**تطبيقات على تقنيات الواقع المعزز**

بالرغم من أن ظهور تقنيات الواقع الافتراضي كان قد بدأ في عام 1986، أي أنه قد مر عليه ما يُقارب الخمسون عاماً، ولكن; لم نصل إلى ما يُمكن أن نُطلق عليه طفرة في تقنيات الواقع الافتراضي حقاً سوى في الأعوام القليلة الماضية.

قامت شركة IKEA المُختصة في صناعة الأثاث المنزلي بتصميم تطبيق يعتمد في عمله على تقنيات الواقع المُعزز، حيث يُمكنك من خلاله أن تقوم بتوجيه الكاميرا على منطقة مُعينة في منزلك وتقوم باختيار قطعة الأثاث التي تُريد رؤيتها كما لو كانت على الطبيعة من خلال التطبيق لتقوم بتجربته قبل شرائه من حيث المقاسات والألوان والشكل عموماً.

كذلك تم تطبيق تقنيات الواقع المعزز في المُتصفحات، حيث يُمكنك أن تقوم بتوجيه كاميرا الهاتف إلى أي مبنى على سبيل المِثال، وبعد ذلك يتم التعرف على المبنى وعنوانه وتاريخ بناءه والكثير من المعلومات الأُخرى التي تظهر على شاشة الهاتف، ويوجد من هذه المُتصفحات Argon4 و AR Browser SDK.

أما في مجال التعليم، فهُناك العديد من التطبيقات التي تأتي مع بطاقات لصور حيوانات على سبيل المِثال، وبتوجيه الكاميرا ناحية هذه البطاقات يظهر لك الحيوان المكتوب اسمه به كي يقوم بتثبيت الشكل -الأكثر واقعية- في عقل الطفل بدلاً من أن يرى مُجرد صورة.

أهم مثال على هذه التقنية هو لعبة Pokémon Go الشهيرة التي انتشرت خلال السنوات القليلة الماضية، وهي واحدة من أوائل الألعاب التي طبقت تقنيات LBAR، حيث تستخدم اللعبة كاميرا الهاتف وتقوم بإسقاط البوكيمونات أمامك بناءً على موقعك، مع تحديد موقع البوكيمونات مُسبقاً عن طريق استخدام شريحة GPS