

Qualcomm se une a la moda de la realidad virtual

☒ Las compañías hoy en día buscan siempre expandirse a nuevos campos, sobre todo si estos ya tienen una alta demanda o es de sumo interés para el público, y donde estos buscan siempre al que ofrezca el mejor producto.

La situación ahora es que Qualcomm ha optado, y desde hace unos meses que la compañía había dado la entrada a su nuevo procesador Snapdragon 820, que por sus características está preparado para entornos virtuales de gran potencia.

Es por lo que la nueva plataforma de desarrollo llamada "Snapdragon VR SDK" la cual ha impulsado al desarrollo del nuevo producto de la compañía, es con el cual buscan impulsar el alcance de la plataforma, por medio del casco de realidad virtual autónomo, desarrollado por Goertek y que servirá como referencia a otras compañías para que creen dispositivos por su propia cuenta. Por lo que es ahí, donde entra a colar el nuevo Snapdragon VR820.

El sanpdragon VR820 cuenta con un diseño y especificaciones que son de Qualcomm, por lo que su equipo de realidad virtual nos ofrece la posibilidad de tener una experiencia virtual sin necesidad de [hardware](#) adicional.

Cabe destacar que Qualcomm no busca llevarlo a un mercado abierto a todo el público, es por ello que el Sanapdragon VR820, como fue dicho: **servirá de referencia a otras compañías para que creen dispositivos por su propia cuenta**, razón por la que no lo podremos ver hasta que otros fabricantes lancen sus propios cascos basados en el dispositivo y plataforma de Qualcomm.

Por ello se trata de un diseño **todo en uno** donde los

fabricantes sólo pondrán su marca y lo comercializarán. Sus características son realmente impresionantes gracias al Snapdragon 820, y que además de ser portátil e inalámbrico, cuenta con rastreo ocular por medio de dos cámaras integradas, otras dos cámaras exteriores para interactuar con el entorno, cuatro micrófonos, el uso de giroscopio, acelerómetro y sensores magneto-métricos.

La parte gráfica del Snapdragon VR820 viene por parte del GPU Adreno 530, que según la aprobación de Qualcomm, es capaz de alcanzar el potencial gráfico de las consolas de siguiente generación, dicho nivel llega a través de un panel AMOLED que ofrece una resolución de 1440×1440 píxeles para cada ojo, con una tasa de refresco de 70 Hz, es capaz de conseguir una reproducción de vídeo en 360 grados 4K en compresión HEVC.

El casco de realidad virtual de Qualcomm saldrá a la venta durante el último trimestre de este año para todo aquel fabricante interesado en el desarrollo de sus propios equipos.

fuentes: tecnomagazine.