

Realidad Virtual: Origen, presente y futuro



Se puede definir a la Realidad Virtual como un entorno virtual creado por un sistema para generar un mundo artificial donde el usuario puede interaccionar, sintiéndose como parte del mismo. Para poder entrar a ese mundo, se precisan de gafas o visores de realidad virtual, siendo los más conocidos las Oculus Rift, HTC Vive o PlayStation VR, pero sin olvidar visores más sencillos como Samsung Gear VR, Huawei VR o las simples Google Cardboard, posiblemente la mayoría de ellas amparándose en la nueva plataforma Daydream, de la propia Google.

Los inicios de la realidad virtual, aunque parezca increíble, no datan de este siglo, ni de finales del anterior, sino del SXIX con el invento del estereoscopio, aunque en los más cercanos años 60 del SXX tuvimos el interesante invento de Corneau y Bryan.

Pero la realidad virtual, al menos en estos últimos tiempos, ha estado más centrada en el entretenimiento, en concreto con los videojuegos. Es por eso que se dice que la Virtual Boy de Nintendo en 1995 fue la primera intentona desastrosa de llevar este mundo al jugador. Más cercano tenemos el año 2012 con la fiebre de las Oculus Rift que literalmente rompió los récords de financiación en Kickstarter.

Pero además de juegos, la realidad virtual puede aplicarse a otros campos como al entorno militar para los simuladores de vuelo o terrestres; a la educación para simulación de actividades; a la salud para ayudar a personas en procesos de recuperación; e incluso se puede aplicar al mundo de los deportes o al propio cine.

No obstante, se espera que para el 2020 el negocio de la realidad virtual mueva alrededor de 300.000 millones de dólares, y que todo lo que nos rodee, de una u otra forma, pueda tener cierta relación con este apasionante mundo de la realidad virtual.

La presente infografía, creada por la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, nos da un vistazo visual y ameno a esa historia, aún corta, de la realidad virtual.

Fuente: computerhoy.