



BITÁCORA

SEMANA 8

REALIDAD AUMENTADA Y REALIDAD VIRTUAL

LA REALIDAD AUMENTADA MEJORA O "AMPLIFICA" EL MUNDO REAL AGREGANDO ELEMENTOS DIGITALES (DE FORMA VISUAL, AUDITIVA O SENSORIAL) A UNA VISTA DEL MUNDO REAL. UNO DE LOS EJEMPLOS ES EL JUEGO POKÉMON GO.

DISPOSITIVOS INTELIGENTES

03



REALIDAD AUMENTADA Y REALIDAD VIRTUAL

Y POR OTRO LADO, LA REALIDAD VIRTUAL CREA SU PROPIO ENTORNO CIBERNÉTICO. SE SUELE EXPERIMENTAR LA REALIDAD VIRTUAL MEDIANTE UNA INTERFAZ, COMO UN CASCO O LENTES, EN LUGAR DE MIRAR CONTENIDO EN UNA PANTALLA.

LA REALIDAD VIRTUAL INMERSIVA ES LA REPRESENTACIÓN DE ESCENAS O IMÁGENES DE OBJETOS GENERADA POR UN PROGRAMA INFORMÁTICO QUE, A PESAR DE SER UN ENTORNO ARTIFICIAL SIMULADO, BRINDA UNA SENSACIÓN BASTANTE REALISTA

FOTOGRAMETRÍA

La fotogrametría es la ciencia o técnica cuyo objetivo es el conocimiento de las dimensiones y posición de objetos en el espacio, a través de la medida o medidas realizadas a partir de la intersección de dos o más fotografías, o de una fotografía y el modelo digital del terreno correspondiente al lugar representado, el cual ha de ser realizado anteriormente por intersección de dos o más fotografías.

R. AUMENTADA

- Su mayor ventaja es que esta al alcance de la mayoría de los usuarios a través de un dispositivo como lo puede ser un celular, una tablet, etc.
- Toda creación en 3D o 2D puede ser puesto en cualquier lugar que desee. Por ejemplo: Para que un usuario visualice como quedaría cierto objeto en su casa.
- Muchas aplicaciones como redes sociales ya lo están usando para una mejor experiencia del usuario.
- Ayuda a empresas de distintos rubros como transporte, publicidad, etc.

