

CienciaVR: Cómo aprender a través de la realidad aumentada

Innovación. La 'startup' transforma con sus aplicaciones una idea en un concepto 3D, que puede ser desde un átomo hasta una exposición de cuadros



ALBA TENZA

La educación está experimentando una transformación radical gracias a los avances tecnológicos. La Realidad Virtual es ejemplo de ello, ya que ha emergido como una herramienta poderosa en este proceso de cambio, y una empresa líder en esta revolución es Ciencia VR. La 'Edtech' surgió a partir de ahí, sin embargo, ahora su enfoque ahora se basa en la realidad aumentada. Mientras que la realidad virtual te sumerge completamente en un mundo digital, aislándote por completo de tu entorno físico, la realidad aumentada agrega elementos digitales a tu entor-

no real, permitiéndote interactuar con ambos mundos al mismo tiempo. Es esta última la que conforma la base de los proyectos que realizan los CEO de Ciencia VR, Alejandra Jiménez y Gabriel Lázaro, quienes están asentados en el Polo Digital.

«Somos una herramienta muy disruptiva, la realidad virtual es lo que se estaba potenciando pero vimos que era inviable el uso de gafas y apostamos por la realidad aumentada que, en estos últimos años, ha tenido un crecimiento increíble a nivel empresarial. Ya se está utilizando la realidad aumentada en todo: publicidad, sanidad, formación, todo», aclara Jiménez.

«La realidad aumentada ha tenido un crecimiento increíble a nivel empresarial»,

Ciencia VR es una empresa de tecnología educativa, conocida como 'EdTech' que se compromete en cada uno de sus pasos a mejorar la forma en que las personas aprenden y comprenden conceptos científicos o matemáticos complejos. Su visión es crear un mundo donde la educación sea «accesible, atractiva y efectiva para todos», reconoce Jiménez. La clave del éxito de esta 'startup' radica en su capacidad para proporcionar experiencias de aprendizaje inmersivas. A través de sus aplicaciones transforman una idea en un concepto 3D, que puede ser desde un átomo hasta una exposición de cuadros.

«Queremos un mundo donde la educación sea accesible, atractiva y efectiva para todos»

«Nosotros lo que hacemos es a través de una imagen, generar una realidad aumentada. Esa realidad no la generamos inerte, tiene movimiento e interacción que se puede ver a través de la aplicación desde cualquier dispositivo que haga una lectura de un patrón», señala la CEO, quien también es docente en el Colegio El Pinar de Alhaurín de la Torre. La maestra y empresaria reconoce que al hacer exámenes a sus alumnos, nota «cómo adquieren el concepto 3D cuando le pides que dibuje una estructura, ya que entienden que la estructura no era lineal».

Un Enfoque Personalizado

Ciencia VR también destaca por su enfoque personalizado. Jiménez pone la idea y Lázaro la modela en 3D. La plataforma utiliza algoritmos avanzados para adaptar el contenido a las necesidades y el ritmo de aprendizaje de cada persona, ya sea un estudiante o un médico que quiera utilizar la realidad aumentada para dar diagnóstico a un paciente sobre una cardiopatía. La influencia de Ciencia VR en la educación es innegable, ya que sus aplicaciones personalizadas se utilizan en escuelas, universidades y centros de formación. Sin embargo, los propios CEO reconocen que hay otros sectores de mercado que en el educativo, como es el sanitario.

«Al ser una aplicación tan nueva es muy difícil encontrar un nicho de mercado, ahora mismo nos están saliendo proyectos potentes pero sobre todo en el ámbito sanitario que es donde más se está invirtiendo», cuenta Jiménez. La empresa, a pesar de llevar un año en funcionamiento, cuenta con numerosos reconocimientos y ha participado en todos los eventos del Palacio de Ferias y Congresos de Málaga relacionados con esta materia. Ciencia VR está liderando el camino en la revolución educativa a través de la realidad aumentada con un enfoque en la inmersión, la personalización y el acceso equitativo a la educación. De hecho, fue una de las finalistas de los Premios Andalucía Emprende como una de las empresas más innovadoras de Málaga.