

## PROPUESTA DE VALOR DE iV-Real



FORMACIÓN MAS ALLA  
DE LA REALIDAD

**Realidad virtual y realidad aumentada en la formación de empresa**

**Transformamos la formación de profesionales en una experiencia**

- Formación inmersiva y simulada
- Más motivadora y personalizada
- Reducción de equipos necesarios
- Entorno seguro de aprendizaje

  
iV-REAL

iV-Real aprovecha las ventajas de la **realidad virtual y la realidad aumentada** para revolucionar la formación que las empresas ofrecen a sus trabajadores, transformándola en una **experiencia inmersiva y personalizada**.

El primer sector en el que aplicaremos esta tecnología será el de la **formación en prevención de riesgos laborales**. Mediante la realidad virtual, los trabajadores podrán experimentar de una manera realista los riesgos a lo que están expuestos y entrenar las destrezas necesarias para actuar ante una situación de peligro.

En iV-Real **personalizamos el software y los periféricos virtuales** necesarios (cascos de realidad virtual, guantes, gafas, mandos,...) recreando entornos y riesgos a medida de nuestra empresa cliente.

La formación en prevención de riesgos laborales afecta a todas las empresas de todos los sectores al ser obligatoria por ley. Y, dependiendo de la peligrosidad del sector, las exigencias formativas aumentan. Lo que refuerza la **escalabilidad** de nuestro modelo de negocio basado en una nueva modalidad formativa a

través de la realidad virtual y realidad aumentada aplicable a todas las empresas de cualquier sector.

La formación derivada de la evaluación de riesgos, regulada en el artículo 19 de la Ley de Prevención de Riesgos Laborales, deberá impartirla la propia empresa (esto solo pueden realizarlo las grandes empresas que cuenten con servicio de prevención) o por **Servicios de Prevención** acreditados por la Autoridad Laboral. Esta última es la modalidad que utilizan todas las empresas medianas y pequeñas (más del 95% de nuestro tejido empresarial).

## **PROBLEMAS DE NUESTROS CLIENTES QUE PRETENDEMOS SOLUCIONAR CON NUESTRA PROPUESTA DE VALOR:**

Por tanto, al ser los Servicios de Prevención nuestros clientes (como abordaremos en el apartado correspondiente), vamos a centrarnos en los problemas que actualmente se encuentran en la formación preventiva a trabajadores.

1. **Elevados costes de equipamiento en la capacitación a trabajadores.**  
Estos costes se derivan del equipamiento necesario para impartirla con material real por el número de trabajadores destinatarios.  
Pongamos varios ejemplos. La formación en conducción de carretillas requiere disponer de equipos (carretillas) reales en proporción al número de trabajadores a formar. Una nave/local donde almacenar estas carretillas necesarias para la formación. Un coste elevado de transporte en camión de las carretillas hasta el lugar donde debe realizarse el curso.
2. En las **formaciones teóricas** (delante de pantalla y proyector) sobre prevención de riesgos, **desmotivación** de los trabajadores que acuden a estas formaciones obligados al ser una prescripción legal.
3. En muchas ocasiones, **no todos los asistentes** a un curso **realizan las prácticas** el número de veces necesario para obtener la destreza necesaria para actuar eficazmente en caso de producirse una situación de riesgo real. Por ejemplo, en los cursos de extinción de incendios no siempre es posible que todos los participantes en el curso apaguen un fuego real las veces necesarias para poder actuar en un conato de incendio en su empresa.
4. Al recrear situaciones de riesgo necesarias para la formación, algunas veces se **expone a los trabajadores a un peligro** para su salud.

## **BENEFICIOS QUE APORTA NUESTRA PROPUESTA DE VALOR AL CLIENTE:**

Mediante la realidad virtual y simulada, iV-Real mejora el aprendizaje de la cultura preventiva, optimiza recursos y minimiza los riesgos en la formación de riesgos laborales.

Las principales **características** de nuestra propuesta son:

1. Importante **reducción en los costes** de equipamientos para la formación. La realidad virtual permite recrear escenarios para los entrenamientos preventivos y las capacitaciones previas a la incorporación a un puesto de trabajo sin necesidad de disponer de dichos equipos, como carretillas. En estas simulaciones se podrá comprobar el nivel de destreza, repetir la experiencia tantas veces como sea necesario hasta lograr la habilidad necesaria y registrar el progreso en la formación.
2. La posibilidad de simular situaciones en las que el participante puede vivir en primera persona, y en tiempo real, en 360 °, las situaciones peligrosas e interactuar con el entorno hace **el interés de los asistentes aumente** por el componente emocional que supone. Con ello se consigue un recuerdo perdurable y un mayor aprovechamiento de la formación.  
  
Será también posible implantar **sistemas de gamificación** en los que mediante el juego en la superación de pruebas, niveles, vidas... se logre un aprendizaje motivado.
3. En los simulacros virtuales de emergencias, como un incendio, **todos los alumnos podrán ponerse en situación** tantas veces como sea necesario, entrenando de ese modo su habilidad para actuar en caso de que la situación se produjera. De esta forma, también será posible valorar su toma de decisiones ante una circunstancia de riesgo e intentar que esta mejore a través de la práctica repetida, sin necesidad de un fuego real.
4. La realidad virtual y aumentada permiten crear situaciones de riesgo en las que los participantes puedan experimentar situaciones e interactuar con ellas **en entornos seguros**.

En resumen: **inmersión, interacción y accesibilidad** al servicio de la formación en prevención de riesgos laborales.



Para quien no tenga suficientemente clara la **diferencia entre realidad virtual y realidad aumentada**, recogemos aquí una pequeña aclaración (en el blog de iV-Real también hemos escrito una entrada al respecto

<https://ivrealdigital.wixsite.com/index/blog/que-es-la-realidad-virtual-y-aumentada>)

**Realidad virtual:** Consiste en un mundo generado por ordenador, en el que el usuario puede ver, mediante un hardware especial que son las gafas de realidad virtual. Dependiendo del tipo de experiencia podemos interactuar con ella mediante el uso de mandos específicos para el objetivo del programa.

**Realidad aumentada:** Consiste en la proyección de elementos generados por un dispositivo electrónico sobre el mundo real. Es decir, podemos enfocar una calle con nuestro móvil y hacer que una app nos muestre el nombre de la calle en nuestro Smartphone y genere una ruta que veamos sobre lo que muestra la pantalla.