



Cartón

El último caso de competencia apasionante en la escena tecnológica está en el campo de la llamada visión inmersiva o realidad virtual: en lugar de proyectar sobre la pantalla de un ordenador, hacerlo sobre dos pequeñas pantallas adosadas muy próximas a los ojos en una especie de "gafas de bucear", un visor que permite que el usuario se sienta "dentro" de una imagen que, además, responde activamente a los movimientos de su cabeza mediante acelerómetros.

El pasado marzo, Facebook tomó posiciones en ese entorno adquiriendo al líder, Oculus VR, por 2.000 millones de dólares. Sin embargo, otras empresas han estado trabajando en una idea que lleva el concepto un punto más allá: ¿Y si, en lugar de utilizar un visor con acelerómetros y pantallas que necesita conectarse a un ordenador, insertamos un *smartphone* en el visor y utilizamos su procesador, sus capacidades de transmisión y sus sensores de movimiento?

La cuestión es ofrecer las posibilidades de la visión inmersiva a un número lo más elevado posible de desarrolladores y usuarios. Quien más avance en ese sentido, gana. Adquirir un visor dedicado supone un "salto de fe", una barrera de entrada que dificulta la prueba y el uso. Plantear un producto sencillo, sin electrónica, con una simple ranura para un *smartphone* que todos llevamos en el bolsillo, lo hace sin duda más sencillo.

¿Qué ha planteado Google? Reducir al máximo la barrera de entrada: en un evento reciente, repartió visores de cartón. Troquelar, montar, insertar el *smartphone*, y listo. Simplificación absoluta. Una plataforma de desarrollo abierto, y visión inmersiva al alcance de cualquiera.

¿Definición de industria interesante? Cuando alguien puede cambiar el panorama... con un recortable de cartón.

Profesor IE Business School