



# Pereira con Laboratorio de Animación digital, Captura de Movimiento, y Media Digital

• Captura de Movimiento y análisis biomecánico realizado en Danza

**E**n Pereira se encuentra uno de los pocos laboratorios que en el país hay de Animación Digital con énfasis en captura de movimiento para análisis biomecánico, desarrollo de Media Digital y videojuegos.

En el primer caso, se convierte en una gran herramienta tecnológica para aplicaciones médicas, el entrenamiento deportivo y el desarrollo de dispositivos médicos.

En medicina aporta posibilidades como ayuda diagnóstica y evaluación de patrones de movimiento para el

reconocimiento motriz de una persona que requiere intervención y posterior trazabilidad terapéutica.

Así mismo proporciona los datos necesarios sobre el comportamiento de un deportista sometido a entrenamiento para el alto desempeño. Con esta información el entrenador puede direccionar las rutinas a través de las cuales logrará los mejores resultados con el deportista, sin llevarlo a un riesgo por sobre exposición de entrenamiento o competencia.

Otro de los aportes que hace el Laboratorio de Animación digital y captura de movimiento tiene relación con el

desarrollo de dispositivos médicos, (prótesis, órtesis y restrictores de movimiento), especialmente orientados al campo de la ortopedia.

“Se trata de una infraestructura tecnológica de alto nivel, que desde el Centro de Innovación Desarrollo Tecnológico CIDT, se pone a disposición del sector de la salud, los clubes deportivos o la academia”, expresó Viviana L. Barney, Directora del moderno Centro, ubicado en el Bloque 15 de la Universidad Tecnológica de Pereira.

El laboratorio es también una opción al alcance de los inquietos artistas que ya no tienen que pensar en desplazarse a las grandes ciudades del mundo y someterse a las duras selecciones para conquistar sus sueños, haciendo parte de algún grupo desarrollador de video- juegos, una industria que avanza aceleradamente y que ya aparece como gran generador de divisas. En ese sentido, cuenta con los soportes tecnológicos suficientes para aprovechar el recurso humano local, para el desarrollo de videojuegos.

### **Respaldo a la Investigación de la UTP**

El laboratorio de captura de movimiento y Animación Digital se ha convertido en un escenario atractivo para grupos de investigación, inicialmente de la UTP, a los cuales se les da el soporte tecnológico para lograr mejores resultados en sus proceso de indagación, verificación y conclusión de sus proyectos investigativos.

Entre los grupos acogidos por el laboratorio están:

Ciencias Aplicadas al Deportes, orientado por MSc Mauricio García, del programa de Ciencias del Deporte y la Recreación.

El grupo de investigación BIOIF (grupo de investigación en Bioingeniería y Ciencias Forenses) liderado por el docente MSC. Juan Pablo Trujillo Lemus, con experiencia en proyectos en bioingeniería, física médica y física forense.

HCI Group (Human Computer

Interaction) a cargo del Phd, Oscar Alberto Henao G, el MsC. Julian Felipe Villada y el PHd. John Edison Muñoz, docentes con amplia experiencia en proyectos en las áreas de la biofísica y bioelectricidad.

De igual forma, se hace estratégico para los desarrollos en investigación de los programas Ciencias del Deporte y la Recreación, Ingeniería Física, Ingeniería Mecánica, Artes Visuales y La Maestría en Sistemas y Computación de la UTP.

El Laboratorio de Animación Digital hace parte de una red de Laboratorios de alto desempeño adscritos al Centro de Innovación y Desarrollo Tecnológico, provisión estratégica para soportar las dinámicas del Plan de Competitividad de Risaralda.

Como se sabe, el CIDT se articula con el ecosistema Investigativo para el desarrollo de Productos y servicios con potencial Innovador que respondan a las necesidades del entorno.



**• El laboratorio dispone de un sistema de realidad Virtual completamente inmersivo, el cual se usa para el desarrollo de Videojuegos y ambientes interactivos.**

## **Próximamente**

En el siguiente Newsletter nos referiremos a los alcances del Laboratorio de Smartgrids (Redes Inteligentes de Distribución de Energía), sus beneficiarios y servicios, productos desarrollados.