



**GIMNASIO SABIO CALDAS (IED)**  
**Nuestra escuela: una opción para la vida**  
**PLAN ESCOLAR NO PRESENCIAL**

Código	PENP - 01
Versión	001
Fecha	18/03/2020
Proceso	Gestión Académica

<b>DOCENTE</b>	Sandra Milena Ramírez	<b>GRADO</b>	DÉCIMO
<b>ASIGNATURA</b>	TECNOLOGÍA - ROBÓTICA		
<b>Correo electrónico Contacto</b>	<a href="mailto:sandra.ramirez@sabiocaldas.edu.co">sandra.ramirez@sabiocaldas.edu.co</a>		
<b>Fecha de envío</b>	08 DE JUNIO DE 2021	<b>Fecha de entrega</b>	11 DE JUNIO DE 2021
<b>Tiempo de ejecución de la actividad</b>	2 horas		
<b>TEMA</b>	REALIDAD VIRTUAL		

**Contextualización**

**¿Qué es la Realidad Virtual?**



La realidad virtual se podría definir como un sistema informático que genera en tiempo real representaciones de la realidad, que de hecho no son más que ilusiones ya que se trata de una realidad perceptiva sin ningún soporte físico y que únicamente se da en el interior de los ordenadores.

La simulación que hace la realidad virtual se puede referir a escenas virtuales, creando un mundo virtual que sólo existe en el ordenador de lugares u objetos que existen en la realidad. También permite capturar la voluntad implícita del usuario en sus movimientos naturales proyectándose en el mundo virtual que estamos generando, proyectando en el mundo virtual movimientos reales

tomado de <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/avui/realitatvirtual.html>

**Descripción de la actividad sugerida**

**Tener en cuenta que la elaboración de esta guía se va a realizar en la tutoría virtual.**

1. POR MEDIO DEL PROGRAMA COSPACES SE DEBE REALIZAR UNA SIMULACIÓN EN REALIDAD VIRTUAL.

**Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)**

<https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/avui/realitatvirtual.htm>

**Criterios de Evaluación**

Interpreta y reconoce las características principales de la realidad aumentada.