INDRA CREA UNA INNOVADORA PLATAFORMA QUE FACILITA EL INTERCAMBIO DE CONOCIMIENTO ENTRE GENERACIONES A TRAVÉS DEL JUEGO

- **La compañía lidera el proyecto europeo de I+D+i SeniorLudens, que ha desarrollado una herramienta tecnológica que simplifica la creación de juegos en 3D y permite aprovechar las ventajas de la gamificación para transmitir todo tipo de conocimientos y experiencias**

- **La solución se ha probado con éxito en ámbitos dispares, como la gestión de proyectos tecnológicos, el entrenamiento de nuevas técnicas de fisioterapia, la elaboración tradicional de quesos o la información dirigida a ancianos sobre riesgos y seguridad en el hogar**

- **Más de 200 personas, la mayoría de edad avanzada y no habituadas al uso de la tecnología, han participado en la definición y validación de la plataforma, con el fin de comprobar que podían desarrollar y utilizar los juegos de forma sencilla**

Madrid, 6 de junio de 2017.- El proyecto europeo de I+D+i SeniorLudens, liderado por Indra, ha desarrollado una innovadora plataforma tecnológica de gamificación para facilitar el intercambio de conocimiento entre los profesionales con más experiencia y los más jóvenes. Un sistema de *e-learning* para que expertos de cualquier sector puedan crear de forma rápida, sencilla y económica juegos en 3D destinados a recoger sus conocimientos y transmitirlos, a la vez que aprenden nuevas competencias. Todo ello de una manera lúdica y entretenida para maximizar la transferencia de saber en ambos sentidos.

El proyecto aprovecha las ventajas del juego para facilitar ese intercambio de conocimiento y mejorar la formación de los jóvenes, pero también para motivar a los trabajadores de más edad, enfrentándolos a nuevos retos que muestren el valor de su veteranía.

La herramienta está diseñada no sólo para poder aprender jugando, sino también para que la experiencia de desarrollo de estos juegos sea sencilla y accesible. Para ello, la plataforma ofrece diferentes “mundos” ya prediseñados, que facilitan la parte más técnica del desarrollo del juego. Tras esto, sólo es necesario elegir los escenarios virtuales en 3D para recrear las diferentes situaciones de manera muy visual, situando objetos en el entorno. A cada uno de estos objetos se le atribuye una acción, como si de un “puzzle” se tratase. Por último, se define la dificultad de cada una de las tareas que se deben llevar a cabo para superar el juego.

Gracias a los pilotos realizados, se ha demostrado la eficacia de SeniorLudens para generar juegos serios que, mediante la gamificación, facilitan el aprendizaje en sectores tan diferentes como el tecnológico, el sanitario o el alimentario y que, incluso, pueden tener un valor social, por ejemplo, para mejorar la información que tienen los ancianos sobre riesgos y seguridad en el hogar.

Más de 200 personas han participado en estos pilotos, lo que ha permitido conocer los requisitos y funcionalidades necesarias de la herramienta y probar su usabilidad. Principalmente han colaborado personas mayores no habituadas al uso de la tecnología ni a este tipo de juegos, con el objeto de comprobar que podían desarrollarlos ellos mismos y también utilizarlos de manera sencilla. Los resultados han sido muy positivos, ya que la herramienta ha sido muy bien valorada, especialmente por los “jugadores”, que han destacado la utilidad de la experiencia inmersiva en 3D que ofrece SeniorLudens como herramienta de aprendizaje.

Pilotos en España, Italia y Países Bajos

Indra, con la colaboración del departamento de Investigación de Ingeniería Biomédica de la Universitat Politècnica de Cataluña, ha liderado el piloto llevado a cabo en España y centrado en el ámbito de las Tecnologías de la Información. Simulando una plantación y la gestión de la misma, expertos de la compañía en la dirección de proyectos han desarrollado un juego que ayuda a aprender los conceptos y herramientas más utilizadas en la gestión de proyectos tecnológicos, así como la metodología que utiliza la propia Indra.

Comunicación y Relaciones con los Medios
Tlf.: + (34) 91 480 97 05
indraprensa@indracompany.com

Italia también ha tenido un importante papel en el proyecto, ya que dos de los cuatro pilotos han sido desarrollados en este país. La Fundación Don Carlo Gnocchi ha liderado uno de ellos, que permite a los fisioterapeutas realizar un entrenamiento 3D para aprender nuevos tipos de ejercicios, protocolos y tendencias en rehabilitación. De esta manera, facilita que los profesionales de mayor edad adquieran nuevos conceptos. Por otra parte, el Consorcio de Bioingeniería e Informática Médica (CBIM) ha realizado otro piloto centrado en la transmisión de las técnicas utilizadas para la elaboración tradicional de quesos italianos y evitar así la pérdida de este conocimiento adquirido a lo largo de generaciones.

A estos tres pilotos propuestos inicialmente se ha sumado otro que va más allá del ámbito profesional y que contempla la posibilidad de utilizar SeniorLudens como una herramienta de ayuda a la sociedad, al probar su validez para mejorar la información que tienen los ancianos sobre riesgos y seguridad en el hogar. El piloto ha sido llevado a cabo en Holanda, con la coordinación de UnieKBO, una asociación que defiende los intereses de la tercera edad en los Países Bajos.

El avanzado nivel de desarrollo alcanzado por SeniorLudens y los buenos resultados conseguidos en estos pilotos, abren las puertas a la creación en el futuro de una solución comercializable fruto del I+D+i.

La “Silver Economy” protagonista en las nuevas oportunidades para Europa

El proyecto SeniorLudens, financiado por el Programa Ambient Assisted Living (AAL–2013-6-039) de la Unión Europea y el Ministerio de Energía, Turismo y Agenda Digital, se enmarca en la llamada “Silver Economy”. Ésta engloba todas las actividades económicas relacionadas con las necesidades de los ciudadanos de más de 50 años y es impulsada por la UE ante el reto que supone el envejecimiento de la población. Según la Comisión Europea, en 2060 la población de más de 65 años aumentará un 53%, lo que significa que por cada dos personas en edad de trabajar habrá un mayor de 65 años, el doble que en 2010.

Indra ya ha desarrollado otros proyectos europeos de I+D+i dirigidos a este colectivo, como SeniorChannel, una canal interactivo de televisión por Internet hecho por y para las personas mayores, o DALI, un andador inteligente para facilitar su movilidad.

Acerca de Indra

Indra es una de las principales empresas globales de consultoría y tecnología y el socio tecnológico para las operaciones clave de los negocios de sus clientes en todo el mundo. Dispone de una oferta integral de soluciones propias y servicios avanzados y de alto valor añadido en tecnología, que combina con una cultura única de fiabilidad, flexibilidad y adaptación a las necesidades de sus clientes. Indra es líder mundial en el desarrollo de soluciones tecnológicas integrales en campos como Defensa y Seguridad; Transporte y Tráfico; Energía e Industria; Telecomunicaciones y Media; Servicios financieros; y Administraciones públicas y Sanidad. A través de su unidad Minsait, Indra da respuesta a los retos que plantea la transformación digital. En el ejercicio 2016 tuvo ingresos de 2.709 millones de euros, 34.000 empleados, presencia local en 46 países y operaciones comerciales en más de 140 países.

Contenido multimedia disponible en el siguiente enlace: https://youtu.be/meZm464xGTo

Comunicación y Relaciones con los Medios
Tlf.: + (34) 91 480 97 05
indraprensa@indracompany.com