

# LA REALIDAD VIRTUAL AL ALCANCE DE TODOS



<https://acolet96.wixsite.com/albertcolet>

## **ABSTRACT**

Since my beginning in the world of architecture, I have asked myself many times what is the best method to represent a project. According to what has been observed throughout my career, both in school and in the world of work, it has come to my attention that more and more people tend to use photorealistic images in project presentations.

This fact aroused me some curiosity when I wondered about what will happen in a few years. Where will architectural representation evolve?

During my search for these answers, I found certain information which has led me to determine that more and more there will be a tendency to make use of current technology to reach the maximum possible reality of representation. This brings us to the main topic of the work.

Currently, we could determine that the most immersive way to represent an architecture project is virtual reality. But this method has a great handicap and it is the sophistication necessary to be able to produce and display said content.

That is why the present work is configured in taking a project carried out during the career as a student of the ETSAV to virtual reality, but that in turn it is possible to visualize it both in sophisticated equipment and in equipment that is not.

## **RESUMEN**

Desde mi inicio en el mundo de la arquitectura me he preguntado muchas veces cuál es el mejor método para representar un proyecto. Según lo observado a lo largo de la carrera tanto en la escuela como en el mundo laboral me ha llamado la atención que cada vez más se tiende a la utilización de imágenes fotorealistas en las presentaciones de los proyectos.

Este hecho me suscito cierta curiosidad al cuestionarme sobre que sucederá dentro de unos años. ¿Hacia dónde evolucionará la representación arquitectónica?

Durante mi búsqueda sobre estas respuestas, encontré cierta información la cual me he llevado a determinar que cada vez más se tenderá a hacer uso de la tecnología actual para llegar a la máxima realidad posible de la representación. Esto nos lleva al tema principal del trabajo.

Actualmente, podríamos determinar que la forma más inmersiva de representar un proyecto de arquitectura es la realidad virtual. Pero dicho método tiene un gran handicap y es la sofisticación necesaria para poder producir y visualizar dicho contenido.

Es por eso que el presente trabajo se configura en llevar un proyecto realizado durante la carrera como estudiante de la ETSAV a la realidad virtual, pero que a su vez sea posible visualizarlo tanto en equipos sofisticados como en equipos que no lo sean.