



Volkswagen

• presse • news • prensa • tisk • imprensa • prasa • stampa • pers • 新闻 • npecca •

Volkswagen Navarra incorpora la realidad virtual para formar a su plantilla

- **250 trabajadores de la fábrica han utilizado ya esta tecnología, desarrollada en colaboración con la *start-up* TedCas**

Pamplona, 18 de noviembre de 2016 – Desde comienzos del mes de septiembre, Volkswagen Navarra ha incorporado gafas de realidad virtual para formar a su plantilla en aspectos relativos al Volkswagen Polo. Las gafas, que ya han sido utilizadas por 250 trabajadores de la fábrica, están diseñadas en colaboración con la *start-up* TedCas, participante en las Jornadas de Innovación Abierta organizadas este año por Volkswagen Navarra y el Centro Europeo de Empresas e Innovación de Navarra (CEIN).

Semanalmente, unos 30 trabajadores de Volkswagen Navarra tienen la oportunidad de realizar un curso que recoge diferentes aspectos del Volkswagen Polo. Tras completar siete horas de formación, los trabajadores pasan a colocarse unas gafas de realidad virtual, con las que pueden apreciar, en un entorno generado mediante tecnología, elementos del vehículo.

Gonzalo Medrano, monitor de Formación de Volkswagen Academy, el centro de la fábrica en el que se imparte el curso, señala que la realidad virtual ayuda a los trabajadores a conocer las características del Polo de una manera sencilla. “Con las gafas puestas pueden ver el coche por fuera, abrir y cerrar sus puertas y acceder a su interior. Dentro del coche pueden simular que encienden el motor y la radio, y según la posición que van adoptando, tienen la posibilidad de apreciar espacios concretos, por ejemplo, el interior de la carrocería”, explica.

Esta actividad formativa requiere un ordenador (con una tarjeta gráfica potente y varios puertos USB 3.0), unas gafas de realidad virtual, un sensor y un receptor de infrarrojos, así como un mando para su manejo. “Para la mayoría de los trabajadores la realidad virtual es algo novedoso. Por eso, además de mostrar en detalle aspectos del coche, logramos que los empleados prueben una herramienta de trabajo como ésta, con la última tecnología y con muchas posibilidades”, asegura Medrano.

Sensaciones y aprendizaje

Tras probar las gafas de realidad virtual, Juan Antonio Paredes, trabajador del taller de Revisión Final con 32 años de experiencia en Volkswagen Navarra, realiza una valoración positiva: “Es la primera vez que las utilizo y la verdad es que me han impresionado. Permite apreciar los detalles del Polo de una manera muy realista, muy cercana, parece que estás dentro del coche”.

Por su parte, Daniel Herrero, responsable de la Comisión de Formación del Comité de Empresa de Volkswagen Navarra, considera “clave” incorporar nuevas tecnologías al día a día de la fábrica y potenciar la colaboración con empresas como TedCas. “Es muy importante trabajar codo con codo con empresas locales que apuestan por la innovación y el conocimiento y que aportan un valor

añadido a través de sus productos. De cara al futuro va a ser vital avanzar en esta línea, estableciendo nuevas alianzas y apoyando proyectos innovadores", explica Herrero.

En el vivero del CEIN

El diseño y la implantación de las gafas de realidad virtual es fruto de la colaboración entre las áreas de Calidad y Formación de Volkswagen Navarra y TedCas, una *start-up* de base tecnológica cuyo principal socio es la empresa pública SODENA (Sociedad de Desarrollo de Navarra) y que, tras crearse en 2011 en la Universidad de Cantabria, se encuentra instalada desde 2013 en los viveros de innovación del Centro Europeo de Empresas e Innovación de Navarra (CEIN).

Su relación con Volkswagen Navarra comenzó a principios de 2016, en el marco de las Jornadas de Innovación Abierta organizadas entre la empresa navarra y el CEIN. TedCas utiliza *interfaces* de interacción natural, mayoritariamente en el sector de la salud, con los que consigue, por ejemplo, mejorar la autonomía de los cirujanos durante su trabajo en quirófano.

En el caso de Volkswagen Navarra, Marta Díez, integrante de TedCas, considera que las gafas de realidad virtual constituyen un "proyecto completamente innovador. Utilizando información ya existente en la fábrica, la generación de modelos virtuales de cualquier pieza, componente, bloque o habitáculo nos permite facilitar su enseñanza", explica Díez, que subraya "la gran oportunidad y el gran salto que supone para TedCas ser proveedores oficiales de Volkswagen Navarra".

Pasos en innovación

La incorporación de la realidad virtual a la formación se enmarca dentro del objetivo de la empresa navarra de apostar por la innovación, uno de los pilares de la estrategia de producción de la marca Volkswagen, denominada mach18.FACTORY, diseñada para avanzar hacia procesos de fabricación eficientes. En este ámbito, Volkswagen Navarra tiene su propio equipo de innovación, un grupo de trabajo multidisciplinar integrado por 14 miembros de las distintas áreas de la fábrica y que está liderado por el director de Finanzas y padrino de Innovación, Antonio Costa.

En 2015 Volkswagen Navarra obtuvo el primer puesto en la segunda edición de los Premios de Innovación de la marca Volkswagen, con una aplicación móvil basada en la tecnología de realidad aumentada. El proyecto fue desarrollado por Volkswagen Navarra en colaboración con la *start-up* navarra Industrial Augmented Reality (iAR), también apoyada financieramente por SODENA.

Pie de foto:

Juan Antonio Paredes, trabajador del taller de Revisión Final de Volkswagen Navarra, con las gafas de realidad virtual, durante su curso de formación. A su lado, de izquierda a derecha, Daniel Herrero, responsable de la Comisión de Formación del Comité de Empresa de Volkswagen Navarra; Marta Díez, integrante de TedCas; y Gonzalo Medrano, monitor de Formación de Volkswagen Academy.

Más información:

Jesús Zorrilla Ruiz

Gerente de Comunicación y Relaciones Externas

+34 948 424 550 / 670 303 383

jesus.zorrilla@vw-navarra.es

<http://www.vw-navarra.es/>