

MIRANDO A TRAVÉS DEL AGUA VR360, LA DIVULGACIÓN COMO HERRAMIENTA DE EDUCACIÓN Y CONCIENCIACIÓN AMBIENTAL. UNA EXPERIENCIA DIGITAL 4.0



EMASESA
metropolitana

AUTOR: **Graciano Carpes**
OTROS AUTORES: **Miryam Amaya, Álvaro Melgar, Rosario Vera, Sebastián Romero, Carmelo García, Enrique Toro.**

Entre las actividades de sensibilización y educación ambiental, EMASESA lleva a cabo el programa El Agua en las aulas en los centros escolares con el objetivo de mostrar las relaciones existentes entre el agua y el medio ambiente, en el marco del abastecimiento y la depuración.

PARA EMASESA ESTA ACTIVIDAD ES PRIORITARIA Y DEDICA RECURSOS DESDE HACE MÁS DE 30 AÑOS.

EMASESA LLEVA A CABO UNA INTENSA LABOR DE SENSIBILIZACIÓN Y EDUCACIÓN AMBIENTAL.



CERCA DE 20 PROYECTOS

EN DIFERENTES ESPACIOS DE LA CIUDAD Y PUEBLOS

DIVERSAS ACTIVIDADES DURANTE TODOS LOS MESES DE LA CAMPAÑA

En el Año 2018 con motivo del **Día Mundial del Agua**, la Dirección de Calidad, Medio Ambiente y Sostenibilidad, hizo un **llamamiento a los empleados a fin de que aportasen propuestas**, que de algún modo pusiesen en valor, la calidad del agua suministrada, haciendo énfasis en las personas que velan por este precioso recurso. Fruto de este llamamiento se pusieron en marcha varias iniciativas.

FRUTO DE ESTE LLAMAMIENTO SE PUSIERON EN MARCHA VARIAS INICIATIVAS.

Uno de los proyectos ha sido **Mirando a través del Agua VR 360** en los que se incluye la producción de dos videos de realidad virtual.

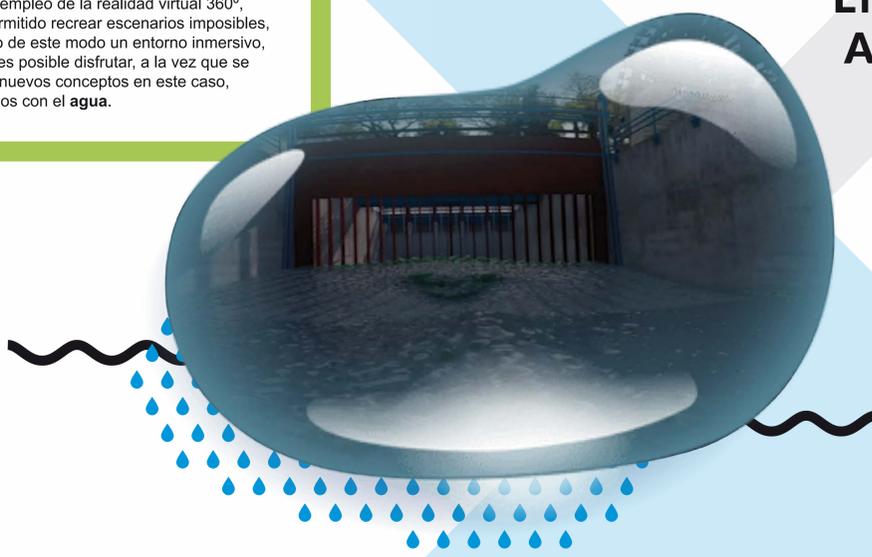
El primero, **"El increíble viaje de una gota de agua"**, en el que se cuenta la historia de una gota de agua, desde que cae en forma de lluvia a un embalse hasta que es servida a un cliente.

Después, se ha seguido avanzando en este concepto novedoso y se ha elaborado una segunda parte, en la que se ha cerrado el ciclo. En esta segunda parte, no menos importante, se visualiza cómo el agua procedente de viviendas, industrias, y otros los usuarios, es recogida, para ser conducida, a través de las redes de saneamiento hasta las depuradoras para su saneamiento y vertido al río.

El aspecto más novedoso de esta producción ha sido el empleo de la realidad virtual 360°, que ha permitido recrear escenarios imposibles, generando de este modo un entorno inmersivo, en el que es posible disfrutar, a la vez que se aprenden nuevos conceptos en este caso, relacionados con el **agua**.



EL OBJETIVO DE ESTE PROYECTO HA SIDO PONER EN VALOR LA CALIDAD DEL AGUA, HACIENDO ÉNFASIS EN LAS PERSONAS QUE VELAN POR ESTE PRECIOSO RECURSO.



Así una vez finalizado quedan como recurso educativo, divulgativo, lúdico que consiga entretener y enseñar esta dura y apasionante tarea de gestionar un recurso tan preciado e indispensable para la vida: **El Agua**.