**Plática impartida Iktansoft**

Podemos comenzar con que básicamente la plática trato sobre el plus que esta compañía está brindando a sus consumidores o clientes, el uso de la realidad virtual como uno de los productos de su trabajo. En principio nos hablan de que el proyecto como tal comenzó como uno de los requerimientos de un tercero que funciona como enlace con PEMEX, por lo cual notamos que ese plus fue hecho en base a algún requisito por parte de una empresa, así que podemos asumir que es parte del avance tecnológico que la industria de la ingeniería de software va necesitando. Ellos por su parte continuaron con este proyecto tratando de comenzar con el simulador que nos expusieron en la plática, el cual presentaba bastantes funcionalidades, además de contar con una visión hacia futuras funcionalidades extra, como la medición de objetos a partir de esta representación virtual, lo cual es genial pensando en el hecho de que podría ser tan sencillo el medir ciertos objetos en cualquier parte, ya no solo teniendo esto en un disco duro, si no teniéndolo en la nube y pudiendo acceder a él, por lo cual ésta funcionalidad pensada a futuro es muy interesante. Pero aún era carente en la parte de intuición al usarlo, fue la parte donde se enfocaron en la plática ya que, para el diseño actual se basaron en videojuegos con la misma temática, el uso de la *Realidad Virtual,* pero no tenían un diseño implementado para el uso del control que ellos manejaban, no tienen aún una parte que te la enseñe y mencionaron lo difícil de explicarte los controles si tienes el dispositivo de VR ya puesto, haciendo hincapié en que esta tecnología es de las más recientes y por lo tanto no hay demasiada información que puedan consultar para la resolución de dicho problema.