

# Kippel<sup>01</sup>

TECNOLOGÍA

## Facebook amplía horizontes y entra de lleno en realidad aumentada

La compañía estadounidense lanzará una plataforma que, a través de la cámara del móvil, permitirá a los desarrolladores crear herramientas de realidad aumentada. En paralelo, la empresa trabaja también en un proyecto de realidad virtual.

20 ABR 2017 — 09:41

POR KIPPEL01



Si primero fue la realidad virtual con **Oculus**, ahora **Facebook** abraza una nueva tecnología para conquistar a nuevos usuarios. La compañía estadounidense ha anunciado el lanzamiento de una nueva plataforma que permita a los desarrolladores crear herramientas de realidad aumentada a través de la cámara del móvil.

Esta nueva apuesta, anunciada durante el foro de desarrolladores F8 en San José (California), permitirá a la compañía acelerar en su viraje hacia el vídeo y, además, será un cambio más económico que el coste asociado al desarrollo de herramientas de realidad virtual. De momento, la nueva plataforma, llamada **Camera Effect Platform**, ya cuenta con Nike, **Electronic Arts** y Warner Bros entre sus primeros socios.

“Vamos a convertir la cámara en la principal plataforma de realidad aumentada, dando a los desarrolladores el poder de crear –ha explicado **Mark Zuckerberg**, consejero delegado de

1/2

<https://www.kippel01.com/tecnologia/facebook-amplia-horizontes-y-entra-de-lleeno-en-realidad-aumentada.html>

El presente contenido es propiedad exclusiva de Ripley Gestora de Contenidos, SL, sociedad editora de Kippel01.com (www.kippel01.com), que se acoge, para todos sus contenidos, y siempre que no exista indicación expresa de lo contrario, a la licencia Creative Commons Reconocimiento. La información copiada o distribuida deberá indicar, mediante cita explícita y enlace a la URL original, que procede de este sitio.

# Kippel<sup>01</sup>

TECNOLOGÍA

**Facebook**; será más esencial que los mensajes de texto”. El directivo ha hecho referencia también al éxito de **Pokémon Go**; de **Nintendo**; como referente de la realidad aumentada; según *Bloomberg*:

Camera Effects Platform incluye dos productos: Frame Studio, para desarrollar marcos; y AR Studio, que puede usarse para crear máscaras, secuencias de efectos, marcos animados y otros recursos, aunque de momento se encuentra en fase de prueba.

En paralelo al anuncio de su apuesta por la realidad aumentada, **Facebook** ha demostrado también su avance en el campo de la realidad virtual con la aplicación Spaces, que permite al consumidor interactuar con otros amigos en un entorno virtual interactivo. La *app* funciona con el dispositivo de realidad virtual **Oculus Rift**.