

Realidad digital: datos extra y conclusiones

Durante los 4 post anteriores he hablado de lo que es la realidad digital y sus distintos tipos, puesto ejemplos de sus distintas aplicaciones y expuesto los principales riesgos asociados a esta tecnología y los distintos controles para gestionarlos. En este último post, quiero hacer una recopilación de distintos temas relacionados con la realidad digital que me he ido encontrando y que no encajaban dentro de los 4 post anteriores.

Dispositivos de realidad digital

Para poder utilizar esta tecnología, es necesario en muchas ocasiones disponer de un equipamiento específico. A continuación, os dejo una lista con los dispositivos más utilizados para cada tipo de tecnología de realidad digital.

Realidad aumentada: [1]

- Gafas de realidad aumentada
- Dispositivos móviles (tablets o móviles).

Realidad virtual: [2]

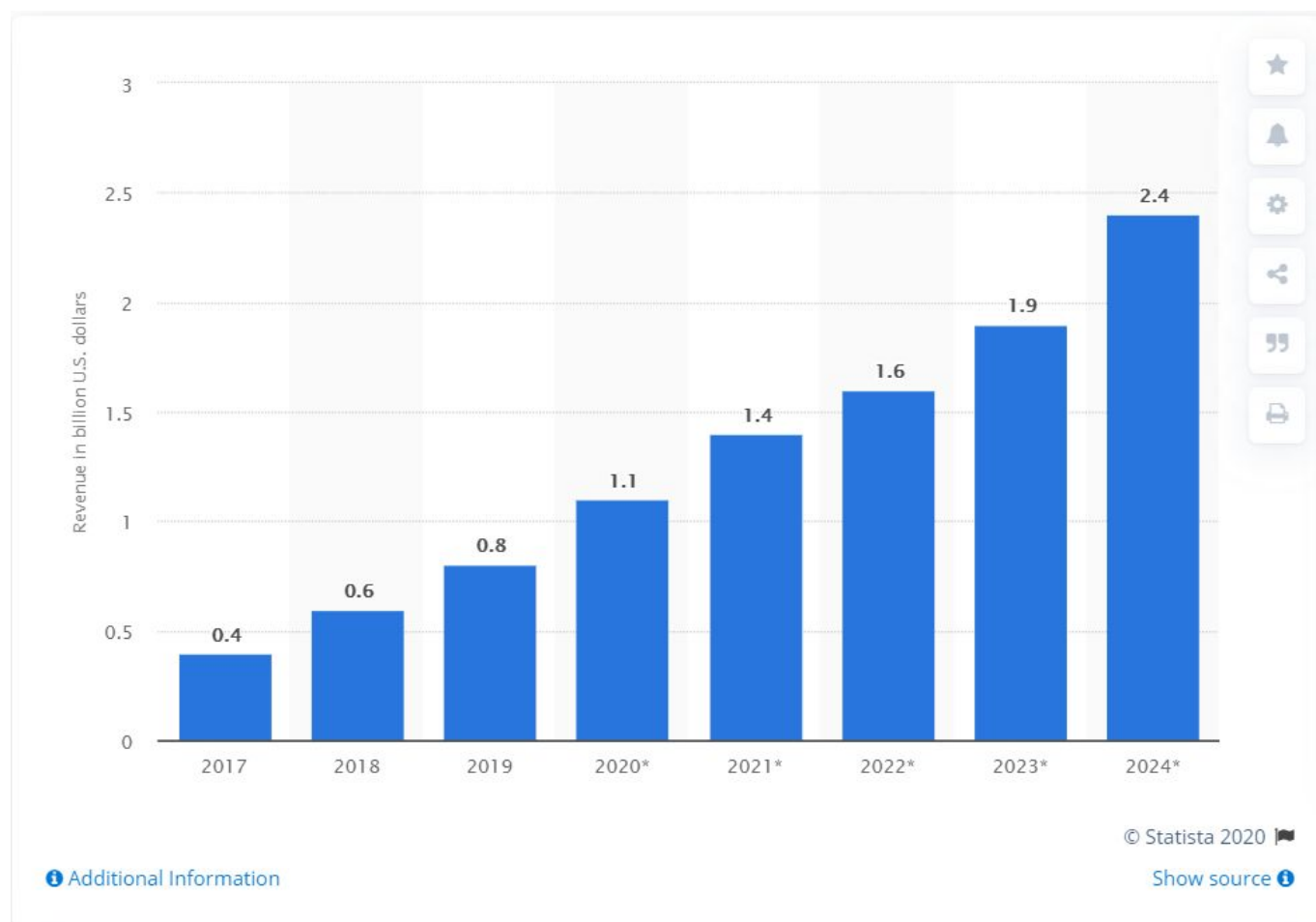
- Gafas
- Cascos
- Sensores de posición
- Controladores

Realidad mixta: [3]

- Gafas
- Cascos
- Dispositivos móviles (tablets o móviles).

Volúmenes de negocio

En los últimos años, la realidad digital ha ido creciendo, y en los próximos, se espera que este crecimiento sea todavía mayor. A continuación, os dejo una imagen donde se muestra el crecimiento desde 2017 hasta 2024 de los ingresos en el ámbito de los videojuegos, donde se ve que pasa de 400 millones de dólares en 2017 a 2.400 en 2024 [4].



Empresas clave

Con la creciente implantación de esta tecnología, han aparecido empresas que se dedican a desarrollar soluciones basadas en ellas. A continuación, os dejo una lista con las más importantes.

Realidad aumentada: [5]

1. Apple
2. Microsoft
3. Niantic
4. Zappar
5. Augmented Reality Labs
6. Lucyd
7. Magic Leap

Realidad virtual: [6]

1. Oculus VR
2. Google
3. HTC Vive
4. Unity
5. Microsoft
6. Samsung
7. Magic Leap

Realidad mixta: [3]

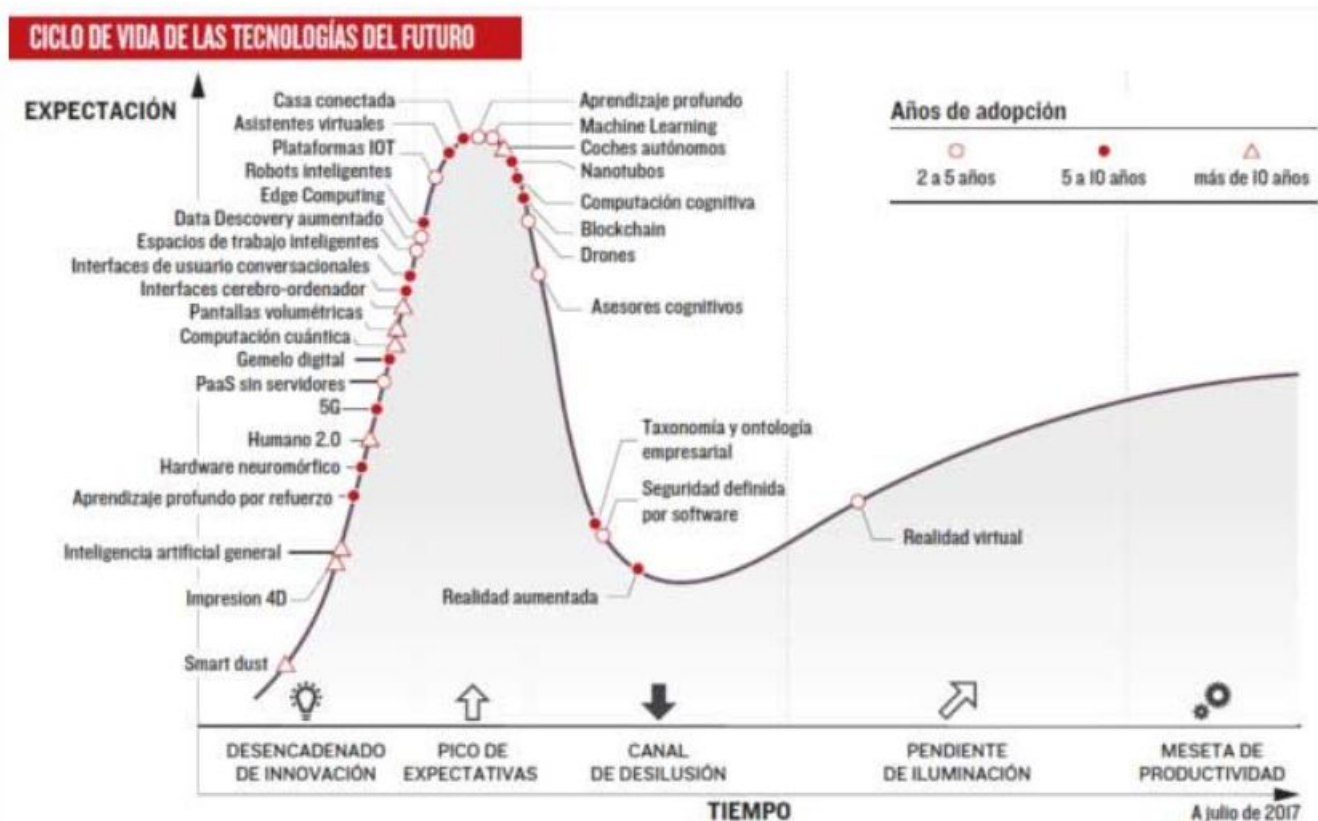
1. Microsoft
2. Magic Leap
3. MetaVision

Además, cabe mencionar también que los principales fabricantes han creados distintas tecnologías para trabajar con realidad digital, como serían, por ejemplo: Microsoft Windows Mixed Reality, Google ARCore, Apple ARKit o Vuforia [7].

Conclusiones

Después de estos 5 post, creo que la realidad digital es una tecnología de la que se lleva oyendo hablar muchos años, pero que todavía no se ha explotado demasiado. En mi opinión, ofrece muchas posibilidades, especialmente en un momento de pandemia como en el que nos encontramos donde la tecnología está adquiriendo una importancia todavía mayor de la que ya tenía. Considero que, aunque de momento parece que se asocia más que nada a la industria del videojuego, en unos años vamos a verla cada vez en más industrias, y que cada vez va a ser más accesible debido al abaratamiento que están sufriendo los dispositivos necesarios para poder utilizarla. Además, es una tecnología que

ya ha pasado el periodo de boom inicial y ya está más asentada, como se puede ver en la siguiente imagen [8].



Por todo ello, considero que cada vez vamos a oír hablar más de realidad digital, y que es bastante probable que tengamos que aprender a utilizarla en nuestro día a día.

Referencias

[1] https://es.wikipedia.org/wiki/Realidad_aumentada

[2] https://es.wikipedia.org/wiki/Realidad_virtual

[3] https://es.wikipedia.org/wiki/Realidad_mixta

[4]

<https://www.statista.com/statistics/499714/global-virtual-reality-gaming-sale>

s-revenue/

[5] <https://foundry4.com/7-augmented-reality-companies-to-watch>

[6] <https://www.gamedesigning.org/gaming/virtual-reality-companies/>

[7]

https://oceanobiblioteca.deusto.es/primo-explore/fulldisplay?docid=TN_cdi_pr_oquest_ebookcentral_EBC5759035&context=PC&vid=deusto&lang=es_ES&search_scope=default_scope&adaptor=primo_central_multiple_fe&tab=default_tab&query=any,contains,realidad%20virtual&offset=0

[8]

<https://www.baboonlab.com/blog/noticias-de-marketing-inmobiliario-y-tecnologia-1/post/los-expertos-anticipan-la-consolidacion-de-la-realidad-virtual-39#:~:text=Las%20previsiones%20econ%C3%B3micas%20de%20la,billones%20de%20d%C3%B3lares%20en%202020.&text=En%20este%20escenario%20los%20sistemas,y%20la%20AR%20el%20resto.>