# LA REALIDAD VIRTUAL, EN NUESTRO DÍA A DÍA

*Posted on 04/04/2016 by Naider*

**Venimos escuchando hablar de la realidad virtual como algo que estará en nuestro día a día durante mucho tiempo, y parecía uno de esos inventos que nunca iba a llegar realmente a nuestras manos. Pero todo apunta a que el desarrollo tecnológico ha alcanzado la madurez necesaria para que el salto al mundo del gran público sea finalmente creíble, y a todas luces inevitable. La pregunta es si será a medio o largo plazo.**

**Tal como apunta un reciente artículo de TechCrunch, Microsoft, Oculus VR (propiedad de Facebook), HTC o Sony lanzarán sus modelos de cascos de realidad virtual este año,**

**el problema es que necesitarán conectarse a PCs o consolas de último modelo de precio muy elevado. Además, faltan por resolverse diversos problemas para alinear mejor la experiencia como usuario de la realidad virtual con el sistema sensorial del ser humano y minimizar las disonancias.**

**Una vez se resuelven dichos problemas, la realidad virtual podrá dar lugar a aplicaciones con poder de transformar multitud de sectores. Más allá de lo primero que se nos puede venir a la cabeza - la televisión, el cine, los videojuegos, el entretenimiento - debemos considerar todos los sectores en los que el cliente puede probar un producto o servicio antes de adquirirlo. Desde automóviles o venta de viviendas, hasta agencias de viajes, será posible experimentar virtualmente antes de vivir la experiencia real. La educación y la formación para profesionales son también un caldo de cultivo propicio para las experiencias de inmersión. Y las posibilidades para el mundo del diseño pueden resultar infinitas. Para que todo ello sea realmente posible, será necesario desarrollar todo un campo de creación de contenidos de software.**

**There are no comments yet.**