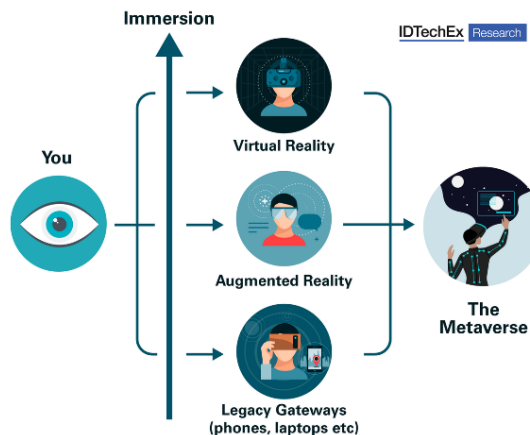


Equipamiento necesario para disfrutar de la realidad virtual

Lo cierto es que, para empezar a disfrutar de las posibilidades de la realidad virtual, únicamente necesitaríamos de unas gafas. Ahora bien, si queremos que la experiencia sea aún más enriquecedora, lo normal es que el sistema resulte algo más complejo:

- **Gafas** de realidad virtual.
- **Auriculares** de diadema o de botón para abstraernos aún más del mundo real.
- **Mandos o guantes** que hagan que el entorno responda a nuestras acciones (en un futuro serán sustituidos por dispositivos que obedezcan a nuestro pensamiento).
- Un **emisor**, si es que las gafas no son capaces de desarrollar en entorno virtual por sí mismas.
- Un **software especialmente desarrollado** para la experiencia que queremos vivir.
- Entorno especialmente adaptado a la actividad a desarrollar en cada momento.



El software que se utiliza en la realidad virtual en salud debe pasar una serie de filtros mucho más exigentes que el que se usa meramente con fines recreativos. Su fin no es únicamente el de entretener, sino que debe **buscar una respuesta muy específica por parte del paciente**. Es decir, no basta con que una compañía diseñe una experiencia y la lance al mercado.

En este caso deben ser los propios especialistas los que soliciten la experiencia virtual en cuestión, y esta debe **responder a una serie de necesidades facilitando a su vez el cumplimiento de una serie de objetivos**.

Diversos modelos de gafas Virtuales

Microsoft Hololens 2.-



Este visor está diseñado para el uso de hologramas en el entorno educativo. Al ser imágenes tridimensionales, los estudiantes podrán caminar a su alrededor,

manipularlas y realizar determinados movimientos para interactuar con ella.

Gracias a la presencia de un sensor para el seguimiento de la mirada, esa interacción es más real y ofrece un ángulo de visión más amplio. Cuenta con un mecanismo para colocarse las gafas que no necesita reajustarlo y está fabricado con fibra de carbono ligero. El diseño, además, permite que los alumnos que usen gafas no tengan que quitárselas al usar este modelo.

HP Reverb G2.-



Equipadas con altavoces, sus dos paneles LCD ofrecen una resolución de 2.160 x 2.160 píxeles, por lo que se consiguen gráficos definidos con toda la gama de colores RGB.

En este modelo, además, se puede ajustar la distancia interpupilar (DIP), es decir, el ancho de las lentes en función de distintas distancias oculares para conseguir una mayor comodidad. Incluye cuatro cámaras para realizar el seguimiento de los movimientos y los mandos de los que se acompaña para controlar las imágenes tienen un diseño ergonómico.

Lenovo Gafas de Realidad Virtual Mirage Solo VR



Sin cables, sin teléfono y sin ordenador, son autónomas y cómodas de llevar: pesan 645 g, cuentan con almohadillas gruesas y transpirables, además de una goma ajustable a las medidas de la cabeza del usuario.

Están equipadas con WorldSense, una tecnología creada por Google que percibe el movimiento espacial sin necesidad de sensores externos, por lo que permite moverse con total libertad.

Oculus Quest 2



Una de sus principales características es que permite transmitir en directo la experiencia a través de un televisor compatible o en la app para móviles, de tal manera que otros podrán disfrutar y aprender mientras siguen en tiempo real lo que está pasando.

Su pantalla tiene una resolución de 1.832 x 1.920 píxeles por ojo y se acompaña de dos controladores Touch que incluyen una tecnología de seguimiento de manos. El modelo está disponible en dos opciones de almacenamiento: 64 GB o 256 GB.

Samsung Gear VR



La correa de este dispositivo, junto con sus cómodas almohadillas, no solo mantendrán las gafas bien sujetas, sino que además bloquearán la entrada de luz, mejorando la experiencia de visualización.

Proporcionan además un ángulo de visión de 101º y poseen un peso de solo 345 gramos. Vienen junto con un mando con diseño ergonómico que funciona como un mando a distancia para navegar por la Realidad Virtual y como mando de juego.

Para usarlas es necesario colocar en su interior un smartphone; es compatible con dispositivos de la gama Galaxy y Edge de Samsung.