

La realidad virtual de Zuckerberg trasciende del entretenimiento a lo social

El Second Life se está convirtiendo en un sueño palpable con las eliminaciones de las barreras físicas en los mundos virtuales

Para Facebook, la realidad virtual tiene el potencial de convertirse en la plataforma más social de la historia. Por ello mismo, la adquisición de Oculus y la colaboración con Samsung tienen mucho sentido. Es necesario la creación de un mercado que no existe y, para ello, aunque el primer objetivo pasa por revolucionar la industria de los videojuegos con la aprobación de los entusiastas, se van acercando a la gran meta, convertir en algo palpable Second Life, el sueño de la década pasada y, con ello, eliminar las barreras físicas como ninguna otra manera de comunicación antes.

Aunque se han mostrado grandes novedades, lo que realmente impresionado ha sido cómo se ha avanzado los avatares, representaciones físicas de cada persona en el mundo virtual, respecto a lo presentado hace seis meses. Ahora se puede interaccionar, abrazar, sonreír o expresar sentimientos negativos. Pese a ello, son sólo el primer paso de un futuro en el que no será complicado ver personas donde ahora se observan dibujos que tratan de simular personas.

Son varios los retos que la compañía se ha marcado para conseguirlo: no únicamente hace falta humanizar más a los avatares, sino conseguir mejoras técnicas mediante inteligencia artificial y predicción que reduzcan la latencia. Si esta no existe en el mundo real, hasta que no se mitigue en el virtual el usuario no podrá gozar de una experiencia totalmente inmersiva.

Los mandos "Touch" se lanzarán en diciembre por 200 dólares.

El ocio de toda la vida, el de jugar a las cartas con los amigos, también ha estado muy presente, así como ciertos usos para entornos de trabajo. Todos ellos son contextos que requieren relativa libertad de movimientos, motivo por el cual en Oculus están obsesionados con eliminar los cables del kit al PC. Tanto es así que, aunque de momento sólo haya hecho aparición como prototipo, la compañía lo tendrá en el mercado como solución de gama intermedia en no mucho tiempo. En cuanto a los PC, la buena noticia es que se ha reducido aproximadamente a la mitad el precio de contar con uno, de los 1000 dólares a los 500.

El contenido de este comunicado fue publicado originalmente en la página web Hipertextual

Datos de contacto:

Nota de prensa publicada en:

Categorías: [Internacional](#) [E-Commerce](#) [Dispositivos móviles](#) [Innovación Tecnológica](#) [Bienestar](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>