
Empresa

Del 'gaming' al 'proptech': la realidad virtual dispara el negocio de BaboonLab

La empresa aragonesa permite al comprador de una vivienda testear e incluso moldear todos los rincones de la misma antes de estrenarla gracias a la tecnología BIM.

Jabier Izquierdo
27 oct 2017 - 04:57

Del 'gaming' al 'proptech': la realidad virtual dispara el negocio de BaboonLab

Juegos para *andar* por las casas. La tecnología del *gaming* se cuela en el negocio inmobiliario con los programas de realidad virtual. “En BaboonLab creamos herramientas que permiten al comprador testear y, si lo desea, cambiar aspectos de su casa. En definitiva, que pueda verla antes de que la estrene”. Así define David García, consejero delegado de la *proptech* española, una de las funciones más importantes que realiza su empresa, especializada en el desarrollo de herramientas 3D, en el mercado residencial del *real estate*. Poder ver la casa por dentro, contemplar el entorno, y entrar en cada uno de sus rincones, sin haberse siquiera terminado de construir, ya es posible. Y además, es rentable para el creador. Estos avances digitales le han permitido a la compañía duplicar su facturación en el último año. Además, esta línea ascendente prevé mantenerse en los dos próximos ejercicios, con un crecimiento de “alrededor del 60%”.

BaboonLab, *start up* nacida en 2013 en Zaragoza, apostó por el desarrollo de la realidad virtual en 2015. “Hace dos años nos planteamos, ¿por qué no utilizar el BIM para el mercado residencial? Ya se utiliza en el diseño de hospitales y edificios religiosos...”. Y se pusieron a ello. Hoy, esta idea les ha permitido que ya cuenten con el interés de inversores y empresas que quieren entrar en la compañía o realizar proyectos en común.

1 / 3

<https://www.ejeprime.com/empresa/del-gaming-al-proptech-la-realidad-virtual-dispara-el-negocio-de-baboonlab>

El presente contenido es propiedad exclusiva de EJEPRIME EDICIONES, SLU, sociedad editora de EjePrime (www.ejeprime.com), que se acoge, para todos sus contenidos, y siempre que no exista indicación expresa de lo contrario, a la licencia Creative Commons Reconocimiento. La información copiada o distribuida deberá indicar, mediante cita explícita y enlace a la URL original, que procede de este sitio.

La compañía aragonesa prevé facturar alrededor de un 60% más en los dos próximos ejercicios

“Antes de entrar en el mercado residencial, no llegábamos a diez trabajadores en la oficina, la mayoría arquitectos; ahora somos 18 con la inclusión de programadores, expertos del 3D, jefes de ventas o profesionales del marketing, entre otros”, declara García.

BaboonLab ofrece al cliente poder interactuar, recorrer toda la vivienda, mirar el enclave en el que se sitúa la casa. Además, según el directivo, el beneficio no reside sólo en el comprador, puesto que “las promotoras sacan partido de la información que le da los *clicks* de sus clientes, saben lo que buscan, lo que les interesa y lo que no”.

El BIM es el inicio de todo. Este software “genera un modelo 3D que te da la información que necesitas”, agrega el consejero delegado, “para que después podamos desarrollar nuestros proyectos gracias a un motor de videojuego que elaboramos nosotros”.

El BIM es el software que permite desarrollar los motores de videojuego utilizados para la virtualización de las casas

García es licenciado en Arquitectura por la Universidad Europea de Madrid y, según explica, en su profesión hay una máxima: “el edificio debe ser útil para el usuario”. “Y en ello trabajamos, en poder conseguir que “con estos avances el comprador final de una vivienda pueda sentirse a gusto con ella, que no se lleve sorpresas”, explica.

“Para el 95% de la población, la compra de un piso es la más importante que realiza en su vida. Si lo comparamos con la compra de un coche, que cuesta diez veces menos, la posibilidad de testear el producto es mucho mayor”, analiza García para describir el mundo que se abre en el *real estate* con la implantación de la tecnología digital.

La realidad virtual: una vista transparente

“Con la realidad virtual se muestra el producto como es, transparente”. Este es uno de los aspectos que el consejero delegado de BaboonLab resalta del paisaje que dibuja este sistema. La implantación de la realidad virtual en el sector inmobiliario da claridad al cliente a la hora de “no tomar la decisión de si comprar o no la casa, pero sí a asegurar la toma de la decisión”.

A colación de este asunto, García recuerda la vez que visitó una promoción y una mujer hablaba con la inmobiliaria: “Aquella señora les dijo: *están muy bien las muestras de este pavimento, y las de este otro... pero lo que yo quiero es verlo en el piso*”.

García: “Esta tecnología no creo que determine la decisión de comprar una casa o no, pero sí asegurar la decisión tomada”

Y no sólo en el residencial trabaja esta empresa aragonesa. BaboonLab también genera edificios virtuales para hospitales, espacios religiosos o centros comerciales. Uno de sus proyectos más importantes tuvo que ver con el desarrollo en 3D de un centro sanitario de 350.000 metros cuadrados en Kuwait. “En este tipo de proyectos de tanta envergadura, la tecnología que prestamos es un avance tremendo. El coste de cambiar, por ejemplo, el suelo en edificios tan grandes suponen cientos de miles de euros cuando ya está construido”.

Un mercado en auge

La tecnología BIM está implantada en numerosos países del mundo. En potencias económicas como Estados Unidos o Reino Unido, además de países siempre vanguardistas en el mundo digital, como los estados nórdicos o Australia, ya es obligatorio el uso de este sistema en el desarrollo de proyectos inmobiliarios. Aún no lo es en España, si bien se espera que para 2018 su utilización sea obligatoria.

“La gente está dispuesta a invertir en este sector del 4.0, y lo que es más importante, tiene ganas de involucrarse en los proyectos”, apostilla García ante el crecimiento de este sistema.