

# GAMELABSNET: TECNOLOGÍAS INMERSIVAS Y DE GAMIFICACIÓN APLICADAS A ENTORNOS EMPRESARIALES

REGÍSTRATE

**8 DE NOVIEMBRE DE 2022 | DE 9.30 A 18.30**

GAMELAB MADRID AV. DE EUROPA, 10 (EDIF. CEXCO)

**9.00h** ACREDITACIONES DE ASISTENTES

**9.30h** APERTURA

Tomás Castro. Presidente CONETIC

Angel Viveros. Alcalde de Coslada

María González Veracruz. Secretaria de Estado de Telecomunicaciones e Infraestructuras Digitales

**10.00h** SOLUCIONES PARA ENTORNOS/PROCESOS INDUSTRIALES

**BEXREAL:** El gemelo digital inmersivo aplicado a entornos industriales (Tecnología 3D, AR/XR e IOT)

**HYPERFICTION:** Procesos de producción del sector metalúrgico recreados en realidad virtual

**IMMERSIA:** Plataforma de visualización y analítica de datos basada en gemelo digital (AR/VR, data analytics, big data, IA, geoposicionamiento, GIS y entornos 3D interactivos con modelos BIM)

**10.45h** APOYO A LA FINANCIACIÓN DE PROYECTOS TECNOLÓGICOS DE I+D. CDTI E.P.E.

Mª del Pilar González Gotor. Jefa del Departamento de Promoción Institucional y Cooperación Territorial

**11.00h** EXPERIENCIAS DEMOSTRADORAS APLICADAS A LA GESTIÓN Y FORMACIÓN DE LOS RECURSOS HUMANOS

**GRUPO GESTIONET:** Atracción y captación de talento mediante técnicas inmersivas y neuronales (Gamificación e Inteligencia Artificial)

**BINARY SOUL:** Formación digital para capacitación de puestos de trabajo con actualización de instrucciones en tiempo real y predicción de necesidades formativas. (Tecnología 3D interactiva)

**WETAK:** eLearning y Gamificación: creando experiencias de aprendizaje motivantes a través del juego

**11.45h** CAFÉ NETWORKING

Más información en

[gamelabsnet.eu](http://gamelabsnet.eu) | [proyectos@conetic.info](mailto:proyectos@conetic.info) | [@gamelabsnet](https://twitter.com/gamelabsnet)

Organizado por



En colaboración con



## GAMELABSNET: TECNOLOGÍAS INMERSIVAS Y DE GAMIFICACIÓN APLICADAS A ENTORNOS EMPRESARIALES

### 12.05h LA EXPERIENCIA EN TORNO AL METAVERSO

**CREATIVITIC:** Conecta con el Metaverso. Socializa productos y servicios y rentabilízalo para tu negocio

### 12.20h EXPERIENCIAS DEMOSTRADORAS APLICADAS AL DISEÑO

**ISCAR SOFTWARE:** Aplicación de 3D al sector de la Arquitectura, Interiorismo y Urbanismo

**VIRTUALWARE:** Aplicación de Realidad Virtual a sectores industriales

**MAGICALSTAGE:** Aplicación de 3D basada en web para configurar ropa

### 13:05h PRESENTACIÓN DE LA RED DE LABORATORIOS GAMELABSNET

Socios de la Red

### 13.15h EXPERIENCIAS DEMOSTRADORAS APLICADAS AL SECTOR SANITARIO

**TRIUMVRATE:** Entorno sanitario en realidad virtual para la capacitación de personal en 33 procedimientos sanitarios comunes, bajo certificación AAMA

**DEFIT:** Gamificación de la industria del deporte y el fitness a través de una nueva economía "Move-to-Earn" que recompensa tus entrenamientos con tokens y NFTs ( Gamificación y Blockchain)

### 13.45h EXPERIENCIAS DEMOSTRADORAS APLICADAS AL MARKETING Y LA COMERCIALIZACIÓN

**GRUPO CIBERNOS:** Gamificación aplicada a la dinamización del turismo, la hostelería y el comercio

**CTIC CENTRO TECNOLÓGICO:** Visualización de producto inmobiliario a través de la Web Inmersiva (AR/VR y MR)

**A NEW STORY:** Aplicación al ecommerce y a las agencias inmobiliarias (Tecnología 3D y 360° interactiva)

### 14.30h LUNCH-NETWORKING

Más información en

[gamelabsnet.eu](http://gamelabsnet.eu) | [proyectos@conetic.info](mailto:proyectos@conetic.info) | [@gamelabsnet](https://twitter.com/gamelabsnet)

Organizado por



En colaboración con



# GAMELABSNET: TECNOLOGÍAS INMERSIVAS Y DE GAMIFICACIÓN APLICADAS A ENTORNOS EMPRESARIALES

## SEMINARIO @GAMELABSNET

### 16.00h APERTURA

Ramón García. Director General de Centro Español de Logística (CEL)

Fernando Romero. Concejal de desarrollo económico, empleo y comercio y transporte del Ayuntamiento de Coslada

### 16.30h IMPACTO DEL PROYECTO GAMELABSNET EN LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL DE LAS EMPRESAS

GAP Recursos. (evaluadora externa del proyecto)

### 16.45h MODELO DE GAMELABSNET: IMPLICACIONES, DESARROLLO Y FUNCIONAMIENTO

GAIA. Socio del proyecto Gamelabnet

### 17.00h VIDEO PRESENTACIÓN DE LA RED GAMELABSNET

### 17.15h MESA REDONDA "GAMELABSNET COMO VECTOR DE SENSIBILIZACIÓN E IMPULSO PARA LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL DE LAS PYMES"

Representantes públicos y privados prescriptores de la transformación digital

### 18.00h DESPEDIDA Y CIERRE

Más información en

[gamelabsnet.eu](http://gamelabsnet.eu) | [proyectos@conetic.info](mailto:proyectos@conetic.info) | [@gamelabsnet](https://twitter.com/gamelabsnet)

Organizado por



En colaboración con

