



CAPTACIÓN DEL TALENTO



Cultura del emprendimiento digital

Tendencias tecnológicas en el mundo rural

María Acevedo Godoy - Prexenz



PREXENZ

VR-AR STUDIO



PREXENZ

VR-AR STUDIO

Realidad Virtual

Realidad Aumentada

Videojuegos

Investigación

La realidad virtual

La Realidad Virtual (RV) es un entorno de escenas y objetos de apariencia real (generado mediante tecnología informática) que crea en el usuario la sensación de estar inmerso en él.

Dicho entorno se contempla a través de un dispositivo conocido como **gafas o casco de Realidad Virtual**. Gracias a la RV podemos sumergirnos en **videojuegos** como si fuéramos los propios personajes, aprender a operar un corazón o mejorar la calidad de un entrenamiento deportivo para obtener el máximo rendimiento.



La realidad aumentada

La Realidad Aumentada inserta objetos virtuales en el contexto físico y se los muestra al usuario usando la interfaz del ambiente real con el apoyo de la tecnología. Este recurso viene revolucionando la forma en que lidiamos con nuestras tareas.

De ese modo, podemos afirmar que la Realidad Aumentada se caracteriza por:

- combinar el mundo real y el virtual;
- **interactuar** con todas las capacidades físicas del entorno (en tres dimensiones);
- ofrecer una interacción en **tiempo real**;
- adaptarse al entorno en que se inserta.



El Metaverso

El concepto de **Metaverso** plantea una red/ecosistema de mundos virtuales desarrollados bajo una serie de estándares abiertos y con una tecnología común de validación de posesiones e identidades. Una nueva forma de acceder al contenido de Internet en tres dimensiones.

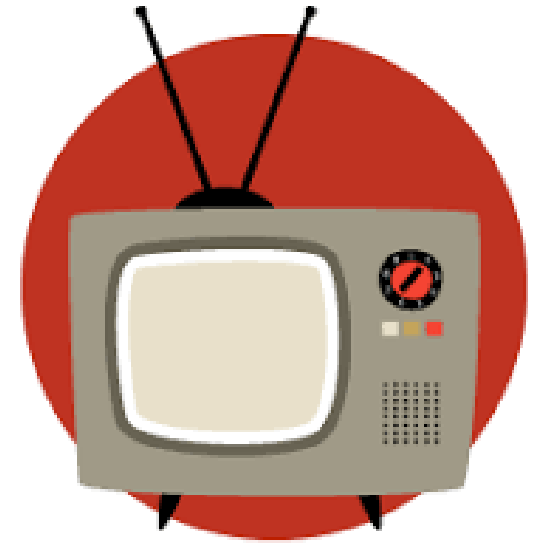
Se trata de un ecosistema al que se accede mediante las **tecnologías XR**, compuesto por mundos virtuales tridimensionales, en el que un usuario, mediante un avatar, puede viajar entre dichos mundos para interactuar con otros usuarios y con los propios entornos.



I+D+i

Software de producción virtual en tiempo real

- Fusión con croma en tiempo real
- Realidad aumentada
- Trackeo de elementos virtuales y efectos especiales
- Sincronización mediante tracker de cámara física y virtual





Videojuegos

Pink Goo

- Party game que combina realidad virtual con teléfonos móviles.
- Multijugador local.
- Mecánicas innovadoras como saltar, gritar o bailar que buscan generar un entorno divertido y gracioso.
- All vs All independientemente del dispositivo.

Casos de uso en Extremadura

Recreación histórica

- Visita al Templo de Diana en Realidad Virtual

Permite ver como era el templo y sus alrededores hace 2000 años e interactuar con los objetos propios de la época.

- La Cueva de Maltravieso

El objetivo del proyecto es permitir la visita a un lugar actualmente cerrado al público por motivos de conservación.

Muestra información interactiva y un juego para aprender sobre las técnicas llevadas a cabo en las pinturas rupestres.

Casos de uso en Extremadura

Formación

neoSkills

Se trata del primer simulador de realidad virtual diseñado por un equipo tecnólogos junto a investigadores en psicología, pedagogía y neurociencia, orientado a la formación y evaluación de soft skills en el lugar de trabajo, como comunicación, liderazgo o trabajo en equipo.



PREXENZ

VR-STUDIO

