

Más de 2.300 profesionales y empresas experimentan con las tecnologías visuales e inmersivas en el primer año de funcionamiento de los centros GAMELabsNET

[Multimedia](#)

Uno de los seis centros europeos GAMELabsNet se ubica en Bilbao coordinado por el Clúster GAIA. Estos espacios han supuesto una revolución para la transformación digital de las empresas, al poner a su disposición un espacio físico para la experimentación con soluciones reales aplicadas a sus negocios. Las empresas pueden probar en estos centros la aplicación de tecnologías de realidad virtual, mixta, aumentada, tecnologías 3D, simuladores y soluciones gamificadas e impulsar su transformación digital

- El Clúster GAIA y seis empresas vascas asociadas: Wetak, BeXReal, Gestionet, Virtualware, Immersia y Binary Soul, han participado hoy en la Feria GAMELabsNET celebrada en Madrid presentando la aplicación práctica de estas tecnologías disruptivas en sus negocios y procesos.

[Vídeo presentación GameLabsNET Bilbao](#)

Además de ayudas para su transformación digital, las empresas, especialmente las pymes, demandan preparación, conocimiento y experimentación con las tecnologías, así como acompañamiento y asesoramiento en todo el proceso de digitalización. Y ese ha sido el objetivo perseguido por la red de centros europeos GAMELabsNET en su primer año de funcionamiento, por donde han pasado ya 1.683 profesionales y 624 empresas.

En el marco del proyecto europeo Interreg Sudoe, el Centro Español de Logística (CEL) y [CONETIC](#) (Confederación Española de Empresas de Tecnologías de la Información, Comunicación y Electrónica) inauguraron el año pasado en Madrid el primer laboratorio GAMELabsNET en España, al que se sumó también otro de Bilbao coordinado por el Clúster GAIA.

Los dos centros, junto a los tres de Francia y uno de Portugal, se han convertido en centros impulsores de innovación y transformación digital de las empresas europeas. Por un lado, al acercar las soluciones tecnológicas a las empresas y facilitarles su conocimiento desde su experimentación, un paso más efectivo para ayudarles en los procesos de transformación digital; y, por otro, al impulsar la I+D+i entre las empresas desarrolladoras de las soluciones, al permitirles descubrir complementariedades entre ellas que refuercen las posibilidades de cooperación para abordar retos comerciales más ambiciosos, algo normalmente reservado para las compañías más grandes.

Las empresas pueden probar en estos centros la aplicación de tecnologías de realidad virtual, mixta, aumentada, tecnologías 3D, simuladores y soluciones gamificadas e impulsar la transformación digital de sus negocios. Unas tecnologías que, en palabras del Presidente de CONETIC, Tomás Castro "destacan por su fácil uso, por la rápida asimilación de los contenidos que proyectan, acompañando a los profesionales y sus empresas en el proceso de transformación digital de sus empresas, son, muy recomendables para el aprendizaje de procesos complejos, ya que facilitan su simulación, y el planteamiento de hipótesis sobre datos en entornos simulados favoreciendo la comprensión de los resultados y la toma de decisiones. Son tecnologías transversales y, por tanto, ofrecen diversidad de aplicaciones a múltiples áreas de la empresa".

Presencia vasca en la Feria GAMELabsNet

En este sentido, en la Feria GAMELabsNet celebrada hoy en el Edificio CEXCO de Coslada, una quincena de empresas ha mostrado la aplicación práctica de estas tecnologías disruptivas en sus negocios y procesos. Entre las empresas participantes, las compañías vascas: (Wetak, BeXReal, Gestionet, Virtualware, Immersia y Binary Soul, que forman parte del colectivo de inteligencia experiencial de GAIA (EIBasque).

Se han podido ver entre otros ejemplos de cómo a través de gemelos digitales se pueden reproducir procesos o entornos industriales; aplicando técnicas de gamificación para actuar mejor las ventas del comercio o dinamizar el turismo o aplicadas a la optimización de la captación y formación de profesionales; tecnologías 3D, webs inmersivas y sus diversos usos en proyectos de diseño, arquitectura o urbanismo, y el metaverso con sus múltiples posibilidades para el negocio socializando productos y servicios.

Asimismo, GAIA ha presentado en el encuentro de hoy el Modelo de Centros de Demostración de Inteligencia Visual diseñado por el Clúster y que ha servido de base para la implementación y puesta en marcha de la red.

"Estos centros de innovación y experimentación se han convertido en el ecosistema adecuado para ser un acelerador de perfiles digitales especializados en realidad aumentada, virtual, metaverso, animación y modelado 3D, BIM, CAD... al ayudar tanto en la preparación de nuevos profesionales como en la mejora y evolución de profesionales que ya trabajan con estas tecnologías o que quieren orientarse a ellas, sean de nuestro sector o de otros sectores", apuntó Tomás Castro.

GAMELabsNET cuenta con el apoyo del Programa Sudoe para su financiación, y 7 socios europeos: desde Francia el Instituto Nacional Universitario de Champollion, la Cámara de Comercio de Pau y la Escuela Superior de Tecnologías Industriales Avanzadas (ESTIA); desde Portugal el Instituto Politécnico de Leiria; y en España están CONETIC, GAIA y CEL. Junto a ellos, existe un grupo de entidades colaboradoras que han visto en los laboratorios un apoyo importante para impulsar la innovación y acercarla de forma más efectiva a los sectores empresariales. En España, estas entidades asociadas son CDTI E.P.E, FIAB, SERNAUTO, BASQUEGAME y AFM.

Acerca de [CONETIC](#)

CONETIC está presente en 13 Comunidades Autónomas, a través de sus 14 asociaciones territoriales (AECOTEC, AERTIC, AETICAL, AEXTIC, ANDALUCÍA MARCA DIGITAL, ASCENTIC, ASEITEC, ATANA, AVETIC, CANARIAS EXCELENCIA TECNOLÓGICA, CLÚSTER TIC DE ASTURIAS, GAIA, INEO y SILICON ALLEY MADRID) a las que se suma la AEI de Ciberseguridad y Tecnologías avanzadas Representa a más de 1.300 empresas del sector, 62.000 profesionales y una facturación agrupada que supera los 8,6M de euros.
