

Prima di dirvi quello che sappiamo sull'inedito caschetto **ASUS AIO VR** che verrà presentato entro il 2017, facciamo rapidamente il punto della situazione.

Realtà Virtuale e Realtà Aumentata

rappresentano un trend in forte ascesa che riscuote enorme interesse da parte del pubblico e, ovviamente, anche da parte dei produttori che intravedono enormi potenzialità economiche in questo settore ancora poco esplorato. AR e VR hanno raggiunto una maturità tecnologica tale da consentire un'esperienza utente soddisfacente con gli attuali

visori che si collegano a PC e notebook

e tale da generare profitti.

A questo filone se ne affianca un altro, legato al settore ultramobile, che utilizza appositi **caschi con frontalino removibile per inserire uno smartphone**

. Il vantaggio è quello di poter guardare un filmato a 360° ovunque vi troviate, liberi dall'ingombro di cavi ma la piattaforma hardware di uno smartphone per ora non ha ancora il livello di performance necessario per assicurare funzionalità complete. Nonostante questo, il VR in mobilità attrae sempre più utenti e si susseguono gli annunci di terminali sviluppati appositamente a questo scopo. Al CES 2017, proprio ASUS ha presentato infatti lo

Zenfone AR

, uno smartphone sviluppato in collaborazione con Qualcomm per le soluzioni di Realtà Virtuale Google Daydream e di Realtà Aumentata Google Tango.

Abbiamo potuto [provare le funzionalità VR di ASUS Zenfone AR](#) al CES con una copia di visori Google Daydream mentre per le funzionalità AR dovremo aspettare che Google completi l'integrazione di Project Tango su Android 7 Nougat. In precedenza, sempre ASUS aveva esibito sotto teca al Computex 2016 un visore VR per smartphone sviluppato in-house. Tutto questo dimostra che

ASUS è

attivamente impegnata in questo settore

e che dobbiamo aspettarci novità nei prossimi mesi.

AIO VR (Standalone HMD)



2017 will launch

[ASUS AIO VR, visore HMD all-in-one entro il 2017 - Notebook Italia](#)