



Compatibilidad de la simulación con WebGL

La plataforma de Eventos Virtuales está desarrollada en Unity y utiliza la tecnología WebGL para correr a través de los diferentes navegadores y con los siguientes requisitos mínimos de hardware:

Requisitos mínimos de hardware

Sistemas operativos compatibles

Windows 7, 8, 8.1 y 10

Mac OS X 10.6 o más reciente

Gráficos

Tarjeta de video con 2GB de memoria o superior

CPU

CPU de 4 núcleos o superior

Intel Core i5, i7, i9 o AMD Ryzer recomendado

Memoria RAM

2 GB de RAM (Se recomiendan 4 GB)

Tarjeta de Sonido

Bocinas integradas de tu laptop o bocinas externas de tu PC / Mac de escritorio

Acceso a Internet

Conexión Ethernet (por cable recomendado) o red Wi-Fi con mínimo 10 Mbps de velocidad

Navegadores

Chrome todas las versiones

Internet Explorer 11 (Ultima versión) Microsoft Edge

Safari 13.1.2

Firefox (Ultima versión)



Windows

El WebGL soporta Internet Explorer 11 o la nueva versión de Microsoft Edge. Si tienes Windows 8 o Windows 7, por favor actualiza tu navegador a la versión 11 o la nueva versión de Microsoft Edge. Si tienes una versión anterior de Windows, actualiza tu sistema operativo o utiliza un navegador compatible.

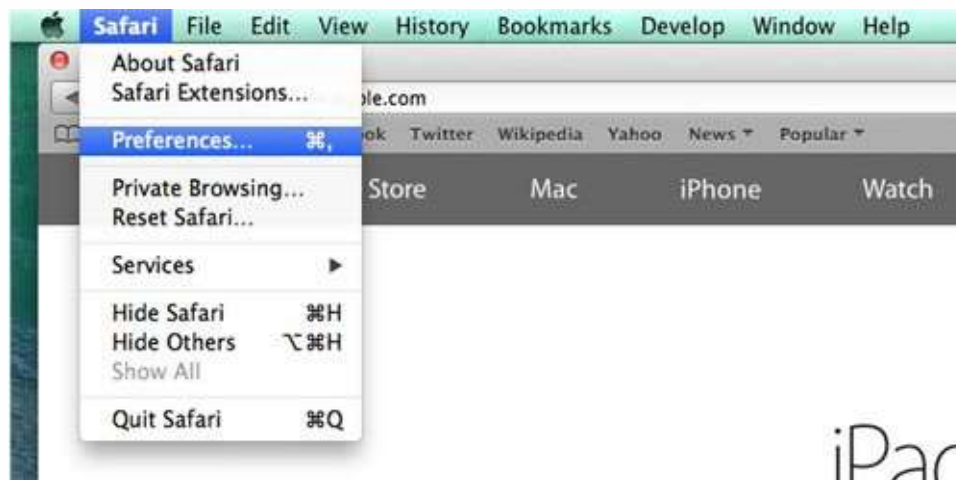
Chrome soporta completamente el WebGL en todas las plataformas. Si tienes problemas con el WebGL en Chrome, es probable que necesites actualizar Chrome a la versión más reciente.

WebGL no es compatible con Firefox en ciertos controladores gráficos. Si tienes problemas, por favor actualiza los controladores de tu tarjeta gráfica (Intel, AMD, o NVIDIA) o utiliza un navegador compatible.

Mac

La mayoría de las versiones de Safari soportan el WebGL. Para todas las versiones de Safari para Mac anteriores a 10.10 Yosemite, se debe habilitar el WebGL manualmente. Para hacerlo, sigue las siguientes instrucciones:

Ve a Safari > Preferencias



iPar

Ve a Opciones Avanzadas y marca la casilla "Mostrar el menú Desarrollo en la barra de menú."



Instituto Mexicano de Contadores Públicos



Ve a Desarrollo> Habilitar WebGL. Se debe marcar esta opción y habilitar el WebGL.



Si estas opciones no están disponibles, es probable que tengas una versión de Safari incompatible. Debes actualizar el sistema operativo Mac o usar un navegador compatible.



Google Chrome para Mac

Chrome soporta completamente el WebGL en todas las plataformas. Si tienes problemas con el WebGL en Chrome, es probable que necesites actualizar Chrome a la versión más reciente.

Firefox para Mac

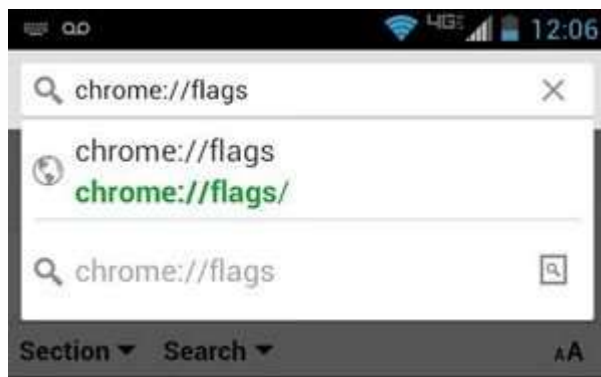
El WebGL es compatible con Firefox para todas las versiones de Mac superiores a Snow Leopard 10.6. Si tienes problemas, por favor actualiza a la versión más reciente de Mac o utiliza un navegador compatible.

Móvil

El WebGL es soportado únicamente a partir de la versión iOS 8. Si tienes problemas, por favor actualiza tu sistema operativo a la versión más reciente.

Android soporta el WebGL parcialmente. Si tienes una versión Chrome 37 o superior, se habilitará el WebGL automáticamente si es soportado. Si tienes una versión de Chrome más antigua, es probable que necesites habilitar el WebGL manualmente. Para hacerlo, sigue las siguientes instrucciones:

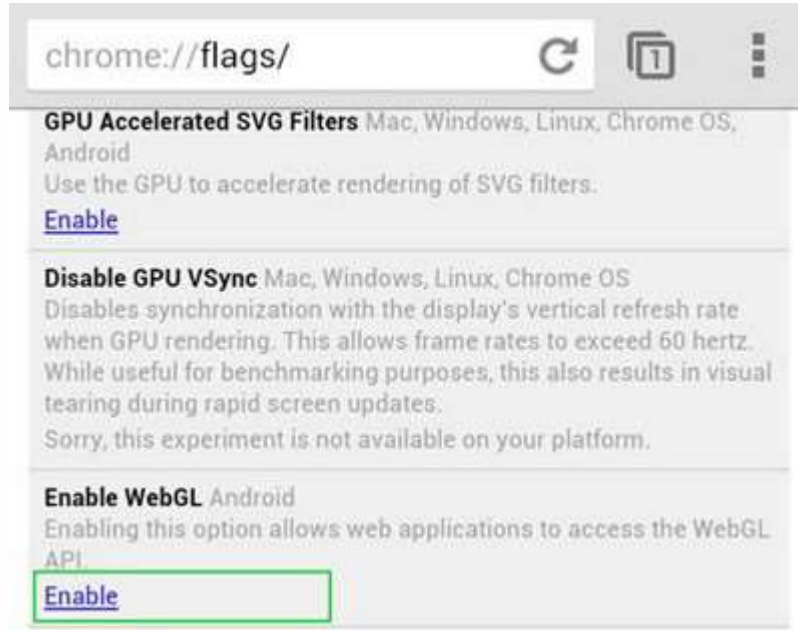
Escribe "**chrome://flags**" en la barra de dirección.



Desplázate hasta "Habilitar WebGL" y pulsa habilitar.



Instituto Mexicano de
Contadores Públicos



Nota: no todos los dispositivos Android soportan el WebGL.