ARTICOLO DI ELEARNINGNEWS

Year 4 - number 102 Wednesday 04 march 2020

Realtà virtuale e realtà aumentata: cosa sono e come possono essere utilizzate nella formazione aziendale

Qual'è la differenza tra realtà virtuale (VR) e realtà aumentata (AR)? Scopriamo come funzionano queste tecnologie immersive e in che modo possono migliorare l'efficacia della formazione aziendale.

La realtà virtuale e la realtà aumentata sono due modalità di interazione tra il mondo reale e quello virtuale e, sebbene i due termini vengano spesso erroneamente usati come sinonimi, presentano caratteristiche e modalità di utilizzo diverse.
Scopriamo dunque quali sono le differenze tra **realtà virtuale (VR) e realtà aumentata (AR)** e in che modo queste tecnologie immersive possono migliorare l'efficacia della formazione aziendale.

Realtà virtuale: cos'è

La realtà virtuale è un ambiente interamente simulato con cui è possibile interagire usando appositi dispositivi che proiettano chi li indossa in uno scenario così realistico da sembrare vero.

Esempio: per capire cos'è la realtà virtuale, dai un'occhiata al video delle **montagne russe VR** al SeaWorld di Orlando.

Realtà aumentata: cos'è

La realtà aumentata è un sistema di grafica interattiva che permette di sovrapporre alla realtà esistente contenuti e animazioni virtuali che arricchiscono o "aumentano" l'esperienza.

Esempio: per capire cos'è la realtà aumentata, pensa al popolare gioco Pokémon Go che proietta i Pokémon nel mondo reale e sostituisce gli sfondi digitali tipici dei videogiochi con l'ambiente reale ripreso dallo smartphone.

Realtà virtuale e realtà aumentata: differenze

La **differenza tra realtà virtuale e realtà aumentata** è dunque che, nel primo caso, si osserva su uno schermo la proiezione di un mondo totalmente artificiale e costituito interamente da oggetti virtuali.
Nel secondo caso, invece, ciò che viene ripreso è un'integrazione tra immagini reali e oggetti virtuali.

Entrambe queste tecnologie immersive hanno potenzialità di business enormi in campi molto diversi tra loro, incluso quello della **formazione aziendale**. L'introduzione di questi strumenti rende infatti l'apprendimento molto più coinvolgente ed efficace, tale da impattare sui comportamenti dei singoli.

Realtà virtuale per la formazione

Analogamente a quanto avviene con l'**eLearning** tradizionale, la realtà virtuale crea un ambiente sicuro in cui i discenti possono provare ed esercitare le proprie competenze. Diversamente dall'eLearning, la realtà virtuale dà la sensazione di "essere davvero lì".

Come abbiamo visto quando abbiamo parlato dell' uso della realtà virtuale nella formazione aziendale, ciò è particolarmente utile per situazioni emotivamente intense, come la risposta alle emergenze. Inscenare sullo schermo situazioni di pericolo significa permettere ai collaboratori di visualizzare come l'ambiente di lavoro potrebbe apparire, per esempio, in caso di emergenza: una cosa è sapere come intervenire in caso di incendio, un'altra cosa è farlo correttamente quando la visibilità è limitata o c'è una famiglia che piange e urla nelle vicinanze.

La multisensorialità della **formazione in realtà virtuale** permette di coinvolgere vista, udito e movimento corporeo e fa in modo che l'esperienza vissuta dall'utente rimanga fortemente e a lungo impressa, così da aumentare significativamente l'efficacia dell'apprendimento.
La **curva dell'attenzione** viene dunque sollecitata al punto da essere innalzata come avviene con un gioco, anche se si tratta di un "gioco serio".

Realtà aumentata per la formazione

La realtà aumentata migliora l'apprendimento tradizionale perché permette di **sovrapporre al mondo reale l'informazione digitale**, arricchendo ciò che vediamo e offrendo informazioni utili all'apprendimento.
Con la realtà aumentata, dunque, il mondo reale rimane al centro dell'esperienza, ma viene "aumentato" dalla sovrapposizione di informazioni digitali.

Ciò è particolarmente utile quando vogliamo abbattere la barriera che si erge tra il dire (o, in caso di formazione, lo spiegare) e il fare. Immaginiamo ad esempio l'introduzione di una nuova procedura per la manutenzione di un macchinario: grazie alla realtà aumentata, i discenti potranno ricevere in tempo reale indicazioni che evidenziano gli elementi su cui intervenire e spiegano passo dopo passo le azioni da eseguire.

In poche parole, basterà inquadrare il macchinario con un dispositivo compatibile (generalmente smartphone o tablet) per fare in modo che l'applicazione generi pop-up e notifiche contestualizzate che **arricchiscono l'esperienza del discente** fornendogli indicazioni aggiuntive e guidandone l'apprendimento.

Formazione in realtà virtuale e realtà aumentata: scenari futuri

Il mercato della realtà virtuale e della realtà aumentata è ancora frenato dai costi di sviluppo.
Tuttavia, le previsioni indicano proprio nella **formazione aziendale** uno dei settori con il più alto potenziale di crescita per il futuro di queste tecnologie.

Quando i prezzi scenderanno al punto da renderle più accessibili e aumenteranno i contenuti prodotti, esse svolgeranno infatti un ruolo fondamentale nella **trasformazione digitale delle imprese**.