



DAVID ARRANZ

P APP. AL CINE EN UN CLICK

BISITE DESARROLLA UNA APLICACIÓN PIONERA PARA COMPRAR ENTRADAS DE CINE O VER TRAILERS CON EL MÓVIL SOBRE LA CARTELERA

Para saber de qué va una película, ya no es necesario recurrir a un ordenador o abrir un periódico. En un mundo donde el teléfono móvil se hace cada vez más imprescindible para realizar las tareas cotidianas, consultar información sobre un film, comprar la entrada o ver el trailer, se puede hacer en un solo click.

Y.R.T. | REDACCIÓN

■ El Grupo de Biomedicina, Sistemas Informáticos Inteligentes y Tecnología Educativa (Bisite), ha creado una aplicación basada en un sistema de realidad aumentada que permite al usuario obtener todo tipo de información, con tan solo situar la pantalla del teléfono sobre la cartelera de una película o el anuncio de la misma en una revista, por ejemplo.

Según detalla uno de los creadores, Gabriel Villarrubia, se trata de algo «muy novedoso» y que en el mundo de los jóvenes está empezando a tener gran calado, ya que la aplicación es gratuita y nada más salir registró más de 2.000 descargas.

De forma automática, este programa se actualiza todos los viernes en la nube, día en el que es habitual el estreno de nuevos títulos, por lo que el usuario siempre podrá tener información de primera mano.

En cuanto a la satisfacción de los usuarios, ésta siendo muy positiva, ya que ha recibido una

puntuación muy alta en el sistema de votos y para muchos se ha convertido en una herramienta práctica y útil porque incluye críticas, información de los actores y la opción de compra de entradas de manera directa. Además, está disponible para los sistemas android y dispositivos apple.

Villarrubia explica que el sistema de realidad aumentada ofrece numerosas posibilidades y además de la aplicación dedicada al cine, están trabajando en desarrollar otras orientadas al mundo de la enseñanza. En este ámbito de la docencia, creen que puede servir como un estímulo sobre todo para los niños pequeños a la hora de adquirir conocimientos que podrían resultar más complejos sin esta tecnología. En concreto cita que es muy útil para estudiar el sistema planetario, por que colocando el móvil sobre la imagen, ésta cobra vida, sale del papel y se transforma en algo un poco más real, con espacios y formas que ayudan a tener una mayor composición

espacial y sin duda, capta su atención inmediatamente.

Los estudiantes de medicina, también pueden «interactuar» con las imágenes tridimensionales para ver por ejemplo desde todos los ángulos un determinado hueso. Esta aplicación orientada al ámbito médico es ya casi una realidad, debido a que están ultimando los detalles para poder lanzarla, en colaboración con la Facultad de Medicina. Diferentes profesionales y expertos de la Universidad de Salamanca son quienes certifican y revisan los contenidos que se introducen en la aplicación, ya que se incluye un video explicativo con cada imagen.

También se han creado innovadores productos de interacción y adaptación tanto para dispositivos inalámbricos como para entornos web 3D. En el campo de la bioinformática, detallan se han impulsado innovadoras propuestas para la clasificación y el análisis de microarrays genómicos utilizando sistemas híbridos de inteligencia artificial.



■ Qué investigan

El Grupo de Biomedicina, Sistemas Informáticos Inteligentes y Tecnología Educativa (Bisite) agrupa a investigadores interesados principalmente en el y la aplicación de sistemas informáticos inteligentes a distintos problemas.

■ Qué es

Bisite se caracteriza por ser multidisciplinar, con miembros procedentes de ámbitos como el informático, la biología o economistas, e interuniversitario, por incluir a investigadores de diferentes universidades y centros.

■ Qué más hacen

Los últimos años el grupo ha centrado sus esfuerzos en el desarrollo de sistemas de inteligencia ambiental con éxito modelos de identificación y localización por radiofrecuencia, sistemas de visión con cámaras estereoscópicas y modelos 3D de animación digital en tiempo de ejecución.