

## Profesores Tec acercan proyectos urbanos a la comunidad en Qro



Más de 600 estudiantes en los últimos tres años han desarrollado proyectos, maquetas utilizando Twinverse

23/06/2026

Seis A Nueve

María Paula Sánchez

La tecnología cobra mayor valor cuando logra acercar a las personas a las decisiones que transforman su entorno. Bajo esta visión, profesores del [Tecnológico de Monterrey campus Querétaro](#) desarrollaron **Twinverse**, una plataforma que combina **gemelos digitales, realidad inmersiva y experiencias interactivas**.

Creada por [Lesly Pliego](#), [Antonio Juárez](#) profesores de la [Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño](#) y el arquitecto **Jordi Rábago**, esta iniciativa permite **visualizar espacios** a través de realidad virtual, realidad aumentada y modelado digital,

Su uso permite que **ciudadanos, estudiantes, especialistas** y comunidades participen de forma más activa en procesos de **diseño y planeación**, generando una comprensión más profunda de cómo podrían verse y funcionar los **espacios del futuro**.

*"Queremos que la tecnología no solo sirva para diseñar mejores proyectos, sino también para acercarlos a las personas y construir soluciones colaborativas",* compartieron los impulsores de **Twinverse**.

*"**Twinverse** transforma planos y maquetas en experiencias que cualquier persona puede comprender y explorar",* comentó Antonio Juárez.



*Twinverse conecta tecnología, educación y participación ciudadana. Foto: Seis A Nueve.*

## Una nueva forma de ver ciudades

**Twinverse** busca revolucionar la manera en que **diversos proyectos arquitectónicos** y de diseño, pueden **mostrarse al público**.

Más que visualizar **planos o maquetas**, la plataforma permite **recorrer espacios de manera virtual** y comprender cómo **impactarán en la vida** cotidiana de las personas.

*"Cuando una comunidad puede recorrer el futuro antes de que exista, participa activamente en su construcción".*

*"La tecnología permite que las personas comprendan y participen mejor en la transformación de su entorno",* añadió la profesora Pliego.

*La plataforma permite visualizar proyectos urbanos antes de que existan.*  
*Foto: Seis A Nueve.*



## **Innovación educativa con impacto social**

Lo que comenzó como una herramienta para transformar la enseñanza de la **arquitectura, el arte y el diseño** hoy también está ayudando a acercar proyectos

urbanos a las personas que los vivirán.

A través de **Twinverse**, profesores del Tec de Monterrey en Querétaro llevaron la **tecnología inmersiva** más allá del aula para ponerla al servicio de la comunidad.

En colaboración con **distritoQRO** y el **Taller de Arquitectura Ciudadana (TAAC)**, desarrollaron una experiencia que permitió a habitantes del **Barrio Tradicional de San Pablo** recorrer virtualmente una propuesta de **transformación urbana** para la futura **Calzada Guadalupe**.

Más que mostrar planos o renders, la plataforma permitió que vecinas y vecinos visualizaran, entendieran y dialogaran sobre el proyecto desde una experiencia cercana e interactiva, de esta manera, la tecnología se convirtió en una herramienta para fortalecer la participación ciudadana y construir soluciones de forma colaborativa.

*"Twinverse demuestra cómo la innovación desarrollada en el Tec puede conectar conocimiento, tecnología y comunidad para generar un impacto tangible en el entorno",* explicó Lesly Pliego.

Con este proyecto, **distritoQRO** se consolida como un **espacio de experimentación y colaboración** donde **academia, ciudadanía y tecnología** convergen para imaginar y construir el **futuro de Querétaro**.

**"Cuando una comunidad puede recorrer el futuro antes de que exista, participa activamente en su construcción" .- Lesly Pliego.**

## **Un proyecto cercano a la comunidad**

A través de esta tecnología, los **profesores de la EAAD** han logrado generar un impacto que trasciende el aula y se extiende hacia la comunidad.

En el ámbito académico, **más de 600 estudiantes durante los últimos tres años** han desarrollado proyectos, **maquetas y entregables** utilizando **Twinverse**, incorporando **herramientas inmersivas** que enriquecen los procesos de diseño, visualización y comunicación de sus propuestas.

Más allá de fortalecer la **experiencia de aprendizaje**, la plataforma ha permitido que futuras generaciones de arquitectos, diseñadores y urbanistas exploren nuevas formas de conectar la tecnología con las necesidades reales de las personas.

*"El verdadero valor de la innovación ocurre cuando el conocimiento sale del aula y transforma comunidades"*, recalcó **Antonio Juárez**.

El alcance de **Twinverse** también ha llegado a iniciativas de **transformación urbana** impulsadas junto a **distritoQRO**, donde la tecnología se convierte en un puente entre la **academia y la ciudadanía**.

Gracias a estas experiencias, habitantes de **distintas comunidades** han podido **visualizar proyectos** antes de su construcción, participar en conversaciones sobre su entorno y aportar su visión a procesos de diseño colaborativo.

*"Cuando una persona puede recorrer un proyecto, entenderlo y opinar sobre él antes de que exista, la tecnología deja de ser una herramienta y se convierte en un vehículo de participación"*, finalizó Pliego.

**SIGUE LEYENDO**

