



VISUALIZA VR 2019

¿Qué es Visualiza VR?

Tras el éxito de Visualiza VR 2018, llega una nueva edición del evento online que persigue todas las tendencias del mundo de la Realidad Virtual, Realidad Aumentada, Realidad Mixta y su aplicación a diferentes ámbitos.

Pero ¿Qué es Visualiza VR?

El año pasado, Visualiza VR trató temas sobre las aplicaciones de Unreal Engine y la Realidad Virtual en visualización arquitectónica, diseño de mobiliario, ingeniería y construcción. Este año, trataremos de abordar más temas y ampliaremos el foco en videojuegos, proyectos artístico - culturales e incluso sanitarios. Sin dejar de lado proyectos de aplicaciones de realidad virtual para la Arquitectura e Industria, así como la VR en Ingeniería Civil.

¡#VisualizaVR2019 contará con la presencia del Youtuber Jugón Virtual!

Jugón Virtual es considerado uno de los principales influencers de VR en España. Su estilo particular y su humor le han convertido en referencia dentro del sector. Esto le ha llevado a crear Distrito VR que tuvo su gran aparición durante la MGW 2019 con un pabellón entero dedicado al mundo de la Realidad Virtual.

Jugón Virtual reúne a 485 mil suscriptores con más de 111 millones de visualizaciones.



► VR en Ingeniería Civil: la visualización de una obra

Ponencia protagonizada por Félix Tejada, Arquitecto BIM y VR Expert en TYP SA.



Profesor de nuestro máster BIM en Ingeniería Civil y actualmente también profesor en la Universidad Politécnica de Madrid.

Abordará la visualización de una obra a través de la Realidad Virtual, metodología de trabajo, programas utilizados, objetivos, casos de éxito. Proyección de futuro.

► Realidad Extendida en la Industria 4.0: estado actual y casos prácticos

Ponencia de la mano de Isostopy. Tecnologías como la realidad virtual, aumentada y mixta abren un nuevo abanico de posibilidades para la empresas de cara a mejorar su eficiencia a la hora de formar nuevos empleados, prevenir riesgos laborales u optimizar distintos procesos.

En esta charla veremos algunas de estas posibilidades y ejemplos en los que han sido aplicadas con éxito en industrias como la construcción o la automoción.



► Claves para una buena especialización en VR

Desde Editeca tendrá lugar esta ponencia donde se darán claves para especializarte en el mundo de la Realidad Virtual, Realidad Aumentada y Realidad Mixta. Dónde estudiar, qué tener en cuenta a la hora de elegir cursos, dónde enfocarte dependiendo de dónde quieres aplicarlo.

- Realidad Virtual para Arquitectos
- Realidad Virtual para Ingenieros
- Realidad Virtual para desarrolladores de videojuegos

► La VR en videojuegos ¿Moda pasajera o mercado asentado?

Jugón Virtual se adentra en el debate sobre si la VR en videojuegos es una moda pasajera o un mercado asentado.

Desgranaremos el origen, la repercusión, estadísticas, proyección de futuro. Mercados y nuevas profesiones emergentes, peso en la industria, etc...



► **Cómo sobrevivir haciendo juegos “indie” en VR**

Sergio Hidalgo compartirá su experiencia como desarrollador independiente haciendo videojuegos VR.

Hablaremos del estado del mercado, las principales plataformas, y los desafíos que nos podemos encontrar.



► **Realidad Virtual para la preparación de la operación y el quirófano. Binarybox Studios**

Desde Binarybox Studios nos traen otros usos diferentes de la Realidad Virtual, en este caso uno que puede salvar vidas.

En el hospital de Valdecilla cuentan con una aplicación para Realidad Virtual que servirá para poder extirpar tumores de complicado acceso.



► Realidad Virtual y Branded Content

Verónica, especialista en Realidad Virtual, Transmedia Storytelling y Branded Content, apasionada de las historias y sus formatos. Ha trabajado en empresas de publicidad y audiovisuales y participado en diferentes proyectos de realidad virtual. Actualmente es organizadora de la comunidad de tecnologías inmersivas xR World Madrid y escribe en su blog I AM VR.



IAMVR

► Marketing y VR

Desde la Frontera VR nos explicarán cómo la Realidad Virtual ha cambiado las formas de negocio y hacer marketing. Nuevas formas de conectar con el usuario a través de experiencias inmersivas, otorgando un elemento único y diferenciador del resto de marcas.



Walter Alabarce
Fundador y director de
La Frontera