

Intel apuesta por la realidad virtual con la compra de la tecnológica Voke

Palco23

4 nov 2016 - 17:46

Los gigantes tecnológicos quieren ser los primeros en contar con las herramientas necesarias para ofrecer realidad virtual a la industria del deporte. Intel, que hace unos días anunció la creación de una división específica para invertir en empresas de este segmento, ha cerrado la compra de Voke, que ha desarrollado su propio sistema inmersivo de retransmisiones.

La compañía, fundada en Santa Clara (California) en 2004, ha patentado un sistema de captura estereoscópica que "ofrece una visión natural de la acción, permitiendo a los aficionados ver proporciones y profundidad realistas donde quiera que se vean". Además, es compatible tanto con ordenadores, como tabletas o dispositivos móviles.



Voke ha patentado su propio sistema de retransmisión en realidad virtual.

Intel asegura que el equipo de la compañía adquirida "aporta más de 20 años de experiencia en realidad virtual y ha captado la atención y la imaginación de los operadores de televisión, ligas y equipos con su tecnología y lo que es posible con la misma". "Juntos, podemos innovar y escalar nuestro nuevo negocio de deportes

inmersivos de forma más rápida, para que los aficionados disfruten de la experiencia de realidad virtual más personalizada y totalmente inmersiva que jamás hayan imaginado y que cambien la forma en que las redes, las ligas deportivas y los equipos se involucran con sus audiencias", añade la multinacional.

"Imagínese ser capaz de presenciar un mate desde la perspectiva del defensor o la avalancha defensiva desde la perspectiva del *quarterback*. Este tipo de experiencia puede sonar futurista, pero está más cerca de lo que piensas", ha vaticinado el consejero delegado de Intel, Brian Krzanich, sobre en qué están pensando con esta serie de inversiones.

En marzo, Intel ya adquirió la compañía israelí Replay Technologies, con la que ha desarrollado una tecnología de repeticiones en 360 grados a través de televisión y por Internet que está usando la NBA. En septiembre también lideró una ronda de financiación en WSC Sports Technologies, una plataforma que permite a los operadores de televisión conectar con los aficionados a través de vídeos.

A estas se les suman otras tres *start-up* en las que ha invertido el grupo estos días, en el marco del foro anual que organiza con emprendedores y en el que ha escogido a 12 firmas en las que invertirá 38 millones de dólares. Se trata de CubeWorks, que ha creado un sistema de sensores que captan información y la transmiten de forma inalámbrica; Kinduct, una herramienta de procesamiento de datos que ya utilizan varias franquicias de la NBA, y K4Connect, que ha creado un sistema que integra distintas tecnologías que permiten a la gente mayor controlar desde su salud hasta el calendario o electrodomésticos del hogar.