



«Hasta ahora, son pocos los que están listos para ponerse una cacerola en la cabeza»: dicen los expertos en realidad virtual la cual se convertirá en una parte importante de nuestra vida cotidiana.

Redacción



«Hasta ahora, son pocos los que están listos para ponerse una cacerola en la cabeza»: dicen los expertos en realidad virtual la cual se convertirá en una parte importante de nuestra vida cotidiana.

La multinacional «3Motion» presentó en Madrid el pasado 2 de marzo su nueva sede con productos que revolucionaran el mundo de la realidad virtual, reuniendo a expertos del sector de diferentes países, bloggers y representantes de los medios.

La realidad virtual atrae cada vez más la atención y el interés de los usuarios, profesionales del medio, además de a los representantes de la industria cinematográfica, convirtiéndose en una gran parte del arte moderno actual.

Los expertos coinciden en que la realidad virtual y la realidad aumentada son un nuevo avance que cambiará el mundo digital y la vida cotidiana, tan radicalmente como lo hicieron los ordenadores, la telefonía móvil o Internet.

La compañía «3Motion» invita a probar la tecnología más sofisticada, diseñada por su departamento de I+D. Dispositivos de realidad virtual que marcarán un antes y un después en la historia de la realidad virtual.

Convertirse en un piloto, poder hacer un ciclo muerto, o sentirse al volante de un Fórmula 1, nunca volverá a ser lo mismo. En la presentación, su responsable, Julia Soshina expuso las tendencias e innovaciones tecnológicas, además de presentar los avances del 2018.

Un mercado en auge

El mercado tecnológico, en cuanto a realidad virtual se refiere, crecerá más de 20 veces en 2020 en comparación con 2016, de 1.800 millones de euros a 37.700 millones de euros, según un informe de la compañía analítica SuperData. A finales de 2017, este mercado creció aproximadamente un 168%. Anteriormente, el banco de inversiones Goldman Sachs pronosticó que el volumen del mercado de realidad virtual y aumentada alcanzará los 20 mil millones para 2025 y la cantidad de usuarios de tales servicios, 95 millones y 315 millones respectivamente. La mayor parte del este mercado, es decir 11,6 mil millones de euros, serán destinados a videojuegos en 2025.

«3 Motion» es una empresa española que produce productos de realidad virtual en colaboración con la compañía rusa «Semz Vympel» y una empresa italiana Virtual Reality Srl.

