



Teaching Guide				
Identifying Data				2019/20
Subject (*)	Augmented Reality Process Simulation	Code	770G01052	
Study programme	Grao en Enxeñaría Electrónica Industrial e Automática			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Graduate	2nd four-month period	Third	Optional	6
Language				
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department	Enxeñaría Industrial			
Coordinador	Rivas Rodriguez, Juan Manuel	E-mail	m.rivas@udc.es	
Lecturers	Rivas Rodriguez, Juan Manuel	E-mail	m.rivas@udc.es	
Web				
General description	Simulation by software of industrial processes.			

Study programme competences / results	
Code	Study programme competences / results
A4	Capacidade de xestión da información, manexo e aplicación das especificacións técnicas e da lexislación necesarias no exercicio da profesión.
A5	Capacidade para analizar e valorar o impacto social e medioambiental das solucións técnicas actuando con ética, responsabilidade profesional e compromiso social, e buscando sempre a calidade e mellora continua.
A10	Coñecementos básicos sobre o uso e programación dos ordenadores, sistemas operativos, bases de datos e programas informáticos con aplicación en enxeñaría.
A30	Coñecer e ser capaz de modelar e simular sistemas.
B1	Capacidade de resolver problemas con iniciativa, toma de decisións, creatividade e razoamento crítico.
B2	Capacidade de comunicar e transmitir coñecementos, habilidades e destrezas no campo da enxeñaría industrial.
B4	Capacidade de traballar e aprender de forma autónoma e con iniciativa.
B5	Capacidade para empregar as técnicas, habilidades e ferramentas da enxeñaría necesarias para a práctica desta.
B6	Capacidade de usar adecuadamente os recursos de información e aplicar as tecnoloxías da información e as comunicacións na enxeñaría.
B8	CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
B9	CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
B10	CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
B11	CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
B12	CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
C1	Expresarse correctamente, tanto de forma oral coma escrita, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
C2	Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
C3	Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida, democrática e solidaria, capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e implantar solucións baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común.
C5	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse.
C6	Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.



Learning outcomes			
Learning outcomes	Study programme competences / results		
Know the basics of 3D simulation, as well as the current techniques of virtual reality and augmented reality and the necessary devices in its industrial implementation.	A4	B1	C1
	A5	B2	C2
	A10	B4	C3
	A30	B5	C5
		B6	C6
		B8	
		B9	
		B10	
		B11	
		B12	

Contents	
Topic	Sub-topic
Simulation in manufacturing 4.0	
General aspects of Virtual Reality and Augmented Reality (elements, types, levels)	
Architecture (Devices and peripherals)	
Programs and applications	

Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student?s personal work hours	Total hours
Laboratory practice	A10 A30 B1 B2 B5 B6 B8 B9 B10 C2 C5	13	57	70
Supervised projects	A4 A5 A10 B4 B5 B6 B9 B11 B12 C1 C2 C3 C6	6	45	51
Field trip	C3	2	0	2
Problem solving	A30 B1 B4	17	0	17
Guest lecture / keynote speech	B8 B10 B12	10	0	10
Personalized attention		0		0

(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies	
Methodologies	Description
Laboratory practice	Exercises in the laboratory for the knowledge of the computer tools so that the student can carry out the supervised works autonomously.
Supervised projects	In them the student will demonstrate his ability to solve problems and mastery of the tools and techniques learned through the lecture session and practices. The qualification will be made mostly based on these works.
Field trip	Visit to industrial facilities where you can learn real cases.
Problem solving	Short exercises that will be supervised by the teacher.
Guest lecture / keynote speech	Class directed by the teacher where students can participate and be asked.

Personalized attention	
Methodologies	Description



Supervised projects Laboratory practice	It will be carried out in the laboratory practices and through the tutorials in the supervised projects.
--	--

Assessment			
Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification
Problem solving	A30 B1 B4	Short exercises that will be supervised by the teacher.	20
Supervised projects	A4 A5 A10 B4 B5 B6 B9 B11 B12 C1 C2 C3 C6	The works will be done individually. They will be the basis for the qualification of the subject.	40
Laboratory practice	A10 A30 B1 B2 B5 B6 B8 B9 B10 C2 C5	The laboratory practices are compulsory attendance and 50% of the maximum grade must be obtained to be able to pass the subject.	40

Assessment comments

Sources of information	
Basic	- (). Manuales del software utilizado.
Complementary	

Recommendations
Subjects that it is recommended to have taken before
Computer Science/770G01002
Subjects that are recommended to be taken simultaneously
Subjects that continue the syllabus
Other comments

(*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.