Realtà aumentata e virtuale, ecco le 10 aziende più innovative al mondo



Da un paio di anni si parla in maniera sempre più consistente di **metaverso.** Da quando **Mark Zuckerberg** ha lanciato il brand Meta (in cui oggi rientrano Facebook, Instagram a Whatsapp), il concetto di nuova esperienza digitale e di rete ha preso piede progressivamente, creando un mercato e favorendo investimenti in hardware e software avanzati, tra cui la realtà aumentata e virtuale.

La curiosità e l'interesse attorno al paradigma metaverso oggi non raggiungono più i livelli del 2022, ma le grandi aziende continuano a lavorare in questo settore e nelle sue tecnologie software, in particolare l'*augmented reality* (**AR**), la *virtual reality* (**VR**) e la *mixed reality* o realtà mista (**XR**).

Fast Company ha messo insieme le dieci più innovative realtà societarie nel settore delle soluzioni VR/AR.

1 Unity

È la prima della lista, scelta per la sua capacità di *data integration* con i gemelli digitali (*digital twins*). È molto conosciuta proprio per l'elevato livello di qualità ed efficacia dei suoi modelli DT, come quello sviluppato assiema all'Autorità aeroportuale di Vancouver per l'aeroporto omonimo. Grazie a questo modello virtuale in 3D della struttura aeroportuale, i dipendenti possono visualizzare in tempo reale il funzionamento dell'intero scalo, pianificando così corsi di formazione su temi particolarmente importanti, test di progetti e nuovi interventi, simulazioni ed esercitazioni di varia natura. Ad esempio, grazie al gemello digitale si possono studiare gli effetti sulla struttura dell'aumento del traffico di auto private, magari in maggioranza elettriche e di come questo possa far nascere nuove esigenze, nuova domanda di servizi e di infrastrutture di ricarica, di dove posizionarle e di quanto consumo energetico si potrebbe raggiungere. Unity è cresciuta del 25% su base annua nel 2022, con un fatturato di 1,4 miliardi di dollari.

2 Coca Cola

Sembra strano trovare una multinazionale del genere in questo ranking mondiale, ma anche la celebre Coca Cola è entrata nel metaverso, o con esso gioca. Nel 2022 ha lanciato Coca Cola Creations per favorire nuove relazioni sociali attorno al brand e pubblicizzare nuovi lanci e 'nuovi sapori', come la soda Starlight, "aromatizzata al gusto spaziale". Scansionando il QR code sulla lattina si entrava in un palcoscenico virtuale spaziale in cui si esibiva la cantante Ava Max. Poi è arrivata Sugar Byte, bibita al sapore di pixel. Il prodotto è

stato lanciato sul popolare gioco Fortnite e poi su Twitch, con un live virtuale di DJ Marshmello. Tramite il QR code di questo prodotto si poteva entrare di fatto in un video morphing super colorato dell'esibizione. Poi durante la scorsa estate è arrivato anche il nuovo sapore Dreamworld, assieme all'abbigliamento per gli avatar degli utenti e un murale AR condivisibile sul proprio profilo Coca Cola Creations.

3 Meta

Come anticipato, è al suo CEO Zuckerberg che si deve l'esplosione del concetto di metaverso. Anche solo per questo si spiega il posizionamento in alto. In particolare, il magazine apprezza lo sviluppo della nuova tecnologia di realtà mista particolarmente "reale". Il nuovo hardware Meta Quest Pro, dotato di visore, controller, auricolari e altri accessori per un'esperienza VR di nuova concezione che miglioreranno le relazioni umane, lavorative e sociali in ambiente di realtà mista, che risulterà più definita, curata nei particolari, nei colori, nelle possibili funzionalità. Si tratta di uno dei dispositivi VR autonomi più avanzati al mondo in questo momento.

4 Google

Il motore di ricerca si è conquistato un posto di rilievo in questa lista grazie ad un progetto in particolare, lo Starline, che ha offerto ai professionisti, chiusi in casa durante la pandemia da Covid-19, la possibilità di sfruttare ambienti virtuali di video conferenza in 3D. Google ha immaginato una realtà mista senza cuffie in cui immergersi per avere una sensazione più reale, più diretta e sensoriale. Alcune grandi aziende partner come WeWork e Salesforce fino all'anno scorso offrivano ai propri utenti la possibilità di testare questa nuova tecnologia con appositi stand e tecnologie AR/VR dedicate per conferenze da remoto in 3D.

5 Innersloth

Una delle aziende più conosciute nel mondo del gaming che nel 2022 ha portato il suo gioco più popolare, Among US, in dimensione VR, con i player che interagiscono con gli altri utenti e la scenografia con visuale in prima persona. Audio e video sono di massima qualità, con effetti 'realistici' superiori ad altri prodotti simili, per un'esperienza di gioco molto avanzata.

6 Niantic

A maggio 2022 Niantic ha lanciato il suo "Lightship Virtual Positioning System", una mappa virtuale del mondo che consente agli sviluppatori AR di ancorare la grafica 3D a luoghi fisici. Se immaginiamo una caccia al tesoro virtuale, gli organizzatori possono in questo modo nascondere un'informazione fondamentale per i giocatori vicino ad una statua o un altro monumento storico, non inventati, ma realmente presenti nelle città che viviamo, offrendo una sovrapposizione di esperienze che fidelizza l'utente. Una mappa che sta continuando a crescere e oggi conta 140 mila luoghi pubblici coperti e "attivati in 3D" da LVPS in 125 diverse città in tutto il mondo.

7 Rendever

Non solo software e hardware, ma anche contenuti VR. La società con sede a Sommerville nel Massachussetts ha sviluppato un contenuto molto particolare in realtà virtuale per aiutare, stimolare, coinvolgere gli anziani nelle case di cura e/o di riposo. In un modo un po' particolare, grazie ai soliti visori VR una persona può 'entrare' in vecchie foto relative a momenti felici della propria vita, rivivendone le emozioni in maniera diversa. Oppure, è un'occasione per fare viaggi virtuali in mete esotiche, o in città d'arte

lontanissime e mai visitate, esplorandone i tesori e le bellezze. Oltre la stimolazione sensoriale e cognitiva, c'è anche quella fisica, con RendeverFit, che prevede corsi VR di esercizi per il benessere del corpo oltre che della mente, in tre modalità: cycle, paddle e paint. Nel 2022 l'azienda ha registrato 3 mila utenti e 500 mila "accessi ai ricordi" in 3D.

8 Archer's Mark

Anche in questo caso si tratta di contenuti VR, in particolare di natura storica. Attraverso il titolo "On the Morning You Wake (to the End of the World): Take Cover", presentato nel programma Nuove Frontiere del Sundance Film Festival a gennaio dell'anno passato, gli utenti possono rivivere gli orrori della storia, ma facendone esperienza in virtuale e in 3D in prima persona. Come nel caso dell'attacco nucleare alle isole Hawai del 13 gennaio 2018, mai avvenuto per fortuna, ma per una mezz'ora gli abitanti lo attesero veramente dopo aver ricevuto per errore avvisi di un imminente bomba sulle isole e di correre ai rifugi.

9 Varjo

Oggetto di questa impresa è la produzione di apparecchiature per la realtà mista di fascia alta destinate alle aziende, per un uso professionale insomma. Obiettivo è quindi coinvolgere il mondo dei professionisti in un metaverso aziendale, fatto di incontri, riunioni, collaborazioni, lavori a più mani, tutto in modalità XR. Per realizzare questa suite sofisticata gli sviluppatori finlandesi hanno sviluppato il "Varjo Reality Cloud" per offrire streaming ad alta qualità, contenuti XR e tecnologie ad alta definizione, sfruttando i vantaggi del cloud, visto l'enorme volume di dati da gestire. La tecnologia sembra piacere in particolar modo alle aziende automobilistiche, come Kia, Rivian e Volvo.

10 PatchXR

L’offerta di esperienza VR qui è rivolta in particolar modo ai musicisti. Si tratta di un ambiente 3D in cui si è circondati di strumenti musicali virtuali, da suonare ed utilizzare a livello amatoriale, ma anche professionale. Ci si possono fare live set e ci si può lavorare in più utenti. Tutto può essere registrato, ci si possono aggiungere effetti e volendo c’è anche il lavoro di post produzione.

https://www.key4biz.it/realta-aumentata-e-virtuale-ecco-le-10-aziende-piu-innovative-al-mondo/437494/