

Introducción a la Realidad Aumentada



HISTORIA



SENSORAMA

A principios de los años 60,



PUBLICIDAD

Uno de los campos más utilizados, cuya pretensión es ofrecer al cliente la visión más impactante del producto.

MEDICINA

El uso de la RA para el tratamiento de fobias, estudio anatómico del cuerpo humano o mostrar las técnicas más avanzadas en cirugía.



ARQUITECTURA

Mejorar la visión de los edificios en su proceso de diseño es uno de los grandes avances que aporta esta tecnología.



EDUCACIÓN

La gran apuesta educativa que se está realizando, permite disponer de multitud de recursos tanto de consumo como de autor.

Referencias

Libro "La Realidad Aumentada como herramienta educativa"

<https://www.paraninfo.es/catalogo/9788428340700/la-realidad-aumentada-como-herramienta-educativa>

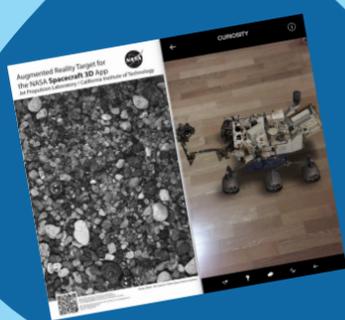
TIPOS

Las infografías se utilizan para comunicar de forma atractiva y creativa. Puede utilizarse para descomponer un proceso complejo en pasos concisos y sencillos. Utiliza este espacio para ofrecer un breve resumen o antecedentes sobre el tema.



CÓDIGOS QR

Destacamos los códigos QR (Quickly Response) los cuales nos permiten realizar hiperenlaces a contenidos.



IMAGEN

Este marcador nos permite ver una imagen, un elemento multimedia o incluso un objeto 3D.



OBJETO 3D

Este recurso nos permita plasmar la información en el lugar donde queramos.

GEOLOCALIZACIÓN

Esta tecnología utiliza la posición GPS del dispositivo para acceder a la información digital



OTROS NIVELES

Huella de calor (Thermal Touch)
Cognición aumentada (AugCog)



La **REALIDAD AUMENTADA**
como herramienta educativa
Aplicación a la Educación Infantil,
Primaria, Secundaria y Bachillerato