# Realidad virtual y aumentada: aplicaciones emergentes

Nombre: _____

Fecha: _____

Puntaje: _____

---

**1.**

¿Qué tecnología se caracteriza por sumergir al usuario en un entorno completamente generado por computadora?

1. Realidad Mixta
2. Realidad Extendida
3. Realidad Virtual
4. Realidad Aumentada

**2.**

¿Qué tecnología superpone información digital al mundo real en tiempo real?

1. Realidad Anticipada
2. Realidad Aumentada
3. Realidad Virtual
4. Realidad Alternativa

**3.**

¿Cuál es una aplicación común de la realidad virtual en medicina?

1. Diagnóstico de resfriados
2. Entrenamiento quirúrgico mediante simulaciones
3. Prescripción de medicamentos

**4.**

¿Cómo se utiliza la realidad aumentada en educación?

1. Mostrando solo videos 360°
2. Reemplazando a los profesores
3. Superponiendo información digital sobre libros de texto
4. Eliminando la necesidad de exámenes

**5.**

¿Cuál es la abreviatura en español de 'realidad mixta'?

Respuesta: _____

**6.**

¿Un ejemplo de uso de realidad virtual en entretenimiento es:

1. Leer libros electrónicos
2. Juegos de simulación inmersivos
3. Navegar por internet
4. Ver películas en 3D sin gafas

**7.**

¿Qué dispositivo es esencial para la experiencia de realidad virtual?

1. Un teclado mecánico
2. Un casco o visor (headset)
3. Un ratón inalámbrico

**8.**

¿Cuál es la principal diferencia entre realidad virtual y realidad aumentada?

1. La AR es más cara que la VR
2. La VR sumerge al usuario en un entorno digital, mientras que la AR superpone elementos digitales al mundo real
3. La VR solo se usa en videojuegos
4. La VR usa gafas, la AR no

**9.**

¿Una limitación importante de la realidad virtual actual es:

1. El alto costo de los ordenadores
2. La falta de aplicaciones educativas
3. El mareo por movimiento (cybersickness)
4. La poca resolución de pantalla

**10.**

¿Qué beneficio principal ofrece la realidad virtual en el entrenamiento de pilotos?

1. Menor costo de combustible
2. Mayor velocidad de aprendizaje
3. Entrenamiento sin riesgos en simuladores
4. Mejor comunicación con la torre

**11.**

¿Para qué se usa la realidad virtual en arquitectura?

1. Diseñar planos en 2D
2. Visualizar edificios antes de construirlos
3. Calcular presupuestos

**12.**

¿Un desafío ético de la realidad aumentada es:

1. El aumento de la productividad
2. La privacidad, al recopilar datos del entorno
3. La reducción de costos
4. La mejora de la experiencia de compra

**13.**

La tecnología que superpone objetos virtuales al mundo real se llama realidad ___.

Respuesta: _____

**14.**

¿Cómo se utiliza la realidad virtual en terapia psicológica?

1. Para realizar análisis de sangre
2. Para recetar medicamentos
3. Para tratar fobias mediante exposición controlada
4. Para medir la presión arterial

**15.**

¿Qué es el 'tracking' en realidad virtual?

1. La conexión a internet
2. La generación de gráficos en tiempo real
3. La reproducción de audio espacial
4. El seguimiento de los movimientos del usuario

**16.**

¿Cuál es una tendencia emergente en realidad aumentada?

1. Teclados retroiluminados
2. Ratones con vibración
3. Gafas inteligentes ligeras y discretas
4. Televisores 8K

**17.**

¿Qué término describe la experiencia de estar completamente inmerso en un entorno virtual?

Respuesta: _____

**18.**

¿Cómo usa la realidad aumentada el comercio minorista?

1. Aumentando el precio de los productos
2. Permitiendo probar virtualmente productos como muebles o ropa
3. Reemplazando las tiendas físicas

**19.**

¿Un desafío técnico de la realidad aumentada es:

1. La facilidad de desarrollo
2. El bajo costo de los dispositivos
3. El reconocimiento preciso del entorno
4. La falta de aplicaciones

**20.**

El mareo causado por la realidad virtual se denomina ___.

Respuesta: _____