

## Probarse ropa virtualmente, una tendencia en ascenso

Nathaly Cárdenas  
19/03/2018

Categorías:

Alumnos, Futuros alumnos, Investigación

¿Recuerdas al personaje de Julia Roberts en la película [Pretty Woman](#) [1] comprando en las tiendas de Rodeo Drive, en la mítica ciudad de Beverly Hills?

Y es que **nadie puede resistirse al encanto de probarse ropa** y, si hay dinero, comprar todo lo que nos agrada. **El estilismo que nos marcó en los años 90 nos acompaña hasta el presente**, con la diferencia de que los tiempos cada vez son más cortos para ir a ojear y comprar.

El hecho de **ir físicamente a una tienda de ropa demanda de nuestro tiempo**, y se requieren muchas más horas cuando existe una infinidad de tiendas en cada rincón de una metrópolis o un pequeño pueblo. Además, sabemos que **este tiempo se duplica si nuestra talla no es de las comunes o si nuestros gustos en colores y estampados son quisquillosos**.

La idea de **crear una app para probarse ropa se plasma al detectar la necesidad social, cultural, económica y tecnológica del globalizado siglo XXI** que permita a las personas tener **una mejor experiencia al momento de comprar**, pues así se espera que **eviten todo el estrés que produce probarse muchas prendas de ropa hasta encontrar una talla o diseño ideal**.

El desarrollo de una solución para la personalización de implementos deportivos mediante realidad aumentada, es un proyecto de **Raquel Lanche Tobar, joven madrileña y graduada de la carrera de Tecnologías de la Información** [2] de la [Modalidad Abierta y a Distancia](#) [3] de la Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL), quien desde un inicio mostró interés por **desarrollar una tecnología de realidad aumentada para satisfacer la necesidad de los clientes al momento de elegir un artículo deportivo** y así mejorar la atención y servicio que se presta en las diversas tiendas de esta categoría.

Con el asesoramiento de Patricio Abad, docente de esta carrera universitaria, Raquel **dimensionó con algoritmos y otras herramientas las ideas que tenía para el desarrollo de una app que ayude a probarse ropa sin la necesidad de hacerlo en la vida real**, se creó una app que **permite en tiempo real frente a una pantalla te pruebes la ropa antes de pedirla a los vendedores**.

A este equipo se sumaron colaboradores del Área de Inteligencia Artificial de la UTPL que brindaron estrategias para que la app funcione correctamente en el menor tiempo posible. **Luego de tan solo seis meses de desarrollo se logró crear una aplicación de realidad aumentada para**

**artículos deportivos con altos estándares de calidad.**

Este **producto fue presentado a la sociedad en el [VI Investiga y I Innova UTPL \[4\]](#)**, un encuentro académico que se desarrolla cada año con la intención de difundir los resultados de investigación, innovación y vinculación generados por los estudiantes y docentes de la universidad. **Es así que el catálogo deportivo, mediante realidad aumentada, tuvo impacto por su originalidad.**

La dedicación y esfuerzo de Raquel Lanche, han logrado que hoy en día se encuentre trabajando profesionalmente en esta línea, ya que **su desarrollo ha ido mejorando y ha tenido buena acogida en el mercado español, presentando como valor agregado la accesibilidad que tienen las personas a este desarrollo en las tiendas de ropa deportiva de manera gratuita.**

Patricio Abad considera que es ventajoso para la universidad desarrollar este tipo de proyectos, porque “se generan nuevos resultados y sobre todo los estudiantes dan a conocer los aprendizajes que han desarrollados durante su carrera”.

¿Conoces alguna tienda en Ecuador que cuente con probadores de ropa virtuales? ¡Ésta podría ser una oportunidad de negocio! Recuerda que puedes estudiar con nosotros la carrera de [Tecnologías de la Información \[2\]](#) y tener los conocimientos necesarios para desarrollar aplicaciones similares.

**Source URL:** <https://noticias.utpl.edu.ec/probarse-ropa-virtualmente-una-tendencia-en-ascenso>

**Links**

[1] <http://www.imdb.com/title/tt0100405/>

[2] <https://inscripciones.utpl.edu.ec/distancia/tecnologias>

[3] <https://inscripciones.utpl.edu.ec/distancia>

[4] <https://investigacion.utpl.edu.ec/es/vi-investiga-utpl>