




Anexo 6

Eje Temático – Realidad Virtual y Tecnología

	● aplicacion Gr=297	● aumentada Gr=93	● entorno Gr=340	● inmersivo Gr=138	● interacción Gr=118	● realidad virtual Gr=700	● sistema Gr=271	● tecnología Gr=340	● uso Gr=362	● virtuales Gr=182
● aplicacion Gr=297	0	12	27	13	13	123	36	58	61	11
● aumentada Gr=93	12	0	15	6	6	72	9	44	30	13
● entorno Gr=340	27	15	0	80	40	183	60	67	78	106
● inmersivo Gr=138	13	6	80	0	11	67	27	28	37	38
● interacción Gr=118	13	6	40	11	0	65	27	31	20	26
● realidad virtual Gr=700	123	72	183	67	65	0	118	169	189	92
● sistema Gr=271	36	9	60	27	27	118	0	59	60	28
● tecnología Gr=340	58	44	67	28	31	169	59	0	115	39
● uso Gr=362	61	30	78	37	20	189	60	115	0	42
● virtuales Gr=182	11	13	106	38	26	92	28	39	42	0

 Concepto – Concurrencia Nuclear

 Concurrencia Alta

 Concurrencia Media - Baja