

# **REALITZACIÓ D'UNA APLICACIÓ MULTIMÈDIA**

**Unitat 2: fase d'estudi**

**INTRODUCCIÓ A LA PRODUCCIÓ MULTIMÈDIA**

**Curs 2005-2006**

**Pere Pasqual Pérez i Hernàndez**

# INTRODUCCIÓ

En els albors del segle XXI, el culte al cos ha esdevingut una pràctica corrent, comuna i acceptada per la societat en què vivim. Allò “normal” és dedicar un esforç considerable al manteniment i l'exercici del cos per estar en forma, a l'engalanament mitjançant roba que realitza no només la funció de protegir i guarir del fred, sinó de cobrir el cos amb peces boniques per engalanar. Però més enllà d'una actitud moderada, d'un pur empolainament funcional, d'una higiene per desenvolupar amb normalitat les activitats diàries i per mostrar-se una mica més atractiu quan l'ocasió ho requereix, l'actitud ha pres tints gairebé patològics. Es tracta del culte al cos perquè sí, de dur fins l'extrem la moda, el vigor físic, la joventut, i fins i tot la primesa, de vegades extrema. L'anorèxia, per sort o per desgràcia, és una malaltia *de moda*, és cada vegada més freqüent trobar-se adolescents vestides d'Armani, i els alumnes d'institut es matxuquen al gimnàs per atraure les femelles. La tendència sembla ser de condemnar poc menys que a l'ostracisme les persones que són menys agraciades físicament, fet que pateix sobretot en el sexe femení.

La cirurgia plàstica ha esdevingut una pràctica habitual avui dia. Lluny de ser considerada una mena més d'operacions quirúrgiques, es veu ja quasi com un joc, com una compra o un regal, com qui es compra un cotxe o unes sabates per estar a l'última moda. Les estudiants dels darrers cursos de batxillerat o universitàries es veuen recompensades amb un parell de pits *nous* si aproven el curs, i els presentadors de televisió realitzen campanyes publicitàries per a clíniques de bellesa a base de *liftings* i aspiracions de greix de determinades parts del cos. L'*star-system* de la premsa groga espanyola està operat de cap a peus, i algunes de les artistes de *varietés* més conegudes ostenten uns quants quilos de silicona davant la caixa toràtica. Espanya ha esdevingut el quart estat del món en operacions de cirurgia estètica, per davant inclús del Brasil, i és el segon en operacions d'augment dels pits només per davant de Veneçuela, un estat que s'ha fet famós per exportar *misses* a la resta del planeta. Les clíniques d'aquestes especialitats s'anuncien als mitjans de comunicació com qui anuncia un caramel. I el discurs més acceptat en la “moral pública” diu una cosa així com que “si és per curar un trauma o per sentir-se millor amb un mateix, és correcte”. Per tant, operar-se per estètica és un fet acceptat socialment.

Davant aquesta situació, se'ns presenta una perspectiva en la que podem esperar que aquest comportament vaja a més. Si actualment la indústria de la cirurgia plàstica mou desenes de milions d'euros a Espanya a l'any, podem esperar que aquesta tendència segueixca a l'alça.

A més de les “velles passions” humanes que semblen no desaparèixer mai (més aïna, es veuen més potenciades i menys reprimides dia rere dia), en auge continu també trobem la passió per la tecnologia. Una afició que tradicionalment ha captivat més la gent jove, però que actualment afecta a totes les generacions. Vivim en una societat en la que tecnologia és sinònim de modernitat. Qualsevol invent tecnològic es queda endarrerit als pocs mesos, i tecnologia “caducada” és sinònim de vellesa. I la gent més major, igualment, accedeix a la tecnologia i n'és usuària: telèfons mòbils, càmeres digitals i reproductors de DVD no entenen de franges d'edat.

## PROPOSTA

La cirurgia plàstica és actualment un negoci amb èxit, suficientment implantada, i per a la que tots els indicadors fan augurar un futur pròsper: com a mínim, no s'espera que el seu èxit decaiga, ans tot el contrari, tal i com acabàvem d'argumentar a l'apartat anterior.

Les clíniques de cirurgia es multipliquen, i les existents han de lluitar per oferir tot un seguit de

valors afegits al producte que ofereixen per tal d'aconseguir guanyar-se el màxim de clientela.

Malgrat tractar-se d'una disciplina mèdica, segons les notícies i les estadístiques, els usuaris no sempre perceben com a més important l'excel·lència o el rigor mèdic: sovint, les clíniques que s'anuncien agressivament als mitjans de comunicació són les més reconegudes pels usuaris. Aquestes campanyes fan un èmfasi bastant agressiu en l'apartat tecnològic.

Conjugant l'apartat simbòlic que ofereix l'ús de tecnologies avançades i la possibilitat d'oferir un servei útil real, proposem la següent aplicació multimèdia interactiva com una opció de negoci viable que es pot introduir en el sector de la cirurgia estètica / plàstica:

### **Sistema de simulació interactiu, virtual i en temps real de resultats d'operacions de cirurgia plàstica.**

La proposta es materialitzaria en una conjunció de dispositiu maquinari+programari, de la qual n'esbossem tot seguit els trets que considerem més importants i que hauria de presentar:

- Un dispositiu de maquinari que s'encarregara de l'escaneig de l'àrea o àrees del pacient a tractar. Això pot ser un dispositiu de càmera digital / escàner / càmera web estàndard. De cara a l'homogeneïtat de resultats, és preferible que aquest dispositiu siga triat per nosaltres per tal de desenvolupar-ne el programari a mida. És preferible, doncs, un escàner que abarque la mida sencera del cos humà. Més endavant se'n poden estudiar variacions per oferir diferents models del dispositiu (exemple: només per a rostre, per a pit, etc.).
- Un dispositiu de maquinari que s'encarregue del processament de les dades i de la interacció amb l'operador i el pacient: un PC estàndard ens farà el paper, això sí, que incorpore les darreres optimitzacions i la màxima potència existent al mercat en aqueix moment (elevada memòria, processador ràpid), donat que el programari haurà de realitzar càlculs de forma intensiva.
- Un programari d'anàlisi i de simulació d'aplicació de les operacions i/o tractament triats sobre el model escanejat del pacient. L'aplicació interactiva ha de suportar un gran nombre d'accions i de paràmetres. Haurà de ser modular, per afegir o eliminar mòduls corresponents a diferents tractaments. Haurà de permetre actuar sobre totes les zones del cos del pacient. Els algorismes hauran de ser d'una gran qualitat per aconseguir un resultat realista que pugui ser útil per al metge i el pacient. I el sistema de navegació de l'aplicació haurà de ser senzill i intuïtiu i alhora incloure totes les opcions que l'operador de la màquina (que normalment serà un metge) espere trobar-s'hi.
- Altres accessoris poden ser un mòdul d'impressió dels resultats, un mòdul de gravació en DVD que enregistre, en format vídeo, el model del pacient, animat i en 3D, amb les modificacions aplicades. Fins i tot és possible acoblar-hi un aparell generador de models físics en 3D basat en la superposició de capes de resina, per obtenir una miniatura sòlida de com quedaran les modificacions en el pacient.

Aquestes propostes inicials de com hauria de ser l'aplicació estan limitades únicament per la imaginació i pel pressupost amb què compte el client. Tinguem en compte que la cirurgia estètica és una especialitat cara de per sí: en la majoria de casos (excepte en la reparadora), es tracta d'un luxe, i, en moltes ocasions, qui cerca luxes, els cerca amb el màxim de prestacions. L'usuari de luxes tampoc sol estar greument limitat pel pressupost de què disposa.

Cal tindre en compte altres qüestions, com per exemple, que les persones usuàries de la cirurgia plàstica són, en un 90%, dones, front a un 10% d'homes. Les operacions d'augment de pit també són la intervenció *estrella*, per la qual cosa caldria fer més èmfasi en les opcions de simulació d'aquest tipus d'intervencions, ja que van a ocupar la major part de les demandes. Factors com aquests seran determinants a l'hora de construir la nostra aplicació, i s'hauran de tindre en compte minuciosament durant el procés de desenvolupament d'aquesta.

## CONCLUSIÓ

Creiem que la proposta presentada és viable quant a que ofereix un servei útil en un àmbit d'aplicació en expansió i que presenta unes elevades oportunitats de negoci. Creiem també que l'aplicació proposada és novedosa i vindria a cobrir un buit existent en el mercat, ja que, a tots els efectes, no hi ha constància de l'existència de cap producte similar. El seu àmbit d'aplicació ens augura un borsa de clients competents i amb un elevat poder adquisitiu, per la qual cosa, iniciar el desenvolupament de l'aplicació resulta summament atractiu. L'ús de l'aplicació es podria veure eixamplat, a més d'a les clíniques de cirurgia, a les consultes d'especialistes d'estètica, estilistes, hospitals, indústria del cinema i món audiovisual, i inclús per a aplicacions purament lúdiques.

Passem doncs la proposta per al seu estudi en profunditat i per determinar-ne la seua viabilitat en termes reals i iniciar-ne, si escau, la posada en marxa d'aquest.

## BIBLIOGRAFIA

Sociedad Española de Cirugía Plástica Reparadora y Estética  
<http://www.secpre.org/>

Wikipedia.org  
<http://www.wikipedia.org/>

Corporación Dermoestética  
<http://www.corporaciondermoestetica.com/>

HOLA!  
[http://www.hola.com/belleza/caraycuerpo/2005/11/15/cirugia\\_estetica/](http://www.hola.com/belleza/caraycuerpo/2005/11/15/cirugia_estetica/)