

## ¡De realidad virtual! Crean en Tec GDL proyectos para la ONU y la FIL



Estudiantes del Tec Guadalajara crearon 2 proyectos de realidad virtual para stand de la ONU en la Feria Internacional del Libro en Guadalajara

01/12/2022

Paola Santiago

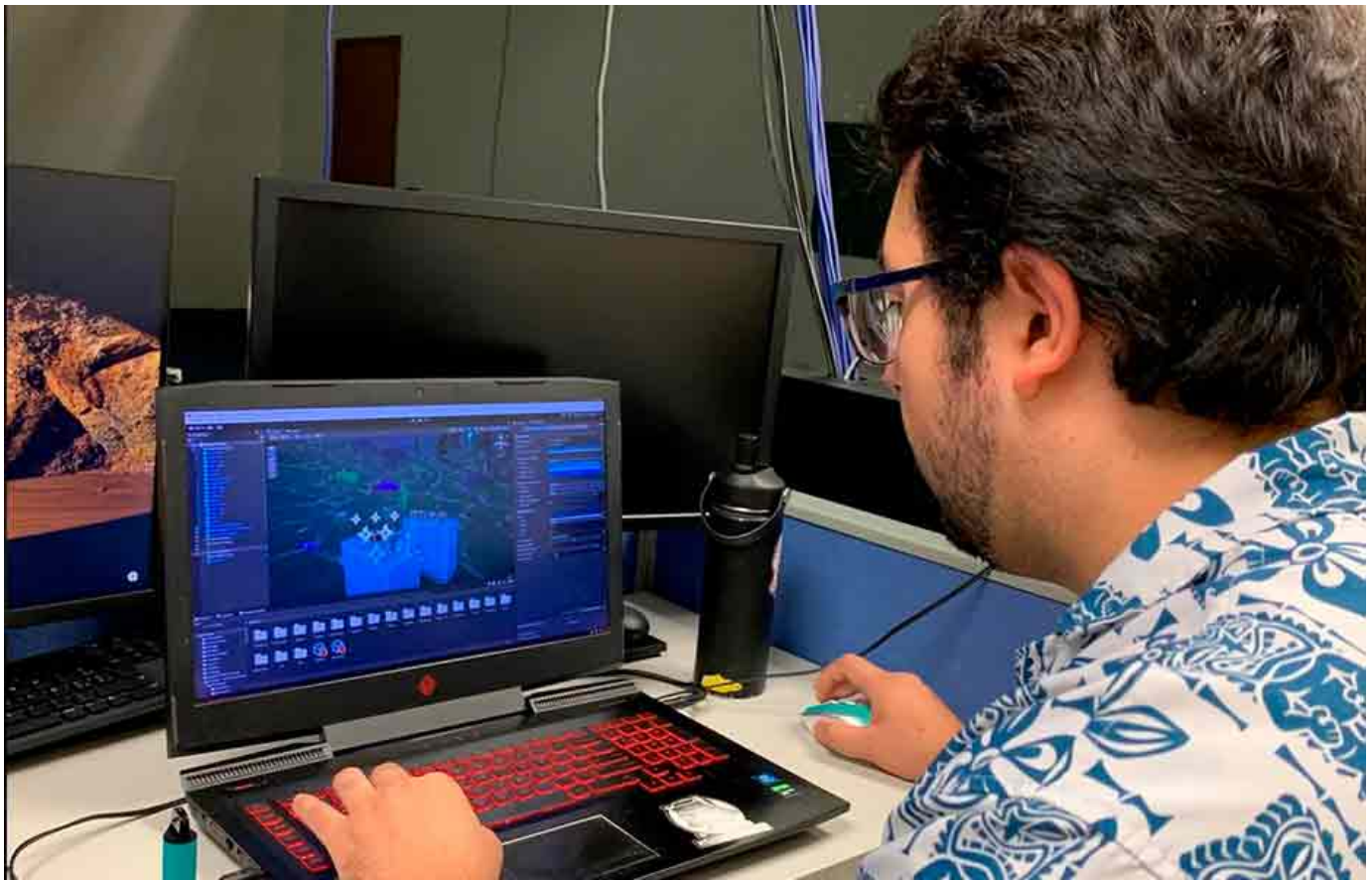
***Sea the ocean y Diving*** son los 2 proyectos de **realidad virtual** creados por estudiantes del [Tec Guadalajara](#) para el *stand* de la [Organización de las Naciones Unidas \(ONU\)](#) en la [Feria Internacional del Libro \(FIL\) de Guadalajara 2022](#).

El proyecto fue elaborado en conjunto con el **Centro de Información de Naciones Unidas (CINU)** y el **Programa de Naciones Unidas para el Medio Ambiente (PNUMA)**.

Los cerca de **30 estudiantes** participantes, coordinados por el profesor Sinclair Castro, son parte de la **Concentración de Producción de Medios Audiovisuales** de la carrera de Comunicación (LC) y de Animación y Arte Digital (LAD) del campus Guadalajara.

Edna Cordero, alumna participante y que fungió como directora de la propuesta *Sea the Ocean*, explicó que *“la ONU es nuestro socio formador y nos propuso el reto de **generar esta experiencia de realidad virtual**”*.

*“Para que **concientizemos a la población en general** sobre la existencia de **plásticos en el mar** y la **pérdida de biodiversidad marina**”*.



**Experiencia inmersiva para generar conciencia**

Lo interesante, dijo, es que “dentro de la FIL Guadalajara 2022 la ONU tiene un stand donde vamos a **presentar ambos proyectos**”, agregó Edna Cordero.

Detalló que se trata de una **experiencia inmersiva** que “busca **generar conciencia sobre la contaminación** y el exceso de plásticos en los mares.

“En las concentraciones tenemos siempre a un socio formador, que es un **cliente (organización) de la vida real** que pide **generar un proyecto** que a ellos les sirva”.

Comentó además que “eso nos da la **oportunidad de entregar proyectos** que los estudiantes participantes van a poder utilizar en su vida profesional como portafolio”.

Opinó que el equipo ha generado piezas interesantes y “**ha explotado sus habilidades al 100%**. Como directora del proyecto estoy **muy orgullosa** y les doy el crédito de lo que han hecho”.



## Más allá de la animación

Edna precisó que *“no es solamente la parte de animación, sino que también tenemos **videos 360 de playas reales** para generar una experiencia más inmersiva”*.

Describió que la experiencia sucede en tres fases. *“En la primera, llevamos al usuario a través de lo que cree que todavía es el mar, una imagen falsa con playas bonitas que ya no existen porque están contaminadas”*.

*“La segunda fase tiene que ver con la **concientización sobre cómo hemos afectado al mar y cuáles son las consecuencias**”*, resaltó la estudiante.

*“Y la tercera, es la reivindicación donde podemos **transformar al mar y generar acciones para cambiar el futuro** de nuestros mares y de nuestro planeta”*, complementó.

*“No es solamente la parte de animación, sino que también tenemos videos 360 de playas reales para generar una experiencia más inmersiva”*.- Edna Cordero.

## Biodiversidad del mar

Por otro lado, Raquel González, alumna que dirigió los materiales para *Diving*, afirmó que el proyecto de su equipo es *“sobre la **concientización de la pérdida de biodiversidad**”*.

La perspectiva del usuario en *Diving* es desde la **simulación de un recorrido buceando de noche a día**. *“Es la comparación de cómo de noche se ve todo bonito y de día está lleno de plástico. El agua está más opaca; los peces están muriéndose”*, sentenció.

*“Los materiales creados **permiten ver la biodiversidad del mar** y conforme se va haciendo más claro el océano te das cuenta de que la **biodiversidad se está perdiendo**”*, puntualizó.

[La página web de la ONU en México](#) afirmó que el propósito del proyecto era “**diseñar experiencias inmersivas** a partir de conocimiento científico y evidencia sobre las problemáticas que enfrentan los océanos.

*“Con el objetivo de concientizar al público y llamar a la acción para eliminar la contaminación de plásticos en los océanos y ecosistemas marinos”.*



## Arduo trabajo con buen resultado

Edna compartió que de los mayores retos fueron que “de 30 personas que se encontraban en el grupo, nada más 3 eran animadores”.

*“Teníamos problemas técnicos; aprendimos a animar. Al final se logró y yo creo que deberíamos de sentirnos muy orgullosos de eso”, aseguró.*

Por su parte, Raquel compartió que “hubo mucha disposición de mi equipo de aprender a **trabajar en 3D (3 dimensiones)**. Todos han estado haciendo lo que les toca. El proyecto ha fluido a pesar de las trabas y estoy contenta”.

Como estudiantes y futuros profesionales, *“debemos sentirnos orgullosos del resultado, por generar algo tan genial y de tan alta gama”*, finalizó Edna.



**LEE TAMBIÉN:**



## ¡Al Reino Unido! Egresada de Tec GDL gana beca Chevening para posgrado

Itzel Robles ganó la oportunidad de estudiar una maestría en Europa. Quiere aplicar sus



conecta.tec.mx • Raúl Pérez • Nov 29

### LEE TAMBIÉN:

