

Oportunidades de la Realidad Virtual en las pymes

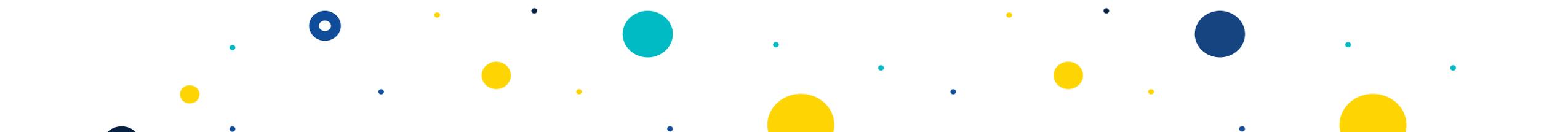


red.es



UNIÓN EUROPEA

Índice

- > **Introducción** **03.**
 - > **Definición de Realidad Virtual, Realidad Aumentada y la evolución de la tecnología** **04.**
 - > **Aplicabilidad de la Realidad Virtual en pymes** **05.**
 - > **Beneficios de utilizar la Realidad Virtual en un ámbito empresarial** **06.**
 - > **Pasos a seguir para su implementación** **07.**
 - > **Herramientas o tecnologías de Realidad Virtual para pymes** **08.**
 - > **Conclusiones** **09.**
- 

Introducción

La Realidad Virtual (RV) crea un entorno de apariencia real, en el cual, a través de un dispositivo como las gafas o cascos de RV, **la persona percibe ese mundo como si estuviese inmerso en él.** Es decir, se simula la presencia física de la persona en ese mundo virtual.

Esta **tecnología**, que a nivel de opciones de ocio y arte resulta especialmente **llamativa**, también ofrece numerosas oportunidades de aplicabilidad por parte de empresas de distinto tamaño, incluido **pymes.**



Definición de Realidad Virtual, Realidad Aumentada y la evolución de la tecnología



REALIDAD VIRTUAL

Proporciona un entorno totalmente virtual que puede simular un entorno real o crear uno ficticio.



REALIDAD AUMENTADA

Se añade una capa virtual con objetos, imágenes, textos, etc. sobre el mundo real que está siendo presentado mediante una cámara de un dispositivo, ya sea móvil o unas gafas.

Evolución de la tecnología:

- Años 50: RV hunde sus orígenes con la creación de Link Trainer.
- Siglo XX: auge de videojuegos
- 2012: creación del dispositivo que nos hace entender la RV como hacemos ahora.
- Expertos prevén un crecimiento en el mercado europeo a un ritmo del 24,9% interanual hasta 2027.

Aplicabilidad de la Realidad Virtual en pymes



Marketing y Promoción



Showrooms virtuales



Educación



Uso para formación de los equipos de la pyme



Psicoterapia



Medicina



Turismo



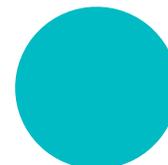
Industria, Investigación y mejora del producto



Arquitectura



Cultura, arte, entretenimiento



Beneficios de utilizar la Realidad Virtual en un ámbito empresarial



Efecto Wow y diferenciación en la promoción



Reducción en costes de formación



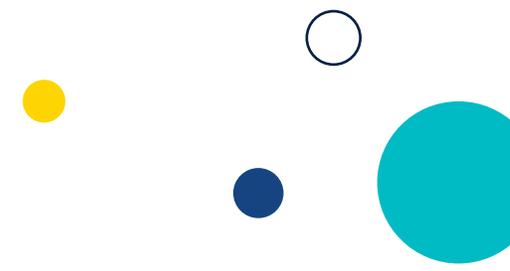
Eficiencia en el diseño y fabricación



Ampliación de público objetivo



Mejora en la toma de decisiones



Pasos a seguir para su implementación

Lo primero es definir el ámbito para el cual se quiere utilizar la RV, su finalidad, para lo cual una asesoría de expertos que analice el negocio de la pyme y sus posibles usos puede ser un buen paso. Una vez establecido dicho uso, **se llevan a cabo una serie de pasos:**

- 1. Análisis de requerimientos**
- 2. Desarrollo de interfaz (UI/UX)**
- 3. Desarrollo de elementos 3D**
- 4. Desarrollo de software**
- 5. Control de calidad**
- 6. Gestión del cambio**
- 7. Lanzamiento**
- 8. Publicitar**
- 9. Mantenimiento**

Herramientas o tecnologías de Realidad Virtual para pymes

Dispositivos de RV:

 Meta (Facebook, Oculus)

 Bigscreen

 Pimax

 Pico

 VIVE HTC vive XR

 Apple Vision PRO

 Play Station PS VR2

Plataformas:

 Meta

 Apple

 Engage

 Spatial

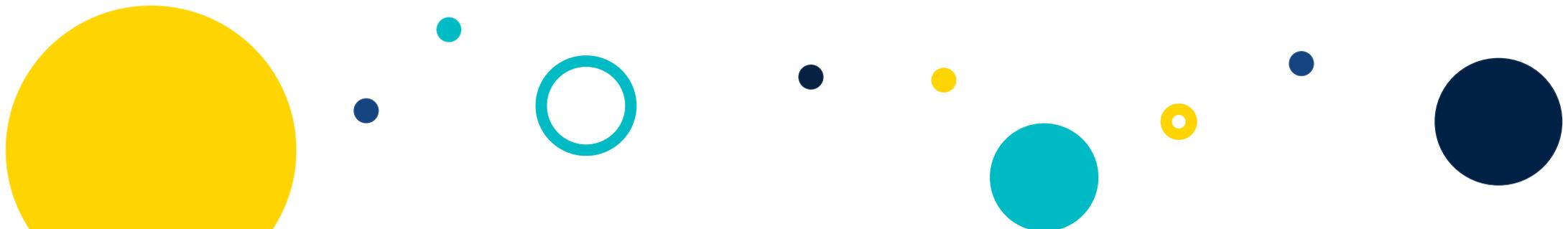
 NAKA
Immersive experiences at scale
by NTT DATA

NAKA (NTT DATA)

Conclusiones

La Realidad Virtual es hoy en día una **potente herramienta** para mitigar riesgos, presentación de contenidos inmersivos y/o que no son fácilmente accesibles y una vía para transportar a usuarios a entornos que consigan que las cosas sucedan.

Ya son muchas las grandes empresas que se han unido a una carrera trepidante por ser los punteros en esta tecnología y herramientas.



Acelera *pyme*



red.es



UNIÓN EUROPEA

Fondo Europeo de Desarrollo Regional
"Una manera de hacer Europa"