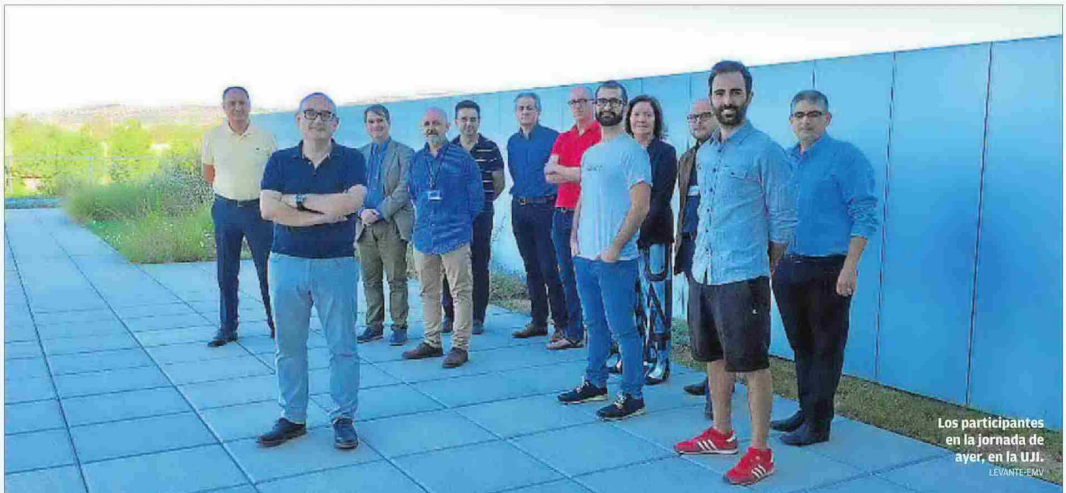
El momento de la realidad aumentada - Levante de Castelló - 20/09/2017



Los participantes en la jornada de ayer, en la UJI. LEVANTE-EMV

El momento de la realidad aumentada

▶ La UJI debate sobre el auge de la aplicación de elementos virtuales en la vida cotidiana

LABORATORIO DE IDEAS

Nerea Soriano
CASTELLÓ

■ Ha llegado su momento, el momento de la realidad aumentada. Desde hace años existen referencias de la combinación entre el mundo real con elementos virtuales. Sus inicios se podrían remontar al film The Terminator (1983), donde los «ciborgs» asesinos, de apariencia humana sobre un esqueleto robótico, contaban con un sistema de visión que enriquecía con capas gráficas virtuales repletas de información. La aplicación Pokémon GO se podría considerar como la referencia más actual de realidad visual generada por la tecnología. Y es que, lejos de ser una ilusoria técnica, tiene visos de convertirse en tecnología de masas.

Así lo considera el coordinador del Geospatial Technologies Research Group (Geotec) del Instituto de Nuevas Tecnologías de la Imagen (Init) de la Universitat Jaume I (UJI) de Castelló, Joaquín Huerta, quien ayer participó en la jornada «Tecnologías de realidad virtual y aumentada en la Universitat Jaume I: investigación, claves, tendencias y soluciones desarrolladas por empresas Espaitec». Huerta explicó que uno de los hechos «fundamentales» por los que la realidad aumentada está atrayendo a la ciudadanía es su uso en diversas aplicaciones para realizar compras. «Incorporar los catálogos, como es el caso de IKEA, y otras marcas que están fabricando aplicaciones de realidad aumentada están facilitando el proceso de compra que es, básicamente, una de las mayores preocupaciones de todas las empresas», apunta el experto.

Todos los grandes actores del sector empresarial están «muy preocupados» en aplicar la realidad aumentada. Apple o Google serían algunos ejemplos pero, no hace falta recurrir a multinacionales para conocer esta nueva tecnología. La propia universidad pública de Castelló cuenta con una aplicación a través de la cual se puede consultar itinerarios, agendas, aulas o despachos de las facultades.

Es la realidad aumentada basada en la geolocalización y en la que trabaja el grupo de investigación que coordina Huerta. «Nosotros trabajamos sobre la realidad aumentada basada en la geolocalización, que está activada por la ubicación del usuario a través de GPS o técnicas de posicionamiento Indoor, basadas en wifis y campos magnéticos».

El trabajo de investigación consiste en la gestión de unos puntos de interés que están ubicados sobre un mapa que tienen que ser detectados mediante un posicionamiento y ubicados y posicionados dentro de un mapa. «En este contexto hemos desarrollado una aplicación, el Smart Campus de la UJI que, a partir de los mapas y planos de todos los edificios de la universidad, amplía la información del campus», explica el coordinador de Geotec.

Con la aplicación descargada en el móvil, el dispositivo se enfoca a la facultad e informa de la agenda, los puntos de interés e incluso te permite clicar para ampliar la información. «Apuntando al edificio de Ciencias Sociales y Jurídicas se puede ver dónde están las salas de ponencias, los talleres e incluso la agenda y cuáles son las actividades que se están desarrollando en cada momento. También podemos seleccionar a donde queremos ir y saber por dónde se puede pasar y por dónde no», añade.

Según su punto de vista, el impacto de las tecnologías de realidad aumentada será mayor que el de las tecnologías de realidad virtual. «En pocos años la realidad aumentada tendrá aplicaciones en la vida cotidiana de la sociedad, mientras que la tecnología virtual limitará su aplicación a sectores como los juegos serios», explica Huerta.

Tanto es así que las predicciones son que en 2020 la realidad aumentada supere los 20 billones de euros que mueve la realidad virtual. La realidad virtual se va a implantar en el videojuego y la aumentada se aplicará más a la vida cotidiana», concluye.

¿QUÉ ES LA REALIDAD AUMENTADA? (DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS

El mundo (real y aumentado) que se ve a través de unas gafas

▶ El término «realidad aumentada» se usa para definir la visión de un entorno físico del mundo real, a través de un dispositivo tecnológico, es decir, los elementos físicos tangibles se combinan con elementos virtuales, logrando de esta manera crear una realidad aumentada en tiempo real. Esta visión se puede lograr a través de diferentes dispositivos como unas gafas.

Becas Un millón de euros para formar investigadores

▶ La Universitat Jaume I (UJI) de Castelló ha publicado una convocatoria de ayudas para la contratación de 17 investigadores predoctorales por un importe superior al millón de euros, en el marco del Plan Propio de Investigación. Las solicitudes se pueden presentar hasta el próximo viernes 29 de septiembre. El objetivo de la convocatoria de contratos predoctorales es «promover la formación de jóvenes investigadoras e investigadores con talento a los que ofrecemos la realización del doctorado con un contrato laboral de tres años», explica el vicerrector de Investigación y Doctorado Jesús Lancis. El doctorado permite al estudiantado con los estudios de máster finalizados la oportunidad de desarrollar un proyecto de investigación en el ámbito de la investigación en los departamentos e institutos de investigación de la UJI.