

Cuatroochenta lleva a la empresa la realidad virtual - Mediterráneo - 17/04/2016

DESARROLLO DE EXPERIENCIAS INMERSIVAS



PROYECTOS PIONEROS. La compañía castellanense investiga la aplicación de este negocio tecnológico.

Cuatroochenta lleva a la empresa la realidad virtual

La firma de Espaitec crea un departamento específico de realidad virtual para el que cuenta con la colaboración del grado en videojuegos de la UJI

V. M.

Explorar las posibilidades de la realidad virtual y las experiencias inmersivas aplicadas a la empresa privada de una forma sistematizada para actuales y futuros clientes. Este es el objetivo de Cuatroochenta a la hora de crear el departamento específico basado en la experiencia de su director técnico, Sergio Aguado, y en la incorporación de cuatro estudiantes de último curso de la primera promoción del grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la UJI, en cuyo Parque Científico, Tec-

nológico y Empresarial Espaitec se encuentra ubicada la sede central de la empresa en España. Así, Cuatroochenta y el grado han firmado un acuerdo de colaboración para iniciar el proceso de transferencia de conocimiento de I+D de la universidad al sector productivo.

Cuatroochenta ha desarrollado ya varias 'app' de realidad virtual, como los proyectos 'ad hoc' para el sector cerámico, pero el objetivo a partir de ahora es investigar en profundidad las diferentes aplicaciones y oportunidades de negocio que abre esta tecnología. El nuevo equipo está formado por tres técni-

cos y una modeladora de espacios, que ya trabajan en diferentes soluciones relacionadas con las experiencias inmersivas realizadas con gafas de realidad virtual.

Destacan otros proyectos como 'Visitas 360º', que avanza en la línea de las primeras 'app' que permiten sumergirse en un 'showroom' de productos cerámicos, pero explorando todas sus posibilidades aplicadas, por ejemplo al sector cultural o inmobiliario. También están trabajando en la detección y desplazamiento del usuario dentro de la experiencia inmersiva para avanzar con los propios pasos. ■