

## **PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN.**

### Realidad Virtual.

La entrega de este proyecto va a representar el nivel de comprensión de la unidad que tuvo cada integrante del equipo.

El proyecto consta en que el grupo realice una investigación sobre el tema asignado, aplicando las etapas de recolección, almacenamiento, procesamiento, y presentación de información.

Al recolectar información y almacenarla, se deben especificar las fuentes de las que se obtuvo la información. Por ejemplo, si se hace una encuesta, explicar a quien se le realizaron las preguntas y a través de que medio (Formularios de Google, papel y luego se digitalizó en Word, etc).

Para la etapa de presentación, el equipo debe decidir qué método es más acertado para la información que deben mostrar (video, PowerPoint, carpeta impresa con información e imágenes, presentación oral, entre otros).

A continuación, se encontrarán con una **guía** que los puede **ayudar** a llevar a cabo la entrega. La idea es que encuentren inspiración en ella. No es obligatorio que cada campo mencionado esté en la entrega, y pueden incluir información que no esté especificada allí.

---

Introducción: Definición de Realidad Virtual.

Historia y Evolución.

Desarrollo: Momentos en que la realidad virtual marcó la historia.

Empresas que tuvieron vital importancia en su descubrimiento/creación.

Diferencias entre la realidad virtual y tecnologías similares.

Aplicaciones: Áreas en dónde la realidad virtual se puede aplicar  
(entretenimiento, ...)

El impacto que causa en esas áreas.

Ventajas y Desventajas de su uso.

Futuro: ¿Qué perspectivas hay sobre su uso? ¿La ciencia cree que aún  
hay cosas por descubrir sobre el tema?

Conclusión: Reflexión grupal o individuales.

Conclusiones generales.