**HISTORIA DE LA REALIDAD VIRTUAL**

|  |
| --- |
|  |

Puede que la realidad virtual haya tenido mucho eco en los últimos años, pero las raíces de esta tecnología se puede encontrar cuatro décadas atrás. Fue en los años 50, cuando el mundo de los ordenadores todavía estaba en sus inicios, cuando surgió una idea que cambiaría la forma en que la gente interactuara con las computadoras, y haría posible la realidad virtual. En aquellos tiempos, los ordenadores eran gigantescos armarios encerrados en salas con aire acondicionado y usados solo por aquellas personas especializadas en lenguajes de programación. Era un mundo bastante cerrado y pocos tenían el acceso a este equipamiento.

Un ingeniero eléctrico y anterior técnico de radares en la marina llamado Douglas Engelbart, vio estos ordenadores de una manera diferente. Más que verlos como máquinas para calcular infinidad de números, los vio como herramientas para mostrar entornos digitales. Ya sabía de su época con los radares que cualquier información digital se podía ver en una pantalla. En algún momento razonó que ¿Por qué no puedo conectar la computadora a una pantalla y usar ambos para solucionar problemas?

**Principios**

Al principio, las ideas de Douglas Engelbart no fueron tomadas muy en serio, pero en los años sesenta, otras personas estaban pensando de lo misma manera. Aparte de esto, la situación era la ideal para su visión de los ordenadores.

La tecnología de las comunicaciones estaba cruzándose en el camino de los ordenadores y las tecnologías gráficas. Los primeros ordenadores basados en los transistores en lugar de las válvulas, estuvieron disponibles. Esto hizo que los ordenadores fueran más amigables, lo cual dejó preparado el camino para los futuros ordenadores personales, los gráficos, y por supuesto, el resurgir de la realidad virtual.