

Tarea#2.

Suxo Pérez Luis Axel.

Fecha de entrega: 2 de marzo de 2021.

Buscar dos aplicaciones o ejemplos de las áreas vistas en clase.

Área	Aplicaciones y/o ejemplos
Visualización científica	Representación del movimiento de los temblores.
	Lo usan para poder representar las corrientes de viento en marte.
Imágenes fotorrealistas	Los arquitectos los usan para representar modelos.
	Los diseñadores de videojuegos lo usan para hacer que el personaje sea lo más realista posible.
Realidad virtual	Tiene uso militar para realizar pruebas y capacitaciones.
	En educación también se utiliza, la UNAM lo usa en carreras de medicina y odontología.
Realidad aumentada	ARCORE es una app de Google que ingresa objetos virtuales.
	Esto también lo usan estudiantes para analizar la anatomía humana.
Realidad disminuida	Se usa para presentaciones casi de cualquier tipo, con el fin de quitar elementos no deseados.
	En el marketing también se utiliza para mejorar sus proyectos.
Interfaz de usuario	Se usa mucho en juegos móviles por sus constantes actualizaciones, por ejemplo, PUBG Mobile.
	En los sistemas operativos, podemos ver diferentes en Linux, por ejemplo, Arch Linux.

Referencias.

- <http://www.revista.unam.mx/vol.6/num12/art117/int117.htm>
- <http://www.educonfo.unam.mx/realidad-virtual-y-realidad-aumentada-en-la-facultad/>