

BasquegameLAB

Centro de Excelencia del Videojuego



RESUMEN DE LA INICIATIVA

basquegameLAB es un espacio de trabajo colaborativo, una plataforma física referente en la que se proyectan las competencias de la industria del videojuego de la comunidad autónoma vasca hacia otros sectores de actividad económica; bien a través de distintos casos de éxito de aplicación del videojuego en sectores industriales como: agroalimentario, automóvil, aeronáutica, energético, máquina herramienta, electrónica, TICs, etc,... o bien para proyectar casos de uso del videojuego en el entornos como el de la salud, la educación, el ocio, ...

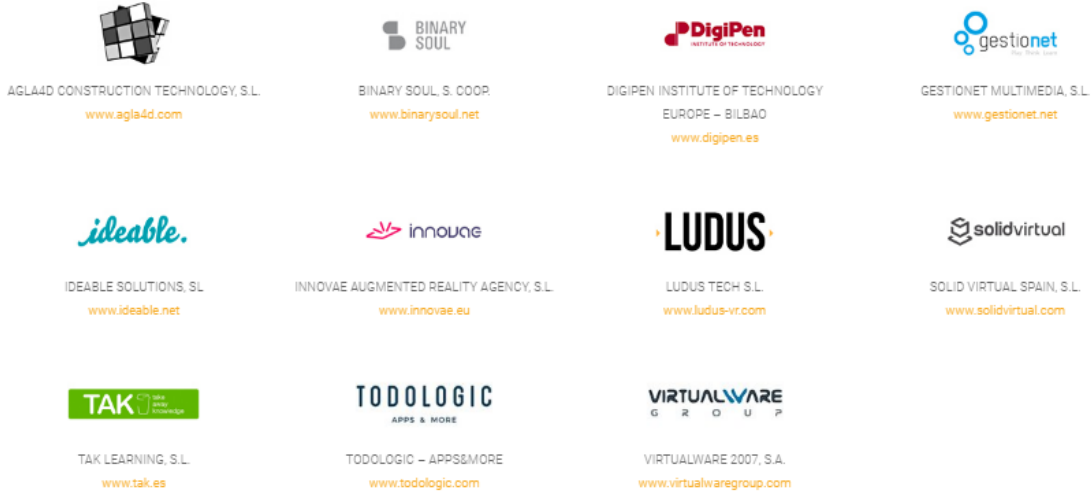
Este laboratorio vertebrador de la industria del videojuego ordena sus competencias y capacidades hacia una especialización inteligente, complementando las habilidades de la oferta y reforzando las cadenas de valor que el conjunto de las empresas ofrecen al mercado. También favorece la formación y capacitación de jóvenes, basándose en las experiencias y herramientas del laboratorio, facilitando la integración y captura del talento en el sector del videojuego.

En definitiva, **basquegameLAB** promueve modelos para acelerar o dinamizar estrategias en colaboración inter-empresarial a largo plazo, iniciativas en las que un grupo de empresas trabajan en un objetivo tecnológico y/o comercial compartido.

PARTICIPANTES

basquegameLAB es un proyecto dirigido principalmente a los profesionales del sector del videojuego favoreciendo por un lado su formación y reciclaje formativo/profesional, y también como plataforma para la generación de oportunidades y empleo en el sector. Por otro lado, el LAB en general tiene como objetivo impulsar la tecnología en la sociedad en su conjunto y la juventud en particular, como factor de modernización y de futuro, innovando en los procesos de fomento del empleo. Cabe destacar además que esta iniciativa pone en valor la importancia de la colaboración entre distintos agentes para orientar los recursos hacia demandas concretas del tejido productivo.

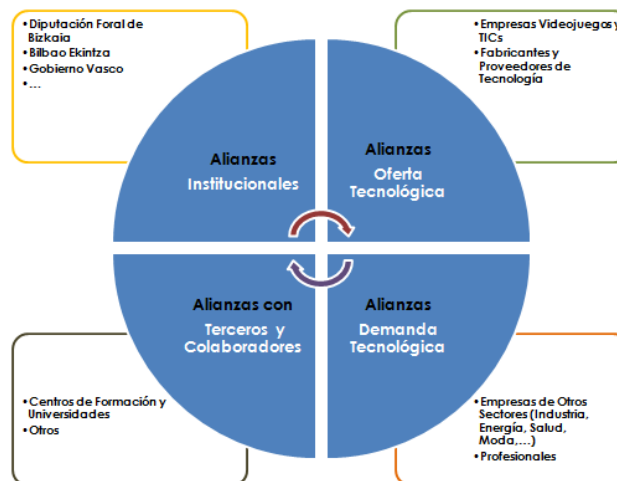
El tejido empresarial en general (sectores como el industrial, el energético, el de la salud, la moda,...) y en concreto el del videojuego son por tanto parte activa en la iniciativa, siendo 11 las empresas que participan en el proyecto por el momento:



Esta iniciativa sirve a las empresas como base para su proyección internacional así como para su evolución hacia los entornos 4.0. Se están estableciendo además gracias al LAB lazos con otros actores como los centros de formación y universidades, así como con otras empresas de sectores cercanos al videojuego como las tecnologías de la información y la comunicación.

En la iniciativa **basquegameLAB** la innovación colaborativa es por tanto la base como factor clave para su éxito y evolución. Es una iniciativa de carácter abierto, en la que participan distintas empresas y entidades, agregando sinergias y estableciendo lazos de colaboración.

Se resume a continuación el modelo de participación y los principales actores involucrados en el proyecto:



OBJETIVOS DEL PROYECTO

La iniciativa **basquegameLAB** tiene el propósito general de servir como herramienta base para el incremento competitivo del sector del videojuego del territorio, estructurando de manera práctica la oferta tecnológica de las empresas de GAIA-BASQUEGAME, en concreto, sus casos de referencia en el ámbito industrial, al objeto de favorecer por un lado la formación y la capacitación de nuevas generaciones, así como la creación de dinámicas de trabajo con otros sectores de actividad que promuevan la colaboración:



basquegameLAB es un modelo colaborativo replicable a nivel internacional que persigue además los siguientes objetivos indirectos:

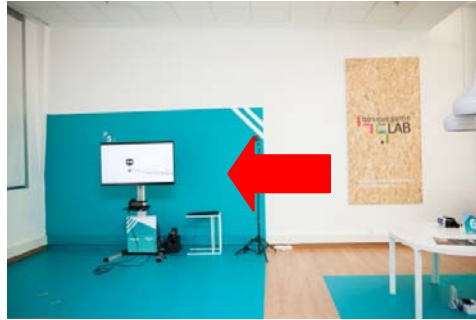
- Obtener una fórmula avanzada de acceso a nuevos mercados.
- Conseguir que las empresas del sector colaboren mediante la agregación de competencias/sinergias (Alianzas Empresariales).
- Obtener una oferta tecnológica atractiva que fidelice y retenga las competencias adquiridas en el territorio y que promueva colaboraciones con principales Stakeholders a nivel internacional.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

basquegameLAB es un centro demostrador con una oferta tecnológica de referencia, dividido en varias zonas o espacios:

□ **Zona de Realidad Virtual**

La realidad virtual es un entorno de escenas u objetos de apariencia real, generado mediante tecnología informática, que crea en el usuario la sensación de estar inmerso en él. Dicho entorno es contemplado por el usuario a través normalmente de un dispositivo conocido como gafas o casco de realidad virtual. Este puede ir acompañado de otros dispositivos, como guantes o trajes especiales, que permiten una mayor interacción con el entorno así como la percepción de diferentes estímulos que intensifican la sensación de realidad.



En concreto en el LAB, cuenta con la siguiente tecnología:

*Gafas HTC Vive

*Sensores para la localización

La tecnología de la zona de realidad virtual tiene distintos escenarios de aplicación y aunque inicialmente se ha centrado en el terreno del entretenimiento y de los videojuegos, se ha extendido a otros muchos campos, como la medicina, la arqueología, la creación artística, el entrenamiento militar o las simulaciones de vuelo, y nuestro mercado objetivo la Industria 4.0. En concreto, en esta zona se pueden mostrar sistemas de formación, de capacitación en otros sectores como el industrial, energético, de la salud, etc. además de sistemas avanzados de interacción humano máquina.

□ **Zona de Realidad Aumentada y Movilidad**

La Realidad Aumentada consiste en sobreponer objetos o animaciones generadas por computadora sobre la imagen en tiempo real que recoge una cámara web. De esta manera podemos "aumentar" en la pantalla, la realidad que mira la cámara con los elementos de una realidad virtual "Es el entorno real mezclado con lo virtual. A diferencia de la realidad virtual, es una tecnología que complementa la percepción e interacción con el mundo real y permite al usuario estar en un entorno aumentado con información generada por una computadora.



En concreto en el LAB se dispone de la siguiente tecnología:

*S6 Edge

*Samsung GEAR

*Tablet SONY Xperia z4

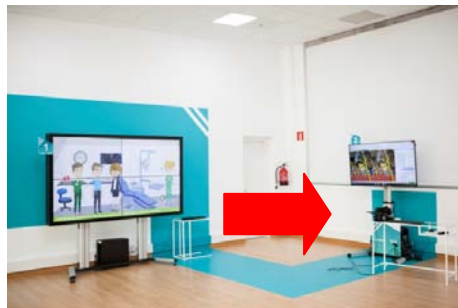
En esta zona se pueden visualizar y probar sistemas de asistencia inteligente, de apoyo en la toma de decisiones in-situ y la asistencia remota entre otros.

□ **Zona de Captura de Movimiento**

A través de esta técnica se consigue digitalizar movimientos reales, y así poder crear animaciones o simulaciones con una gran precisión.

En concreto en el LAB, cuenta con la siguiente tecnología:

- *Oculus rift+touch
- *Kinect xbox one
- *Leap motion



□ **Zona de Sistemas de Gamificación e Interacción Táctil**

Se trata de una zona con pantallas táctiles que permiten realizar presentaciones dinámicas y mostrar distintas soluciones y sistemas gamificados. En concreto, en el LAB se dispone de los siguientes equipos:

- *Mesa multitáctil
- *Atril táctil
- *Videowall 2x2 táctil



RESULTADOS Y REPERCUSIÓN

Tras la puesta en marcha y realización de diversas dinámicas y talleres como las detalladas en el apartado anterior, se puede evidenciar que **basquegameLAB** es ya una iniciativa referente y consolidada en el territorio, reconocida por distintos agentes y entidades como centro referente. Prueba de ello, es por ejemplo la reciente adhesión del LAB a la Red de Laboratorios de la Estrategia Basque Industry 4.0 o la inclusión del proyecto en informes o mapeos del ámbito kultural del territorio. También la participación agrupada de las empresas integrantes en la feria Hannover Messe 2017 en colaboración con el Gobierno Vasco o los Talleres de Inmersión organizados entorno al laboratorio y sus empresas en actos referentes del territorio.

A continuación destacamos los principales resultados obtenidos hasta la fecha:

- Oferta ordenada de casos de éxito de la industria del videojuego del territorio que engloba soluciones para distintas fases industriales (virtualización/monitorización de planta, mantenimiento de activos, capacitación de personas, comercialización de productos/servicios,...)
- Alianzas Estratégica **basquegameLAB**: Incorporación de 11 empresas a la iniciativa.
- Convenio de Colaboración con diversas entidades:
 - Centro de Formación Profesional MEATZE para reforzar el valor de la capacitación y la transferencia de conocimiento como elemento crítico de empleabilidad para el colectivo de la gamificación, así como el valor de la capacitación tecnológica como elemento de competitividad para la economía y sociedad en Euskadi.
 - Bilbao Ekintza, para la implantación y puesta en marcha del proyecto así como para la coordinación de actividades entorno al ámbito cultural y creativo.
- Encuentros Empresariales y Eventos de Networking: Coordinación de más de 20 actuaciones a nivel local e internacional para difusión general de la iniciativa, generando referencialidad sobre la misma y su propuesta diferencial, así como para generar interés/atractivo sobre las potencialidades del sector del videojuego de Euskadi, mejorando su imagen y posicionamiento como aliado clave para la industria y cultura 4.0.