

Lectura de interés: La realidad virtual que revolucionará los parques temáticos.  
Bienestar Institucional

TECNOLOGICA FITEC

Bucaramaga, mayo de 2020

**Contenido**



<b>DIRECCIÓN ESTRATÉGICA</b>	<b>Código:</b> OD-DE-01
	<b>Fecha:</b> 06/01/2017
<b>INFORME</b>	<b>Versión:</b> 2
	<b>Página:</b> 2 de 4

1. Proceso : Lectura de gran interés y de incidencia en las instituciones de formación tecnológica en sistemas.
2. Nombre del indicador: Lectura y conocimiento
3. Responsable: Edith Patarroyo Mora
4. Desarrollo:



La sofisticación a la que ha llegado la industria del entretenimiento provoca que cada aparición de un nuevo dispositivo sea saludada como la definitiva. La que va a enviar para siempre al desván del olvido al cine. La que arrinconará a los videojuegos de consola. La que nos permitirá tener experiencias más reales que la vida real. Ese momento todavía no ha llegado y tal vez no llegue nunca, pero en los últimos años la realidad virtual ha dado un salto de gigante que pronto le permitirá disputar la hegemonía a las formas tradicionales de ocio.

Kevin Williams, director y fundador de la consultora KWP Limited, ha sido testigo de esta evolución desde todos los ángulos posibles. Fue desarrollador de videojuegos en los ochenta, la época dorada de los arcades, ha trabajado para gigantes como Disney en la planificación y desarrollo de sus

<b>DIRECCIÓN ESTRATÉGICA</b>	<b>Código:</b> OD-DE-01
	<b>Fecha:</b> 06/01/2017
<b>INFORME</b>	<b>Versión:</b> 2
	<b>Página:</b> 3 de 4

parques temáticos y es, desde hace años, uno de los expertos y divulgadores de referencia mundial respecto a la aplicación de la realidad virtual en experiencias para el gran público.

Aunque la realidad virtual ya es un terreno conquistado a pequeña y mediana escala para el consumo doméstico, el próximo paso debería ser que esta forma de ocio alcanzara el nivel de popularidad y efectividad que logró el cine durante el pasado siglo. Williams cree que se llegará a este punto, aunque si queremos vivir experiencias realmente impactantes hay que ir más allá de la VR: “cuando hablamos de inmersión no nos referimos únicamente a la realidad virtual, también hay que contar con la realidad aumentada, proyecciones en 3D y mapping. Es lo que llamamos sistema de entretenimiento de realidad mixta”.

Lecturas de apoyo:

<https://one.elmundo.es/>

<https://one.elmundo.es/la-realidad-virtual-que-revolucionara-los-parques-tematicos/>

En conclusión:

El próximo año veremos el primer ejemplo de lo que Williams describe: la apertura de un espacio ambientado en Pandora, el planeta donde se desarrollaba la acción de “Avatar”, la famosa película de James Cameron, en el parque Disney de Florida.



DIRECCIÓN ESTRATÉGICA	Código: OD-DE-01
	Fecha: 06/01/2017
INFORME	Versión: 2
	Página: 4 de 4

El director de KWP conoce de cerca el proyecto y asegura que “tendrá la última tecnología disponible para hacernos creer que realmente estamos en otro planeta”. Si las expectativas puestas en el proyecto se cumplen, significará que el entretenimiento digital ha alcanzado la mayoría de edad y está listo para dominar la industria del ocio.

Bucaramanga, mayo de 2020.

**BIENESTAR INSTITUCIONAL**