

La nueva aplicación Taycan AR Event permite a los creadores de contenido adentrarse en el interior del deportivo eléctrico para conocer sus características técnicas y todo lo relativo a la infraestructura de carga.

Bajo la piel del Taycan con una aplicación de realidad aumentada

Este artículo refleja la situación en el momento de su publicación. El contenido puede haber quedado desactualizado desde entonces.

21/05/2021 La nueva aplicación Taycan AR Event permite a los creadores de contenido adentrarse en el interior del deportivo eléctrico para conocer sus características técnicas y todo lo relativo a la infraestructura de carga.

La revolución de los teléfonos inteligentes ha permitido al usuario hacer cosas extraordinarias con sus dispositivos móviles. Con solo deslizar un dedo, es posible realizar videollamadas, acceder a múltiples servicios, hacer fotos de calidad profesional y mucho más. Ahora, gracias a una colaboración entre Porsche y la empresa alemana NSYNK, se puede usar un *smartphone* para ver el funcionamiento interno del Porsche Taycan. La aplicación Taycan AR Event permite a los creadores de contenido

adentrarse en la piel del deportivo eléctrico y sumergirse en un mundo de realidad aumentada del que podrán sacar partido para sus propias publicaciones. En esta a*pp* se muestran, con vídeo y audio, todos los secretos del Taycan relativos a la parte técnica y a la carga de la batería. En definitiva, quedan al descubierto esos detalles que hacen especial a la berlina de Porsche.

Pero la aplicación Taycan AR Event no nació como una herramienta para los creadores de contenido. "La idea original era que sirviera como un elemento interactivo durante los eventos de lanzamiento para que cualquier persona pudiera conocer lo que esconde el Taycan en sus entrañas", dice Miro Demel, responsable de Comunicación de Eventos de Porsche. "Detrás de un automóvil deportivo eléctrico hay mucha ingeniería fascinante y pensamos que esta sería una forma convincente, eficiente y rentable de mostrársela a la gente. Hace unos años hubiéramos recurrido a un modelo a escala real desprovisto de su interior y su carrocería para llevar esta idea a cabo. Sería, básicamente, un chasis con todos los componentes del sistema de propulsión a la vista. Pero esto implica un coste elevado, ya que un equipo de ingenieros tiene que hacerlo totalmente a mano. Además, esta especie de maqueta desnuda es muy frágil, lo que complica las cosas a la hora de moverla de un sitio a otro en cada evento. La nueva aplicación móvil elimina estos problemas y permite mostrar, de una manera flexible e interactiva, muchos más detalles del coche".

La necesidad es la clave de la invención

La llegada de la pandemia del coronavirus obligó a cambiar los planes de 2020. "De repente, tuvimos que dejar de hacer presentaciones en vivo, así que nos dimos cuenta de que tendríamos que enviar la información de una manera efectiva para que los creadores de contenido pudieran usarla en sus entornos sin la ayuda de nuestros propios equipos", explica Demel. "Necesitábamos que nuestra aplicación AR Event fuera lo más fácil de usar y fiable posible". Sin duda, fue un trabajo difícil para NSYNK, que hasta ese momento nunca había centrado sus esfuerzos en aplicaciones móviles. Con un equipo de apenas cuatro o cinco empleados, entre desarrolladores y diseñadores 3D, dieron forma al producto hasta tenerlo listo para su lanzamiento en seis meses.

Exprimiendo al máximo las posibilidades

Porsche y NSYNK se mueven en los límites de lo que permite hoy la tecnología de los teléfonos inteligentes. "Por el momento, solo podemos ejecutar la aplicación AR Event en un iPhone 12 Pro de Apple debido a sus capacidades", dice Eno Henze, fundador y Director Creativo de NSYNK. "Le exigimos mucho al hardware y al software. El teléfono tiene que escanear el automóvil correctamente y también debe reconocer el entorno en el que se encuentra. Son necesarias ciertas condiciones para que la realidad aumentada funcione de la mejor manera posible", explica Demel.

"En este sentido, es como una cámara DSLR de gama alta", dice Henze. "Se requiere un poco de práctica para dominarlo, pero los resultados son excelentes. Lo que hemos creado es algo que, hasta hace poco, habría requerido de una tecnología audiovisual muy costosa. Por supuesto, la accesibilidad de este tipo

de medios mejorará en los próximos años, ya que las principales empresas tecnológicas están ahora trabajando en la tecnología de realidad aumentada. Creo que en los próximos tres años veremos muchos dispositivos capaces de lograr este tipo de resultado". Hoy, Porsche se sitúa a la vanguardia de lo que es posible con la tecnología disponible. "Eso es lo que hace que Porsche sea un socio tan increíble para trabajar", dice Henze. "Nos dan la confianza para crear algo que no estábamos seguros de que fuera posible al principio del proyecto. Como proveedor de servicios, reconozco que es bastante inusual encontrar un cliente tan comprensivo".

Mirando al mañana

Otra ventaja que plantea este software interactivo es que se puede mejorar y enriquecer constantemente. "Al principio, el contenido de la a*pp* mostraba los detalles técnicos, la infraestructura de carga y las propiedades aerodinámicas del Taycan", dice Demel. "Ahora, hemos agregado secciones adicionales para el nuevo Taycan Cross Turismo, incluida una animación en una pista de tierra y un gráfico que muestra una bicicleta eléctrica en la parte trasera del automóvil. La idea es ir sumando más contenido en el futuro".

Esta es la clave de la aplicación: la capacidad de agregar modelos, aumentar la funcionalidad y ajustar el funcionamiento, todo de una manera rentable y eficiente en el uso de recursos. ¿Qué vendrá después? "Nos gustaría ofrecer un contenido más variado a los usuarios", dice Henze. "Por el momento tiene una estructura lineal, con un flujo de animación, por lo que la historia se mueve de un capítulo al siguiente en una línea de tiempo. Sería genial construir algo con más variedad en términos de orden de ejecución. Eso daría a los creadores de contenido aún más margen para hacer publicaciones únicas y atractivas".

"La forma en la que los medios presentan las noticias ha cambiado radicalmente en poco tiempo", concluye Demel. "Se necesitaría un gran equipo y un gran presupuesto para grabar algo tan complejo. Los increíbles efectos especiales, al estilo de los que se ven en las películas, estarían fuera del alcance de la mayoría de los medios. Sin embargo, ahora una persona puede llevar a cabo su trabajo simplemente con su teléfono móvil. Esto es algo que me parece absolutamente asombroso". Independientemente de lo que depare el futuro, lo que es seguro es que NSYNK y Porsche continuarán aprovechando al máximo la tecnología disponible en un intento por crear contenido cada vez más interactivo e innovador.

Información

La aplicación Taycan AR Event está disponible exclusivamente para medios de comunicación y no se puede descargar desde las tiendas de aplicaciones.

Consumption data

Taycan Turbo (Predecessor model)

*Further information on the official fuel consumption and the official specific CO_2 emissions of new passenger cars can be found in the "Leitfaden über den Kraftstoffverbrauch, die CO_2-Emissionen und den Stromverbrauch neuer Personenkraftwagen" (Fuel Consumption, CO_2Emissions and Electricity Consumption Guide for New Passenger Cars), which is available free of charge at all sales outlets and from DAT (Deutsche Automobil Treuhand GmbH, Helmuth-Hirth-Str. 1, 73760 Ostfildern-Scharnhausen, www.dat.de).

Video

https://newstv.porsche.com/porschevideos/179956_en_3000000.mp4

Link Collection

Link to this article
https://newsroom.porsche.com/es_ES/tecnologia/2021/es-porsche-taycan-ar-event-app-24560.html

Media Package
https://pmdb.porsche.de/newsroomzips/c8caa810-658d-4003-a237-f82cf9ef04c6.zip

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