GIRONA NOTICIES.COM
+ Periodisme

La realidad virtual, un mercado al alza

Actualidad Empresarial | 30/03/2023 | 00:00

Tanto en el mercado como en los ámbitos de la vida cotidiana, el uso de la realidad virtual y sus experiencias envolventes ha crecido de forma exponencial.

La industria del entretenimiento, con la creciente demanda de usuarios sobre la creación de experiencias lo más inmersivas posible, encuentra motivos para catalogar a la realidad virtual como “el ocio del siglo XXI”.

En España el crecimiento del sector ha quedado reflejado en empresas internacionales del ámbito tecnológico como Zero Latency donde, en un centro de realidad virtual Madrid, posiblemente el mayor de Europa y uno de los más grandes del mundo, se concentraron más de 200.000 visitantes.

La demanda de inmersión sensorial: la experiencia Free-Roam

Las experiencias de inmersión sensorial suponen vivir una experiencia real, con una sensación de presencia verosímil, cuando en realidad el usuario participa de entornos digitales ficticios.

El espacio artificial requiere cumplir con leyes físicas y ciertas características como poder moverse libremente por ese ámbito e interactuar con los objetos.

Si bien años atrás esto parecía un reto imposible, con el avance imparable de la tecnología, sumado al aumento de la inversión mundial y los nuevos hábitos de consumo en la industria del entretenimiento – con el sujeto reclamando ser más partícipe de la acción – configuraron un negocio millonario.

Dentro de este marco, Zero Latency emerge como una de las compañías pioneras en el mundo de la realidad virtual aplicada a los videojuegos. Se trata de una marca de origen australiano, con presencia en más de 30 países, y centros en diferentes puntos del territorio español.

La firma se distingue particularmente por aplicar una tecnología de VR Free-Roam, con un software que permite a los jugadores – hasta un máximo de ocho en total – moverse de forma simultánea por un espacio libre sin depender de cables o conexiones ni cumplir retos o misiones determinadas. En función de la generación del sistema el equipamiento puede variar, así Zero Latency en su Generación 2 equipa a los jugadores con una mochila y un headset conectado a la misma, mientras que en su Generación 3 ha logrado eliminar la mochila y solo es necesario el

headset.

El resto del equipamiento lo componen armas diseñadas y fabricadas en su propia fábrica, junto a cascos con micrófonos integrados y una altísima resolución de sonido que facilitan la máxima inmersión.

En la dinámica de actuación, el cuerpo de la persona se convierte en el controlador y el cerebro cree que todo es real. Asimismo, las personas pueden participar de un juego con calidad 4K y disfrutar de entornos creativos a gran escala.

Actividades de Team Building

Muchas empresas a través del área de Recursos Humanos apelan a las actividades de Team Building con el objeto de unir a los empleados y crear un ambiente laboral más relajado. La integración del equipo define al éxito de una compañía.

El sector del videojuego y entretenimiento a partir de Zero Latency también cuenta con instalaciones para organizar este tipo de eventos corporativos con equipamiento avanzado para reuniones, servicios de catering y presentaciones de producto.

Además, entre otras cosas, promueve simulaciones de trabajo en equipo en un ambiente controlado, actividades de respuesta y adaptación a situaciones de estrés y desarrollo de competencia inconsciente.

Con todo esto, se calcula que el mercado de la Realidad Virtual superará los 1.500 millones de euros en 2028, ya que el crecimiento anual del sector es superior al 30 %. Por su parte, Zero Latency ya ha superado los 3 millones de jugadores a nivel global.

Autor: Redacció

https://gironanoticies.com/empresarial/201655-la-realidad-virtual-un-mercado-al-alza.htm