

Soluciones TIC - Soluciones Telefónica

Un mundo nuevo: 'marketing' multimedia

Por María París Díaz, DIRECCIÓN DE GESTIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES DE TELEFÓNICA

Telefónica es pionera en integrar estos tres dispositivos en proyectos de 'marketing' multimedia

Una mesa multitáctil y multicanal; realidad aumentada que mezcla imágenes reales y virtuales; proyecciones en una pantalla gigante y esférica. Tres dispositivos innovadores que ofrecen contenidos audiovisuales e interactivos y que aseguran una experiencia sin precedentes. Telefónica los integra en sus proyectos de *marketing* multimedia y llave en mano.

Son la joya tecnológica de la corona: dispositivos de vanguardia recién llegados al mercado y todavía poco utilizados en los proyectos de marketing multimedia que se desarrollan actualmente en España. Pensados para todo tipo de empresas e instituciones, están llamados a revolucionar el concepto de comunicación directa con los usuarios por sus contenidos interactivos, la combinación de canales simultáneos y su manejo tan intuitivo como lúdico. La calidad de la imagen y su versatilidad como herramientas contribuyen a difuminar las barreras entre el mundo real y el virtual y a ampliar el abanico de aplicaciones. Por supuesto, en los programas de *marketing* corporativo de cualquier sector, pero también en toda actividad social o comercial que implique contacto con el público: museos, exposiciones, concesionarios, restaurantes, inmobiliarias, instituciones públicas, proyectos educativos, banca, industria del ocio y el entretenimiento, simulaciones, medicina y cirugía, arquitectura y urbanismo...

La experiencia de Unicaja

Telefónica es pionera en integrar estos tres dispositivos —Microsoft Surface Computing, Realidad Aumentada y Pantalla Omniglobe— en proyectos de *marketing* multimedia como el que desarrolla para Unicaja con motivo de su 125 aniversario. Se trata de un ambicioso evento itinerante que durante un año visitará varias capitales andaluzas. Telefónica asume el proyecto integral y llave en mano. Se encarga de la instalación, configuración, mantenimiento, comunicaciones, gestión, desarrollo de aplicaciones específicas en los dispositivos y producción de los contenidos. Y asume la logística de montaje, desmontaje y transporte.

Microsoft Surface Computing

Esta plataforma multicanal y multitáctil, basada en Windows Vista, posee una pantalla de 30", que cumple la función de una gran mesa de trabajo donde varias personas pueden trabajar simultáneamente. No tiene teclado ni ratón (aunque se pueden incluir) y reacciona al tacto (responde hasta a 52 toques simultáneos), a los gestos de las manos y también al contacto de objetos mediante cinco cámaras infrarrojas. Así los usuarios manipulan a su gusto los contenidos de vídeo, fotografía, documentos, archivos musicales o internet. El interfaz es tan simple e intuitivo que el usuario no necesita ningún conocimiento previo: obtiene la misma experiencia que si manejase objetos reales. Puede cambiar la orientación de las imágenes, seleccionarlas, fragmentarlas en puzle, intercambiarlas... Su capacidad multicanal le permite cargar imágenes o música directamente con la cámara o el reproductor, sin ninguna conexión por cable ni protocolo. Surface revoluciona el concepto de tótem informativo y la experiencia de las presentaciones comerciales de alta calidad cara a cara con los clientes, ya que les permite interactuar con los contenidos en vez de ser simples receptores. Pero sus aplicaciones específicas no tienen límite y se adaptan a diversas actividades e intereses: admite todo tipo de juegos individuales o en red (en EE. UU. ya se usa en casinos), la consulta de mapas y la selección de menús en restaurantes; facilita el servicio de comunicación en habitaciones de hotel; sirve de pantalla en cualquier exposición... hasta para tocar el piano.

Pantalla Omniglobe

Acostumbrados a las superficies planas de las televisiones y los ordenadores, el efecto de esta gran pantalla esférica es sorprendente. Desarrollada por Arc Science Simulations, convierte toda el área de proyección en una esfera completa. El monitor se fabrica con acrílico y posee alta luminosidad, alto contraste y acabado mate para evitar los brillos y proteger la calidad de la imagen. Tiene 30", equivalente a 80 centímetros de diámetro. El globo incorpora en su base un proyector LCD de alta resolución (865,9 píxeles) y gracias a un sofisticado espejo semicircular extiende la imagen plana por la pantalla. Consigue la sensación de que las imágenes se hacen tridimensionales y que es la esfera la que gira. La aplicación más evidente es el visionado de información geográfica y astronómica, pero está diseñada también para aportar una experiencia novedosa en las presentaciones corporativas de alto nivel. Otras posibles funciones son las cotizaciones en bolsa visibles desde cualquier punto de una gran sala; información o publicidad corporativa; información de transporte en una terminal; soporte para videoarte.

Realidad Aumentada

Muchas personas tienen una experiencia cercana a la ciencia-ficción la primera vez que usan el sistema de realidad aumentada. Esta tecnología consigue aunar en la misma imagen objetos reales y objetos virtuales generados por un ordenador. El sistema es muy sencillo y requiere de muy poco soporte en *hardware* y *software*: basta con un PC, una cámara integrada o externa conectada al PC y, opcionalmente, un visor de 3D si se quiere ver la imagen en el mundo físico en vez de en la pantalla del ordenador. Un ejemplo cotidiano aclara su funcionalidad: el cliente llega a un concesionario de coches, frente a un ordenador con tecnología de realidad aumentada, abre un catálogo de modelos y selecciona uno. Automáticamente, en tiempo real, la pantalla del ordenador proyecta la imagen del propio cliente, pero del catálogo que tiene en las manos surge la imagen tridimensional, totalmente realista, del vehículo que ha elegido. El coche va cambiando de color o de accesorios a medida que los selecciona el cliente. Esta tecnología es un enorme salto evolutivo respecto del Power Point y las presentaciones tradicionales. Se concibe para desarrollar catálogos de cualquier producto, para cualquier exposición o presentación de gran formato. Y puede emplearse en proyectos educativos (museos, parques temáticos...), en cirugía, en simulación de vuelos o de vehículos, cualquier tipo de maqueta dinámica en arquitectura o interiorismo, y desde luego en actividades lúdicas como los juegos virtuales en red y en entornos reales, incluso en la calle. --fin--