

# Realidad virtual y Realidad Extendida

CÓMPUTO MÓVIL

GRUPO 2

CRUZ GALVÁN ALBERTO ISRAEL

# Realidad virtual

SE ESTIMA QUE EL 50% DE LAS  
NEURONAS ESTÁ DEDICADO A LA VISIÓN.



# Realidad virtual

AL DÍA DE HOY, EL CAMPO DE  
CONOCIMIENTO DE LA COMPUTACIÓN  
TIENE MUCHÍSIMAS APLICACIONES.



# Realidad virtual

SE SABE QUE LA DENSIDAD DE INFORMACIÓN QUE HAY EN UNA IMAGEN ES NOTABLEMENTE MAYOR A LA DE UN TEXTO, POR LO TANTO ES QUE, ES POR MEDIO DE IMÁGENES QUE EL HUMANO ENCUENTRA UNA MANERA DE COMUNICARSE MÁS EFICIENTE. EN PARTICULAR CUANDO LA INFORMACIÓN ES COMPLEJA.





# Realidad virtual

LA REALIDAD VIRTUAL PERMITE QUE, POR MEDIO DE UN ENTORNO DE ESCENAS Y OBJETOS DE APARIENCIA REAL, LE DE AL USUARIO LA SENSACIÓN DE ESTAR INMERSO EN ÉL.



# Realidad virtual

ESTO TIENE REPERCUSIÓN EN DIVERSAS ÁREAS, COMO LO ES LA DEL ENTRETENIMIENTO, DE LA SALUD, EL DEPORTE, LA EDUCACIÓN, LA CULTURA, LA ARQUITECTURA Y MUCHOS OTROS.



# Realidad virtual

ESTO TIENE REPERCUSIÓN EN DIVERSAS ÁREAS, COMO LO ES LA DEL ENTRETENIMIENTO, DE LA SALUD, EL DEPORTE, LA EDUCACIÓN, LA CULTURA, LA ARQUITECTURA Y MUCHOS OTROS.



# Realidad virtual



IMAGEN DE UNA PERSONA ATENDIENDO UNA PRUEBA VIRTUAL  
DE PERIODISMO INMERSIVO.



# Realidad aumentada

PARA EL CASO DE LA REALIDAD AUMENTADA (RA), EL MUNDO REAL SIRVE COMO SOPORTE PARA COLOCAR OBJETOS, IMÁGENES O ANIMACIONES EN TIEMPO REAL. SE DEBE RECALCAR QUE ES UN CONCEPTO DIFERENTE AL DE LA REALIDAD VIRTUAL.



# Realidad aumentada

UNA DIFERENCIA SUSTANCIAL ENTRE ESTAS DOS TECNOLOGÍAS ES QUE, LA REALIDAD VIRTUAL NO ESTÁ AL ALCANCE DE TODOS, PUESTO QUE REQUIERE DE UNA INVERSIÓN DE DINERO MAYOR PARA ADQUIRIR UN DISPOSITIVO QUE PERMITA UTILIZAR ESTA TECNOLOGÍA. LA REALIDAD AUMENTADA, NO, PUESTO QUE LOS SMARTPHONES SON TODAVÍA MÁS ACCESIBLES.



# Realidad aumentada

LA REALIDAD AUMENTADA, TAMBIÉN TIENE MUCHOS CAMPOS DE APLICACIÓN, ES NECESARIO ACLARAR QUE NO SÓLO SE ENFOCA EN CUESTIONES DE ENTRETENIMIENTO.





# Realidad aumentada



MEDIANTE LA APLICACIÓN DE STAR WALK 2, ES POSIBLE UTILIZAR LA RA PARA ACCEDER A MÚLTIPLES DATOS ASTRONÓMICOS TALES COMO NOMBRES, SILUETAS QUE DIBUJAN Y DEMÁS DATOS QUE LA APLICACIÓN DETECTE. ESTA APLICACIÓN INCLUYE MODELOS 3D DE NEBULOSAS, PLANETAS, ASTEROIDES Y SATÉLITES ARTIFICIALES



# Realidad aumentada



EN ESTE CASO LA APLICACIÓN QUIEVER3D, LOS NIÑOS SON CAPACES DE ENTRETENERSE DIBUJANDO Y COLOREANDO PERSONAJES QUE TOMARÁN VIDA DE FORMA VIRTUAL, ENFOCÁNDOLOS MEDIANTE EL TELÉFONO INTELIGENTE O TABLETA.

# Conclusiones

A TRAVÉS DE LAS DIVERSAS APLICACIONES QUE INVESTIGUÉ, ME QUEDÓ CLARO QUE LA COMPUTACIÓN TIENE MUCHAS MANERAS DE APROVECHARSE EN BENEFICIO DE LA SOCIEDAD. PRÁCTICAMENTE EN CUALQUIER INDUSTRIA, O ÁREA DEL CONOCIMIENTO. OTRO ASPECTO DEL CUAL ME DI CUENTA FUE QUE, AUNQUE TODA ESTA TECNOLOGÍA PUEDE PRESENTAR GRANDES AVANCES EN ÁREAS COMO LA SALUD Y LA EDUCACIÓN, TAMBIÉN ES CIERTO QUE EXISTE UNA BRECHA SOCIAL MUY GRANDE PARA QUIENES PUEDAN TENER ACCESO A ESTE TIPO DE TECNOLOGÍAS. SOBRE TODO, EN PAÍSES EN VÍAS DE DESARROLLO.

# Bibliografía

## BIBLIOGRAFÍA

AULA, R. V. (23 DE ABRIL DE 2020). OBTENIDO DE [HTTPS://WWW.UNIR.NET/EDUCACION/REVISTA/REALIDAD-VIRTUAL-AUMENTADA-EN-EL-AULA/](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](http://www.revista.unam.mx/vol.6/num12/art117/int117.htm#a)