

Vilanova i la Geltrú posa en marxa un laboratori de realitats immersives

Published by [Interacció](#) [1] on 17/05/2022 - 13:40 | Last modification: 13/03/2026 - 13:39



L'Immersive Lab, a Neàpolis, treballarà amb empreses, institucions i ciutadania per aplicar tecnologies en diferents àmbits.

L'Ajuntament de Vilanova i la Geltrú i la [fundació i2Cat](#) [2] han presentat l'**Immersive Experience Lab**, un laboratori especialitzat en tecnologies immersives com la realitat virtual (RV), la realitat augmentada (RA) i la realitat mixta. Les noves instal·lacions formen part del centre Crea & Play, un espai de desenvolupament de jocs en RV des d'on la ciutat es proposava reinventar l'oferta del sector del turisme cultural. Amb un primer projecte centrat en el [Museu Víctor Balaguer](#), [3] ara, la iniciativa ha fet un pas més enllà del l'entreteniment i s'obre a col·laborar amb desenvolupadors, organismes públics i empreses per impulsar aplicacions relacionades amb aquestes tecnologies.

El laboratori s'ha presentat en el marc de la Mobile Week. La seva responsable, Cristina Colom, celebra que l'espai no sigui només un estudi creatiu, sinó que també estigui pensat per acollir visitants que vulguin experimentar. Colom subratlla que això permet "trencar moltes bretxes digitals" que a dia d'avui allunyen bona part de la ciutadania de les realitats immersives.



La realitat virtual és una de les principals tecnologies amb què treballa l'Immersive Experience Lab | Gemma Sánchez /ACN

Actualment, el projecte més consolidat que té el laboratori és la visita virtual al Museu Balaguer, així com una sèrie de jocs que inicialment eren analògics i s'han digitalitzat coincidint amb les obres de l'equipament, per mantenir en actiu la proposta. Els investigadors, però, treballen en altres iniciatives, com la creació d'avatars per ser utilitzats en el metavers. "Ha de servir per generar un nou atractiu a la ciutat i posicionar-la amb visió de futur", apunta el director de Tecnologia i Innovació d'i2Cat, Sergi Figuerola. La fundació disposa a hores d'ara de cinc investigadors exclusivament dedicats a l'Immersive Experience Lab, però hi ha prop de 150 desenvolupadors que hi participen de forma indirecta.

El camp educatiu és un altre dels àmbits on el laboratori veu un ampli recorregut. Ho destaca l'alcaldeessa de Vilanova, Olga Arnau, que celebra les aptituds 2.0 que ja tenen bona part dels infants, alhora que veu el nou espai com una "oportunitat" per a tota la societat.



Reproducció del Museu Víctor Balaguer per a un joc de realitat immersiva | ACN

El Project Manager de [Neàpolis](#) [4], Jordi Romero, assegura que les tecnologies immersives obren un ampli ventall d'opcions per a nombrosos àmbits, com el sanitari, el social o l'empresarial. Assenyala, per exemple, la possibilitat d'aliar-se amb la realitat virtual per millorar els tractaments de les persones amb estrès posttraumàtic, "perquè es pot disposar de recursos que permetin aproximar-se amb el desencadenant del trastorn". Escurçar la distància de persones que viuen lluny de familiars dependents, el desplegament de projectes formatius o el desenvolupament de prototips virtuals en el camp de la indústria són altres exemples pràctics d'aplicació de les tecnologies que es treballen des del nou laboratori de Vilanova.

Categories: Actualitat

Categories: Articles i anàlisi

Tags: innovació cultural

Tags: cultura digital

Tags: equipaments culturals

Tags: desenvolupament territorial

Tags: sectors culturals i creatius



- [5]

Source URL: <https://interaccio.diba.cat/en/news/2022/05/neapolisvng>

Links:

[1] <https://interaccio.diba.cat/en/members/interaccio>

[2] <https://i2cat.net/>

[3] <https://museuslocals.diba.cat/agenda/3228008>

[4] <http://linktr.ee/neapolisvng>

[5] <https://interaccio.diba.cat/node/8968>