Todo lo que siempre quisiste saber sobre **las gafas de realidad virtual**

En los **últimos 5 años** se ha avanzado en el campo de la visualización de gadgets como las gafas de realidad virtual.

Dos categorías Gafas de realidad virtual

"VR Cardboards" con una carcasa para encajar en el móvil con una App

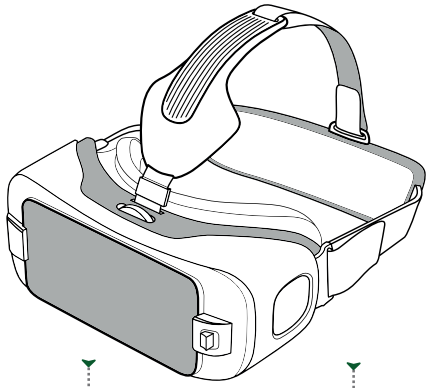
- Envían información **a cada ojo**
- Gracias al **giróscopo** del móvil saber exactamente dónde estamos mirando
- Son por ejemplo: **Samsung, Gear VR, o Google Daydream**

Otra categoría de gafas de realidad virtual

- Extraen todo el potencial de un **ordenador externo o vídeo consola**
- Quedan **conectadas por un cable** o emisor
- Son marcas como **Oculus Rift, HTC Vive o Playstation VR**

Punto fuerte de estas gafas: **Inmersión del usuario**

Avances de Google para democratizar esta tecnología



Aplicaciones gratuitas en Play Store para sumergirnos en la VR.

Aplicación "Tilt Brush" para dibujar en el mundo virtual y compartirlo.

App "Expeditions" para escuelas y profesores de diferentes partes del mundo en 360º.

@icemd

Novedades

Videojuegos es sector que más crecerá en el mundo virtual.

Marketing: demostraciones de producto y documentales.

Nuevos dispositivos para mejorar la experiencia de usuario.

Esferas que giran mecánicamente siguiendo los pasos del usuario (Virtusphere).

Más contenido en los **próximos meses**

En los **próximos años**

Se imponen **nuevos gadgets y se amplían las tecnologías** al servicio de la realidad virtual.

Inmersión todavía mayor.

Contenidos tendrán con alto grado de **realismo** ¿qué es real y qué virtual?

Algunas gafas proyectarán **objetos virtuales** sobre nuestra retina.

¿Quieres especializarte en realidad virtual?

Programa Superior en Realidad Virtual y Aumentada

+INFO

Pedro Diezma,
CEO y Executive Manager de Zerintia
y profesor de ICEMD