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/>