

La UMH muestra las posibilidades que ofrece la realidad virtual - Información - 26/10/2018

La UMH muestra las posibilidades que ofrece la realidad virtual

► Estudiantes de la EPSE y la liga University eSports dedican una jornada a vehículos eficientes, drones y eGames

B. CAMPOY

■ Conocer las enormes posibilidades que ofrece la realidad virtual a la hora de elegir los estudios a cursar en la Universidad Miguel Hernández (UMH). Con este propósito, la Delegación de Estudiantes de la Escuela Politécnica Superior de Elche (EPSE) organizó ayer una jornada, en colaboración con la liga University eSports, en el campus ilicitano bajo el nombre de Gamemics. La cita con la realidad virtual estaba abierta al público general pero se dirigía, especialmente, a

los estudiantes de las ingenierías, una rama que es mayoritaria a la hora de estudiar un máster en las cinco universidades públicas de la Comunidad Valenciana.

Los asistentes a la jornada organizada en la UMH se encontraron ayer en el edificio Arenals un espacio en el que reinaba la realidad virtual, con gafas, simuladores y todo tipo de pantallas. Esta zona estaba dividida en tres, con una parte dedicada al vehículo eficiente Dátil, creado por ingenieros de la propia Universidad, otra para los juegos electrónicos, terreno en el que la UMH compete con su equipo Titans, y una última en la que la Rama de Estudiantes de IEEE mostró algunas de sus joyas más preciadas, como son los drones o las impresoras y escáneres 3D.



Un instante de la jornada sobre realidad virtual que se celebró ayer en el campus ilicitano. ANTONIO AMORÓS

«Queremos hacer llegar de una manera distinta a toda la gente de la Universidad el desarrollo que está viviendo la realidad virtual y la tecnología», explicaba una de las integrantes de

la Delegación de Estudiantes de la EPSE, Ángela Ortega, mientras otros jóvenes comprobaban, a través de un simulador, cómo es la sensación de conducir el Dátil, vehículo de la UMH que es capaz

de conducir hasta 2.000 kilómetros con un solo litro de etanol, y un grupo de estudiantes parecía adentrarse en una película o en un parque de atracciones con unas gafas de realidad virtual.