

LUDUS TECH S.L.:

Ludus: industria-prestakuntza irauliz errealitate birtualaren bidez.



Marco Bianchi Coccia
gestion.ayudas@ludusglobal.com
678511493
<https://www.ludusglobal.com/>



Jarduera: LUDUS TECH Pulsar Concepten bilakaera da, 2011n sortua. RVko hardware-enpresa bakar batek ere bere gailuak merkaturatu aurretik, lan-ezbeharrak eta RVk industria-sektoreko prestakuntzari ekar diezaiokeen potentziala murrizteko beharra ikusi zuten.



Sektorea: Errealitate birtualeko teknologian oinarritutako softwarea garatzea eta merkaturatzea.



Enplegatutako pertsonen kopurua: 40



Lokalizazioa: Francesc Macià, 4, 6 izquierda, 48014, Bilbao - Bilbo, Bizkaia

NAZIOARTE mailako berrikuntza INKREMENTALA

Zergaitik izango litzateke berrikuntza kasu praktiko bat?

Izan ere, Ludusek bere negozio-eredua aldatu du, errealitate birtualeko teknologian (VR) oinarritutako industria-gaikuntzaren neurrira egindako software-garapenetatik harpidetza bidezko eskariaren arabera prestakuntza-plataforma bat sortzera igaro baita. Plataformak aukera ematen du laneko segurtasunari eta arriskuen prebentzioari buruzko prestakuntza egiteko VRko simulazio hiperrealisten bidez. Prestakuntza mota hori orain arte oso modu teorikoan egiten zen, edo aurrekontu handiak zituzten enpresek bakarrik egin zitzaizketen neurrira egindako software-garapenak.

KASU PRAKTIKOARI BURUZKO INFORMAZIO ZEHATZA

LUDUS TECH Pulsar Concepten bilakaera da, 2011n 4 ekintzaile gaztek sortua. 2014an, EAKo hardware-enpresa bakar batek ere bere gailuak merkaturatu aurretik, lan-ezbeharrak murrizteko beharra ikusi zuten, bai eta EAK industria-sektoreko prestakuntzari ekar diezazkiokeen potentziala eta onurak ere. Beren RV teknologia garatzen hasi ziren, eta Europako aitzindari eta lider bihurtu ziren industriarako RVaren garapenean. Industriako multinazional handientzat ad hoc 100 proiektu baino gehiago garatu ondoren eta simulazioen garapenean 150.000 ordu baino gehiagoko esperientzia izan ondoren, 2020. urtearen hasieran LUDUS GLOBAL Plataformaren sorreran bere ezagutza eta esperientzia guztia irauli zuen.

LUDUS GLOBAL industria-prestakuntza eta -hezkuntzarako plataforma da, nahierara, munduan liderra. EdTech-en plataforma da, eta langileen prestakuntza tradizionala iraultzen ari da simulazio hiperrealisten bidez, esperientzia-ikaskuntzaren bidez langileen ezagutza-atxikipena areagotzen baitute. Simulazio bakoitza segurtasun-protokolo estandar baten entrenamendu bat da, baina ikastaro guztiak edozein industria-sektoretan aplika daitezke (ergonomia, altuerako lana, BBB, su-itzaigailuen erabilera eta maneia...). Ikastaro bakoitza zailtasuna areagotuz doazen ariketek osatzen dute. Erabiltzaileak "eginez" eta "bere burua sentituz" ikasten du, ezagutza atxikitzeari, arriskuaren kontzientziari eta ikaslearen motibazioari dagokienez dakarren guztiarekin. Erabiltzaileen errendimenduari buruzko datuak gorde, prozesatu eta gorde egiten dira, bezeroari bere errendimenduaren eta langileen bilakaeraren ebaluazioa eskaintzeko. LUDUSek algoritmo bat du, langileen errendimendu-datuak atzematean sistema ebaluatzeko irizpideak hobetzen dituena.

Negozio-eredua aldatu eta plataforma abiarazi zenetik, prozeduren simulazioak egin dira, eta laneko arriskuak eta larrialdi-egoerak detektatu dira. Simulazio guztiak prestakuntza-praktika batzuk erabiliz egin daitezke, Autonomoa: Banakako entrenamendurako EA, Aurrez aurrekoa: LAPeko eta A urrutiko ziurtagiriko instruktoreek zuzendutako taldeko prestakuntzak: LAPeko irakasle ziurtatuek emana. Gainera, EAKo prestakuntzaren abantailak ahalik eta gehien aprobetxatzeko, LUDUSek honako hauek sortu ditu:

- LUDUS AKADEMIA: plataformari eta simulazioei ahalik eta etekin handiena ateratzeko baliabideak eta tresnak eskaintzen dituzten prestatzaileentzat.
- LUDUS BRAIN eta LRS: simulazio bakoitzaren erabilerari eta plataformaren erabilera orokorrari buruzko datuak atzemateko, hura aztertu eta bistaratzeko, erabilera etengabe hobetzeko.

Aurrekariak

Laneko segurtasunarekin eta osasunarekin lotutako prestakuntzak oso teorikoak izan dira tradizionalki, eta, funtsean, protokoloak ez jarraitzearen ondorioak azaldu dira, eta, hala badagokio, istripuen bideoak erabili dira adibide gisa. VRak simulakroen bidez (langileen istripuen simulazioa, suteak, su-itzaigailuen erabilera, eta abar) praktikara eraman ezin diren arrisku-egoerak behin eta berriz birsortzeko aukera irekitzen du, ikasleak bere lan-ingurunean arriskuak eta horien aurrean dituen erreakzioak senti ditzan eta horiei aurrea hartzen ikas dezan.

Erronka

Ludusen erronka nagusia da industria-prestakuntza iraultzea mundu mailako errealitate birtualaren bidez, VR bidezko prestakuntzak laneko segurtasunaren eta osasunaren arloan dakartzan onura handiak modernizatuz eta langile guztien zerbitzura jarriz, segurtasun-protokolo estandarretan oinarritutako simulazioak sortuz, baina edozein industria-sektoretan aplikatuta.

Ekintzak

1. 2014an, lau ekintzailek egiaztatu zuten industria-prestakuntza oso modu tradizionalan egiten ari zela, ezbehar-tasak eta lan-istripuek gora egiten zuten bitartean, eta ikusi zuten errealitate birtualak zer potentzial eta onura zituen laneko segurtasunaren eta osasunaren arloko prestakuntzarako. Horrela, beren VR teknologia garatzen hasi ziren, eta aitzindariak izan ziren European industriarako VRaren garapenean.
2. 2016an LUDUS Tech SL eratu zuten, 2011n Bizkaian sortutako Pulsar Concept SL enpresaren bilakaera. Enpresa horrek hirugarrenentzako aplikazioak garatzen zituen. Urte horretan bertan merkaturatu ziren VRko betaurrekoen lehen gailu ebazkorrak.
3. 2016tik 2019ra, teknologia berria denez, Ludus VR ad hoc proiektuak garatzera bideratuta dago multinazional handien entrenamenduaren eta prestakuntzaren esparruan, hala nola Naturgy, Ford, BASF, Cepsa, UBE, DHL, eta abar. Proiektu horiek Ludusen produktua ahalbidetu zezaketen enpresa-tipologia bakarra dira, garapen-kostua kontuan hartuta.
4. Hala ere, Ludus konturatu da arazoak eta segurtasun-protokoloak oso antzekoak direla sektore guztietan. 2020. urtearen hasieran, Ludus protokolo estandarrek sortzean zentratzen da, VR Ludus Global Plataformaren sorreran bere esperientzia guztia irauliz, proiektuak saltzeko negozio eredu batetik SAAS (Software as a service) eredura pasatuz, erabiltzaileek hileko lizentziak ordaintzean oinarrituta.

Lortutako emaitzak

- Ludus Global VRrekin industria-prestakuntza eta -gaikuntzan hispanieraz hitz egiten duen plataforma liderra da munduan. Gaur egun, Ludus Globalekin, BP, Volkswagen, Siemens edo Coca-Cola enpresetako langileak (enpresa handien artean) nahiz mikroenpresa industrialetako langileak gaitzen dira, eta gaur egun 10.000 erabiltzaile baino gehiago dituzte, 4 kontinentetan 15 herrialde baino gehiagotan banatuta.
- 2022an, Ludus Global finalista izendatu dute, urteko prestakuntzaren eta entrenamenduaren kategorian, AIXR - Academy of International Extended Reality-ren VR Awards sarien 6. edizioan, errealitate birtualaren eta teknologia murgiltzaileen esparruan ospetsuenak.
- Ludus finalista gisa ere hautatu dute, urteko enpresa-kategorietan (ETE) eta prebentzio-berrikuntzako kategorietan, Prevencionar 2022 sarietan. Sari horien helburua da Osasunaren, Laneko Segurtasunaren eta Ongizatearen arloan defentsa, estimulu eta laguntzan nabarmentzen diren pertsona fisiko edo juridikoak aintzatestea.
- Europako Batzordeak H2020 Bikaintasun Zigilua eman dio Ludusi berrikuntza teknologikoari.
- 2023an, Ludus 44 pertsonako plantillak osatzen du (2018an 16 pertsona ziren), 3 bulegotan banatuta (Bilbo, Madril eta Mexiko Hiria), eta Inveready, Telefónica (Wayraren bidez) edo Alliron bezalako bazkideak ditu.

KASUAREN KATEGORIZAZIOA

Berrikuntza-eremuak:

- Produktua: Software-a, Zerbitzuak.
- Prozesua: Ondasunak ekoiztea eta zerbitzuak ematea, Antolakuntza eta pertsonak, Marketina eta salmentak.
- Negozio-eredua:

Aukera arloak:

- 1 - Eraldaketa teknologikoa/digitala

Carolina Martínez Marqueño (Segurtasun eta Ongizate Saila Aqualian FCCn)

"Ludusek prestakuntza-jarduera soil batetik esperientzia berritzaile eta didaktiko baterako trantsizioa erraztu du. HSE (Osasuna, Segurtasuna eta Ingurumena) formakuntzarako plataforma honen aldeko apustua berresten dugu".

Antonio Luis Fariña (Preving Taldeko prestakuntza-koordinatzailea=

"Preving-en beti jarraitu dugu gizartea aldatzen ari diren teknologien bultzada, eta horregatik erabaki dugu Ludusen eskutik joatea".

Innovation Index Score: ★★★★★☆

Lerrotzatze estrategikoa: ★★★★★★

Kreatibitatea: ★★☆☆★★

Kolaborazioa eta hibridazioa: ★★☆☆★★

Sistematizazioa: ★★★★★★

Eraginkortasuna emaitzetan: ★★★★★★

Efizientzia emaitzetan: ★★☆☆★★

Erreplikagarritasuna eta transferigarritasuna: ★★★★★★

★

Eragina: ★★★★★★

Aintzatespena: ★★★★★★