



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
UNIDAD PROFESIONAL INTERDISCIPLINARIA
DE INGENIERÍA Y CIENCIAS SOCIALES Y ADMINISTRATIVAS

Aplicaciones Multimedia

Alumna: García Santos Elena

Secuencia: 4CV61

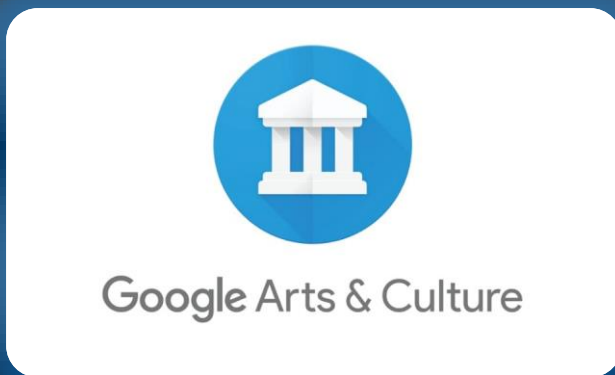
Tarea # 5

Realidad Virtual

Fecha de entrega: 15 de octubre de 2020

¿Cuáles son las aplicaciones virtuales existentes?

1. Google Arts & Culture



Google Arts & Culture es un proyecto que integra una app disponible en todas las plataformas para smartphones y un sitio web en el que pueden explorarse colecciones de diversos países y museos del mundo, permite realizar búsquedas por tema, artistas, técnicas, movimientos artísticos, acontecimientos históricos, personajes históricos y lugares. Los contenidos se

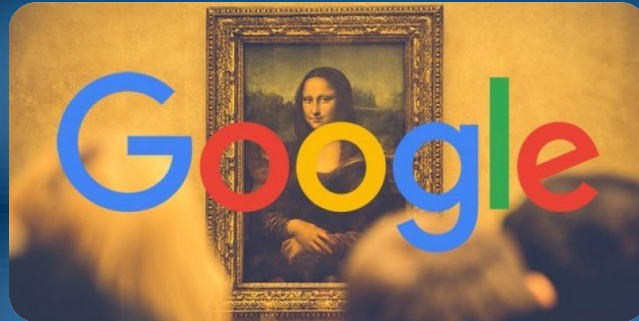
organizan por categorías en su página principal. Está formado por más de 1700 museos en alrededor de 70 países, en México 24 museos son parte de esta iniciativa.

Este proyecto implica el involucrar gran cantidad de tecnología para poner a disposición del público en el mundo el patrimonio cultural existente a través de los museos y galerías participantes utilizando herramientas gratuitas entre las que destacan la “Art Camera” que realiza una digitalización de obras en gran formato a una muy alta resolución para poder apreciar con todos sus detalles las obras de arte.

Otra importante herramienta es el “Museum view” que ofrece un recorrido virtual de 360 grados al interior de los recintos que proporciona una vista de la arquitectura, distribución de las obras e información sobre la localización del recinto, es algo similar al Street View de Google Maps.

El sistema permite el control y manejo de las piezas digitales que forman parte de cada una de las colecciones, agregar fotos, vídeos, audios y textos para crear exposiciones multimedia en línea que sean atractivas para el público. Cada recinto cuenta con su propio sitio dentro de la página web que incluye las exposiciones virtuales y obras que forman parte de los acervos culturales del recinto.

A partir del año 2016 se estableció un convenio de colaboración entre el Google Art Institute y el Museo del Estanquillo para compartir las colecciones del Museo con público a nivel mundial. La primera colaboración en ese 2016 resultó en la exposición “Las calaveras en las colecciones Carlos Monsiváis” parte del proyecto global Día de muertos, esta exposición virtual es un homenaje a José Guadalupe Posada y Leopoldo Méndez, excelsos grabadores mexicanos. Esta exposición fue lanzada el 27 de octubre y hasta la fecha cuenta con 5060 visitas.



2. Netflix VR



Por ahora es una de las aplicaciones de realidad virtual disponibles, y con ella puedes escoger tu película o serie favorita.

Está disponible para Android a través de Google Play, e iOS completamente gratis. Sin embargo, debes tener una suscripción de pago a la plataforma de

Netflix para acceder al contenido multimedia de la APP.

Con nuestra cuenta podremos acceder a la aplicación en la que nos encontraremos en un inmenso salón virtual decorado con pósteres de las películas y series más representativas de Netflix. El resto de la decoración está pensada para ser acogedora y hacerte sentir como si estuvieras en casa (virtualmente hablando claro).

Podemos controlar el menú de navegación de Netflix con los controles de DayDream. No es posible sumergirse dentro de las películas ni verlas en 360 grados, la realidad aumentada viene dada gracias al entorno creado, disfrutando de la decoración y la pantalla de televisor gigante que tendremos frente a nosotros.



3. FullDive VR



Fulldive es una plataforma de navegación de realidad virtual (VR) 100% generada por el usuario. También es una plataforma social que te permite seguir lo que ven y juegan tus amigos, y compartir tus videos favoritos de reacción.

Fulldive le permite navegar y ver una nueva generación

de medios, como ver fotos y videos en 3D y 360, y también navegar por Internet desde un ángulo completamente nuevo como nunca antes.

La aplicación Fulldive VR funciona con cualquier visor de realidad virtual, como Google Cardboard VR o auriculares Daydream.

¿Qué tipo de tecnología se emplea en la realidad virtual?

Computadora y software

Es imprescindible una computadora y un determinado tipo de software especialmente diseñado, los cuales serán los encargados de crear la ilusión de la realidad virtual. A este conjunto de elementos, compuestos por el equipo informático y las aplicaciones se lo denomina Reality Engine.

La máquina de realidad virtual



La denominada máquina de realidad es el núcleo principal del sistema de realidad virtual, ya que es el encargado de procesar, administrar y generar los mundos virtuales y todas las respuestas a las distintas operaciones que ejecute el usuario.

Si bien es el software quien será el encargado de generar y enviar las instrucciones necesarias hacia la computadora, cabe destacar que el equipo informático que se utilice limitará la potencia y eficacia del sistema de realidad virtual.

En general se utilizan estaciones de trabajo o supercomputadoras para montar un sistema de realidad virtual, ya que se requiere de un equipamiento adecuado, que permita reproducir en tiempo real los movimientos del usuario y ejecutar sin demoras las reacciones a dichas acciones.

Gafas de Realidad Virtual



Se utilizan gafas, guantes y cascos especialmente diseñados para la realidad virtual, que poseen sensores de movimiento, microchips, pantallas de cristal líquido, y demás, con el fin de que la realidad virtual creada por la máquina virtual rodee a la persona que se encuentra inmersa en dicho mundo irreal y perceptivo.

Bibliografía

<https://www.phoneservicecenter.es/blog/ya-esta-aqui-netflix-vr/>

<https://www.vrplay.io/es/apps/show/fulldive-vr-virtual-reality>

<https://www.infotecarios.com/google-arts-culture-una-herramienta-para-conocer-el-patrimonio-cultural-mundial/#.X4dnEtVKjIU>