

## **El extraordinario auge del sector de la realidad virtual y sus posibles aplicaciones a la vida diaria**

**Los progresos tecnológicos se suceden cada vez a mayor velocidad, de tal forma que lo que hace unas décadas tenía carácter futurible, hoy es prácticamente un hecho. Lo más destacable de la sociedad digital es la extensión de los grandes descubrimientos tecnológicos a amplias capas de la sociedad.**

Es probable que la Realidad Virtual evoque escenarios de futuro, pero lo cierto es que cada vez está adquiriendo una mayor presencia entre los medios de comunicación, el panorama empresarial y hasta en las tareas cotidianas. Aunque el uso de la Realidad Virtual se asocie, principalmente, al terreno del entretenimiento y de los videojuegos, su extrapolación a otros muchos campos se ha acentuado en los últimos años.

En el ámbito de la arquitectura, la realidad virtual ha sustituido al 3D en un clic ya que permite tener una visión totalmente real de lo que se va a construir o comprar. En el campo de la medicina los principales usos se orientan a la formación de estudiantes, operaciones de cirugía o el tratamiento de enfermedades.

Otro ejemplo del mayor peso de la realidad virtual es su progresiva aplicación en el sector educativo, en el que la creación de entornos y escenarios digitales de apariencia real tiene un efecto estimulador en el desarrollo socio-cognitivo de los más jóvenes. A la enseñanza que se sirve de las herramientas digitales, se le ha venido a denominar con el término de educación 3.0 en la cual, la enseñanza virtual tiene un papel destacado.

Euroinnova, empresa con una dilatada trayectoria en el sector de la formación online, siempre ha abogado por las ventajas que la enseñanza virtual comporta, como una mayor accesibilidad, la continua actualización de contenidos, el ahorro de costes y el respeto con el medio ambiente, entre otras.

Sin embargo, parece que la mayor transformación está aún por llegar. Como se dejaba entrever al comienzo, varios expertos coinciden en que las investigaciones y los progresos que se deriven de ellas, harán posible una aminoración de los gastos del sector de la realidad virtual, de tal forma que el conjunto de las organizaciones que configuran el tejido empresarial estarán en disposición financiera para acceder a este tipo de tecnología.

### **Datos de contacto:**

Sara Ávila

Categorías: [Educación E-Commerce](#)

---

**NotasdePrensa**

<https://www.notasdeprensa.es>