

ÍNDICE

PRIMERA PARTE: DISEÑO Y GESTIÓN DE ESCENARIOS EN MUNDOS VIRTUALES.

CAPÍTULO 1. PENSAR EL MUNDO VIRTUAL: HISTORIA, FILOSOFÍA Y LÍMITES DEL ARTIFICIO.

CAPÍTULO 2. LA ARQUITECTURA DEL ENTORNO VIRTUAL: DISEÑAR ESPACIOS PARA APRENDER EN LA INMERSIÓN.

CAPÍTULO 3. TECNOLOGÍAS, PLATAFORMAS Y HERRAMIENTAS: ELECCIONES CRÍTICAS PARA EL DISEÑO INMERSIVO.

CAPÍTULO 4. DEL AULA AL HEMICICLO: SIMULACIÓN DEL PARLAMENTO EUROPEO COMO ENTORNO INMERSIVO.

SEGUNDA PARTE: GEMELOS DIGITALES: MODELOS, APLICACIONES Y DESAFÍOS EN EDUCACIÓN SUPERIOR.

CAPÍTULO 5. EL CONCEPTO DE GEMELO DIGITAL: ORÍGENES, FUNDAMENTOS Y PROYECCIONES.

CAPÍTULO 6. MARCO ÉTICO Y JURÍDICO PARA EL USO DE GEMELOS DIGITALES EN EDUCACIÓN SUPERIOR.

CAPÍTULO 7. GEMELOS DIGITALES EN CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS: APLICACIONES, DISEÑO Y POTENCIAL FORMATIVO.

TERCERA PARTE: ESTRATEGIAS NARRATIVAS EN ENTORNOS INMERSIVOS PARA EL ESTUDIO DEL DERECHO DE LA UNIÓN EUROPEA.

CAPÍTULO 8. ESPACIO, CUERPO Y AGENCIA: FUNDAMENTOS NARRATIVOS DE LA INMERSIÓN.

CAPÍTULO 9. ÉTICA Y POLÍTICA DE LA REPRESENTACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES.

CAPÍTULO 10. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE Y TRANSFERENCIA DE LA EXPERIENCIA NARRATIVA.