

Juan Rivas

Ceo en [6D lab](#)



Siempre he sido una persona muy inquieta, desarmaba todos los juguetes de mis hermanas, he necesitado saber el funcionamiento de todo cuanto me rodeaba. Profesionalmente he dedicado gran parte de mi vida al sonido profesional, en conciertos, grabaciones, retransmisiones, radio, I+D... y un larguísimo etc. Pero la asistencia a la conferencia I/O de Google en San Francisco en el 2014 me abrió un campo totalmente nuevo en el que desarrollar nuevas ideas.

Fue en ese evento donde por segunda vez, y ya adulto, tome contacto con la Realidad Virtual. Se presentaba “Cardboard”, un dispositivo de cartón que “democratizaba” una tecnología poniéndola al alcance de cualquier persona que tuviera un Smartphone. Fue la semilla de la empresa 6D lab: la producción de visores de realidad virtual económicos basados en las cardboard pero con mejoras significativas que hicieran atractivo introducirse al usuario en la VR.

Casi tres años han pasado desde aquella convención en San Francisco y la evolución de la realidad virtual ha sido espectacular. Durante este tiempo hemos visto como algo que en un principio podía parecer una curiosidad orientada a los más “geek” ha ido afianzándose en todos los campos posibles: marketing, ocio, ingenierías... Hoy en día, todas las empresas han vuelto sus ojos hacia una tecnología que convierte en realidad (virtual) cualquier idea que se nos pase por la cabeza.

Este crecimiento exponencial en los avances técnicos aplicados a la Realidad Virtual y Realidad Aumentada nos han dejado a día de hoy una gran variedad de visores y la aparición de “periféricos” que llevan la Realidad Virtual un paso más allá, como plataformas para movernos libremente en ese entorno, guantes hápticos que permiten “tocar” lo virtual, y todo tipo de simuladores deportivos, industriales o para juegos.

La pregunta podría ser ¿pasará lo mismo con la realidad virtual que con otras tecnologías como aquel LaserDisc, o el 3D en televisión que se quedaron en meras curiosidades y no consiguieron implantarse en el gran mercado?

Desde mi punto de vista está pasando todo lo contrario. La Realidad Virtual ha venido para quedarse y formar parte imprescindible de la vida de todas las personas en un futuro no muy lejano. Como los teléfonos móviles: No hace muchos años, sólo estaban al alcance de unos pocos privilegiados y hoy en día es inconcebible imaginarse a una sociedad sin que todos tengan su propio Smartphone. Hasta los niños. Y no creo que paremos hasta que pase lo mismo con esta tecnología. Acabaremos comprando metros cuadrados virtuales de las calles que recorreremos y si no me equivoco, al mismo precio que los reales.

¿Qué nos depara el futuro? Sin duda, la presencia de dispositivos de realidad virtual y realidad aumentada en todos los hogares y empresas. HTC Vive, Óculus, Samsung Gear o PlayStation VR son los primeros en la carrera por hacerse con el gran mercado de esta tecnología. Pero es cuestión de tiempo (y no mucho) que normalicemos esta tecnología como hemos hecho con los ordenadores, los teléfonos móviles o los GPS. Nos espera un gran futuro en la realidad virtual.