

Cromo » [Tecnología](#)

## Detrás de la cortina virtual

Noelia González / @NoeliaGMO - 7/06/2014

Estudiantes de ingeniería de la Universidad ORT desarrollaron "Probatela!", un programa que usa Kinect para que el usuario pueda probarse distintas prendas de ropa sin tener que desvestirse o ir a una tienda

Me gusta 130 | Twitter 38 | +1 5 | Share | Pin it | submit



Probarse ropa es un ritual que, como todos, tiene adeptos y detractores. Están quienes adoran meterse tras las cortinas con varias perchas y mirarse desde todos los ángulos posibles, llamar al acompañante de compras o incluso al vendedor para recibir una opinión (y luego pedir un talle más o menos). Pero están aquellos que no esconden su odio por ese agobiante lugar, donde hay que hacer fila, moverse con cuidado, pisar el suelo descalzo, evitar que alguien abra la puerta por equivocación y donde, además, se transpira sin hacer ejercicio. Para ellos, en especial, existen los probadores virtuales.

Varias empresas en todo el mundo trabajan en sus propios vestidores digitales, que no requieren que la persona se meta en un probador. De hecho, evitan que el consumidor siquiera se coloque la prenda.

En Uruguay no existían programas similares hasta finales de abril, cuando un equipo de estudiantes de ingeniería de la Universidad ORT presentó [Probatela!, su tesis de final de carrera](#). El proyecto, que les valió el puntaje máximo, plantea un probador virtual que utiliza la tecnología Kinect de Microsoft para crear un modelo 3D de la persona.

### Paso a paso

Probarse ropa de forma virtual es fácil. Hay que pararse a unos dos metros del dispositivo Kinect para que este escanee el cuerpo, lo que tarda apenas unos segundos. El programa, que está online en una computadora, va pidiendo al usuario que rote, para obtener imágenes de ambos perfiles y de espaldas. Cuando se crea el modelo tridimensional, este aparece en la pantalla y la persona tiene que acercarse para ingresar sus datos. Una vez creado el perfil, se despliegan en una barra lateral las diferentes prendas de una tienda, con sus datos y precio.

Si se arrastran hacia el modelo 3D (que es fiel a la complexión física del usuario pero no varía los rasgos de la cara u otros detalles, como el color de pelo), la ropa se adapta o no al cuerpo virtual. De esta forma, es posible ver cómo queda y qué talle es el ideal, sin moverse del lugar.

### Innovación

Si bien ya existen programas similares en el resto del mundo, que también emplean la tecnología de la consola de videojuegos Xbox de Microsoft, los uruguayos lograron superar una de las limitaciones intrínsecas de esta tecnología. Es que los sensores del Kinect no calculan el contorno de la cintura, lo cual es un problema al momento de arrojar con exactitud el talle de la persona. Los estudiantes de ORT desarrollaron un algoritmo que calcula esta medida.

Según contó el tutor de la tesis, el docente Eduardo Mangarelli, este es un gran diferencial del proyecto y abre paso a otra característica: que la ropa 3D se adapte al modelo tridimensional, lo que mejora la experiencia del usuario. Mangarelli es, además, director regional de Nuevas Tecnologías para Microsoft Argentina y Uruguay, y gerente general de Microsoft Uruguay.

Otros probadores virtuales, como el de la empresa rusa de realidad aumentada [AR Door](#), superponen la ropa delante del cuerpo, pero esta no se adapta, quitándole realismo y practicidad.

Según contaron los creadores de *Probatela!*, Joaquín Sosa, Ignacio Giménez, Carlos Brehem y Carlos Souza, esta también es una ventaja en el mundo de las compras online, donde las personas suelen adquirir ropa a partir de una foto que no refleja fielmente el tamaño de la prenda y, por eso, se arriesgan a pagar por algo que después no van a poder usar.

Además de los que se resisten a meterse a un probador convencional, los consumidores online son el otro gran público de *Probatela!*. Quienes ingresen al sitio (en construcción) desde su casa, no podrán pararse frente a la cámara del Kinect pero sí podrán ingresar sus medidas en el perfil, a partir de las cuales se crea el modelo 3D para verlo en funcionamiento.

### Potencial

El equipo de desarrolladores ve el potencial de su proyecto en las tiendas físicas, no solo para atraer a los clientes que rechazan los probadores sino como un atractivo en sí mismo, que demuestra vanguardia tecnológica. Además, es más divertido.

Los estudiantes (dos de ellos ya ingenieros) testearon el probador virtual en la tienda de ropa masculina [Inbox](#), en el Montevideo Shopping. La empresa se convirtió así en su primer cliente, por lo que los modelos 3D de indumentaria son los mismos que están en las estanterías del local. Los estudiantes sacaron fotos a cada prenda y Brehem se encargó de diseñar "de forma artesanal" los modelos tridimensionales, que imitan también el color y estampados.

El hecho de que Inbox solo venda ropa para hombres hizo que el equipo trabajara solo con modelos 3D masculinos. Además, el cuerpo de la mujer es "más complejo, con más variantes", explicaron los jóvenes, quienes "por un tema de tiempo" dejaron los modelos femeninos para después.

Este y otros ajustes son los próximos pasos que tendrían que dar los emprendedores para hacer de este proyecto académico un producto comercial exitoso.

### Crecer

Para Mangarelli, *Probatela!* es "un excelente producto desde el punto de vista de la ingeniería y del usuario". Ahora falta algo que no era parte del propósito académico: "Transformarlo en un modelo de negocio sustentable".

El equipo es consciente de esto y ya solicitó a la ORT la cesión de derechos sobre el proyecto, un trámite que todavía está en curso. Patentar algunos de los aspectos tecnológicos de *Probatela!* podría ser el siguiente punto en la agenda, pero aún lo están estudiando.

Aunque Mangarelli dijo que "no puede especular" acerca de si el propio Microsoft podría comprar esta tecnología, igual los alentó a que se sumen al programa [BizSpark](#) de la firma, una iniciativa que apoya este tipo de emprendimientos con recursos gratuitos. Lo único que necesita el equipo ahora es tiempo, dijeron los integrantes, que tienen pensado seguir mejorando este proyecto.

Este es otro ejemplo de cómo los avances y la creatividad tecnológica están cambiando los rituales de antaño, como quitarse y ponerse ropa en un vestidor.

### Fiebre de Kinect

La tecnología Kinect nació en el mundo de los videojuegos, como complemento de la consola Xbox, pero pronto sus sensores fueron usados para otros fines con el aval de Microsoft. En Uruguay, en 2013 un equipo de jóvenes [presentó un programa](#) que combina Kinect con la rehabilitación de niños en Teletón. El año pasado, otro grupo [lanzó un software](#) que evalúa la calidad de la carne en base a partir de datos arrojados por este sensor.

### Móvil

El software de *Probatela!* está pensado para plataforma web pero es adaptable a dispositivos móviles. Eventualmente, se podría descargar desde las tiendas de aplicaciones.

### Noticias Relacionadas

Cómo armar tu propia computadora con US\$ 120

Programadores uruguayos destacados en TechCrunch

Computer graphics y sus aplicaciones

### Comparte esta noticia

Me gusta 130 | Twitter 38 | +1 5 | Share | Pin it | submit

### Comentarios

Añade un comentario...

**Comentar**

---

**Emmah Bertah** · Mejor comentarista · Team Leader en Wills Lifestyle

con esto los maniques de varias tallas ya quedan obsoletos antes que los masifiquen

Responder · Me gusta · Ayer a las 6:44

---

**Alejandra Vivas Arrarte** · Ibiza, Islas Baleares, Spain

Quiero un PROBATELA perfecto para mi que odio ir de tiendas!!

Responder · Me gusta · 7 de junio a la(s) 8:12

Plug-in social de Facebook



**BUSCAR**

Buscar por:  **Buscar**

### NOTICIAS RECIENTES

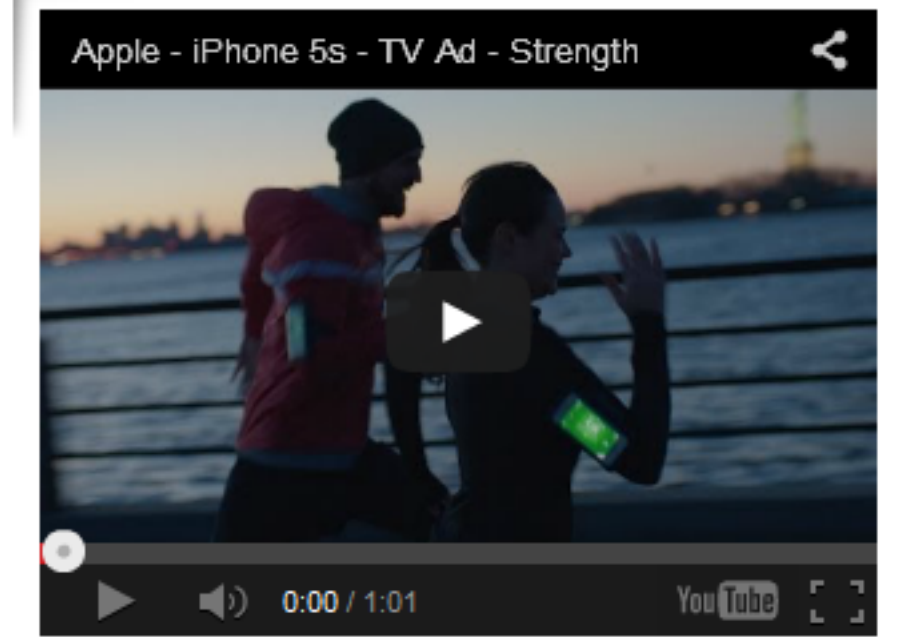
**Apple en números:** Algunas de las cifras presentadas por la compañía de la manzana en la semana de su conferencia para ...

**El plomero rápido y furioso:** El juego "Mario Kart 8" fue lanzado entre sentimientos encontrados: para unos es la esperanza de Nin...

**Detrás de la cortina virtual:** Estudiantes de ingeniería de la Universidad ORT desarrollaron "Probatela!", un programa que usa Kine...

**El robot que te da la bienvenida:** La androide Pepper tiene la tarea de recibir a los clientes que visiten las tiendas de la compañía d...

### VIDEO DESTACADO



### SIGUENOS EN FACEBOOK

**Cromo** Me gusta

A 5825 personas les gusta Cromo.

Plug-in social de Facebook

### ACTIVIDAD

**Entrar** Log in to Facebook to see what your friends are doing.

- 2 personas han recomendado esto.
- 584 personas han recomendado esto.
- 205 personas han recomendado esto.
- 97 personas han recomendado esto.

Plug-in social de Facebook

