proyectos gracias a la constante evolución de esta tecnologías

## REFERENCIAS

[1] G. Á. García., «Manuales Prácticos de Creación Audiovisual Comunitaria. Producción audiovisual,» Ciudad de México, 2021.

[2] E. Domínguez-Martín, «Periodismo inmersivo o cómo la realidad virtual y el videojuego influyen en la interfaz e interactividad del relato de actualidad, El Profesional de la Información; Vol. 24, Núm. 4,» 2015.