

REIVINDICACIONES

1. Una cabina de realidad virtual para promoción y ventas que permite la proyección de videos con contenido inmersivo bidimensional o tridimensional en el interior y exterior de la misma, caracterizada por comprender:
 - 5 a. tres superficies planas de proyección (2) conformadas por superficies translúcidas, en donde dichas superficies planas se encuentran dispuestas de manera tal que garantizan el cubrimiento de la visión frontal y periférica del usuario, y en donde dichas superficies translúcidas son cubiertas por películas de retroproyección (5) para realizar una proyección frontal y una retroproyección de
10 videos con contenido inmersivo;
 - b. tres proyectores (1) dispuestos cada uno en frente de cada una de las superficies planas de proyección (2), en donde dichos proyectores (1) permiten la proyección de videos con contenido inmersivo (4);
 - c. un techo (3) con una estructura que permite el ensamble de las superficies planas
15 de proyección (2) y aporta estabilidad a la cabina; y
 - d. un sistema de iluminación posicionado sobre el techo (3) de la cabina.
2. La cabina de realidad virtual para ventas y promoción de la reivindicación 1, caracterizada porque las superficies planas de proyección (2) se encuentran dispuestas
20 una al lado de la otra de tal manera que, entre la primera y la segunda superficie, y entre la segunda y tercera superficie se forma el mismo ángulo obtuso.
3. La cabina de realidad virtual para ventas y promoción de la reivindicación 2, caracterizada porque el ángulo obtuso que se forma entre la primera y la segunda superficie, y entre la segunda y tercera superficie es de 135°.
- 25 4. La cabina de realidad virtual para ventas y promoción de la reivindicación 1, caracterizada porque los proyectores son proyectores para videos tridimensionales.
5. La cabina de realidad virtual para ventas y promoción de la reivindicación 1, caracterizada porque el sistema de iluminación comprende luminarias LED (9) controladas por un sistema de control con fotómetro electrónico (10).

6. La cabina de realidad virtual para ventas de la reivindicación 1, en donde el punto de vista del contenido inmersivo (4) es controlado por el cliente mediante un dispositivo de control externo táctil.
- 5 7. La cabina de realidad virtual para ventas de la reivindicación 1, caracterizada porque el techo (3) de la cabina también soporta dispositivos multimedia de audio y video.
8. Un método para la proyección de contenido inmersivo bidimensional o tridimensional (4) en el interior y exterior de una cabina para promoción y ventas, en donde dicho método se caracteriza por comprender los pasos de:
- 10 a. filmación esférica equirectangular del lugar o inmueble de interés mediante cámaras que se alinean horizontalmente y se encuentran dispuestas en ángulos precisos que permiten obtener una extensión de la imagen con ángulos de visión cercanos a 180° y una distorsión lateral aceptable;
- b. edición de los videos mediante un software para lograr su sincronización y obtener un solo video;
- 15 c. división de la imagen en tres partes a través de una tarjeta de video;
- d. proyección simultánea de las tres partes de la imagen mediante tres proyectores sobre tres superficies planas de proyección, en donde dichas superficies de proyección se encuentran cubiertas por películas de retroproyección.
- 20 9. El método de la reivindicación 9, caracterizado porque la proyección se realiza con proyectores para videos tridimensionales.
10. El método de la reivindicación 9, caracterizado porque además incluye el control del punto de vista del contenido inmersivo (4) mediante un dispositivo de control externo táctil.