

La empresa TwoReality desarrolla un nuevo sistema para conferencias en realidad virtual

La agencia de realidad virtual Two Reality ha desarrollado un sistema de reuniones en realidad virtual. Esta tecnología permite a los participantes interactuar mediante avatares en entornos virtuales simulados. Gracias a la realidad virtual, las videoconferencias resultan más naturales e interactivas

La extensión del uso de videoconferencias supone un gran impulso para el sector empresarial. Gracias a la eclosión de compañías como Skype, dejó de ser necesario que, por ejemplo, los miembros de una junta tuvieran que estar en el mismo espacio físico para la toma de decisiones.

No obstante, las videoconferencias tradicionales tienen varios inconvenientes con respecto a una reunión convencional. El hecho de no compartir un entorno común provoca que la comunicación no verbal sea casi inexistente. A causa de este hecho, estas reuniones resultan mucho más distantes y menos efectivas que las reuniones habituales.

La empresa española Two Reality es la primera en desarrollar un nuevo sistema de reuniones en realidad virtual que permite a los participantes interactuar mediante avatares en entornos virtuales simulados.

Los participantes de la junta en realidad virtual tienen que crear sus correspondientes avatares para interactuar con el resto de conferenciantes en un entorno virtual común.

Estos avatares comparten espacio en un medio creado en realidad virtual. Dentro de este espacio simulado, los avatares de los participantes pueden interactuar entre ellos hasta límites que no permiten las webcams o los teléfonos móviles. Los avatares pueden mirarse, directamente, tocarse, realizar gestos etc.

Según Giovanni Cetto, CEO de Two Reality, "toda la comunicación no verbal, prácticamente inexistente en las videoconferencias convencionales, alcanza límites cercanos a los presentes en una reunión física".

Las reuniones en realidad virtual tienen muchos beneficios para las empresas.

Los participantes de la conferencia comparten un mismo espacio virtual. Por el hecho de estar simulado, la localización puede tener un tamaño y características casi infinitas. Es posible, incluso, tomar una fotografía 360 y realizar la conferencia "dentro" de la imagen.

El hecho de que el espacio sea simulado permite una gran capacidad de mejora y modificación. Los participantes pueden compartir archivos multimedia (imagen, vídeo, audio, texto etc.), así como dibujar gráficos y maquetas 3D en el propio entorno. Asimismo, tienen la capacidad de ampliar, rotar, subrayar y modificar estos recursos en tiempo real.

Además, las posibilidades de interacción son mucho mayores. Estas conferencias ofrecen una mayor comunicación no verbal, ya que captan el movimiento de cabeza y manos. Los participantes también pueden escoger si dirigirse a toda la sala o solo a un número determinado de avatares.

Finalmente, la realidad virtual permite muchas opciones de análisis y mediciones de la reunión. Gracias a esta tecnología, se puede contabilizar la cantidad y tiempo de intervenciones de cada usuario. De igual modo, se permiten hacer mapas de calor para medir a dónde dirigen su mirada, o realizar métricas para ver qué materiales son los más consultados.

La empresa Two Reality fue fundada en el año 2010 en Barcelona y desde entonces, han desarrollado más de 100 proyectos en realidad virtual y aumentada.

Datos de contacto:

Two Reality
+34 932 508 082

Nota de prensa publicada en: [Barcelona](#)

Categorías: [Internacional](#) [Telecomunicaciones](#) [Cataluña](#) [E-Commerce](#) [Recursos humanos](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>