



FACULTAD DE INGENIERÍA EN SISTEMAS COMPUTACIÓN GRÁFICA 2021-B PRÁCTICA B2P1

TEMA: Introducción a la Realidad Aumentada

Paralelo: GR1COM_2021-2

Grupo: 7

Integrantes:

Estrada Carlos

Moya Alejandro

Pérez Kevin

Vera Erick

Pregunta 1.

En cuanto a los tipos de Realidad aumentada.

¿A qué tipo de realidad aumentada pertenece el siguiente escenario?

Una estrella de cine va caminando por la calle camuflada para que no la reconozcan, sin embargo, en el trayecto un fan lo reconoce y le pide tomarse una foto con él, la estrella accede, pero sin quitarse las prendas que lo camuflan, el fan decepcionado acepta, pero decide usar un filtro en el que aparecen varios objetos interactivos representativos de la película más icónica de la estrella para que cuando suba la fotografía a sus redes sociales sus amigos entiendan el contexto.

- a) Realidad Aumentada Estática
- b) Realidad Aumentada Basada en Marcadores
- c) Realidad Aumentada de Geolocalización
- d) Realidad Aumentada Dinámica

Opción correcta: d

Justificación: La clave de este escenario está en reconocer la palabra “interactivos” dado que en RA estática no existen interacciones, y no se especifica si los objetos interactivos están en una ubicación particular o se expresa que existe algún marcador para las acciones interactivas.

Pregunta 2.

En cuanto a los tipos de Realidad aumentada.

¿Cuál es la diferencia entre Realidad Aumentada Basada en Marcadores y Realidad Aumentada a Través de objetos tangibles?

- a) Un marcador puede ser un objeto, pero un objeto no puede ser un marcador.
- b) Un marcador es una ilustración en 2D con lo cual no se puede considerar cómo objeto.
- c) La Realidad Aumentada a Través de objetos tangibles no reconoce marcadores dado que estos son ilustraciones bidimensionales.
- d) Ninguna

Opción correcta: c

Justificación: Efectivamente La Realidad Aumentada a Través de objetos tangibles está dirigida al reconocimiento de objetos reales dado que dicho reconocimiento se hace para objetos tridimensionales que ocupan un espacio en nuestro entorno, por lo tanto, un marcador no puede ser considerado un objeto, para este caso.



FACULTAD DE INGENIERÍA EN SISTEMAS COMPUTACIÓN GRÁFICA 2021-B PRÁCTICA B2P1

Pregunta 3.

¿Cuál de estas aplicaciones tecnológicas NO materializa el concepto de Realidad Aumentada?

- Película en 3D
- Pokémon GO
- Filtros de Snapchat
- Mario Kart Live

Opción correcta: a

Justificación: La realidad aumentada genera un espacio físico en 3D, es decir puede ser visto desde diferentes puntos o ángulos, mientras que una película 3D contiene información pregrabada que solo es visible desde un ángulo específico.

Pregunta 4.

¿Cuál es la principal diferencia que existe entre realidad aumentada y realidad virtual?

- a) No existe diferencia
- b) La realidad aumentada integra elementos virtuales al mundo real, mientras que la realidad virtual reemplaza el entorno físico por uno virtual.
- c) En la realidad aumentada el entorno físico se cambia por uno virtual, mientras que en la realidad aumentada virtual se combinan elementos del mundo real con elementos del mundo virtual.
- d) En la realidad aumentada se puede presentar solo entornos 2D y en la realidad virtual se visualizar presentar entornos 3D

Opción correcta: b

Justificación: Cuando hablamos de realidad aumentada esta se puede diferenciar de la realidad virtual debido a que podemos observar objetos del mundo virtual en el mundo real a través de un dispositivo, y estos objetos incluso pueden llegarse a observar en forma tridimensional como si existieran físicamente.

Pregunta 5. Con respecto a las aplicaciones de la realidad aumentada.

Existen varias áreas en donde la RA puede aplicarse, seleccione en que área aún no se ha aplicado, o no se puede aplicar, esta tecnología.

- a) Videojuegos
- b) Moda y Belleza
- c) Negocio y Publicidad
- d) Ninguna de las anteriores

Opción correcta: d

Justificación: La RA se puede aplicar en cualquier área de estudio. Brindando grandes mejoras en cuanto a interactividad y dinamismo de las mismas. Es cuestión de tiempo para que se desarrollen nuevas e inesperadas aplicaciones de esta tecnología.



ESCUELA
POLITÉCNICA
NACIONAL

**FACULTAD DE INGENIERÍA EN SISTEMAS
COMPUTACIÓN GRÁFICA 2021-B
PRÁCTICA B2P1**

CERTIFICADO:

Por medio de la presente confirmamos que la Práctica fue desarrollada de forma equitativa por todos los integrantes del grupo.

Estrada Carlos

Moya Alejandro

Pérez Kevin

Vera Erick