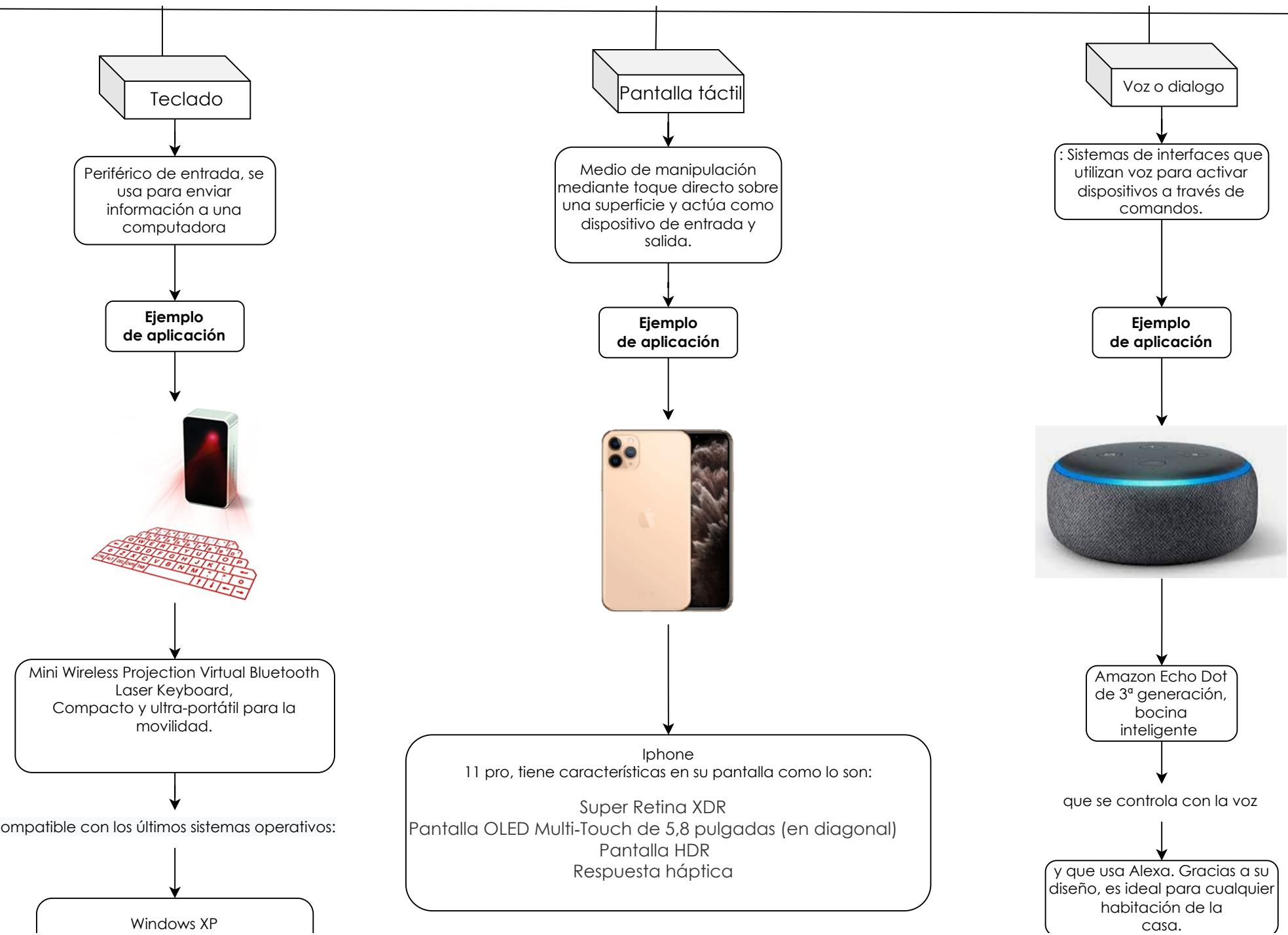
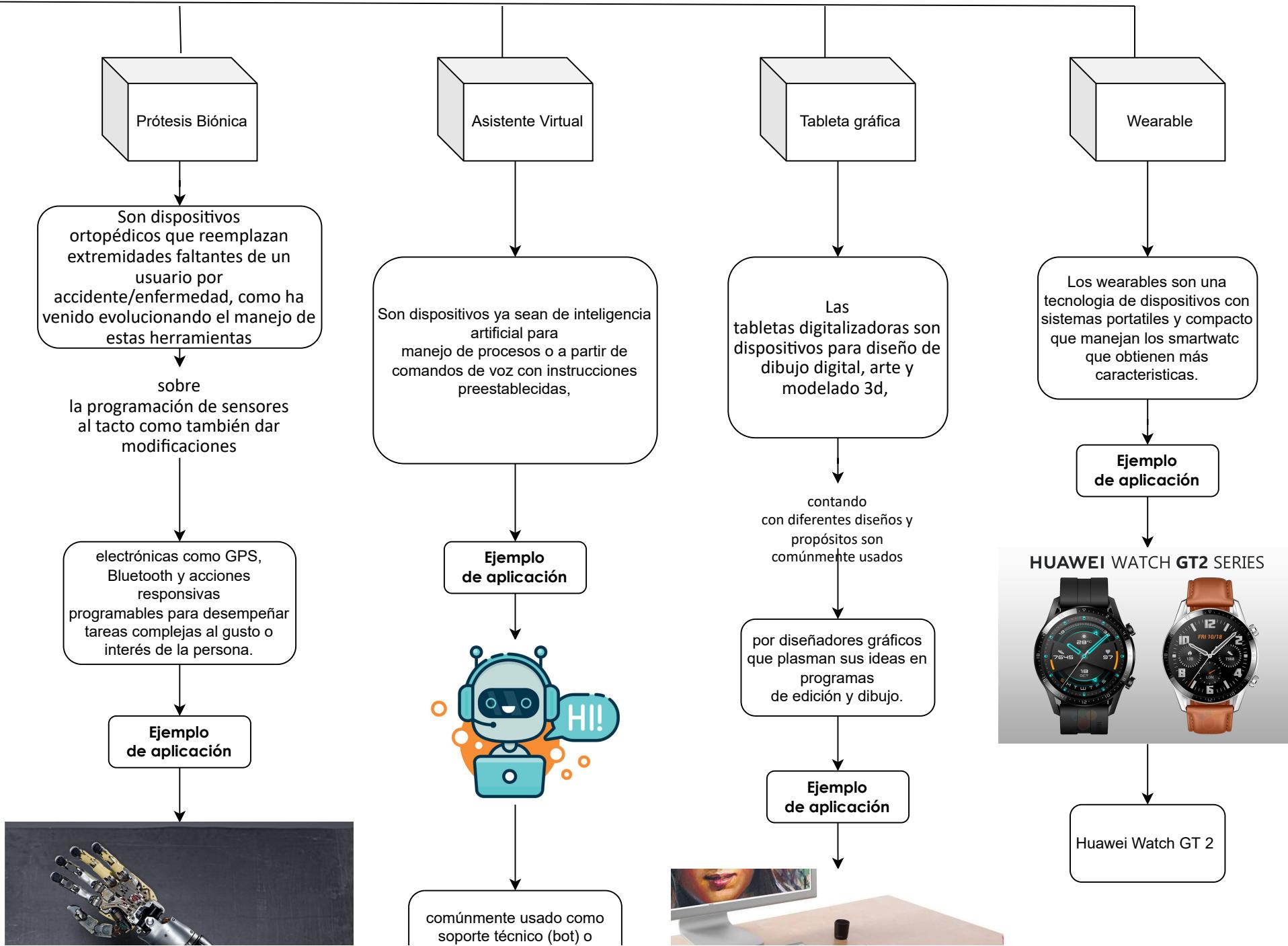


OLED,
usa en
ente
tes

ón





Un gran ejemplo es el menú de Windows de Windows, donde encontramos aplicaciones, carpetas y nos permite buscar archivos.

Jarvis es un sistema construido para controlar básicas, como apagar y controlar la temperatura concreta, reproducir m

Equipo:
José Alejandro Huerta Cote
Ana Patricia Netzahuatl Rugerio
Irving García Degales
Genaro Ariel Pedraza Alcaraz

8°D

Referencias:

Bitbrain. (17 de Febrero de 2022). *Interfaces Cerebro-Computador*. Obtenido de Bitbrain: <https://www.bitbrain.com/es/aplicaciones/interfaces-cerebro-computador>

Gentiletti, E. G. (23 de Julio de 2008). *INTERFAZ CEREBRO COMPUTADORA (ICC) BASADA EN EL POTENCIAL RELACIONADO CON EVENTOS P300: ANÁLISIS DEL EFECTO DE LA DIMENSIÓN DE LA MATRIZ DE ESTIMULACIÓN SOBRE SU DESEMPEÑO*. Obtenido de SCIELO: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1909-97622008000200005

González, F. S. (24 de Marzo de 2013). *La cognición aumentada, siguiente capa para una plena realidad aumentada*. Obtenido de Blog de Fernando Santamaría: <https://fernandosantamaria.com/blog/la-cognicion-aumentada-siguiente-capa-para-una-plena-realidad-aumentada/>

Grapsas, T. (15 de Diciembre de 2019). *Conoce la realidad aumentada y las posibilidades de interacción que la hacen sobresalir en el mundo digital*. Obtenido de rockcontent: <https://rockcontent.com/es/blog/realidad-aumentada/>

Merino., J. P. (2018). *Joystick*. Obtenido de DEFINICIÓN.DE: <https://definicion.de/joystick/>

Un dispositivo que permite a los usuarios controlar la computadora con la lengua. (18 de Agosto de 2020). Obtenido de Periodismo: <https://www.periodismo.com/2020/08/18/un-dispositivo-que-permite-a-los-usuarios-controlar-la-computadora-con-la-lengua>

de IA que Zuckerberg ha
olar su casa y realizar tareas
ar o encender las luces,
atura de una habitación
úsica, abrir puertas, etc.

Pokemon go es un juego de realidad aumentada, que extiende sus dominios fuera de las consolas de videojuego para alojarse en los teléfonos inteligentes.



Interfaz cerebro-máquina para controlar un exoesqueleto de extremidades inferiores para recuperar la marcha en pacientes con paraplejia, se detectan mediante electrodos de EEG colocados en su cabeza, y la intención decodificada desencadena el movimiento del exoesqueleto durante dos pasos.

Tong es prototipo de "joystick" puede parecer rústico, pero su tecnología remota de manos libres podría ser un avance real para algunas personas que viven con limitaciones físicas.

El Samsung Galaxy Z Flip3 un sistema plegable de tamaño accesible, se puede doblar mitad de su tamaño.

Referencias:

Marquezhoyos, B. (2021, 18 noviembre). *Meta*

presenta el guante haptico para sentir el metaverso. Infochannel.

<https://infochannel.info/guante-haptico-meta-realidad-virtual-metaverso/>

Microsoft. (s. f.). *Kinect: desarrollo*

de aplicaciones de Windows. Centro de Desarrollo Microsoft.

<https://developer.microsoft.com/es-es/windows/kinect/>

Perez, J. (2016, 28 marzo). *Aplicaciones*

Interacción Humano Computadora. Prezi.Com.

https://prezi.com/b23vi_fhv89a/aplicaciones-interaccion-humano-computadora/

Vista 7 8 // /, Windows Phone 7,
iOS4/5/6 (iPhone y iPad) Android 3,1
mayor, Mac OS X.

tiene
maño
ar a la



asistente virtual (Alexa, Siri, Cortana).

