

Realidade Virtual: "Produtoras de conteúdo serão responsáveis pelo crescimento do mercado VR", diz diretor do VR Studios

De acordo com Antônio Rabello, diretor do VR Studios, diversos hardwares de realidade virtual já estão disponíveis no mercado, mas é preciso ter conteúdo em quantidade e qualidade para os usuários

15/09/2016 16:40:34

A realidade virtual está sendo a grande aposta dos gigantes do mercado de tecnologia em 2016. Os maiores players do mundo, como Samsung, Google, Facebook, Sony, Microsoft e HTC estão numa corrida vertiginosa para oferecer aos consumidores os mais diversos tipos hardwares, softwares e plataformas. E praticamente todos os dias surgem novos lançamentos.

Mas será que estes lançamentos são suficientes para garantir a expansão e consolidação do mercado de realidade virtual? Para Antônio Rabello, diretor do VR Studios, empresa paulista pioneira em produção de conteúdo imersivo na América Latina, a grande chave para a popularização e sedimentação do mercado VR são as produtoras de conteúdo imersivo.

“Precisamos ter consciência que os softwares e hardwares já estão disponíveis, então, o que vai garantir mesmo o processo de expansão do mercado de realidade virtual, principalmente no Brasil, são as produtoras de conteúdo”, analisa Rabello. “Sem conteúdo não há crescimento, porque não há o que ser consumido. Neste processo, os estúdios de produção imersiva têm um papel fundamental e ao mesmo tempo desafiador: criar em quantidade e com qualidade para atender a demanda”.

No mercado há mais de uma década, o VR Studios possui uma equipe composta por alguns dos melhores profissionais brasileiros de CG (computação gráfica), captação e edição de imagens em 360 graus. A empresa elabora e executa qualquer projeto VR, desde a produção de conteúdo por meio de computação gráfica em 360°, gravações, fotografias, transmissões em streaming, até desenvolvimento de plataformas e apps.

Perspectivas de mercado

A consultoria estadunidense Digi-Capital publicou este ano um extenso relatório analisando os segmentos de realidade virtual e aumentada. Ao ler o documento fica claro o potencial de

crescimento destes mercados. A impressionante evolução de investimentos nos setores deu segurança a Digi-Capital para afirmar que estes mercados devem movimentar cerca de US\$ 120 bilhões até 2020.

No Brasil, infelizmente, ainda não existem pesquisas que ofereçam um panorama deste mercado nem perspectivas de crescimento. No entanto, o interesse pela realidade virtual para alavancar os negócios é claramente visível nos setores de construção civil, automobilístico, arquitetura e decoração, turismo e até mesmo nos grandes varejistas. Basta participar de qualquer feira de negócios ou visitar o lançamento de empreendimentos imobiliários para encontrar soluções em realidade virtual desenvolvidas para atrair o público e gerar negócios.

Sobre as possíveis aplicações da realidade virtual, o diretor do VR Studios não hesita: “São praticamente infinitas”. Segundo Rabello, “A interatividade, imersão e versatilidade são os componentes de destaque da realidade virtual”, explica. Estes elementos garantem que a tecnologia VR possa ser utilizada tanto pela medicina em tratamentos terapêuticos ou instituições educacionais, quanto por qualquer empresa que queira alavancar os negócios e fazer branding de alta performance.

“Baseado nos indicativos de mercado, afirmo sem medo de errar: a realidade virtual não é uma tecnologia passageira. Ela veio para ficar e vai modificar o modo como geramos negócios e consumimos entretenimento”, conclui.

Sobre o VR Studios

O VR Studios tem know-how de mais de uma década em pioneirismo na produção de filmes educacionais com conteúdo imersivo. Em 2013, o filme “Micromonstros” foi classificado entre as 10 melhores produções no JenaFullDome Festival, realizado na cidade de Jena, Alemanha. Em 2014, o “Sopro da Vida” foi selecionado entre os 10 melhores tanto no JenaFullDome Festival, quanto no MacaoFullDome, realizado na China. Vale ressaltar que nestes eventos a classificação não é realizada por ordem de importância, mas sim os dez melhores do mundo.

Ainda este ano, O VR Studios vai lançar o filme “Cidade Celular”, uma extensão do premiado “Sopro da Vida”. A obra já está inscrita para disputar o ProtoAwards na modalidade Educação. Este é um dos prêmios mais importantes de conteúdo em realidade virtual, que será realizado em Los Angeles, nos Estados Unidos.

Para mais informações, acesse www.vrstudios.com.br ou ligue (11) 99998-7901.