

Transforman el aprendizaje de la arquitectura con realidad virtual



Imagina poder entrar en tus proyectos, verlos de cerca y poder mejorarlos. Así es la **experiencia de aprendizaje** de los alumnos de la Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño, gracias a la **realidad virtual**.

Los profesores del campus Chihuahua Mauricio Flores, Pablo Hernández, Pablo Rentería y Emanuele Giorgi, **a través de los fondos obtenidos como [proyecto NOVUS](#)** implementaron la **tecnología de realidad virtual** Oculus.

Mauricio Flores cuenta para CONECTA cómo **implementan la [tecnología Oculus](#)** para mejorar **los diseños** arquitectónicos por medio de realidad virtual.

“El proyecto comenzó en 2020, cuando un grupo de profesores escuchamos por primera vez sobre la aplicación de esta tecnología en la arquitectura, y de ahí buscamos cómo implementarla en el campus”, comentó.

Es así que el grupo de profesores postularon el **proyecto a NOVUS, el fondo que apoya la innovación educativa en el Tec**, para poder abrir el laboratorio de realidad virtual para la Escuela de Arquitectura.

“El laboratorio fue implementado con el objetivo de que los estudiantes puedan visualizar de manera más inmersiva sus proyectos, y así, encontrar errores en detalles que no podrían ver en programas más tradicionales”, resaltó Mauricio.



width="1920" loading="lazy">

La realidad virtual permite dimensionar

El mayor beneficio de la realidad virtual, como indica Mauricio, es que **los estudiantes pueden ver sus proyectos en tercera dimensión**, lo que los ha ayudado a perfeccionar sus diseños en cuanto a las simetrías y dimensiones.

“A veces uno tiene una idea de cómo se vería su diseño y luego lo ves en el programa y te das cuenta de que no es lo que esperabas”, platicó Mauricio.

El profesor de la Escuela de Arquitectura explica que existen **detalles como posición de ventanas o escaleras que han mejorado mucho una vez que los estudiantes pueden ver dentro de su propio proyecto.**

Para poder ver un diseño por medio de esta tecnología, primero se trabaja con un proyecto de dos dimensiones, comúnmente en el software Revit, desde donde se puede convertir el proyecto a la tercera dimensión.

La tecnología de realidad virtual de Oculus funciona por medio de una computadora en la que los estudiantes cargan sus proyectos.

Una vez que importan su proyecto se ponen la gafas de realidad virtual y se encuentran dentro de su propio diseño.

“El Oculus es la herramienta final en el proceso creativo de un proyecto arquitectónico, que brinda un estilo de visualización donde la imaginación no alcanza”, indica el profesor.

“El laboratorio permite a los estudiantes visualizar de manera inmersiva sus proyectos, y así, encontrar errores en detalles que no podrían ver en programas más tradicionales”, Mauricio Flores.

Conocimiento de estudiantes, para estudiantes

Ya que el proyecto ha sido implementado recientemente, ha supuesto mucho trabajo, tanto para los profesores como los estudiantes involucrados en poco tiempo.

“Afortunadamente, existe una gran cantidad de información en línea sobre los software que utilizan, de tal manera que los estudiantes han logrado capacitarse ellos mismos para el uso de esta tecnología”, indica el profesor.

Mauricio menciona que **el autoaprendizaje es fundamental** en los alumnos de arquitectura, ya que los programas que aprendan durante la carrera serán obsoletos en cinco años.

Adicionalmente, son los mismos estudiantes los que capacitan a otros estudiantes. Este año un total de **27 alumnos de dos grupos tuvieron la oportunidad de visualizar sus diseños en tres dimensiones.**

Nuevas formas de enseñanza

Los profesores de la Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño de Chihuahua trabajan en la incorporación de la realidad virtual en todas las materias.

Para el 2022, planean extender el uso del laboratorio a más estudiantes , con el objetivo de abarcar todos los semestres, y que los alumnos puedan experimentar con sus propios proyectos.

LEE TAMBIÉN: