**¿Una revolución en el mundo de la RV o un nuevo juguete caro? Lo que Apple Vision Pro cambiará para los consumidores y el sector**

*Los productos de Apple tienen una curiosa tendencia a poner el mundo de cabeza, pero ¿repetirá el gigante tecnológico su éxito con Apple Vision Pro?*

Cada cierto tiempo, Apple lanza productos innovadores que cambian la vida de millones de personas; pero en los últimos años, con presentaciones espectaculares, sólo se nos han mostrado dispositivos existentes modificados y más potentes. La industria está ávida de nuevas tendencias, y las gafas de realidad mixta Vision Pro de Apple, que se mostraron al público en general a principios de junio, son una bocanada de aire fresco.  
  
El equipo, con un extraño diseño futurista (que muchos asemejan a unas gafas de esquí), es [un intento](https://www.apple.com/newsroom/2023/06/introducing-apple-vision-pro/) del gigante tecnológico por "combinar a la perfección el contenido digital con el mundo físico". Los observadores tecnológicos creen que realmente tiene posibilidades de convertirse en el dispositivo RA/VR (realidad aumentada/realidad virtual) tecnológicamente más avanzado disponible para los consumidores en la actualidad.

Para saber qué podemos esperar de Apple Vision Pro, hemos pedido a **Sam Frish, experto en I+D de** [**SoftServe**](https://www.softserveinc.com/en-us/corporate-social-responsibility/diversity-equity-and-inclusion), compañía global de TI líder en desarrollo de software y consultoría,y **gran conocedor de la realidad aumentada**, que analice el nuevo producto y su impacto en los consumidores, las empresas y el sector informático.

**El iPhone en el mundo de la realidad virtual**  
  
Los rumores de que la firma avecindada en Cupertino estaba trabajando en tecnologías de realidad virtual, circulan desde hace aproximadamente una década. Aunque Apple no lo había anunciado oficialmente, la base de las especulaciones eran un [equipo secreto de RV](https://www.ft.com/content/d9d3b86c-c67f-11e5-808f-8231cd71622e), la compra de startups de RA, la disponibilidad de patentes de RV y mucho más.

En la década de 2010, empezaron a aparecer los cascos de primera generación de Oculus, HTC, Sony y Magic Leap, y parecía que el escenario futurista ya estaba aquí, y que pronto todo el mundo tendría un casco de RV a la altura de un smartphone. Pero una década después, todavía no hemos visto la esperada revolución de la RV.

Básicamente, estas tecnologías son bien conocidas por los jugadores y también son muy utilizadas por las empresas. Por ejemplo, uno de los desarrollos de SoftServe llamado Magic Box, permite interactuar con gemelos digitales de objetos en realidad aumentada. Esto, entre otras cosas, permite detectar y arreglar averías en RA, como roturas de motores, etcétera. La RA también puede ser de gran utilidad en el campo de la medicina, por ejemplo con el bio-holograma Touch My Heart, que se puede tocar físicamente e interactuar con él para formar a futuros cirujanos o realizar consultas antes de las operaciones.

Sin embargo, nadie ha conseguido aún alcanzar un nivel masivo en el que los dispositivos de RV pasen a formar parte de nuestra vida cotidiana, como los smartphones. Apple bien podría cambiarlo todo. A la compañía se le da bien entrar en un mercado que ya ha sido lanzado y probado por otros, creando un producto mejor y de mayor calidad que sus competidores.

En palabras sencillas, puede convertir las gafas de realidad aumentada en un producto de masas y dar un nuevo impulso a la industria simplemente porque es Apple. Y son geniales.

**De cara al futuro: lo que Apple puede cambiar**

La primera oleada de RV surgió del arte allá por 1968, y más tarde estas tecnologías se utilizaron para simulaciones militares. En la tercera ola, en el 97, el consumidor masivo tuvo la oportunidad de probar la RV por poco dinero (de hecho, fue entonces cuando yo mismo conocí la realidad virtual y me di cuenta de que quería dedicarme a ella). Con la llegada de los cascos de nueva generación de grandes empresas, como Samsung u Oculus, hemos entrado en la cuarta fase de la evolución. Y con el lanzamiento de Apple Vision Pro, es probable que se abra la puerta a una dimensión completamente nueva, porque este dispositivo aporta al menos algunos cambios importantes al mundo de la RV.

**Difuminar las fronteras entre el mundo virtual y el físico**  
  
El nuevo dispositivo de Apple se basa en el concepto de computación espacial, que combina contenidos digitales con el mundo físico. La idea es que varias capas de mundos virtuales se combinan con el mundo real, esto se ve claramente de forma visual en la imagen de Magic Leap, con la que [presentaron](https://www.magicleap.com/news/magic-leap-announces-partnership-with-google-cloud-to-build-the-next-era-of) el concepto de computación espacial. Parece sencillo, pero en el fondo, este concepto aún tiene muchos retos tecnológicos sin resolver.

A nivel doméstico, esto puede mejorar nuestras vidas. Podremos ver películas desde cualquier lugar de la casa, personalizar la pantalla y los ajustes, o tener toda la información que necesitamos delante de nosotros, mientras hacemos cosas simultáneamente en el mundo real. Teniendo varias gafas en nuestro arsenal, podremos alcanzar un nuevo nivel de interacción en grupo con los contenidos: por ejemplo, organizar una película conjunta con un grupo de amigos, pero con ajustes personalizados.

Hasta ahora, el gran consumidor podía sumergirse en la realidad virtual, pero no situarse en la encrucijada de los mundos físico y digital al mismo tiempo. Así que Apple Vision tiene un enorme potencial para difuminar las fronteras entre muchas dimensiones. Por un lado, puede atraernos aún más al mundo online (que es lo que quieren empresas como Apple), pero por otro, ocurrirá sin interrumpir la vida real.

**Contenidos digitales más completos**

Hoy consumimos contenidos desde pantallas planas de teléfonos, portátiles o televisores. La realidad aumentada abre la puerta a un mundo de contenidos más natural y multidimensional. Mediante la computación espacial, con el tiempo será posible obtener la misma experiencia desde unas gafas, las luces de la ciudad, paneles en la pared o un proyector. Al fin y al cabo, en la mayoría de los lugares, vaya a donde vaya el usuario, las capas de realidad virtual o aumentada permanecen con él y se alinean con el mundo real.

Imagina que estás eligiendo un departamento, y en lugar de un video o una foto, puedes recorrerlo desde la comodidad de tu casa, ver con detalle todo lo que te interesa, y además la experiencia será verídica y realista, no adornada ni selectiva.

**Colaboración e interacción entre las personas**

No es de extrañar que Apple haya hecho que Zoom, Teams y Webex estén disponibles inmediatamente en el sistema operativo VisionOS. Estoy seguro de que con la ayuda de las gafas, en el futuro será posible comunicarse de forma mucho más natural en el mundo online. Por ejemplo, en lugar de escribir en un teclado o seleccionar programas con un trackpad, será posible hacerlo con los ojos o con gestos.

Por último, si estos dispositivos ganan popularidad entre el gran público, podemos hablar con seguridad de un impacto positivo en el mercado informático, ya que crecerá la necesidad de especialistas. Basta con ver un ejemplo reciente: tras el anuncio de que Apple está trabajando con Unity para crear aplicaciones 3D para gafas, las acciones de la segunda empresa se dispararon un 17%, el mayor salto desde que Unity salió a bolsa en 2020.

No todo el mundo puede permitirse entrar en el mundo de la realidad mixta, ya que Apple ha fijado un precio de 3,499 dólares para el nuevo producto, siete veces superior al de algunos competidores. Esto provocó fuertes reacciones entre blogueros y medios de comunicación, ya que es difícil hablar de consumo masivo a este precio.

Sin embargo, la tecnología de Apple nunca se ha caracterizado por sus precios bajos, y los fans de la marca probablemente podrán permitirse adquirir este dispositivo. Por otra parte, esta versión de Apple Vision Pro se puede llamar un "punto de entrada", y por sí sola es poco probable que ponga al mundo de cabeza. Más bien, la cuestión es que con el lanzamiento de sus gafas, Apple ha marcado una nueva tendencia que el mercado tecnológico llevaba mucho tiempo esperando; y en los próximos años, sin duda, veremos muchas más cosas interesantes.