

## TRANSFORMACIÓN DIGITAL DE LA INDUSTRIA

<b>Empresa</b>	Centro Jovellanos
<b>Contexto, definición del problema</b>	<p>El Centro de Seguridad Marítima Integral “Jovellanos”, perteneciente a Salvamento Marítimo, en su tarea de formar a sus alumnos, tiene algunas dificultades a la hora de representar fielmente escenarios simulados, con el fin de que la formación recibida sea fácilmente replicable en situaciones reales.</p> <p>Uno de los escenarios más relevantes consiste en la simulación de la evacuación de un helicóptero que ha sufrido algún tipo de contingencia, tanto dentro como fuera del agua.</p> <p>Para la representación de los escenarios de evacuación el centro cuenta con maquetas en tamaño real de los asientos y las puertas de emergencia de una serie de helicópteros – los más utilizados por los medios propios de Salvamento Marítimo y el resto de los clientes. Sin embargo, el coste de preparación de estas maquetas es muy elevado y no siempre cumplen con todos los requerimientos de representación real de los helicópteros específicos. Añadido a esto, debe considerarse la potencial demanda de simulación en otros modelos de helicópteros de los cuales no se tienen maquetas fabricadas.</p> <p>Con el fin de mitigar estas divergencias con los modelos reales, el Centro propone valerse de tecnologías de realidad extendida – principalmente aumentada.</p> <p>Con esta aplicación, el Centro busca, por un lado:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Que la generación de esas maquetas físicas se centre sobre todo en el aspecto del “tacto”. Esto es, destinar los recursos a diseñar mecanismos más reales de apertura de puertas.</li> <li>2. Abaratar el coste de modificaciones de diseño de las cabinas de prueba al estar representados únicamente en un contexto digital.</li> </ol> <p>Así mismo, los soportes de realidad aumentada pueden aportar un valor adicional a la hora de mostrar información a los estudiantes que pueda ser de utilidad en el transcurso de las simulaciones de formación</p>
<b>Definición del reto</b>  (máx 40 palabras)	Herramienta de realidad extendida para complementar el entorno físico donde se realizan las actividades de formación