

RTZ Virtual se funda en Barcelona (España) en enero de 1993 con el objetivo de investigar, desarrollar y comercializar aplicaciones informáticas basadas en la tecnología de la Realidad Virtual. RTZ ha consolidado su liderazgo como empresa especializada en el desarrollo de aplicaciones informáticas basadas en la tecnología de la Realidad Virtual, realizando trabajos para instituciones y empresas como el Ayuntamiento de Barcelona, la Generalitat de Cataluña, el Ministerio de Turismo Argentino, etc. Estos trabajos le han valido a RTZ el reconocimiento de la comunidad internacional de Realidad Virtual, como el San José VR World Conference (USA) o el Stuttgart WR World Conference (EU).

Según ASSAF Yamin, del Centro de Tecnología Educativa, la tecnología de la Realidad Virtual es uno de los avances más relevantes de los últimos años. Más allá de su definición como, la representación de eventos tridimensionales a través del computador con posibilidad de interacción, inmersión y percepción, se ha convertido en el eslabón que junto a otros desarrollos tecnológicos está permitiendo hacer realidad muchos sueños del hombre que hasta ahora sólo eran posibles en las novelas y películas de ciencia ficción. El término realidad virtual acuñado por Jaron Lanier es relativamente reciente.

Elementos de la realidad virtual: simulación, una simulación del mundo a experimentar, donde regirán una serie de normas, no necesariamente iguales a las de la vida real. Interacción: tener control de la exploración de este sistema, de no tener esta interacción, el sistema no deja de ser una simple película o visita guiada. Para la interacción existen diversos interfaces, que van desde teclados hasta guantes o trajes sensores. Percepción: el factor más importante. Algunos sistemas de RV se dirigirán principalmente a los sentidos (visual, auditivo, táctil); otros tratarán de llegar directamente al cerebro, evitando así los interfaces sensoriales externos, y otros, los más sencillos recurrirán a toda la fuerza de la imaginación del ser humano para vivir la experiencia de una realidad virtual.

Clasificación: realidad virtual de escritorio, consiste en una configuración básica de un computador, donde la visualización del mundo se hace a través de la pantalla y el desplazamiento y la interacción con los objetos que lo componen se hace por medio del mouse.

Realidad virtual inmersiva: aquí se habla de distintos grados de inmersión en función del número de sentidos comprometidos y del seguimiento de gestos. Desde el uso de un casco, hasta un compuesto de casco, traje, guantes y plataforma de desplazamiento.

Dispositivos:

De percepción: por medio de estos, fluye la información del computador al usuario, éste los recibe a través de los sentidos: monitor, casco, audífonos, cornetas, guantes con retroalimentación.

Seguidores de gestos: se le suministra al computador datos sobre los movimientos efectuados por el usuario.

De movilidad: contribuyen a que el usuario realice y perciba su desplazamiento en el entorno virtual lo más parecido posible a un entorno real. Mouse, space ball, bicicletas estacionarias, bandas rodantes, cabinas.

Aplicaciones: en sus orígenes, se tenían aplicaciones de rv del tipo simulaciones militares y juegos, en la actualidad ha trascendido a muchos otros campos, tales como la arquitectura, la medicina, la industria, la psicología, la educación, el diseño y el arte.

Riesgos: la enfermedad de la simulación, la evasión que ofrece, al permitirnos ingresar a nuevos mundos, nos saca temporalmente del mundo actual, lo cual puede ser nocivo si se abusa, pues generara dependencia.

Asomándonos al futuro:

La RV asociada a otras tecnologías está avanzando vertiginosamente. Su combinación con Internet, inteligencia artificial y robótica, va a permitir hacer realidad muchos sueños del hombre, como por ejemplo la teletransportación.

Según Roger Gilabert, de RTZ Virtual Worlds

Debe ser a tiempo real.

Beneficios: permite visualizar de forma gráfica e intuitiva las estructuras. Permite representar el funcionamiento dinámico real de la maquinaria.

Brinda la oportunidad de construir y jugar en un entorno virtual en plataformas PC. Es una tecnología visualmente muy excitante y creativa. Hoy en día es un elemento clave en más del 60% de los mejores productos de software de consumo. Permite atraer la atención y la curiosidad del visitante. Gran poder de atracción de audiencia. Permite personalizar las aplicaciones a medida para una mayor comunicación con el espectador. Permite incorporar el logotipo del cliente e integrar las directrices de la política de marketing y comunicación de la empresa en el guión del juego. Permite actualizar las aplicaciones para adaptarlas a futuros intereses de la compañía. Permite estructurar la información en un entorno 3D de forma lógica y natural lo que aporta un mayor entendimiento de la aplicación. Permite actualizar la aplicación a tiempo real a través de Internet para adaptarlo a los cambios que se van produciendo como nuevos expositores, nuevos productos. Ser informativo, cultural y promocional.

Análisis de los posibles impactos de la virtualidad sobre la socialidad y la cultura. Para los psicólogos, el caso de los amantes virtuales es difícil, ya que todavía no existen parámetros para concluir en un caso si la persona está actuando con razón y apego a la realidad o si debe ser tratada como una mente perturbada, desconectada de la realidad. Las relaciones personales son una de las áreas donde el impacto de estas nuevas tecnologías resulta más sorprendente.

Cabe preguntarse si se pueden sustituir totalmente las sensaciones físicas por estimulaciones verbales que estimulan la imaginación.

Se ha pensado mucho en la educación virtual. Una educación basada en el intercambio de contenidos por vías electrónicas entre el docente y los aprendices. Toda la comunicación propia del proceso educativo, como la instrucción, las preguntas de los estudiantes, las evaluaciones, e incluso el trabajo cooperativo entre compañeros de clases se puede limitar a un intercambio de mensajes de diversos tipos por vía electrónica. Esto apela mucho a la propuesta de escuela en casa y el hiperaprendizaje propuesto por Lewis Perelman en su libro School's Out.

Esta propuesta, que se nutre tanto del auge actual de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información, como de las severas y muy divulgadas crisis de los sistemas educativos, lleva de nuevo a presionar sobre los límites de las concepciones tradicionales de nuestra cultura.

En el foro también se hizo la presentación de los Productos Superscape, a manos del Lic. Joan Pujol, de RTZ Virtual Worlds, España. Sus productos estrella son el Superscape VRT 5.60, que permite la elaboración y desarrollo de mundos virtuales, a través del modelado de objetos en 3D, añadiéndoles elementos de interactividad y su principal ventaja frente a los competidores, de una manera inteligente. Este programa permite la incorporación de mundos virtuales en muchos softwares de programación, tales como Macromedia Director, Visual C, Visual Basic y Delphi.

Entre otras ventajas, VRT permite la incorporación de elementos de iluminación, proyección de sombras, reflejos y hasta texturas para los materiales, lo que permite aumentar el realismo de los diferentes mundos virtuales que se vayan a crear.

Además, RTZ hizo la presentación del 3D Web Master, que cuenta con las mismas funciones del gigante VRT, pero orientadas a su uso en la red. Justamente para la visualización de estos mundos creados en VRT y 3D Webmaster, han desarrollado el Viscap Universal, programa que se puede bajar de Internet.