

INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SALTILLO

Unidad 4

Práctica #4

Jesus Armando Garcia Davila C21051584

Arquitectura De Computadoras

18:00-19:00

Maldonado Leza Miguel

SALTILLO, COAHUILA. 29 DE NOVIEMBRE DEL 2024

Objetivo: El objetivo de la práctica fue realizar actividades relacionadas con el armado y ensamblaje de computadoras en un entorno de realidad virtual, para comprender el proceso de montaje de los componentes de una computadora de forma interactiva y en un entorno seguro y controlado.

Desarrollo:

1. **Ingreso a la sala de realidad virtual:** Los participantes ingresaron a la sala de realidad virtual equipada con un visor VR, que permite una experiencia inmersiva y detallada. El entorno virtual replicaba un espacio de trabajo de tecnología, con componentes físicos de una computadora representados de manera tridimensional, como tarjetas madre, procesadores, memorias RAM, discos duros, tarjetas gráficas, y cables.
2. **Exploración del entorno virtual:** Una vez dentro del entorno virtual, se tuvieron que identificar los diferentes componentes de una computadora, aprender cómo interactuar con ellos y cómo se montan en el ensamblaje de la PC. Se pudo explorar la disposición de la tarjeta madre, cómo insertar la CPU, instalar la memoria RAM, y conectar los cables de alimentación y de datos.
- 3.
4. **Feedback y aprendizaje:** Durante todo el proceso, se recibieron indicaciones y retroalimentación del sistema, que nos guiaba y señalaba si cometemos algún error en el proceso de ensamblaje. Esto contribuyó a un aprendizaje práctico y a la resolución de problemas comunes durante el armado de computadoras.

Conclusiones:

1. **Aprendizaje práctico en un entorno seguro:** La realidad virtual proporcionó una experiencia de aprendizaje inmersiva y segura, donde pudimos practicar el ensamblaje de computadoras sin el riesgo de dañar componentes reales. Esto permitió un aprendizaje más interactivo y comprensible.

2. **Desarrollo de habilidades técnicas:** A través de la simulación, los participantes pudimos mejorar nuestras habilidades en el manejo de los componentes de una computadora, como la instalación de la CPU, la memoria RAM, elementos que son fundamentales para el armado de una PC.

3. **Relevancia de la realidad virtual en la educación técnica:** El uso de la realidad virtual en la enseñanza de actividades técnicas como el ensamblaje de computadoras demuestra ser una herramienta eficaz para proporcionar una experiencia educativa más dinámica, práctica e inmersiva. Además, permite simular y practicar sin la necesidad de disponer de componentes físicos costosos o realizar prácticas en entornos reales donde el riesgo de daño o error podría ser alto.

En resumen, la práctica en la sala de realidad virtual nos permitió a los participantes comprender y practicar el proceso de ensamblaje de computadoras de manera interactiva, segura y efectiva.