

Crean un simulador de conducción que permite sentir físicamente frenazos y choques

Archivado en: andalucía, ciencia y tecnología, investigación, economía, industria, motor, automoción, estilo vida, tráfico, tecnología

EFE

Actualizado 15-03-2009 12:56 CET

Granada.- La empresa granadina Ride the Wave S.L. ha desarrollado un prototipo de simulador de conducción que permite a sus usuarios experimentar "físicamente" las mismas sensaciones que tendrían al volante, como frenazos, aceleraciones, cambios de dirección, curvas, choques e incluso vibraciones del motor.



(EFE)

El presidente de la empresa granadina Ride the Wave, Laurence Seidler, junto a su mujer, en el prototipo de simulador de conducción que permite a sus usuarios experimentar "físicamente" las mismas sensaciones que tendría al volante, como frenazos, aceleraciones, cambios de dirección, curvas, choques e incluso vibraciones del motor.

Esta tecnología, basada en la robótica, aumenta "radicalmente" el realismo de la experiencia para los conductores virtuales, que incluso pueden sentir si se conduce encima de tierra, hormigón o césped, ha asegurado a Efe el presidente de esta empresa afincada en Nigüelas (Granada), Laurence Seidler.

Entre las aplicaciones prácticas del producto, Seidler ha destacado sus ventajas para sacarse el carné de conducir, un permiso que en la actualidad obtiene el 99,8 por ciento de los mayores de edad con una media de 32 horas de clases prácticas y un gasto de 1.000 euros, además de los atascos y la polución que genera.

Con un simulador de este tipo, que se podrá comercializar en dos años, se reemplazarían la mitad de las clases prácticas de la autoescuelas, ya que se podrían hacer hasta 15 horas en el simulador por un coste de un euro la hora.

Además, para perfeccionar el producto, el responsable de Ride de Wave ha anunciado que están pendientes de la firma de un convenio para que estos simuladores ofrezcan un entorno virtual que recree ciudades concretas, en las que incluso se pueda leer la publicidad actualizada en las vitrinas de los establecimientos comerciales.

"Tenemos la tecnología para cambiar la publicidad cuando acaben las promociones, así como para reproducir un día nublado, el tráfico habitual de las 16 horas en una calle concreta de la ciudad y hasta los baches", ha concretado Seidler, quien sostiene que en pocos años podrán extraer las sensaciones de movimiento de una película para, por ejemplo, viajar al espacio virtualmente como figure en la cinta.

Ride the Wave S.L. se dedica al desarrollo de los componentes básicos de la robótica desde el "pensamiento puro" hasta el objeto físico que comprende las fases de investigación, desarrollo, fabricación y venta.

La robótica cuenta con tres elementos principales que son el controlador de movimiento, el equivalente al cerebro humano; los actuadores, que son los músculos y ligamentos, y el código de control de movimiento, identificable con el software que, a través del controlador, manda instrucciones a los actuadores.

Según Seidler, cuando una persona quiere coger una taza y moverla desde la mesa hasta los labios primero ejecuta un análisis de lo que hay que hacer y luego manda las instrucciones, la misma tarea que desarrolla la robótica pero "con más precisión y más rápido".

Por eso, los productos desarrollados con esta tecnología sirven para la fabricación de sistemas robotizados en la industria, como máquinas encargadas de soldar piezas de un coche en una cadena de trabajo o de montar televisiones.

Estos proyectos, que generará 14 empleos directos más el trabajo de dos equipos de unas 40 personas de la Universidad de Granada, se encuentran a la espera de recibir en torno a tres millones de euros de varias subvenciones que han sido solicitadas a la Junta de Andalucía para comenzar a desarrollar los prototipos.