



Autor: REDACCION Sección: Tu Ciudad

VPE: 300,00
Difusión: 00.000
Audiencia: 00.000
Documento: 1/1
Archivo: 000000LD

Fecha: 12/11/10



CARVI 2010 se clausura con la participación de 34 ponentes y la asistencia de más de un centenar de investigadores

El Congreso de Aplicaciones de Realidad Virtual (CARVI 2010), organizado por Tecnalía, ha concluido esta tarde tras la participación de 34 ponentes internacionales que han expuesto sus conocimientos y experiencias en tecnologías aplicadas a la televisión en 3D, la gestión del patrimonio cultural, el entretenimiento, la ingeniería y los sistemas de información, ante más de un centenar de investigadores, profesionales y responsables de empresas.

12 de noviembre de 2010

VITORIA, 12 (EUROPA PRESS)

El Congreso de Aplicaciones de Realidad Virtual (CARVI 2010), organizado por Tecnalía, ha concluido esta tarde tras la participación de 34 ponentes internacionales que han expuesto sus conocimientos y experiencias en tecnologías aplicadas a la televisión en 3D, la gestión del patrimonio cultural, el entretenimiento, la ingeniería y los sistemas de información, ante más de un centenar de investigadores, profesionales y responsables de empresas.

En un comunicado, los organizadores ha informado de las principales conclusiones obtenidas en los bloques temáticos en los que se ha estructurado el congreso CARVI 2010.

En materia de televisión 3D, las ponencias han concluido que el salto tecnológico que se está produciendo es comparable con el que se registró hace años con el cambio de la televisión en blanco y negro a la de color. Además, respecto a los equipamientos tecnológicos, se ha expuesto que todavía hay muchos aspectos pendientes de resolver, entre ellos, los relacionados con la sincronización y el manejo de cámaras.

En el ámbito de la aeronáutica, responsables de EADS, Livingsolid e INTA han confirmado que la simulación, la Realidad Virtual y la modelización matemática, contribuyen a reducir los tiempos de diseño y mejoran la gestión operativa de los procesos de vuelo, siendo también utilizadas como herramientas de entrenamiento.

Por otro lado, en el sector industrial, los representantes de las empresas Euro VR e Ibermática han destacado que el próximo gran reto de la innovación es la interrelación entre los software y la gestión compartida de los atributos de los modelos.

En el campo del transporte, se ha considerado fundamental el uso de las herramientas de simulación en la implantación del vehículo eléctrico para validar escenarios de recarga, consumos eléctricos y distribución de la electricidad.

Entre otras consideraciones, los ponentes han destacado la necesidad de abordar un cambio en los esquemas tradicionales en materia de formación, de manera que se promueva una mayor transversalidad entre la tecnología y las diferentes disciplinas relacionadas con la cultura y el entretenimiento.