

Juegos Serios Cumplen a la Planificación de la Ciudad



Tygron, una puesta en marcha con sede en Delft, Holanda, una vez que se describió como "El Johan Crujff del manejo del agua holandés". Esta innovadora empresa de software 3D aplica técnicas de juegos serios dentro de la planificación de la ciudad. La firma acaba de lanzar una nueva versión de su software, que ya está siendo utilizada para muchos propósitos en todo el mundo: desde el huracán a prueba de la parte alta de Nueva York hasta la simulación de problemas de planificación urbana en Australia.

La herramienta de planificación urbana en 3D completamente desarrollada fomenta la participación de los interesados en los proyectos y por lo tanto crea un mayor apoyo a las soluciones espaciales. Desde temas climáticos a la infraestructura urbana, los resultados son más realistas que nunca gracias a la utilización de grandes datos y una mejor

visualización.

El software actualizado es capaz de crear mundos tridimensionales realistas y simular varios escenarios. Las partes interesadas pueden experimentar con diferentes escenarios de planificación en línea basados en datos reales (mapa), otorgando así a todos los usuarios la idea del impacto de los planes en una etapa temprana. Esto mejora el plazo de ejecución de proyectos y ofrece un ahorro inmediato de costos.

Habitabilidad

Florian Witsenburg, CEO de Tygron, afirma que 70% de la población mundial vivirá en pueblos y ciudades en un futuro cercano. El principal desafío es hacer - y mantener - zonas urbanas habitables. Los ciudadanos, las empresas y los gobiernos pueden utilizar el software para diseñar juntos su propia ciudad, dice, llamando a una nueva "democracia digital": logrando un amplio consenso, activo y transparente, en el mejor uso del espacio disponible.

Capas del mapa

La nueva versión de Tygron Engine incluye compatibilidad con datos de Esri (GIS). Al visualizar un proyecto dentro de la función del Editor, múltiples capas de mapas pueden ser integradas con una gran cantidad de datos desde la plataforma de Esri, desde datos de los mapas Dutch BAG y top10NL a los datos de los mapas de Nueva York Plutón. Los mapas basados en vectores garantizan aún mejor la visualización. La aplicación Vector permite curvas para ser integradas en la pantalla del mapa y también para que las alturas se puedan hacer visibles, resultando en mundos 3D más realistas.

Las nuevas características se han añadido a Tygron Engine, tal como para permitir que los colores del modelo de construcción sean cambiados.

[Vea aquí](#) el video del Sistema de Soporte de Decisiones de [Tygron](#), desarrollado para ilustrar posibles soluciones como contra-medidas para prevenir en el Bajo Manhattan de inundaciones anteriores padecidas.

Florian Witsenburg (1980) estudió administración pública técnica en Delft y ha sido director general de Tygron desde 2010. Es profesor invitado en el Instituto de Tecnología de Massachusetts y de Cornell en Nueva York, así como en la Universidad de Oxford.