Presentaciones inmersivas: Porsche explora la realidad mixta

17/01/2024 Porsche hace uso de los últimos avances en tecnología de realidad mixta y computación espacial para ofrecer presentaciones de producto y cursos técnicos inmersivos a los medios.

Cualquiera que haya asistido recientemente a un taller de Tecnología del nuevo Macan totalmente eléctrico habrá pensado que se encontraba en el plató de rodaje de una película de ciencia ficción o en un instalación de arte futurista. En estas sesiones formativas, ingenieros y profesionales de la comunicación, que llevaban los nuevos auriculares Meta Quest 3, se movían de manera inesperada, apuntando al aire, agachándose, inclinándose y mirando en distintas direcciones, como si de un grupo de taichí en una clase de improvisación se tratase.

En el pasado, e incluso hoy en algunos casos, las presentaciones para medios dejaban ver a grupos de periodistas tomando notas en cuadernos mientras los ingenieros iban pasando diapositivas en documentos de PowerPoint. Algo que, a estas alturas, ya parece anticuado.

Hace unos años, la aplicación Taycan AR Event nos enseñaba lo que había bajo la piel del Taycan gracias

a la realidad aumentada. Así, se podían ver detalles de ingeniería y características técnicas usando solo un iPhone.

Ahora, Porsche está empleando tecnología de realidad mixta (RM) con el objetivo de crear una experiencia aún más inmersiva e informativa. En un entorno tridimensional, es posible moverse e interactuar con objetos virtuales e incluso con otros usuarios de otros lugares, que tienen la posibilidad de unirse de forma remota.

Realidad mixta: la unión de dos mundos

La tecnología de realidad mixta y realidad virtual (RV) es una herramienta fundamental para el metaverso. El término metaverso se refiere a un universo virtual inmersivo que abarca varias plataformas digitales. El metaverso aún lo utiliza solo una minoría, pero Porsche ya está demostrando el enorme potencial que ofrece. Mediante el uso de unas gafas específicas, los usuarios pueden ver su entorno real en 3D (con suficiente resolución para escribir notas o usar un teléfono). Esto genera grandes niveles de inmersión combinados con la capacidad de orientarse en el espacio físico real. A algunas personas no les gusta la idea de ponerse un visor de realidad virtual en un espacio cerrado, por lo que la capacidad de permanecer "conectados" al mundo real es un beneficio significativo de la realidad mixta. Mientras que la realidad virtual transporta efectivamente al usuario a un entorno virtual, esta aplicación de RM acerca el mundo virtual al usuario, dentro del contexto de su entorno. Además, elimina la necesidad de fabricar y transportar determinados componentes, lo que tiene un gran potencial en ahorro de costes y recursos.

Contenido tradicional presentado de una forma innovadora

Esta tecnología puede ser realmente valiosa para explicar, por ejemplo, las características técnicas de un nuevo vehículo. Sin embargo, si se utilizan modelos 3D en realidad mixta, pueden mostrarse desde distintas perspectivas y desplazarse como se desee. Esto transmite nuevos conocimientos de forma mucho más completa y rápida que las imágenes presentadas en una pantalla bidimensional. El contenido se hace más interesante para el espectador, cuya atención puede dirigirse fácilmente a las áreas que son objeto de discusión en cada momento. Esto se puede hacer, por ejemplo, aislando ciertas partes o mostrando otras que se encontraban ocultas. Así se consigue el nivel de detalle y conocimiento de una presentación técnica de diapositivas, junto con la perspectiva y el impacto visual de una demostración física.

"Presentar de esta manera se ha convertido en algo natural", dice uno de los ingenieros y ponentes de un reciente taller. "La exposición del contenido funciona como una presentación tradicional: las notas están en un cartel virtual que solo el anfitrión puede ver. Sin embargo, a la vez se van seleccionando animaciones 3D inmersivas a tamaño real, que van más allá de los límites de la pantalla, de tal manera que la presentación envuelve a los asistentes".

Un recurso de valor incalculable

La reacción por parte de los periodistas está siendo positiva, con elogios a la sensación de realismo y a la calidad de resolución. Las caras de sorpresa se adivinan tras los dispositivos de visualización y las risas suenan al unísono a medida que se revelan los elementos virtuales. “Ha sido realmente fascinante”, comenta el periodista británico Alex Goy. “Creo que es un recurso de valor incalculable. La presentación es casi tangible. Puedes moverte de un lugar a otro y todo se muestra a escala real, por lo que obtienes una impresión más profunda del producto, de lo que contiene y de lo que podrías hacer con él, algo que definitivamente no se puede conseguir con una presentación 2D o gráficos en una pantalla”.

Mirando hacia el mañana

A pesar de ser el primero en adoptar esta tecnología en el sector automovilístico, Porsche no es el único fabricante que comprende su potencial. Según P&S Intelligence, se estima que en 2030 el metaverso alcanzará un valor de mercado global de 1,5 billones de dólares, de los cuales 16.500 millones provendrán únicamente de la industria del automóvil. Los grupos más jóvenes constituyen actualmente la gran mayoría de los usuarios del metaverso. Cuando fueron encuestados, el 56 % de ellos, pertenecientes a la Generación Z, dijeron que sería más probable que compraran un automóvil si tuvieran la oportunidad de experimentarlo virtualmente primero. Sin embargo, a medida que aumenta la afinidad digital de todos los grupos de edad, también lo hará la relevancia de las experiencias del metaverso.

Porsche seguirá aprovechando la tecnología RM para mejorar aún más las experiencias de presentación de varias maneras: organizando eventos con invitados que se unen desde diferentes ubicaciones (telepresencia); aumentando la sensación de inmersión con modelos y animaciones más complejos; facilitando una mayor interacción física con activos virtuales; y mucho más. Las posibilidades de la realidad mixta están aún por explorar.

MEDIA ENQUIRIES

Elizabeth Solís

Public Relations and Press
Porsche Latin America
+1 (770) 290 8305
elizabeth.solis@porschelatinamerica.com

Video

Link Collection

Link to this article
https://newsroom.porsche.com/es/2024/tecnologia/pla-es-porsche-realidad-mixta-presentacion-realidad-aumentada-35030.html

Media Package
https://pmdb.porsche.de/newsroomzips/2f2f204a-7211-4d80-8bf3-14e5aa70be86.zip

Dr. Ing. h.c. F. Porsche Aktiengesellschaft
Porscheplatz 1
70435 Stuttgart