

Entre la realidad y la ficción

# Una empresa catalana desarrolla aplicaciones de realidad aumentada para publicidad

**Pangea Reality crea "catálogos aumentados" para mostrar productos**

*Viernes, 29 de junio - 18:04h.*

Siempre se ha hablado de la **realidad virtual**, que trata de sustituir la realidad por un mundo virtual a través de una pantalla de ordenador, pero esta tendencia está cambiando. La **realidad aumentada** empieza a sacar la cabeza en el mercado tecnológico con mucho empuje. No se trata de sustituir el mundo que nos rodea por uno virtual, sino de integrar objetos virtuales en tres dimensiones a la realidad, es decir, añadir información a la realidad a través de una cámara y una pantalla.

**Pangea Reality** es una empresa pionera en España en la creación de software para vender las aplicaciones de realidad aumentada. Los fundadores de la empresa, **Roger Pastor** y **Raimon Homs**, junto con **Guillem Crosas** y **Francesc Navarro**, explican que lo único que hace falta para experimentar con la realidad aumentada es, aparte de un dispositivo móvil, un **marcador**. Se trata de un objeto virtual de cualquier tamaño con el que se puede jugar. "El marcador te permite aumentar, disminuir, acercarte o alejarte del objeto virtual que aparece en la cámara del dispositivo, pero que en realidad no existe. Se puede rotar, cambiarle el color, los accesorios u observarlo desde todos los ángulos posibles. Se crea una realidad paralela. Tiene la capacidad de añadir información, objetos y todo tipo de dibujos sobreimpresionados", comenta Homs.

## LOS ORÍGENES

En 1968, el padre del concepto de 'realidad virtual', **Ivan Sutherland**, hizo la primera aproximación a la realidad aumentada. En 1990 el investigador **Tom Caudell** usó el término para describir una pantalla que mezclaba gráficos virtuales con la realidad física. No ha sido hasta ahora que se le ha encontrado una finalidad comercial porque no había la tecnología suficiente para desarrollarla y potenciarla. Con la salida del **iPad 2**, el **iPhone 4** y los **Samsung Galaxy** se ha incrementado la investigación en la realidad aumentada. Sobre estos dispositivos móviles Homs afirma que "permiten que se pueda visualizar el objeto que una persona quiere ver en la pantalla de su dispositivo. Es un punto de vista muy personalizado de los objetos y dibujos que se plasman en la pantalla".

La **realidad aumentada** se trata, sin duda, de una tecnología que cambiará el mundo, "cambiará nuestra manera de relacionarnos con las máquinas, con Internet... lo cambiará todo. En un futuro, con unas gafas o incluso con lentillas, todo el mundo podrá utilizar la realidad aumentada para su día a día. Se pretende interactuar con los objetos", afirma Roger Pastor.

**Google** ya ha diseñado unas gafas que sobreimpresionan la realidad aumentada con conexión a Internet. "Cuando esta tecnología esté integrada en la sociedad no nos podremos despegar de ella porque ayudará a la gente a andar por la calle, a los discapacitados, a seguir una dieta o a estar localizados. En definitiva, a recibir cualquier tipo de ayuda", remarca Pastor.

## UNA NUEVA VISIÓN DEL MUNDO

La realidad aumentada tiene aplicaciones en publicidad. Cuando compramos un sofá o un mueble nuevo, siempre nos queda la duda de saber si quedará bien en el salón o en la habitación. Con la realidad aumentada éste inconveniente se soluciona poniendo un marcador en el sitio donde tenemos pensado colocar la lámpara, la mesa, el sofá o cualquier otro objeto y observar lo que muestra la pantalla del dispositivo móvil. Si a uno no le gusta la colocación, el color o el tamaño del objeto en cuestión, la aplicación de realidad aumentada permite cambiar todo esto y mucho más con un solo movimiento del dedo índice. Al presionar la tecla 'siguiente', la aplicación muestra el mismo objeto con otro color, otro tamaño y, si queremos, desde otro ángulo.

De todos modos, hasta que la realidad aumentada no esté totalmente integrada en nuestra sociedad, son las empresas las que se aprovechan de esta tecnología. "Hemos creado el **catálogo aumentado**: hay muchas empresas que no pueden llevar todo el mostrador de productos para arriba y para abajo cada día porque es absurdo. Entonces, a través de los marcadores se pueden ver todos los productos que ofrece la empresa en tres dimensiones.

Por lo tanto, lo que ves es el producto que vas a comprar y cómo te va a quedar en casa", explica Pastor. "Cada marcador está programado, pero cualquier persona se lo puede imprimir en su casa porque nosotros le enviamos el PDF", aclara Homs. No es de extrañar que en los próximos años, no muy lejanos, tengamos una visión del mundo bastante diferente, una visión que se encontrará entre la realidad y la ficción.

