



V sklopu Tedna obrti in podjetništva na Loškem je bila tudi predstavitev Kreativnega centra Mizarnica, ki mladim bodočim in sedanjim podjetnikom ponuja urejen prostor za ustvarjanje in razvijanje svojega posla. Največ pozornosti je bila deležna predstavitev virtualne in obogatene resničnosti (vodila sta jo Matej Kalan in Valentin Jesenko), ki lahko v prihodnosti popolnoma spremeni način gledanja videa, uporabe računalnika, igranja iger, spremljanja športnih ter drugih dogodkov in našega zaznavanja sveta nasploh.

Pravzaprav je tehnologija virtualne (VR) in obogatene (AR) resničnosti že med nami. Velika vplivna svetovna tehnološka podjetja, kot so Samsung, Sony, Oculus, Facebook, Microsoft, Google in drugi, pospešeno vlagajo v nakupe in razvoj teh tehnologij. Kaj sploh je virtualna in kaj obogatena resničnost? Mogoče najbolj znana VR rešitev je trenutno Googlov Street View, kjer se lahko virtualno sprehajate po praktično vseh cestah po Sloveniji in svetu. Ali pa Googlov videoportal Youtube, kjer lahko nekatere posnetke po želji obratate v vse smeri in si tako sami določate vidno polje. Tak posnetek je bil posnet s posebno 360-stopinjsko kamero, ki je sposobna istočasno zajemati sliko iz vseh smeri. Če si nadenete še posebna VR očala z zaslonom, se boste počutili, kot da ste del dogajanja – vidni kot posnetka se bo spreminjal z vašim premikanjem glave. V VR videotehnologiji so delno že producirali lanske olimpijske igre v Riu, nogometni EURO 2016, preko Youtubea je bilo lani že mogoče prvič spremljati tudi koncert skupine A-ha iz Osla. Trend VR tehnologij bo le še rastel, in kot napovedujejo strokovnjaki in analitiki, bo v prihodnosti ta industrija presegla igrarstvo in zabavno industrijo. Kot zelo praktično je bodo lahko izkoristili arhitekti, ki bodo lahko svojim strankam z očali virtualne resničnosti razkazali notranjost in zunanost objekta, ki sploh še ni zgrajen.

Na drugi strani pa imamo obogateno resničnost (AR), za katero je direktor Appli že lani napovedal, da bo v naših življenjih postala še bolj pomembna kot virtualna resničnost. AR tehnologija z dodatnim informacijami nadgradi sliko resničnega sveta. To doseže s pomočjo računalniško ustvarjenih učinkov, kot so slika, zvok ali besedilo. Tu naše zaznavanje okolja ni povsem računalniško, ampak so realnemu okolju le dodani določeni virtualni elementi. Zadnji vsem znan primer AR-ja je igra Pokemon Go, kjer je mlado in staro po vsem svetu po naravi in mestih množično iskalo ta virtualna bitja, ki so se na telefonu prikazovala v resničnem okolju. Mlajši prav gotovo poznate Snapchatove filtre, s katerimi lahko fotografijam in videom dodajate razne 3D elemente, si na glavo narišete živalska ušesa, nos, drugačne oči, spreminjate obliko obraza ... Vendar AR tehnologija ne bo uporabna le za zabavo – Google je denimo že leta 2013 predstavil svoja prva očala za obogateno resničnost, ki uporabniku med gibanjem nudijo določene informacije. Tehnologija se bo lahko dobro uporabila tudi v izobraževalne namene, saj bodo predavanja in predstavitve lahko veliko bolj zanimive in poučne. Prav tako bodo AR tehnologijo lahko uporabljala podjetja pri razvoju izdelkov ter celo pri izvajanju zelo preciznih gibov, ki jih človek ni sposoben – na primer pri sestavljanju in virtualizaciji določenih elementov. AR tehnologijo razvija tudi avtomobilska industrija. Zagotovo ste že slišali za pametna sprednja stekla pri avtomobilih, ki vozniku med vožnjo prikazujejo določene koristne informacije. Prav tako bo uporabna pri navigiranju domov, kjer si boste lahko še v praznem stanovanju ogledali vašo končno postavitev elementov v prostoru.

Prihodnost VR-ja in AR-ja je vznemirljiva in za nekatere morda zastrašujoča. Bodo današnje pametne telefone nadomestila pametna AR očala in ure? Ali pa bomo namesto tega uporabljali kar pametne očesne leče? Informacijska doba, v katero smo vstopili, bo očitno nov mejnik v dobi človeka.

Darjan Kacin

Članek je bil v tiskani obliki objavljen tudi v glasilu [Žirovske stopinje, junij 2017](#).