

València, 14.05.13

## L'IRTIC crea la primera GameZone de simulació del Circuit de Montmeló per a la Fórmula 1

- **La Fórmula 1 confia en el tàndem de la Universitat de València i l'empresa valenciana Motrix per a realitzar el primer prototip a nivell mundial.**
- **El simulador està basat en una plataforma de sis graus de llibertat i una pantalla embarcada de 330° de visió horitzontal i de tres metres de diàmetre amb una superfície de projecció equivalent a 400 polzades.**

L'Institut de Robòtica i de Tecnologies de la Informació i la Comunicació (IRTIC) del Parc Científic de la Universitat de València ha creat, juntament amb l'empresa valenciana Motrix, la primera F1 GameZone de simulació en el Circuit de Montmeló dirigit al públic assistent al Gran Premi. La Fórmula 1 ha confiat per a aquesta primera experiència a nivell mundial al tàndem format per l'IRTIC i Motrix per la seua dilatada trajectòria en investigació i desenvolupament de sistemes de simulació per a entorns de *Racing*. El simulador va ser presentat aquest cap de setmana a Montmeló amb un important èxit de participació, ja que va ser visitat per més de 700 persones i 200 d'elles van tenir l'oportunitat d'utilitzar-lo.

Marcos Fernández, investigador principal del projecte per part de l'IRTIC comenta que les tecnologies aplicades a la F1 GameZone “fins fa molt poc estaven reservades als pilots professionals, però gràcies a la investigació i el desenvolupament realitzat per l'IRTIC en aquesta línia ja poden desenvolupar-se simuladors professionals de F1 amb costos assumibles i pugen ser gaudits pel públic en general”. “Açò és un clar exemple de transferència en I+D+i entre la universitat i la societat per a acostar la tecnologia a usos quotidians”, insisteix Fernández.

Per la seua banda, Lionel Vizioso responsable de l'empresa Motrix indica: “gràcies a aquesta accessibilitat dels simuladors d'alta qualitat podem emprar aquests sistemes per a oferir als conductors *amateurs* eines que permeten gaudir a la gent d'experiències noves, a més poden servir per a descobrir a futurs campions del món, ja que amb aquestes eines és més fàcil avaluar el talent real dels joves pilots en un entorn controlat i amb un cost raonable”.

L'èxit assolit aquest cap de setmana pel prototip fa que la Fórmula 1 estiga planificant estendre aquest tipus de propostes per a espectadors a altres grans premis i incrementar el nombre de llocs de simulació disponibles perquè les plataformes siguen utilitzades per la màxima quantitat possible de participants.



L'equip IRTIC – Motrix amb Sebastian Buemi després de la seua prova del simulador.

## SISTEMA DE COMPETICIÓ PROGRESSIU

La F1 GameZone està organitzada en forma d'un sistema de competició progressiu amb proves classificatòries en simuladors tipus *gaming* que permeten seleccionar als millors pilots. Els guanyadors en aquestes primeres proves, l'objectiu de les quals era implicar el públic assistent i transmetre l'emoció de les carreres, tenien la possibilitat de competir en el simulador desenvolupat per l'IRTIC basat en una plataforma de sis graus de llibertat i una pantalla embarcada de 330° de visió horitzontal i tres metres de diàmetre amb una superfície de projecció equivalent a 400 polzades.

Aquest simulador posseeix una tecnologia similar a l'emprada pels pilots professionals per a realitzar els seus entrenaments i ha estat íntegrament desenvolupat pels investigadors de la Universitat de València. En el *set-up* s'inclouïa la retransmissió de les tandes en aquest simulador principal a través d'una pantalla gegant de manera que el públic tenia l'opció de gaudir també d'aquesta competició paral·lela, amb la qual cosa es va convertir en un dels focus d'animació del Circuit de Montmeló durant tot el cap de setmana.

## BUEMI, GENE I SAINZ VAN PROVAR EL SIMULADOR

El sistema de competició dissenyat per Motrix inclou, a més de les tandes classificatòries, una competició per temps sobre el citat simulador que va permetre seleccionar al millor pilot aficionat del cap de setmana. Aquest premi va recaure sobre Antonio Fernández, d'Almeria, amb una volta de 1.26:275, temps similar a l'aconseguit per pilots professionals que van provar el simulador com ara Sebastian Buemi, tercer pilot de RedBull, Marc Gene –equip Ferrari- o Carlos Sainz, GP3.



Exteriors del simulador F1GameZone en Montmeló.

València, 14.05.13

## El IRTIC crea la primera GameZone de simulación del Circuito de Montmeló para la Fórmula 1

- La Fórmula 1 confía en el tándem de la Universitat de València y la empresa valenciana Motrix para realizar el primer prototipo a nivel mundial.
- El simulador está basado en una plataforma de seis grados de libertad y una pantalla embarcada de 330° de visión horizontal y de tres metros de diámetro con una superficie de proyección equivalente a 400 pulgadas.

El Instituto de Robótica y de Tecnologías de la Información y la Comunicación (IRTIC) del Parc Científic de la Universitat de València ha creado, junto con la empresa valenciana Motrix, la primera F1 GameZone de simulación en el Circuito de Montmeló dirigido al público asistente al Gran Premio. La Fórmula 1 ha confiado para esta primera experiencia a nivel mundial al tándem formado por el IRTIC y Motrix por su dilatada trayectoria en investigación y desarrollo de sistemas de simulación para entornos de *Racing*. El simulador fue presentado este fin de semana en Montmeló con un importante éxito de participación, pues fue visitado por más de 700 personas y 200 de ellas tuvieron la oportunidad de utilizarlo.

Marcos Fernández, investigador principal del proyecto por parte del IRTIC comenta que las tecnologías aplicadas en la F1 GameZone “hasta hace muy poco estaban reservadas a los pilotos profesionales, pero gracias a la investigación y el desarrollo realizado por el IRTIC en esta línea ya pueden desarrollarse simuladores profesionales de F1 con costes asumibles y puedan ser disfrutados por el público en general”. “Esto es un claro ejemplo de transferencia en I+D+i entre la universidad y la sociedad para acercar la tecnología a usos cotidianos”, insiste Fernández.

Por su parte, Lionel Vizioso responsable de la empresa Motrix indica: “gracias a esta accesibilidad de los simuladores de alta calidad podemos emplear estos sistemas para ofrecer a los conductores *amateurs* herramientas que permitan disfrutar a la gente de experiencias nuevas, además pueden servir para descubrir a futuros campeones del mundo, ya que con estas

herramientas es más fácil evaluar el talento real de los jóvenes pilotos en un entorno controlado y con un coste razonable”.

El éxito logrado este fin de semana por el prototipo hace que la Fórmula 1 esté planificando extender este tipo de propuestas para espectadores a otros grandes premios e incrementar el número de puestos de simulación disponibles para que las plataformas sean utilizadas por la máxima cantidad posible de participantes.

### SISTEMA DE COMPETICIÓN PROGRESIVO

La F1 GameZone está organizada en forma de un sistema de competición progresivo con pruebas clasificatorias en simuladores tipo *gaming* que permiten seleccionar a los mejores pilotos. Los ganadores en estas primeras pruebas, cuyo objetivo era implicar al público asistente y transmitir la emoción de las carreras, tenían la posibilidad de competir en el simulador desarrollado por el IRTIC basado en una plataforma de seis grados de libertad y una pantalla embarcada de 330° de visión horizontal y tres metros de diámetro con una superficie de proyección equivalente a 400 pulgadas.

Este simulador posee una tecnología similar a la empleada por los pilotos profesionales para realizar sus entrenamientos y ha sido íntegramente desarrollado por los investigadores de la Universitat de València. En el *set-up* se incluía la retransmisión de las tandas en este simulador principal a través de una pantalla gigante de forma que el público tenía la opción de disfrutar también de esta competición paralela, con lo que se convirtió en uno de los focos de animación del Circuito de Montmeló durante todo el fin de semana.

### BUEMI, GENE Y SAINZ PROBARON EL SIMULADOR

El sistema de competición diseñado por Motrix incluía, además de las tandas clasificatorias, una competición por tiempos sobre el citado simulador que permitió seleccionar al mejor piloto aficionado del fin de semana. Este premio recayó sobre un almeriense Antonio Fernández con una vuelta de 1.26:275, tiempo similar al alcanzado por pilotos profesionales que testearon el simulador como Sebastian Buemi, tercer piloto de RedBull, Marc Gene - equipo Ferrari- o Carlos Sainz, GP3.