ICUFOR
Cursos de Formación Permanente Universitaria

Curso de Formación Permanente

Visitas Virtuales y Entornos 360º en el Aula: Creación de Experiencias Inmersivas de Aprendizaje

6 ECTS | 150 horas | Online, a tu ritmo

Formación acreditada por
Universidad de Vitoria-Gasteiz EUNEIZ



Acerca de ICUFOR

ICUFOR es un centro privado de formación online, Centro Acreditado y Autorizado por la Universidad EUNEIZ de Vitoria-Gasteiz. Diseñamos e impartimos Cursos de Formación Permanente universitarios, pensados para la actualización y la especialización de profesionales en activo.

Nuestros cursos se estudian a tu ritmo en un campus virtual propio y terminan con el diploma de la Universidad EUNEIZ y con certificados de ICUFOR verificables.

Centro acreditado
Universidad EUNEIZ

100 % online
Campus virtual propio

Equipo docente
Disponible todo el curso



Metodología de estudio

Campus virtual propio
Estudias desde cualquier lugar y dispositivo, sin horarios.

Aprendizaje autónomo, pero acompañado
Tú marcas el ritmo y nuestro equipo de docentes resuelve tus dudas y orienta tu estudio.

Contenido del curso en PDF
El material principal, para estudiarlo a fondo, tema a tema.

Abstract de cada tema
Su síntesis, para situarte al empezar y repasar al final.

Presentación con los aspectos clave
Lo esencial de cada bloque, para jerarquizar y fijar.

Cuestionarios de evaluación
De respuesta múltiple, uno por tema.



Campus virtual

Mis cursos
Tu progreso y el siguiente tema por estudiar

Materiales
Contenido en PDF, Abstract y presentación con los aspectos clave

Cuestionarios de evaluación
Tu nota y la revisión de tus respuestas

Equipo docente
Consulta por escrito, chat y asesor de IA a cualquier hora

Secretaría
Certificados en PDF con código de verificación

Pagos y facturas
Descarga de facturas en PDF



Presentación del programa



Amplía tu formación con el Curso de Formación Permanente en Visitas Virtuales y Entornos 360º en el Aula, una propuesta educativa diseñada para docentes que buscan transformar sus metodologías de enseñanza mediante experiencias inmersivas innovadoras. En ICUFOR apostamos por una educación que integre las tecnologías más avanzadas, permitiendo a los profesionales crear recursos didácticos que capturen la atención del alumnado y potencien su aprendizaje significativo.

A lo largo de esta formación, abordarás los fundamentos pedagógicos del aprendizaje experiencial, dominarás las técnicas de captura y edición de fotografía y vídeo 360º, y aprenderás a utilizar plataformas como ThingLink, Kuula o Matterport para diseñar recorridos virtuales interactivos.

Duración
150 horas

Créditos
6 Créditos ECTS

Metodología
Online

Matriculación
Permanente

Objetivos del curso

Fundamentar el uso de entornos 360º en el aula identificando las bases teóricas del aprendizaje experiencial, la inmersión y la presencia que respaldan su aplicación pedagógica.

Conocer el ecosistema tecnológico 360º distinguiendo tipologías de contenidos, dispositivos de captura, sistemas de visualización y criterios de selección según el contexto educativo.

Dominar las técnicas de captura, edición y postproducción de fotografía y vídeo 360º aplicando flujos de trabajo orientados a la creación de contenidos educativos de calidad.

Utilizar plataformas y herramientas digitales especializadas diseñando visitas virtuales interactivas con puntos de interés multimedia, elementos de gamificación y actividades evaluativas integradas.

Aplicar los principios del diseño instruccional a experiencias inmersivas elaborando guiones didácticos, storyboards y rutas de navegación que garanticen la accesibilidad y la intencionalidad pedagógica.

Integrar las visitas virtuales y los entornos 360º en la práctica docente alineándolos con el currículo oficial, las metodologías activas y las competencias clave de las distintas áreas y etapas educativas.

Diseñar instrumentos de evaluación del aprendizaje en entornos inmersivos incorporando analíticas de interacción, rúbricas específicas y estrategias de medición del impacto educativo.

Desarrollar un proyecto integrador completo implementando todas las fases —planificación, producción, publicación y evaluación— y estableciendo estrategias de difusión, sostenibilidad y mejora continua.

Temario

01 Fundamentos pedagógicos del aprendizaje inmersivo y experiencial

1.1. Evolución histórica de las tecnologías inmersivas en el ámbito educativo
1.2. Bases teóricas del aprendizaje experiencial y su relación con la inmersión tecnológica
1.3. Conceptualización de la presencia, la inmersión y la interactividad como dimensiones del aprendizaje
1.4. Beneficios y limitaciones del uso de entornos 360º en contextos educativos formales y no formales
1.5. Competencias digitales docentes y marco normativo para la implementación de experiencias inmersivas

Temario

02 Tecnologías 360º: conceptos fundamentales, tipologías y ecosistema tecnológico

2.1. Definición y principios técnicos de la captura y visualización en 360 grados
2.2. Tipología de contenidos 360º: fotografía esférica, vídeo inmersivo, recorridos virtuales y entornos generados por ordenador
2.3. Dispositivos de captura 360º: cámaras, sensores y accesorios esenciales
2.4. Dispositivos de visualización de contenidos inmersivos
2.5. Panorama general del software y las plataformas esenciales del ecosistema 360º
2.6. Criterios de selección tecnológica en función del contexto educativo, la etapa formativa y el presupuesto disponible

Temario

03 Captura fotográfica en 360 grados para la creación de entornos educativos

3.1. Fundamentos de la fotografía esférica y panorámica aplicada a la educación
3.2. Configuración y manejo de cámaras 360º para capturas de calidad óptima
3.3. Planificación de sesiones de captura fotográfica en espacios educativos y de interés didáctico
3.4. Técnicas de captura en diferentes entornos: interiores, exteriores y condiciones especiales
3.5. Edición y postproducción de fotografías 360º con herramientas especializadas
3.6. Creación de fotografías 360º sin cámara especializada: técnicas con smartphones y aplicaciones móviles
3.7. Organización, almacenamiento y gestión eficiente de bibliotecas de imágenes 360º

Temario

04 Producción y edición de vídeo 360º aplicado al contexto educativo

4.1. Diferencias fundamentales entre la producción de vídeo convencional y la de vídeo 360º
4.2. Técnicas de grabación de vídeo 360º orientadas a la creación de contenidos educativos
4.3. Flujos de trabajo de edición y postproducción de vídeo 360º
4.4. Incorporación de elementos gráficos, textos informativos y anotaciones interactivas al vídeo 360º
4.5. Diseño y edición de audio espacial para vídeo 360º educativo
4.6. Publicación y distribución de vídeo 360º en plataformas educativas y canales digitales

Temario

05 Plataformas y herramientas digitales para la creación de visitas virtuales educativas

5.1. Panorama general y clasificación de las plataformas de creación de visitas virtuales disponibles en el mercado
5.2. Google Arts & Culture, Google Earth y Street View como recursos educativos de acceso abierto
5.3. ThingLink como herramienta central para la creación de escenas interactivas 360° en educación
5.4. Creación de recorridos virtuales con Matterport y herramientas de escaneado tridimensional
5.5. Otras plataformas relevantes para el ámbito educativo: Kuula, Pano2VR, 3DVista y Roundme
5.6. Herramientas de código abierto y soluciones de bajo coste para centros educativos con recursos limitados
5.7. Interoperabilidad entre plataformas, formatos de exportación y estrategias de migración de proyectos

Temario

06 Diseño instruccional de experiencias inmersivas de aprendizaje en entornos 360º

6.1. Principios del diseño instruccional aplicados específicamente a entornos inmersivos 360º
6.2. Definición de objetivos de aprendizaje, competencias y resultados esperados en experiencias 360º
6.3. Análisis del perfil del destinatario y adaptación de la experiencia al contexto educativo
6.4. Estructura narrativa y guionización de visitas virtuales con intencionalidad educativa
6.5. Selección y creación de recursos multimedia complementarios integrados en la experiencia
6.6. Gamificación y elementos lúdicos en visitas virtuales educativas
6.7. Accesibilidad, inclusión y atención a la diversidad en el diseño de experiencias inmersivas
6.8. Prototipado, iteración y validación del diseño instruccional antes de la implementación

Temario

07 Creación de visitas virtuales interactivas con elementos multimedia y puntos de interés (hotspots)

7.1. Concepto, tipología y función pedagógica de los puntos de interés (hotspots) en recorridos virtuales
7.2. Taller práctico de creación paso a paso de una visita virtual interactiva con ThingLink
7.3. Taller práctico de creación de visitas virtuales con plataformas alternativas
7.4. Incorporación de cuestionarios, formularios de respuesta y actividades evaluativas dentro del recorrido virtual
7.5. Integración de elementos de audio narrado y guía sonora en la visita virtual
7.6. Pruebas de usabilidad, revisión técnica y depuración de errores en la visita virtual creada
7.7. Publicación, incrustación en sitios web y compartición de la visita virtual en entornos educativos digitales

Temario

08 Integración curricular de las visitas virtuales y los entornos 360º en la práctica docente

8.1. Estrategias metodológicas para la integración efectiva de las visitas virtuales en la programación didáctica
8.2. Aplicaciones didácticas diferenciadas por áreas curriculares y etapas educativas
8.3. Metodologías activas potenciadas por la incorporación de entornos 360º
8.4. Gestión del aula durante sesiones con tecnología inmersiva: organización, tiempos y protocolos de uso seguro
8.5. El alumnado como creador de contenidos inmersivos 360º
8.6. Colaboración interdisciplinar y desarrollo de proyectos transversales con entornos 360º entre departamentos

Temario

09 Realidad virtual, realidad aumentada y tecnologías complementarias en el ecosistema inmersivo educativo

9.1. Diferencias conceptuales y funcionales entre realidad virtual, realidad aumentada y realidad mixta
9.2. Herramientas de realidad aumentada complementarias a los entornos 360° en el aula
9.3. Entornos virtuales inmersivos generados por ordenador y metaversos educativos
9.4. Inteligencia artificial aplicada a la generación, personalización y adaptación de entornos inmersivos educativos
9.5. Tendencias emergentes y prospectiva tecnológica en el ámbito de la educación inmersiva

Temario

10 Evaluación del aprendizaje y medición del impacto educativo en experiencias inmersivas 360º

10.1. Modelos y enfoques de evaluación del aprendizaje en entornos inmersivos
10.2. Herramientas y técnicas de recogida de datos sobre la interacción del alumnado en experiencias 360º
10.3. Diseño de instrumentos de evaluación específicos para actividades en entornos inmersivos 360º
10.4. Evaluación de la calidad técnica y pedagógica de las visitas virtuales creadas por el docente
10.5. Medición del impacto de las experiencias inmersivas en la motivación, la comprensión conceptual y el rendimiento académico
10.6. Investigación-acción en el aula como estrategia de mejora continua de las prácticas inmersivas

Temario

11 Desarrollo de proyectos integradores: del diseño a la implementación de experiencias inmersivas completas

11.1. Definición del proyecto integrador final: objetivos de aprendizaje, alcance del recorrido y destinatarios del recurso
11.2. Fases de desarrollo del proyecto: planificación, producción e implementación
11.3. Implementación en el contexto educativo, presentación y evaluación del proyecto
11.4. Sostenibilidad, difusión y comunidades de práctica docente

Titulación y certificados

Diploma de la Universidad EUNEIZ

Al aprobar todos los cuestionarios de evaluación recibes el **diploma en formato digital** de Curso de Formación Permanente, con sus 6 créditos ECTS y 150 horas.

Certificados de ICUFOR

Se descargan en PDF desde la Secretaría del campus, con un código único y QR para verificarlos.



Universidad de Vitoria-Gasteiz EUNEIZ

Proceso de matriculación

1 **Pulsa «Matricularme» en la ficha del curso**
Completa tus datos personales y de facturación.

2 **Elige la forma de pago**
Tarjeta, PayPal o transferencia bancaria.

3 **Entra en el campus y empieza**
Recibes por correo tus datos de acceso y, en cuanto se confirma el pago, tienes el temario completo. La matrícula está abierta todo el año.

Matricúlate | Más información



Métodos de pago

Pago único
El precio se abona una sola vez, sin cuotas ni renovaciones.

Seguridad
Pago online en la pasarela de Stripe o de PayPal.

Flexibilidad
Tarjeta de crédito o débito, PayPal o transferencia.

Acceso inmediato
Con tarjeta o PayPal, el campus se activa al momento.

Simplicidad
Matrícula y pago en dos pasos.

Facturación
Facturas en «Pagos y facturas» del campus.



¿Por qué elegir ICUFOR?

01

Formación accesible

Formación universitaria rigurosa y acreditada, íntegramente online y compatible con tu trabajo.

02

Calidad universitaria

Cada curso está acreditado por la Universidad EUNEIZ, con su memoria académica y sus créditos ECTS.

03

Impulso a tu carrera

Contenidos de utilidad práctica y una titulación que suma en méritos, concursos y bolsas de empleo.

04

Especialización

Cada curso trata una única temática a fondo: combínalos y construye tu propio itinerario.

05

Atención de calidad

Consultas al equipo docente por escrito o por chat, y un asesor de IA a cualquier hora.

¿Por qué elegir ICUFOR?

06
Contenidos actualizados
Los cursos se revisan periódicamente para incorporar las novedades de cada ámbito.

07
El curso, por escrito
Cada tema en tres formatos: contenido en PDF, Abstract y presentación con los aspectos clave.

08
Autónomo, pero acompañado
Tú decides tu ritmo y nuestro equipo de docentes resuelve tus dudas y orienta tu estudio.

09
Enseñanza adaptada
Sin horarios ni conexiones obligatorias: seis meses para terminar, ampliables si lo necesitas.

10
Estudio sencillo e intuitivo
Un campus virtual propio, sin instalar nada y accesible desde cualquier dispositivo.

¿Necesitas más información?

Te contamos cómo funciona el curso, los plazos y la titulación, sin compromiso.

www.icufor.com

info@icufor.com

+34 858 895 080

+34 746 044 519

Formación acreditada por Universidad de Vitoria-Gasteiz EUNEIZ

