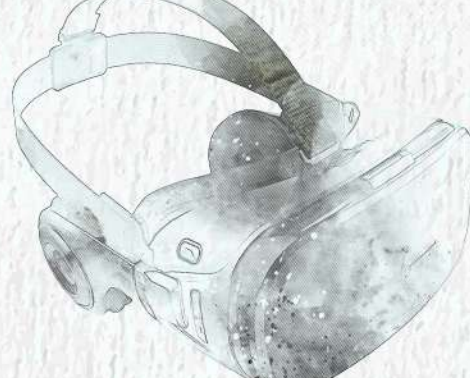


EXPOSICIÓN VIRTUAL

Capítulo 2:

Un viaje VIRTUAL a través del tiempo

Propuesta inmersiva que permite explorar una selección de la colección **TARJETAS POSTALES MEXICANAS ANTIGUAS**, resguardada por el área de Colecciones Especiales de la Biblioteca Central Carlos Montemayor, a través de la tecnología de realidad virtual. Este recorrido no solo presenta una muestra tangible de la historia visual de México, sino que también invita al espectador a interactuar con el pasado de forma activa gracias a la tecnología actual.

Las postales, en su esencia, son testimonios de una época. Capturan momentos fugaces, paisajes pintorescos y escenas cotidianas, a menudo con aire nostálgico y romántico. Pero, al ser examinadas bajo la lupa de la **REALIDAD VIRTUAL**, se transforman en puentes que conectan al público con los imaginarios que nos anteceden.

Con el uso de **VISORES DE ÚLTIMA GENERACIÓN**, cada visitante tiene la oportunidad de sumergirse en un recorrido tridimensional por el periodo comprendido de 1920 a 1950, explorando las regiones y tradiciones que forman el alma de México, aumentadas por colecciones y experiencias de lectura enriquecidas.

Este uso de la **REALIDAD VIRTUAL** es herramienta técnica y estrategia de divulgación, acercando al público a la historia de una manera innovadora y accesible. Permite que **EL CONOCIMIENTO SE VIVA** y no solo se observe. La tecnología no solo amplifica la percepción visual, también democratiza el acceso a la cultura, haciendo posible que la historia de nuestro país se explore desde una nueva perspectiva.

COLECCIÓN TARJETAS POSTALES MEXICANAS ANTIGUAS DE FINALES DE SIGLO XIX

La colección de **TARJETAS POSTALES MEXICANAS ANTIGUAS** es un valioso acervo que ofrece una mirada histórica y cultural de México a través de imágenes que datan principalmente de finales del siglo XIX y principios del siglo XX. Estas postales forman parte del patrimonio documental de la UACJ y permiten explorar aspectos sociales, arquitectónicos y artísticos del país.

El conjunto incluye representaciones de paisajes urbanos y rurales, monumentos históricos, escenas costumbristas y retratos de personajes emblemáticos. A través de ellas, es posible observar la evolución de ciudades como Ciudad de México, Guadalajara y Monterrey, así como la transformación de costumbres, vestimentas y modos de vida. Muchas de estas postales fueron impresas por editoriales nacionales e internacionales reconocidas y contienen mensajes escritos que también revelan el lenguaje y las formas de comunicación de la época.

Además de su valor técnico, estas postales son herramientas fundamentales para investigadores en áreas como la historia, la sociología, la antropología y la comunicación. Colecciones Especiales ha trabajado en su conservación, catalogación y digitalización, con el fin de facilitar su acceso a estudiantes, docentes y público general, contribuyendo a preservar y difundir la memoria gráfica y cultural de México.



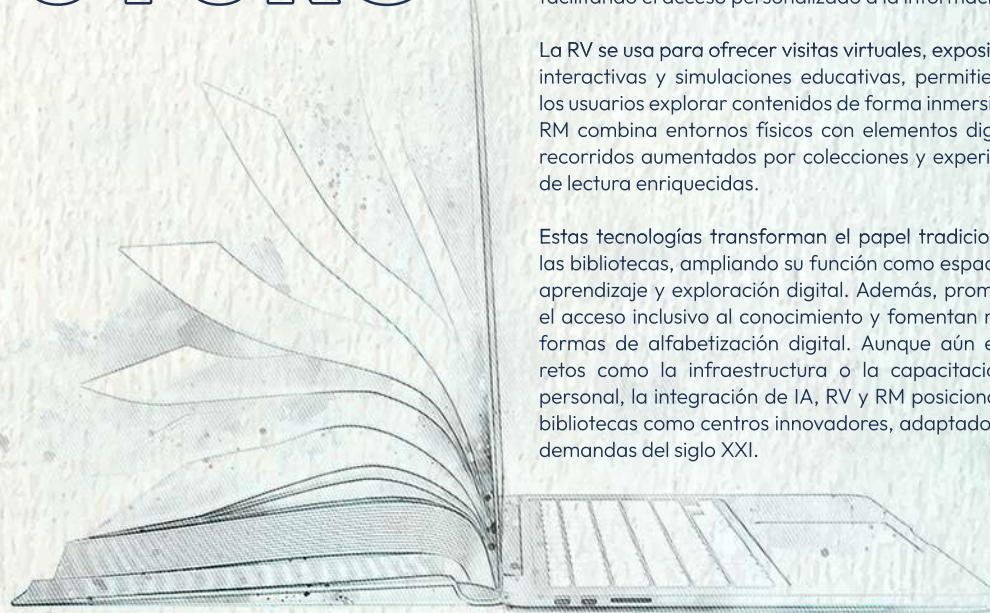
¿QUÉ ES LA REALIDAD VIRTUAL Y MIXTA?

La **Realidad Virtual (RV)** y la **Realidad Mixta (RM)** son tecnologías inmersivas que combinan entornos digitales con la interacción del usuario. La Realidad Virtual crea un mundo completamente generado por computadora, donde el usuario se sumerge mediante dispositivos como visores o cascos especiales. En este entorno, se puede explorar y manipular objetos simulados, lo que permite vivir experiencias que serían difíciles o imposibles en la vida real. La Realidad Mixta fusiona el mundo real con elementos virtuales, permitiendo que ambos interactúen en tiempo real. Se integra de forma más avanzada lo físico y lo digital, lo que brinda experiencias más realistas.

Ambas tecnologías se utilizan en diversos campos que permiten una mejor comprensión de temas complejos. Con ellas, los estudiantes pueden realizar prácticas virtuales, explorar entornos históricos o científicos y desarrollar habilidades en un entorno seguro y controlado. La combinación de RV y RM representa una nueva forma de aprender, más visual, práctica y participativa, adaptada a las necesidades del mundo moderno.



Nuestra visión al FUTURO



La **Dirección General de Difusión Cultural y Divulgación Científica**, a través de la **Subdirección de Servicios Bibliotecarios**, está incorporando la Inteligencia Artificial (IA), la Realidad Virtual (RV) y la Realidad Mixta (RM) para innovar sus servicios y mejorar la experiencia del usuario. La IA se aplica en sistemas de recomendación, atención virtual, organización de colecciones y análisis de datos, facilitando el acceso personalizado a la información.

La RV se usa para ofrecer visitas virtuales, exposiciones interactivas y simulaciones educativas, permitiendo a los usuarios explorar contenidos de forma inmersiva. La RM combina entornos físicos con elementos digitales, recorridos aumentados por colecciones y experiencias de lectura enriquecidas.

Estas tecnologías transforman el papel tradicional de las bibliotecas, ampliando su función como espacios de aprendizaje y exploración digital. Además, promueven el acceso inclusivo al conocimiento y fomentan nuevas formas de alfabetización digital. Aunque aún existen retos como la infraestructura o la capacitación del personal, la integración de IA, RV y RM posiciona a las bibliotecas como centros innovadores, adaptados a las demandas del siglo XXI.

Directorio

Dr. Daniel Alberto Constandse Cortez

RECTOR

Dr. Salvador Nava Martínez

SECRETARIO GENERAL

Mtra. Guadalupe Gaytán Aguirre

SECRETARÍA ACADÉMICA

Mtro. Alejandro Castillo González

DIRECTOR GENERAL DE DIFUSIÓN CULTURAL

Y DIVULGACIÓN CIENTÍFICA

Dra. Patricia Martínez Gutiérrez

SUBDIRECTORA DE SERVICIOS BIBLIOTECARIOS

Mtra. Hilda Yolanda Monsiváis Núñez

SUBDIRECTORA DE VINCULACIÓN CULTURAL

AGRADECIMIENTOS

Dr. Fausto Enrique Aguirre Escárcega

DIRECTOR DEL INSTITUTO DE ARQUITECTURA DISEÑO Y ARTE

Mtra. Tayde Edith Mancillas Trejo

JEFA DEL DEPARTAMENTO DE DISEÑO

Mtra. Anahí Solís Chávez

COORDINADORA DEL PROGRAMA DE DISEÑO DIGITAL DE MEDIOS INTERACTIVOS

CRÉDITOS

Mtro. Jesús Cárdenas Hinostrero

COORDINADOR DE PROYECTO

Dra. Alejandra de la Torre Rodríguez

Dr. Ramón Iván Barraza Castillo

Dr. Rogelio Baquiere Orozco

Ing. Oliver Granillo Vargas

DOCENTES DEL PROGRAMA DE DISEÑO DIGITAL DE MEDIOS INTERACTIVOS



Jesús Gonzalo Márquez Gaytán

Wendy Yadira Ramos Núñez

Leobardo Aguirre Parra

ESTUDIANTES DEL PROGRAMA DE DISEÑO DIGITAL DE MEDIOS INTERACTIVOS

Lic. Erick Arenas Góngora

JEFE DE MARKETING CULTURAL

Lic. Adriana Baca Aguilar

DISEÑO Y DESARROLLO DE IDENTIDAD VISUAL

30 ANIVERSARIO BIC