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

Respuesta correcta:
C.

Realidad Virtual

2.

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

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

Respuesta correcta:
B.

Realidad Aumentada

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

Respuesta correcta:
B.

Entrenamiento quirúrgico mediante simulaciones

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

Respuesta correcta:
C.

Superponiendo información digital sobre libros de texto

5.

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

Respuesta: _____

Respuesta correcta:

RM

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

Respuesta correcta:
B.

Juegos de simulación inmersivos

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

Respuesta correcta:
B.

Un casco o visor (headset)

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

Respuesta correcta:
B.

La VR sumerge al usuario en un entorno digital, mientras que la AR superpone elementos digitales al mundo real

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

Respuesta correcta:
C.

El mareo por movimiento (cybersickness)

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

Respuesta correcta:
C.

Entrenamiento sin riesgos en simuladores

11.

¿Para qué se usa la realidad virtual en arquitectura?

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

Respuesta correcta:
B.

Visualizar edificios antes de construirlos

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

Respuesta correcta:
B.

La privacidad, al recopilar datos del entorno

13.

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

Respuesta: _____

Respuesta correcta:

aumentada

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

Respuesta correcta:
C.

Para tratar fobias mediante exposición controlada

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

Respuesta correcta:
D.

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

Respuesta correcta:
C.

Gafas inteligentes ligeras y discretas

17.

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

Respuesta: _____

Respuesta correcta:

inmersión

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

Respuesta correcta:
B.

Permitiendo probar virtualmente productos como muebles o ropa

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

Respuesta correcta:
C.

El reconocimiento preciso del entorno

20.

El mareo causado por la realidad virtual se denomina ___.

Respuesta: _____

Respuesta correcta:

cibermareo

Respuestas

1. **C.**

   Realidad Virtual

2. **B.**

   Realidad Aumentada

3. **B.**

   Entrenamiento quirúrgico mediante simulaciones

4. **C.**

   Superponiendo información digital sobre libros de texto

5. RM

6. **B.**

   Juegos de simulación inmersivos

7. **B.**

   Un casco o visor (headset)

8. **B.**

   La VR sumerge al usuario en un entorno digital, mientras que la AR superpone elementos digitales al mundo real

9. **C.**

   El mareo por movimiento (cybersickness)

10. **C.**

    Entrenamiento sin riesgos en simuladores

11. **B.**

    Visualizar edificios antes de construirlos

12. **B.**

    La privacidad, al recopilar datos del entorno

13. aumentada

14. **C.**

Para tratar fobias mediante exposición controlada

15. **D.**

    El seguimiento de los movimientos del usuario

16. **C.**

    Gafas inteligentes ligeras y discretas

17. inmersión

18. **B.**

    Permitiendo probar virtualmente productos como muebles o ropa

19. **C.**

    El reconocimiento preciso del entorno

20. cibermareo