

Subgo, un recorrido marino con realidad virtual y educación ambiental



Sara Carrasco y Silvia Iglesias, creadoras del proyecto.

Subgo es un proyecto que crea experiencias de realidad virtual con las que recorrer los paisajes sumergidos de la ría de Vigo. El proyecto, seleccionado para formar parte del programa Sherpa do Mar, surgió hace casi un año con la intención de combinar nuevas tecnologías y educación ambiental.

“Queríamos crear un servicio educativo que acercase el mar a la gente para poder descubrir cómo es el mundo submarino y su importancia en nuestras vidas”, explica Silvia Iglesias, creadora del proyecto junto con Sara Carrasco.

Subgo conjuga la experiencia con la tecnología VR/MR/AR (Virtual Reality/Mixed Reality/Augmented Reality) y con la educación ambiental y desarrolla un espacio de divulgación itinerante a través de contenidos visuales que transmiten el conocimiento científico y los valores de la educación ambiental desde una perspectiva innovadora. “Es un espacio en el que una experiencia de realidad virtual será el plato fuerte y permitirá incluir también el ocio y el disfrute de la propia experiencia educativa”, indica Silvia.

Con un gran carácter innovador, pone en valor la riqueza e importancia del medio marino y hace accesible a cualquiera este conocimiento. Se articula en torno a la conserva-

ción y la sostenibilidad y es una potente herramienta para la educación y el ecoturismo. En este sentido, la iniciativa permite colaborar con organizaciones que trabajan en la divulgación, la investigación y la conservación del medio marino.

Subgo propone descubrir el mundo submarino y la importancia que tiene en nuestras vidas

Iglesias destaca la importancia de las nuevas tecnologías como herramienta de comunicación. Considera que la alianza del proyecto con estas tecnologías será capaz de movilizar el interés del público y cree que su gran valor es la accesibilidad.

“Por una parte, permite sumergirse en un entorno cuyo acceso es muy difícil, como ocurre con el mundo submarino, pero, por otro lado, es una experiencia que permite llegar a una gran cantidad de personas, tanto por rango de edad como a través de la inclusión de personas con diversidad funcional”, detalla.

Afán didáctico y científico

El proyecto se dirige a empresas u organizaciones vinculadas a la educación ambiental, la divulgación científica, la investigación marina o el turismo, sectores con

Poner en valor la riqueza del medio marino y hacerla accesible a cualquiera. Este es el principal objetivo de Subgo, una iniciativa que, apoyada en la realidad virtual, crea experiencias inmersivas en bellos paisajes submarinos como la ría de Vigo, siempre con la divulgación científica y la educación ambiental como eje fundamental de este proyecto que forma parte de Sherpa do Mar.

un amplio abanico de públicos. “Esperamos tener un gran alcance y poner a disposición de la mayor cantidad de personas usuarias la posibilidad de bucear en nuestro patrimonio sumergido a través de las gafas de realidad virtual”, subraya Silvia al respecto.

La educación ambiental es el eje en torno al que se articulan las demás piezas del proyecto. “Nuestra finalidad es transmitir la necesidad de preservar el medio marino a través de su conocimiento, fomentar hábitos y comportamientos sostenibles y respetuosos con los océanos”, matiza.

La realidad virtual tiene un papel muy importante en el proyecto, ya que permite recorrer los paisajes sumergidos de la ría en primera persona y encaja con los objetivos del ecoturismo, al buscar una experiencia de calidad que combine ocio y conocimiento desde una perspectiva de sostenibilidad. “Esta experiencia permitirá poner en valor la vida marina de la ría de Vigo con un nuevo punto de vista, ya que, a pesar de tenerla tan cerca, sigue siendo muy desconocida”, puntualiza Silvia.

En cuanto a la investigación marina se abre una interesante oportunidad de establecer un desarrollo recíproco. “Por una parte, Subgo puede ser una potente herramienta

de divulgación sobre los avances y descubrimientos científicos realizados en el medio marino de la ría de Vigo, mientras que la tecnología empleada para el proyecto puede ponerse al servicio de las investigaciones submarinas para la recopilación y tratamiento de la información", asegura.

Esta experiencia permitirá poner en valor la vida marina de la ría de Vigo con un nuevo punto de vista

Equipo multidisciplinar

Subgo se encuentra en una fase en la que están desarrollando varias actividades para llevar a cabo en verano, que se orientan en la misma línea de trabajo y basan su aplicación en el uso de ROVs para acceder a los fondos marinos. El núcleo duro del equipo lo forman cuatro personas "que nos complementamos con nuestras especializaciones en educación ambiental, audiovisuales, buceo y tecnología", explica Silvia.

Aunque el proyecto parte de la cooperativa 13 Grados, son muchos los colaboradores que se implicarán porque abarca tantos campos que va a requerir de la participación de un equipo multidisciplinar. "De los avances, de momento, no podemos contar mucho, lo mostraremos a través de las redes los próximos meses", señala Silvia.

En busca de financiación

Silvia y el equipo de Subgo se enteraron de la convocatoria de Sherpa do Mar gracias a Ecobas, que a través de EspazoCoop les hizo llegar la información. "La posibilidad de recibir este acompañamiento para guiarnos en los puntos en los que teníamos más dudas nos pareció muy interesante; pensamos que su orientación hacia el ámbito científico y tecnológico cuadraba muy bien con la idea", detalla Silvia Iglesias, que considera que la mayor ventaja de participar en Sherpa do Mar es poder estar al tanto de las convocatorias o formaciones de interés para el desarrollo del proyecto.

"En nuestro caso, no es fácil, ya que somos una cooperativa sin ánimo de lucro y, a menudo, muchas de las oportunidades de financiación se restringen a otro tipo de empresas", añade.

Colaborar con organizaciones que trabajan en la divulgación y conservación del medio es esencial

Los creadores de la iniciativa consideran que "lo ideal sería encontrar la manera de financiar los próximos pasos del proyecto, ya que el uso de tecnología siempre requiere de inversiones importantes para continuar avanzando y, ahora mismo, es la parte en la que encontramos más dificultades", admiten en el equipo.



HERRAMIENTA DE DIVULGACIÓN ACCESIBLE

Subgo nace con la vocación de ofrecer a la mayor cantidad de personas usuarias la posibilidad de bucear en el patrimonio marítimo sin meter un pie en el agua. Lo único que necesitan es sustituir las gafas de buceo por otras de realidad virtual, tecnología que les abre un mundo de posibilidades.

A priori, sumergirse en el fondo marino con el objetivo de aprendizaje científico puede parecer una posibilidad solo reservada a profesionales del campo. Sin embargo, Subgo pretende acercar ese mundo submarino a través de experiencias que permitan llegar a todo tipo de personas, sin importar la edad o su formación. Incluso está pensada para llegar a personas con diversidad funcional.

Su gran finalidad es transmitir la necesidad de preservar el medio marino a través de su conocimiento e importancia, además de fomentar hábitos y comportamientos más sostenibles y respetuosos con los océanos.

Todo ello se enmarca en un sector donde la importancia de conocer y cuidar el entorno que nos rodea es cada vez mayor.

