

Desafíos y estrategias para la realidad virtual educativa

Challenges and Strategies for Educational Virtual Reality

Matt Cook, y otros

Information Technologies and Libraries, ISSN 2163-5226, Vol. 38, n. 4, 2019, p. 25-48

La realidad virtual (RV) es una plataforma de visualización enriquecida y analítica que amplía la misión de las bibliotecas de proporcionar acceso a todas las formas de información y ayudar a la pedagogía y la enseñanza interdisciplinar. Las bibliotecas académicas están adoptando cada vez más tecnologías de RV para diversos propósitos de investigación y enseñanza, entre los que se incluye proporcionar acceso enriquecido a colecciones digitales, ofrecer nuevas herramientas de investigación, y construir nuevos entornos de aprendizaje inmersivo para estudiantes. Estas tendencias sugieren que innovaciones tecnológicas positivas están floreciendo en las bibliotecas, pero todavía persiste una falta de guías claras en la comunidad bibliotecaria sobre cómo introducir estas tecnologías de una manera efectiva y hacerlas sostenibles dentro de los diferentes tipos de instituciones. En junio de 2018 la University of Oklahoma acogió el segundo de tres foros sobre el uso de 3D y RV para la visualización y el análisis en bibliotecas académicas, como parte del proyecto Developing Library Strategy for 3D and Virtual Reality Collection Development and Reuse (LIB3DVR). Este estudio cualitativo invita a los expertos de diferentes rangos de disciplinas y

sectores a identificar los desafíos comunes en la visualización y análisis de los datos 3D y la gestión de programas de RV, con el propósito de desarrollar una estrategia nacional de bibliotecas.

Traducción del resumen de la propia publicación