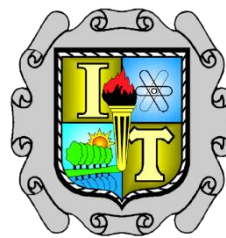




TECNOLÓGICO  
NACIONAL DE MÉXICO



Tecnológico Nacional de México

## **Instituto Tecnológico de Saltillo**

### **Arquitectura de Computadoras**

#### **Reporte de Práctica**

#### **Práctica No. 5**

Alumna:

Silvia Guadalupe Ramos Mendoza

Número de Control: 22050726

Equipo: 6

Grupo: 4:00 – 5:00 p.m.

Docente: Ing. Miguel Maldonado Leza

Saltillo, Coahuila; a 17 de mayo de 2024

## Índice

<b>Realidad Virtual .....</b>	<b>2</b>
<b>Práctica No. 5 .....</b>	<b>3</b>
<b>Evidencia Fotográfica.....</b>	<b>4</b>

## Realidad Virtual

La realidad virtual es una tecnología que crea un entorno simulado generado por una computadora que puede simular la apariencia, el sonido y, en algunos casos, el tacto del mundo real. Se utiliza en una amplia gama de aplicaciones como:

- *Entretenimiento.* Videojuegos inmersivos, experiencias cinematográficas interactivas y parques temáticos virtuales.
- *Educación.* Visitas virtuales a lugares históricos y entrenamiento en habilidades específicas.
- *Arquitectura y diseño.* Visualización de proyectos arquitectónicos, diseño de productos y prototipado virtual.
- *Turismo.* Visitas virtuales a destinos turísticos, experiencias inmersivas de viajes y exploración de lugares remotos.

## **Práctica No. 5**

La práctica se llevó a cabo en el Laboratorio de Realidad Virtual ubicado en el Laboratorio de Cómputo de nuestra institución. Se hizo uso de lentes de realidad virtual.

La actividad consistió en varias facetas. Primeramente, nos colocamos los lentes y se inició una aplicación. Posteriormente, en dicha aplicación, se identificaron los componentes de una PC y se colocaron dentro de un gabinete.

La siguiente fase consistió en colocar ventiladores en el gabinete, con el fin de que exista flujo de aire para los componentes del mismo. Por último, se creó una computadora basada en especificaciones que nos marcaba la aplicación.

Enseguida, se mostraron los resultados de dicha actividad.

Desde mi perspectiva, esta ha sido la práctica más interesante, pues utilizamos una herramienta a la que comúnmente no accedemos. Al ser la primera vez utilizando lentes de realidad virtual, tuve algunos problemas como no poder manipular los objetos (dentro) de la aplicación correctamente o que, en el plano físico, casi golpeaba a mis compañeros. Sin embargo, disfruté esta experiencia, y espero se pueda repetir en otras ocasiones.

A continuación, anexo evidencia fotográfica.

## Evidencia Fotográfica









