

Así son las maquetas digitales: U. Mayor reparte 800 visores de realidad virtual a futuros arquitectos

Profesores recorren con lentes 3D las casas que diseñan sus alumnos



Maqueta digital diseñada en Modelo.io. La gracia es que uno puede entrar a ella y moverse como en un videojuego.

FOTOS CEDIDAS

OSCAR VALENZUELA

“Las maquetas en arquitectura, como medio de representación, son fundamentales”, aclara de entrada Jorge Hoehmann, director de la Escuela de Arquitectura de la Universidad Mayor. Ratificado ese dogma, el obligado régimen de clases online por la pandemia trajo obvios obstáculos para armar estos modelos a escala.

Primero, está complicado para los alumnos comprar los materiales. Y aún si los tuvieron, a los profesores se les dificulta revisar maquetas a distancia, a través de la pantalla de un computador o teléfono.

Para enfrentar este dilema, un grupo de profesores presentó la idea de utilizar la plataforma norteamericana **Modelo.io**, que permite hacer maquetas digitales gracias a un software que se puede instalar en un smartphone y lo transforma en un visor de realidad virtual (<https://bit.ly/3euIMXS>).

Para usarlo, primero se carga la maqueta en la aplicación. Luego el teléfono se adosa a un marco de cartón que tiene dos lentes bifocales, artilugio conocido como Google Cardboard. Así el alumno -o el profesor- puede ponerse estos lentes y observar la maqueta en 3D desde distintos ángulos o caminar por ella como si fuera un videojuego en primera persona.

“La gran gracia de la realidad virtual es que puedes ingresar a la maqueta y recorrerla. Antes tenías una imagen, ahora moviendo la cabeza

Académico opina que este tipo de tecnologías no serán el fin de la maqueta material, sino un complemento que también se puede ofrecer en el trabajo profesional.



puedes ver diferentes direcciones de esa imagen. Se aleja de la idea de la fotografía plana y entra a una especie de fotografía en 360 grados, donde ver el piso, el cielo, los muros, para todos lados”, describe Hoehmann.

Su plantel es el primero en implementar esta modalidad de forma masiva para sus clases de Arquitectura. Adquirieron licencias del programa para todos sus alumnos de Santiago y Temuco, además de repartir 800 lentes 3D entre estudiantes y profesores.

¿Este será el fin de la maqueta material? “Creo que no, es comple-

mentario”, opina el académico. “La maqueta física tiene cualidades que son bien interesantes, sobre todo para comprender dimensiones, tamaños y proporciones, lo que ayuda mucho. La realidad virtual es complementaria, porque al minuto que uno puede entrar a los espacios ves cualidades que la maqueta no te está entregando”, agrega.

Otra ventaja del programa es que permite trabajar más rápido en presentaciones y da la posibilidad de que colaboren varias personas en el mismo proyecto. El director de la escuela comenta que, a la larga, será más que la solución para un problema puntual.

“Hoy es un grupo de trabajo de estudiantes, puede ser una sala de clases, pero a futuro puede ser la relación entre el arquitecto, cliente y otras especialidades. Abre un sinfín de posibilidades”, proyecta.

Primera impresión

Maité Cuevas, alumna de tercer año de Arquitectura de la U. Mayor, ya probó esta modalidad. “Al principio no entendí mucho, me demoré como 10 minutos en familiarizarme

con el sistema”, cuenta.

Para un taller de la carrera ella está trabajando en un proyecto de edificio cultural, con biblioteca, salas de exposición y oficinas. Asegura que el modelo 3D es una forma entretenida de aprender y de que les corrijan las maquetas.

“En clases nosotros ya habíamos presentado modelos 3D, pero no teníamos la oportunidad de estar dentro, caminando, en el exterior, interior, entrar al segundo piso”, destaca. “Es mejor que una maqueta real, porque nos permite percibir los espacios de una manera distinta, no favorece a alumnos y profesores”.

Para distintas áreas

Carboard Chile (<https://bit.ly/31pXdhZ>) es una empresa que lleva cinco años fabricando los lentes 3D de cartón y aplicaciones de realidad virtual. “Hemos vendido alrededor de 50.000 unidades a distintas empresas que buscan mostrar algún proyecto a sus colaboradores”, dice Gonzalo Fuenzalida, CEO de la firma.

“Se puede ocupar para muchas áreas, para lo que te imagines. Por ejemplo, para educar -tenemos varias aplicaciones con la explicación del Sistema Solar y los planetas- o en arquitectura, que encaja muy bien con la realidad virtual”, agrega.

¿Sus ventajas? “La principal es que simulan muy bien y dan la sensación de estar en un mundo real, a diferencia de otros elementos que pueden llegar a esa nivel pero son costosos. Estos lentes valen aproximadamente \$5.000”, detalla.