

Nome: Nathan Gabriel Piran  
Seção: 17  
Intervalo de páginas: 378 a 385

A utilização da Realidade Virtual (RV) para marketing de produtos junto dos avanços tecnológicos mostram que essa ferramenta se faz poderosa e possui um mercado promissor. Podendo ser aplicada em áreas como videogames, eventos ao vivo, entretenimento, varejo, mercado, educação, saúde, engenharia e setor militar, esse segmento pode se tornar uma indústria multibilionária nos próximos anos.

Um exemplo a ser citado é o caso de teste do McDonald's na Suécia, em 2016, onde a caixa de Happy Meal era transformada em um óculos VR e possibilitava os usuários a jogarem alguns jogos. A ideia era que os óculos substituíssem os brinquedos físicos e dessem uma experiência mais imersiva aos usuários.

Por fim, conclui-se que a RV pode proporcionar experiências diferentes e interessantes para o marketing de produtos e a possível obtenção de clientes/compradores.