



SERVICIO NACIONAL  
DE APRENDIZAJE

# DISEÑO DE APLICACIONES CON REALIDAD AUMENTADA

## Fundamentos básicos

---

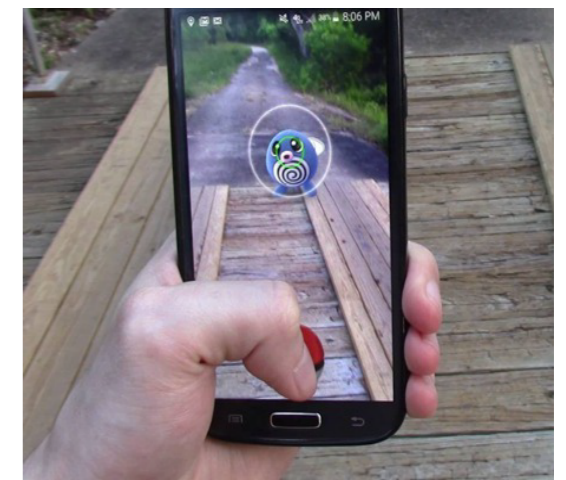
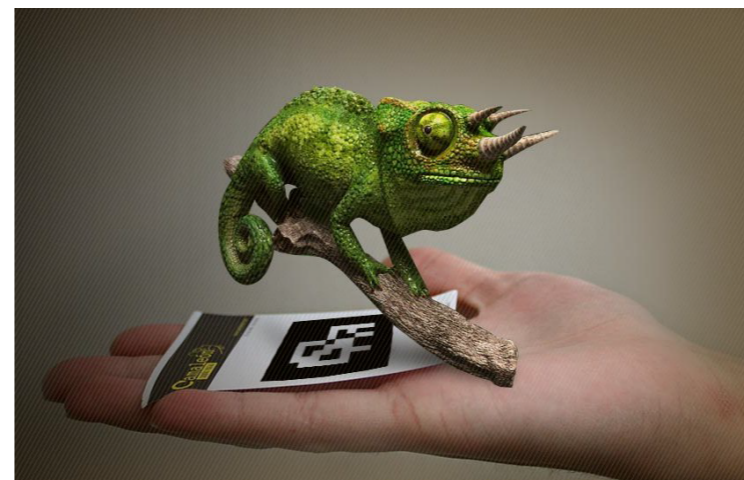
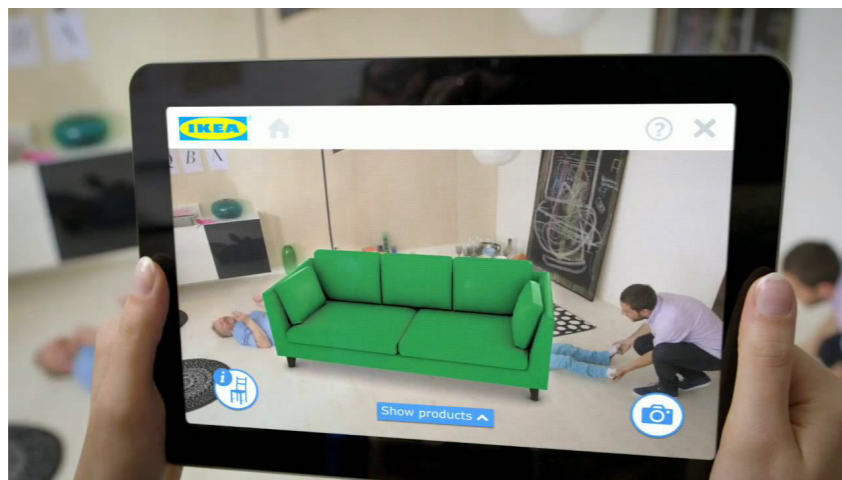
# REALIDAD AUMENTADA

---

Integración de contenidos y datos virtuales con información en vivo, en tiempo real.

Presenta a los usuarios una visualización mejorada o alterada del mundo o del entorno, mediante la superposición de datos en escenarios reales

En los sistemas de RA el entorno real no se suprime por completo.



# REALIDAD VIRTUAL

---

La realidad virtual (RV, virtual reality), es la simulación de un entorno real o imaginado que se puede experimentar visualmente en las tres dimensiones de anchura, altura y profundidad, y que puede proveer adicionalmente una experiencia interactiva visual en un movimiento completamente en tiempo real con sonido y retroalimentación háptica o de otro tipo sensorial.

TIPOS DE RV:

INMERSIVA: Se consigue una inmersión total mediante periféricos. (cascos, gafas...)

SEMIINMERSIVA: Interactuación con el mundo virtual, pero sin estar sumergidos en el mismo. (pantallas, videojuegos)



# TIPOS DE RA

---



Seguimiento basado en marcadores: Este tipo de Realidad Aumentada emplea marcadores (símbolos impresos en papel) o imágenes, sobre los que se superpone algún tipo de información (imágenes, objetos 3D, videos, etc.) cuando son reconocidos por un software determinado.

Basada en la posición (GEOLOCALIZACIÓN): Utiliza el hardware de algunos dispositivos (gps, brújula y acelerómetro) para localizar y superponer una capa de información sobre puntos de interés de nuestro entorno.



# CONTINUO DE VIRTUALIDAD

Escala continua que oscila entre lo que se puede definir como completamente virtual, es decir, una realidad virtual, y lo que es completamente real (la Realidad)

