

Resumen

Esta tesis tiene como propósito emplear la tecnología como soporte para la metodología tradicional y generar al aspirante al Cuerpo de Bomberos Voluntarios de San Ignacio Misiones una experiencia inicial al culminar la academia, quien pondrá a prueba los conocimientos obtenidos del módulo de fuego en la simulación utilizando unos lentes de realidad virtual *Oculus Quest 2*.

Para el desarrollo de la simulación se estará utilizando el motor gráfico *Unreal Engine*, *Blender* para modelado de objetos. Se utiliza los *blueprint* como herramienta para el desarrollo del escenario y todas las interacciones consecuentes del *hardware* con el *software*.

Palabras clave: Tecnología, simulación, *Unreal Engine*, *Blender*, *Blueprint*, *hardware*, *software*, *Oculus Quest 2*.