



# ***ECONOMIA DIGITAL***



## ***NUEVAS TECNOLOGÍAS:***

- REALIDAD VIRTUAL***
- REALIDAD AUMENTADA***
- VEHÍCULOS AUTÓNOMOS.***



Grupo 3

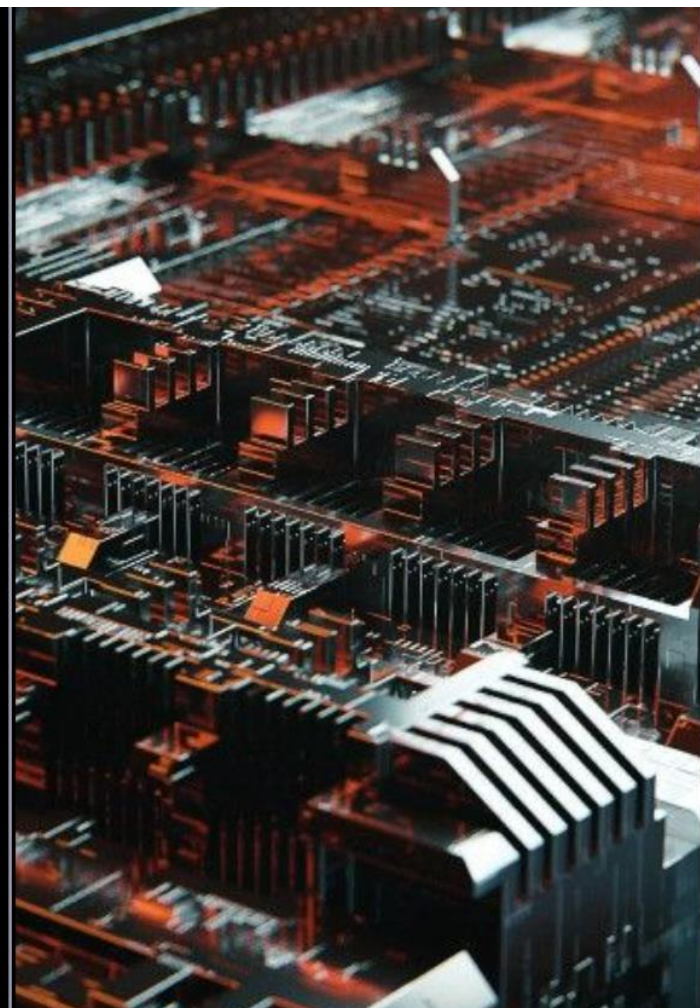
Empezar





## ÍNDICE

INTRODUCCION	>	Vehiculos Autonomos	>
Realidad Virtual	>	Que es Auto Autonomo	>
Que es la realidad virtual	>	Conclusiones	>
Realidad AUmnetada	>	Bibliografia	>
Que es Realidad Aumentada	>	Equipo	>





## ***INTRODUCCIÓN NUEVAS TECNOLOGÍAS***

Las 'nuevas tecnologías' son aquellas corrientes tecnológicas que están marcando un cambio en el modelo industrial y social en la economía global. En otras palabras, consiste en un conjunto de tecnologías de temprana creación o desarrollo que forman parte de la denominada 'revolución digital'.

Siguiente







# 1

## ***REALIDAD VIRTUAL***

ECONOMIA DIGITAL



TEMPLATE DESIGN

## **VIRTUAL REALITY**



Slide Members

Siguiente





## ¿QUE ES LA REALIDAD VIRTUAL?



La realidad virtual se podría definir como un sistema informático que genera en tiempo real representaciones de la realidad, que de hecho no son más que ilusiones ya que se trata de una realidad perceptiva sin ningún soporte físico y que únicamente se da en el interior de los ordenadores.

Siguiente





# ¿QUIÉN LO CREÓ?, ¿CÓMO?, ¿CUÁNDO?, ¿DÓNDE?, ¿POR QUÉ?



La creacion de la realidad virtual viene de tratar de engañar el cerebro con una ilusion, no hasta varios años despues, ya en los años 90 unas pocas compañías subieron al tren de la realidad virtual.



## Estereoscopio



Sir Charles  
Wheatstone en 1840

Siguiente





## ***DEL FRACASO - AL EXITO***



**Fracaso**



**Desarrollo**



**Exito**

Siguiente





## DEL FRACASO - AL EXITO



### Fracaso

Nintendo fue uno de los tantos en subirse al tren de la realidad virtual con su consola La VIRTUAL BOY, fue todo un Fracaso comercial debido a la incomodidad del aparato, irritación de ojos, lo poco que se desarrolló.



Así fue con muchas consolas y electrónicos que trataron de imitar la tecnología. ninguna con gran éxito. La ambición de las compañías era más grande de lo que la tecnología lo podía permitir en ese entonces.

Siguiente







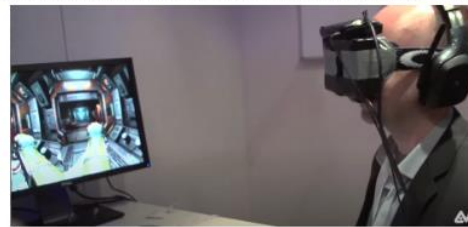
## DEL FRACASO - AL EXITO

NO veríamos un aparato funcional, que inflencio el medio como la mina de oro, que seria [oculus rift.](#)



### Ganandose la confianza de inversores y desarrolladores

El proyecto Rift comenzo en 2012 con un ambicioso [kickstarter](#) solo teniendo 10 empleados, las esperanzas en un proyecto que estaba congelado mas de una decada, alcanzando mas de 600,000 dolares en las primeras 24 horas.



Para medir el exito de la campaña oculus solo esperaba 200,000 dolares y recaudando mas de 3 millones de dolares este headset hizo suficientes avances tecnologicos para para revivir el interes en esta tecnologia.

- Giroscopio avanzado
- Rastreo de posicion
- Mejor resolucion
- Pantalla Oled
- Mejor latencia 60 milidegundos

Oculus Rift: Step Into the Game	
<div><div>Project We Love</div><div>Long Beach, CA</div><div>Gaming Hardware</div></div>	
\$2,437,429	
pledged of \$250,000 goal	
9,522	
Backers	

siguiente





## DEL FRACASO - AL EXITO

Mark Zuckerberg continua de compras.

Después de la espectacular compra de WhatsApp, el creador de Facebook ha adquirido la compañía de realidad virtual Oculus VR por 2.000 millones de dólares.



El impacto del VR es indudable en el mercado actual, teniendo hasta competencia entre compañías con la realidad virtual como son :

- OCULUS
- VALVE
- Play Station
- Xbox

Se sigue buscando el desarrollo de esta tecnología.

PlayStation VR2



Siguiente





# 2

## ***REALIDAD AUMENTADA***

Economía Digital



Siguiente



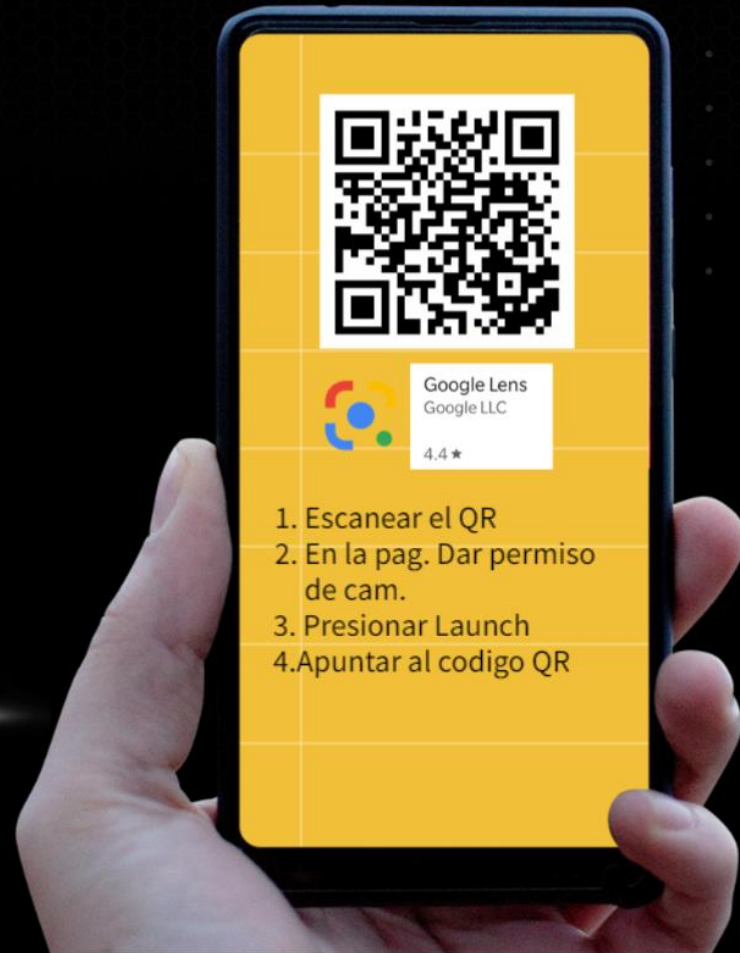
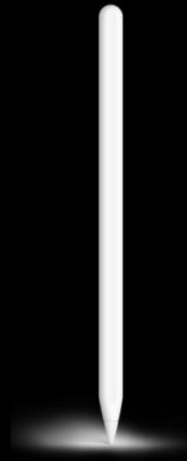
## ¿Que es la REALIDAD AUMENTADA ?

La Realidad Aumentada (RA) es una tecnología que permite superponer elementos virtuales sobre nuestra visión de la realidad.



[+info](#)

Siguiente







## ¿QUIÉN LO CREÓ?, ¿CÓMO?, ¿CUÁNDO?, ¿DÓNDE?, ¿POR QUÉ?



El término lo acuñó en 1992 el científico e investigador Thomas P. Caudell mientras desarrollaba uno de los aviones más famosos del mundo: el Boeing 747. Caudell observó que los operarios encargados del ensamblaje de la nueva aeronave perdían demasiado tiempo interpretando las instrucciones y pensó: ¿Qué pasaría si tuvieran acceso a una pantalla que les guiase durante la instalación? El invento no triunfó, pero en ese preciso momento nacía el concepto de Realidad Aumentada.

Siguiente





# CASO DE EXITO



Por ejemplo, podemos ver un menú de un restaurante en realidad aumentada enfocando la propia carta, o información complementaria que nos aparece al enfocar la cámara del móvil a una obra de arte o incluso jugar a juegos como una búsqueda del tesoro en cualquier ubicación.

Surgía entonces y no en el verano de 2016, como muchos creemos, cuando nos vimos contagiados por la fiebre de Pokémon GO, un videojuego que consistía en buscar y capturar diferentes personajes de la saga japonesa y que, en su momento más álgido, alcanzó la astronómica cifra de 45 millones de usuarios diarios activos.



Pokémon GO popularizó la RA, la acercó al gran público —a todos los públicos—, pero por aquel entonces ya eran muchas las empresas de muy diversos sectores (sanidad, educación, arquitectura, servicios, retail, etc.) que la empezaban a utilizar con el objetivo de crear experiencias de valor para sus clientes.

Siguiente





Presentación Economía Digital  
Grup.3

# 3

## **VEHICULOS AUTONOMOS**

Economía Digital



Siguiente





## ***¿QUE ES UN VEHICULO AUTONOMO?***

Un coche autónomo es aquel que cuenta con los sistemas informáticos necesarios para imitar las capacidades humanas en cuanto a la conducción, tanto por manejo como por control. A priori, se consideran vehículos autónomos aquellos que no necesitan conductor; sin embargo, el concepto sigue evolucionando y hay varios niveles de conducción autónoma.

Siguiente







## ¿QUIÉN LO CREÓ?, ¿CÓMO?, ¿CUÁNDO?, ¿DÓNDE?, ¿POR QUÉ?

+info



Los coches autónomos son capaces de percibir el entorno que lo rodea y, en base al análisis del mismo, aplicar técnicas de conducción. En esto, sus ocupantes pueden elegir el destino al que se dirija el vehículo, pero no es necesario que tomen ningún tipo de acción sobre la conducción.

### ¿Qué tecnología tiene un coche autónomo?

Como avanzábamos, un coche autónomo es capaz de percibir el entorno. Para ello se puede servir de tecnologías como el radar, LIDAR, láser, visión computarizada por cámaras y sistemas de posicionamiento global como el GPS. Todo esto supone una importante captación de información del entorno; se puede identificar la ruta, pero también se pueden interpretar las señales de tráfico y reconocer obstáculos.

También es importante que se cuente con una detallada reproducción cartográfica del terreno, para que el avance en la navegación sea normal. Todo este hardware puede tener dependencias de un sistema de inteligencia artificial y estar conectado a 'la nube'. Así, la información conseguida por todos los vehículos puede servir para el resto y, en definitiva, la constante evolución de un sistema de conducción autónoma siguiendo las pautas del aprendizaje automático o machine learning.

Siguiente





# LOS DIFERENTES NIVELES DE CONDUCCIÓN AUTÓNOMA



eat();



sleep();



code();



repeat();

Existen varios criterios para catalogar la conducción autónoma en cuanto a los diferentes niveles. El criterio estipulado por la NHTSA establece que el nivel 0 es el que requiere de un humano para absolutamente todo, de tal modo que no está considerado siquiera como un nivel de la conducción autónoma.

El nivel 1 implica que 'controles individuales sean automáticos', luego todo aquel vehículo que cuente con freno autónomo de emergencia, control de crucero o control de estabilidad, por ejemplo, estaría incluido en este nivel. Y sin embargo, para entrar dentro del nivel 2 de conducción autónoma es un requisito que 'dos funciones sean controladas por el vehículo al mismo tiempo'. Por ejemplo, control de crucero y mantenimiento en el carril.

En el nivel 3 de conducción autónoma sí, el coche se controla por sí solo y es capaz de gestionar de forma autónoma todas las funciones relacionadas con la conducción. En este penúltimo nivel, sin embargo, se requiere de un conductor como asistente, al cual se le puedan lanzar consultas en ocasiones concretas.

El nivel 4 de conducción autónoma, es la conducción autónoma completa o real, en tanto que el vehículo sí se puede conducir por sí solo de forma completa y sin ningún tipo de asistencia humana. El humano únicamente cumple con la directriz inicial de indicar la ruta a la que se tiene que dirigir el vehículo.

[+info](#)

Siguiente





## CASO DE EXITO

El software integrado de la compañía fundada por Elon Musk es sin duda el más completo y mejor programado de todos los existentes hasta el momento y con una diferencia abismal. Y además viene acompañado de una inteligencia artificial sin rival hasta el momento.

Y es que cuando se anunció al mercado, lo hizo destacando quizás su función más conocida e importante hasta el momento, Autopilot. Esta permite mediante el uso de sensores e inteligencia artificial que los coches Tesla puedan ser autodirigidos desde el software.

Siguiente





# CONCLUSIONES

Conclusion final de la Clase.



Siguiente







## CONCLUSION VR

Es una tecnología que utiliza dispositivos de visualización y seguimiento de movimiento para sumergir a los usuarios en un entorno virtual completamente simulado. Estos pueden interactuar con objetos virtuales y explorar entornos que no existen en el mundo real. La VR se utiliza a menudo en aplicaciones de entretenimiento, como videojuegos y películas, así como en aplicaciones de entrenamiento y simulación.



[+info](#)

Siguiente





## **CONCLUSION REALIDAD AUMENTADA**



La realidad aumentada tiene el potencial de transformar la forma en que interactuamos con el mundo y de proporcionar nuevas formas de comunicación e interacción. Con la creciente popularidad de los dispositivos y la evolución de las tecnologías de visualización, la realidad aumentada móviles está destinada a jugar un papel cada vez más importante en nuestras vidas.



Sin embargo, la realidad aumentada también plantea desafíos en términos de privacidad y seguridad, así como en la necesidad de desarrollar habilidades específicas para trabajar con esta tecnología. Es importante que las empresas y los usuarios sean conscientes de estos desafíos y trabajen juntos para abordarlos.



Siguiente





## CONCLUSION



Los automóviles autónomos son una tecnología emergente que tiene el potencial de transformar la forma en que nos movemos y transportamos en nuestras ciudades y carreteras. Estos vehículos son capaces de conducirse a sí mismos sin la necesidad de un conductor humano y utilizan sensores, cámaras y algoritmos para tomar decisiones de conducción en tiempo real. +info



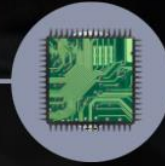
A medida que los automóviles autónomos se vuelven más avanzados, pueden proporcionar beneficios significativos, como una conducción más segura y eficiente, reducción de accidentes de tráfico, menor congestión de tráfico y una mayor accesibilidad para personas con discapacidades.



Siguiente



## EQUIPO 3



GRUPO 4

Lesther Castañeda -20201000541  
*Marvin Sánchez - 20181007482*



Siguiente





## BIBLIOGRAFÍA



<https://chat.openai.com/c/f32738e7-c5a8-4b2f-bbc6-3545e0fcf50c>



<https://www.youtube.com/watch?v=LMv329VkZVw&t=320s>



<https://www.xataka.com/basics/diferencias-entre-realidad-aumentada-realidad-virtual-y-realidad-mixta>  
<https://www.onirix.com/es/ar-vs-vr/>  
<https://observatorio.digital/blog/realidad-virtual-empresas/>  
<https://es.godaddy.com/blog/realidad-aumentada-para-empresas/#~:text=La%20realidad%20aumentada%20es%20una,e%20interactuar%20con%20los%20clientes.>  
<https://es.semrush.com/blog/ejemplos-realidad-aumentada-negocio/>  
<https://www.motor.es/que-es/coches-autonomos>  
<https://blog.reparacion-vehiculos.es/coches-autonomos-beneficios>

Siguiente

