



REALIDAD AUMENTADA

**CREA
EL CAMBIO
JUVENTUD**
CONCURSO DE
EMPRENDIMIENTO ESCOLAR

Tecnologías que permiten visualizar un mundo nuevo (realidad virtual) o en que el dispositivo añade información virtual a la información física ya existente (realidad aumentada) en tiempo real.

DEPORTES: La RA es habitual en la transmisión del fútbol, para mostrar el resultado en el círculo central y/o las situaciones de fuera de juego.

COMPRAS: IKEA Place es una aplicación que permite ver un mueble que quieres comprar situado en tu casa o departamento. Con InkHunter puedes probarte tatuajes, con efecto 3D incluido.

ENTRENAMIENTO: Simulador de incendios forestales para el entrenamiento de bomberos en su extinción. Simulador de una operación para entrenamiento de personal médico.

EJEMPLOS DE APLICACIÓN

¿Cómo podemos utilizar Realidad Virtual y Realidad Aumentada para ayudar a CREA EL CAMBIO?



Proyecto ejecutado por:

INJUV
Ministerio de Desarrollo Social y Familia

5a
Edición

Proyecto apoyado por

CORFO



SALUD: Tratamiento de fobias y ansiedad a través de la 'exposición' virtual al objeto causante del miedo, por ejemplo, arañas, alturas, espacios cerrados.