

¿XR?

Complementar ou substituír a realidade que sentimos con elementos virtuais, iso é a **Realidade Estendida** (XR). Transversal e disruptiva, de aplicación en todos os sectores. Industria 5.0, Web 4.0, metaverso. Este mestrado interuniversitario, polas universidades de Vigo e A Coruña, é técnico, esixente, aplicado e multidisciplinar.

Por que estudar esta titulación?

Pola crecente importancia da Realidade Estendida na competitividade de Europa.

E por:

- Énfase na produción áxil de proxectos.
- O usuario final é condición sine qua non.
- O traballo en equipo é clave.
- Para cada necesidade durante o máster, unha soa ferramenta software a manexar. A ferramenta é unha utilidade, non un fin.
- A presencialidad é reducida, só 2 tardes á semana. Organiza o teu tempo.
- Se útil á empresa que te contrate desde o minuto 1, integrándote en calquera desenvolvemento en marcha.



¡Visita nuestra web!

Saídas profesionais e académicas

- ✓ Desenvolvemento de sistemas de realidade estendida
- ✓ Deseño de experiencias de realidade estendida en fabricación e loxística
- ✓ Deseño de experiencias de realidade estendida no ámbito da saúde e o benestar
- ✓ Consultoría en optimización de sistemas de realidade estendida.
- ✓ Xestión e produción de proxectos: capacidade de liderar equipos multidisciplinares seguindo metodoloxías áxiles
- ✓ Deseño e implantación de xemelgos dixitais.
- ✓ Consultor tecnolóxico en aplicacións educativas, publicidade ou de entretemento.
- ✓ Consultor en tecnoloxías disruptivas
- ✓ Comezo dunha carreira investigadora.

MÁSTER UNIVERSITARIO EN REALIDADE ESTENDIDA (MASTERXR)



Máster interuniversitario en Realidade Estendida

- ✓ Duración: 3 cuatrimestres.
- ✓ 90 créditos ECTS, 25% especialización, prácticas obligatorias en empresa.
- ✓ Título conxunto: Universidade de Vigo e Universidade da Coruña.
- ✓ Modalidade Semipresencial (híbrida).
- ✓ 20 plazas ofertadas (10 en cada Universidade)

¿Por qué estudiar na EET en Vigo?

+30

Máis de 30 anos formando profesionais en Enxeñaría de Telecomunicacións.



Prácticas en empresas do sector.



Título eminentemente práctico.

A quen vai dirixido masterXR?

En xeral o perfil de acceso responde ao dun titulado nun grao relacionado co ámbito das TIC, considerado preferente. Espérase que teña habilidades de programación, deseño de algoritmos e coñecementos de arquitectura de computadores.

Se se solicita a admisión cun título técnico que non se considere preferente, valorarase a aceptación da súa solicitude, para proceder á súa baremación.

Os profesionais do sector con experiencia, que desexen orientar o seu desenvolvemento profesional cara á XR, poden solicitar unha matrícula a tempo parcial que compatibilice a súa actividade laboral cos estudos do máster.

Contorna profesional de masterXR

A día de hoxe, tanto en España como no resto de Europa, a XR intégrase cada vez máis de maneira transversal en sectores como Saúde, Industria e Turismo, creando novos modelos de negocio baseados na converxencia entre a XR e a industria en xeral.

Con todo, o 83% das empresas en España afirma que lles resulta difícil atopar perfís que se adecúen ás súas necesidades.

Para deseñar o plan formativo deste máster contouse coa opinión de máis de 20 empresas de toda España, especializadas en XR.

Dúas Especialidades

Para poder formar os dous perfís profesionais distintos que facilita este máster, definíronse 2 especialidades, sendo obrigatorio elixir unha delas:

Técnico avanzado en Realidade Estendida: profúndase na algorítmica, programación e optimización das prestacións dos sistemas que implementan os espazos virtuais.

Deseñador de experiencias en Realidade Estendida: profúndase na integración dos espazos virtuais nos procesos de produción xa existentes, na satisfacción do usuario e na creación de novas solucións en diversos ámbitos (deseño, produción, mantemento, adestramento...) e sectores (industria 4.0, saúde, educación...).

XR, tecnoloxía disruptiva e transversal.

Queres construír o futuro ou vas a quedar mirando?