

**Tarea#2**

**Fecha de entrega: 13 de marzo de 2022.**

**Cruz Galván Alberto Israel**



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**FACULTAD DE INGENIERÍA**



## **Cómputo Móvil**

**Realidad virtual y extendida (Script para vídeo)**

**Grupo: 2**

**Alumno**

**Cruz Galván Alberto Israel**

**Fecha de entrega: 12 de marzo de 2022.**

A continuación, se colocará el script que tuve que preparar para poder realizar mi vídeo. Mi vídeo está publicado de manera pública en:

[https://www.youtube.com/watch?v=urT8km\\_9fGM](https://www.youtube.com/watch?v=urT8km_9fGM)

**Script:**

¿Sabías que se estima que el 50% de las neuronas que hay en nuestro cerebro están destinadas a la visión?

Otro dato que puede parecer interesante es que

hay mayor densidad de información en una imagen que en un texto. En otras palabras, hay muchísima más información en una imagen que en un texto.

Es entonces que la computación entra en juego. La computación tiene diversos campos de aplicación y vamos a hablar sobre la realidad virtual y la realidad aumentada.

¿Cuál es la diferencia? ¿No es lo mismo? ¿De qué se trata esto? ¿Tiene qué ver con el metaverso de Meta?

Las respuestas a estas preguntas las trataremos de esclarecer mediante este vídeo:

El principal objetivo de la realidad virtual es que se le proporcione al usuario un entorno compuesto principalmente por objetos y escenas que le den al usuario la sensación de estar inmerso en el sistema de realidad virtual al que está ingresando. También se añade a los sonidos para dar una experiencia más inmersiva. Ahora, no dudemos que en algún momento se añadan guantes sensitivos para mejorar la experiencia del usuario. (Actualmente se necesitan normalmente gafas para su uso).

Ahora, la realidad aumentada no crea un entorno de simulación tan completo como en el caso de la realidad virtual. Esto se debe a que la realidad aumentada usa como principal soporte el mundo real para colocar una extensión en él. Lo más común es acceder a esta tecnología mediante aplicaciones para nuestros smartphones.

**Fecha de entrega: 13 de marzo de 2022.**

Ahora, te mostraremos algunos ejemplos donde estas tecnologías son utilizadas:

### **Realidad virtual    Realidad aumentada**

-Periodismo inmersivo: Para dar al usuario una sensación más realista al momento de entrar al lugar donde se recrearon los hechos.

-Educación: Se puede proporcionar una mejor herramienta de aprendizaje para algunas áreas, como lo son la recreación de hechos históricos y recreación de procesos de salud y biología en general.

-Entretenimiento: Videojuegos y otros fines similares que sólo busquen hacer pasar un rato ameno, innovador y divertido al usuario.

-Aplicación de dibujo: herramientas de dibujo. Es posible que niños coloreen una imagen y esta sea proyectada de manera tridimensional al apuntar el teléfono al libro, una vez que esté terminado de colorar. (Aplicación Quiever3D)

-Educación: Al igual que en la realidad virtual, hay múltiples disciplinas donde esta tecnología puede tomar relevancia en el segmento educativo. Por ejemplo, la aplicación StarWalk2 permite al usuario acceder a múltiples datos como nombres, siluetas y demás datos que la app detecte.

-Entretenimiento: Tenemos el popular videojuego pokemon Go, el cual fue bastante innovador y un completo hit en su año de lanzamiento.

Esto es sólo la parte más superficial en las cuales estas tecnologías pueden ser aprovechadas. Ahora, con el anuncio del Metaverso, seguramente

### **Bibliografía**

aula, R. v. (23 de Abril de 2020). Obtenido de  
<https://www.unir.net/educacion/revista/realidad-virtual-aumentada-en-el-aula/>

ciencia, C. g. (10 de Diciembre de 2005). *Revista Digital Universitaria*. Obtenido de  
Revista UNAM:  
<http://www.revista.unam.mx/vol.6/num12/art117/int117.htm#a>