

Autor: Héctor Zapata Cebrián

Título: Desarrollo de espacios de comunicación y colaboración en realidad virtual multiusuario para plataformas de formación online. Estudio de caso: Fundación Obicex

Title: *Development of multi-user virtual reality communication and collaboration spaces for e-learning platforms. Case study: Obicex foundation*

Directores: Ana Beriain Bañares y Xavier Salla García

Lugar y fecha de lectura: Universitat Abat Oliba CEU, Barcelona, 13 de julio de 2021

Tribunal:

Presidente: Marcial Murciano Martínez (Universitat Autònoma de Barcelona (UAB))

Vocal: Lluís Giménez Mateu (Escuela de Arquitectura de Barcelona -ETSAB - UPC)

Vocal: Javier Sierra Sánchez (Universidad Complutense de Madrid)

Vocal: Aida María de Vicente Domínguez (Universidad de Málaga)

Secretario: Swen Seebach (Universitat Abat Oliba CEU, Barcelona)

Calificación: Sobresaliente

Resumen: El objetivo central de la tesis consiste en descubrir y examinar el impacto, si lo hubiera, del uso de un campus de realidad virtual multiusuario online en el contexto de su aplicación a estudios de ciclo formativo de grado superior, a través del “estudio de caso” de la plataforma campus de realidad virtual de la Fundación Obicex. Se reunieron datos cualitativos a través de grupos de discusión, así como tres estudios cuantitativos, uno en forma de encuesta, y dos análisis estadísticos de una serie de parámetros de calidad de los trabajos realizados por alumnos de segundo curso académico del ciclo formativo de Grado Superior Animación 3D, Juegos y Entornos Interactivos, perfil profesional Mundos Virtuales, Realidad Aumentada y Gamificación. El análisis cuantitativo valida la hipótesis de que el uso de una plataforma de realidad virtual multiusuario favorece el proceso de la formación online con un grado de confianza estadísticamente significativo.

Palabras clave: 3D; campus; docencia; multiusuario; realidad virtual.

Abstract: *The central objective of the thesis is to discover and examine the impact, if any, of the use of an online multi-user virtual reality campus in the context of its application to higher education studies, through the “case study” of the virtual reality campus platform of the Obicex Foundation. Qualitative data were collected through focus groups, as well as three quantitative studies, one in the form of a survey, and two statistical analyses of a series of quality parameters of the work carried out by students in the second academic year of the Higher Degree training cycle 3D Animation, Games and Interactive Environments, professional profile Virtual Worlds, Augmented Reality and Gamification. The quantitative analysis validates the hypothesis that the use of a multi-user virtual reality platform enhances the online training process with a statistically significant degree of confidence.*

Keywords: 3D; campus; e-learning; multiuser; virtual reality.

URL de consulta:

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7015-4043>