

28 de enero, 2021

Hologramas para nuevas realidades

Conversación entre Roberto Cabezas, Gabriel Charles e Ivana Tilca

VOR es una plataforma que se conforma de diálogos e intervenciones que, a través de diferentes formatos y contenidos, exploran nuevas rutas para solucionar temas complejos a través de la creatividad.

El **jueves 28 de enero** se llevó a cabo la primera conversación VOR OnLive del 2021 entre Roberto Cabezas –Director de la [Licenciatura](#) y los [Posgrados](#) en Tecnología en CENTRO–, Gabriel Charles – Director de la [Maestría en Negocios, Innovación y Creatividad](#)– e Ivana Tilca –coordinadora de calidad en 3XM Group y Microsoft MVP en inteligencia artificial–, quienes hablaron sobre hologramas, software y hardware de realidad mixta (realidad virtual + realidad aumentada), y su funcionalidad para resolver problemas en las industrias creativas, los negocios, entre otros ámbitos.

VOR OnLive en un minuto

La tecnología presenta una oportunidad permanente para eficientizar procesos, aumentar la productividad y exponenciar la creatividad. Además, la tecnología nos permite abrir, intervenir y crear nuevos mundos de realidad mixta (realidad virtual + realidad aumentada) para ampliar los territorios que podemos explorar y en los que podemos aprender.

Como MVP en inteligencia artificial de Microsoft, Ivana Tilca está sumergida en el desarrollo de [hologramas](#) y en el uso de software y hardware en diferentes contextos que evidencian la flexibilidad y aplicabilidad de la tecnología. Por ejemplo, ciertas tecnologías de RA y RV han ayudado a estudiar la [anatomía](#), han disminuido el tiempo de [ensamblaje automovilístico](#), permiten aumentar la producción en la [aeronáutica](#) y han tenido un impacto en el arte e incluso en el [diseño de modas](#).

Sin embargo, todos estos beneficios tecnológicos traen desafíos que, como explicó Roberto Cabezas, deben detonar la reflexión sobre su alcance. En ese sentido, siguiendo la idea de Gabriel Charles, la tecnología es una herramienta que, para impactar al máximo, debe alinearse con una conciencia económica, social y medioambiental.



Puedes ver la conversación completa entre Roberto, Gabriel e Ivana [aquí](#).

Ideas memorables

“La realidad es que el ser humano está hecho para innovar y siempre es bueno ver la forma de marcar tendencia con algo que esté hoy causando furor en el mercado e ir un poco más allá.”

Ivana Tilca

“Un punto importante tiene que ver con que la tecnología termina siendo un medio o una herramienta que nos ayuda a solucionar problemas.”

Gabriel Charles

“La ‘a’ de ‘aplicación’ siempre nos hará quebrarnos la cabeza. Ya se puede, ya es accesible pero ¿en dónde lo aplico? ¿En dónde trae mayor beneficio [esta tecnología]?”

Roberto Cabezas

“El principio es cómo mejoramos la calidad de vida. Ahí va estar porque la gente va a querer consumir lo que ayude a que su vida se extienda”

Ivana Tilca

Recomendaciones



Lecturas, artículos y otras recomendaciones

El futuro es ahora: un viaje a través de la realidad virtual – Jaron Lanier
[Adquiérello aquí](#)

Decentraland – El primer mundo virtual que pertenece a sus usuarios | [Explóralo aquí](#)

Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation – Steve Swink | [Descárgalo aquí](#)

VR for Good – Proyecto filantrópico de Oculus basado en realidad virtual | [Explóralo aquí](#)

Unreal City – Exposición de arte desarrollada con realidad aumentada | [Conócela aquí](#)

Publicaciones de CENTRO

Artículos de la revista *Economía Creativa*

Nuevos códigos para la enseñanza del color. Adoptando el lenguaje de Processing – Fernanda Márquez Suárez | [Descárgalo aquí](#)

Educación y tecnología: pasado, presente y futuro de una relación compleja – Lila Pinto Menache
[Descárgalo aquí](#)

Cuadernos del Centro de Investigación en Economía Creativa

Sistemas complejos y diseño: apología al geek interior – Sarah Brooks | [Descárgalo aquí](#)