

# Un parque jurásico virtual

Por Maximiliano Latorre Agosto 28, 2016 05:00

⌚ TIEMPO DE LECTURA: 3 MINUTOS

-a +A 🍷 📧 f 🐦 +

**Dinosaurios!, el videojuego elaborado por SimDesign y estudiantes de la ORT, está más cerca de su próximo objetivo: transformarse en una atracción educativa de realidad virtual**



Un proyecto que involucre la [realidad virtual](#) y que sea educativo. Esas eran las bases que les propuso el coordinador del Laboratorio de Simulación y Juego la Universidad ORT Luis Calabria a sus alumnos. Así surgió *Dinosaurios!*, un prototipo de un parque temático sobre los reptiles que habitaron la Tierra hace más de 65 millones de años y que, luego de dos años de desarrollo, cuenta ahora con una mejor calidad gráfica y más especies. ¿La propuesta? Caminar entre los dinosaurios.

## Mundo cretácico

*Dinosaurios!* es un videojuego que se desarrolla en un mundo 3D. Quien se adentra en él mediante el uso del visor Samsung Gear VR, recorre el lugar en un vehículo mientras una voz le relata sobre los dinosaurios que observa durante el recorrido. Al girar la cabeza, la cámara virtual también lo hace, por lo que la experiencia es totalmente inmersiva.

La aplicación cuenta con especies herbívoras y carnívoras y se espera agregar más en próximas ediciones. "Ahora tenemos menos de 10 dinosaurios (del período cretácico de la era Mesozoica) pero la idea a futuro es ampliarlo y tener más especies", sostuvo Calabria. Se puede ver de cerquita al puertasaurus, al carnotauros, al velociraptor y al tiranosaurio rex, entre otros.

El prototipo, que se puede adaptar para los visores Oculus y HTC Vive, se lanzó la semana pasada en Montevideo Shopping, tras casi dos años de construcción. La demora se debió a que la elaboración de *Dinosaurios!* involucró varias etapas. Lo primero que hizo el equipo conformado por los estudiantes de ingeniería Agustín Bobba, Guillermo Giovine, Gonzalo Lema, Carolina Martinote y Virginia Morrone y los técnicos de SimDesign –pionera en el desarrollo de aplicaciones basadas en el uso de tecnología de realidad virtual en el país–, fue el diseño del espacio en 3D para luego proceder a la creación de las animaciones de los dinosaurios, también en tres dimensiones.

Uno de los retos del desarrollo fue reproducir los sonidos de los animales, dado que es información solo teórica. Calabria dijo a *Cromo* que también fue necesario que se revisaran las medidas de los dinosaurios para que todo fuese exacto. Para esto se contó con el apoyo de la Facultad de Ciencias de la Universidad de la República, cuyos académicos en paleontología validaron cada uno de las especies retratadas en el videojuego.

La siguiente etapa fue hacer un modelo 3D en el que se definió la ubicación de cada dinosaurio y los sonidos que los acompañan, incluido los de ambiente (por ejemplo, el canto de los pájaros). Tras meses de ensayo y error, el producto se exportó a un programa de diseño de videojuegos para ajustes finales.

## A futuro

A pesar de que *Dinosaurios!* es solo hoy un prototipo, el objetivo es que se convierta en un zoológico prehistórico. Para lograrlo, los realizadores de este videojuego ya cuentan con varias mejoras en mente. Una de ellas es la calidad de la imagen. "Hoy en día estamos trabajando con el tope de la calidad que es 2K pero seguramente, para el año que viene, tendremos 4K", afirmó Calabria.

Pero tener la mejor resolución disponible no es suficiente. La preocupación que tiene ahora el equipo es cómo superar la limitación de la pantalla del celular con el que funciona el Samsung Gear VR y otros dispositivos similares para visualizar el contenido virtual. Los videos de *Dinosaurios!* están realizados con una resolución tan grande que supera la de los mejores smartphones del mercado, por lo que la imagen que se ve termina siendo algo borrosa.

"Queremos ampliar el espectro de las atracciones que hacemos, diseñar [aplicaciones](#) donde haya más interacción por parte del usuario como correr o disparar", señaló Calabria.

El próximo paso es desarrollar un emprendimiento similar a The Void, un parque ubicado en la ciudad de Utah (Estados Unidos) que busca ser el primer centro de entretenimientos en utilizar la realidad aumentada para recrear mundos virtuales que las personas pueden recorrer como si se encontrasen dentro de un sueño o una película: desde castillos embrujados a batallas futurísticas. Y todo como si se estuviera ahí mismo.

Ver más [realidad virtual](#) [videojuego](#)

### Notas Relacionadas



SIRIA

**La vida de un refugiado a través de la realidad virtual**



PRODUCTOS

**Intel lanza Alloy, la realidad virtual sin cables**



GAMESCOM

**Sumidos en la realidad virtual**

### Populares de la sección



SEGURIDAD

**Cinco amenazas a videojuegos**



SISTEMA

**Problemas entre Kindle y Windows 10**

### Acerca del autor

**Maximiliano Latorre**

Informar un error en la noticia

### Más Leídas



Los otros usos de WhatsApp



Cinco apps para descargar esta semana



Un parque jurásico virtual



"Reto aceptado", ¿qué significa este mensaje en Facebook?



WhatsApp no borra los chats "eliminados"

### Tweets por @CromoUY



Insertar

Ver en Twitter

### Recomendadas



INFORMACIÓN

### Los otros usos de WhatsApp

La app de mensajería se ha convertido en una poderosa herramienta de contacto social



INFORME

### Una red sin límites

¿Cómo y qué será internet en sus próximos 25 años?



DE LA "A" A LA "Z"

### Los 98 datos que Facebook sabe sobre usted

La red social utiliza información personal para dirigir mejor los avisos publicitarios en su página



REDES SOCIALES

### "Reto aceptado", ¿qué significa este mensaje en Facebook?

Los usuarios comparten fotos en blanco y negro sin advertir que se trata de una estafa

f 🐦 g+ in p 📺

Secciones	Social	Servicios	Últimos Agrupadores
Portada	Facebook	Carta de Lectores	Reciclaje
Ciencia	Twitter	El Tiempo	Galaxy Note 7
Internet	Youtube	Política de Privacidad	GPS
Productos	Google +	Rss	Niantic Labs
Oapps			VCR
			Sonic
			Geolocalización
			Cohete
			John Hanke
			Kickass Torrents