



La robótica avanzada y el diseño interactivo crean una experiencia inolvidable en el Centro de Visitantes de la Ciudad Grupo Santander

El pasado mes de febrero fue inaugurado el mayor proyecto de YDreams hasta la fecha, el Centro de Visitantes "El Faro", la puerta de entrada a la ciudad financiera del Grupo Santander, una de las mayores instituciones financieras de la zona euro y América Latina.



El Centro para Visitantes "El Faro" desempeña un papel fundamental en el complejo financiero de la ciudad Santander, un enclave de 160 hectáreas ubicado en Boadilla del Monte, en las afueras de Madrid. El impactante espacio ofrece soluciones tecnológicas revolucionarias creadas con el fin de sorprender visualmente a los visitantes, ofreciéndoles una forma única de explorar la historia del grupo bancario español, su presencia global, sus valores, los mercados monetarios y el propio complejo de la ciudad.

"Recibimos propuestas de varias compañías internacionales de alto perfil y elegimos a YDreams porque es líder mundial de referencia en interactividad tecnológica", afirma Luis Contreras, Director Corporativo del Área Inmobiliaria del Banco Santander, "además, la empresa es joven, muy creativa e innovadora. Estábamos seguros de que sería capaz de comunicar nuestro mensaje con precisión utilizando las últimas tendencias en tecnología".

La experiencia comienza cuando los visitantes entran en un impresionante cubo de vidrio de 30 metros de lado, que sirve de antesala al centro, adornado con columnas con paneles de LEDs que muestran mensajes dinámicos en torno a los valores del banco. Los visitantes son recibidos por robots color rojo-Santander, que alcanzan hasta la altura de la rodilla, y funcionan con un sistema multiagente basado en una plataforma de programación propietaria de YDreams. Los robots recorren el Centro de Visitantes, "hablan" con los visitantes -y entre sí en un idioma artificial propio-, y reproducen música ambiental.

Junto con un giroscopio y un cuentakilómetros, cada robot utiliza dos etiquetas de radiofrecuencia (RF) que se comunican con 12 sensores RF instalados en el Centro, para situar con exactitud su posición y poder orientarse. Un arsenal de 16 sónares montados en su carcasa le permite además detectar los objetos. Un tótem con pantalla táctil funciona como una consola-interfaz que se comunica con los robots y los controla vía Wi-Fi. La consola permite a los visitantes seleccionar su idioma y destino, y luego ordena a uno de los robots acercarse, saludar a los visitantes y guiarlos a su destino. Una vez allí, estos independientes robots les desean un buen día y regresan al cubo. Los robots cuentan con una autonomía de hasta seis horas y se conectan automáticamente a la estación de recarga cuando su batería empieza a agotarse.

Más adelante los visitantes se encuentran con una llamativa pared interactiva táctil de 12 metros donde pueden explorar la historia del banco y su presencia internacional a través de formatos multimedia. Junto a la pared se encuentra una maqueta del complejo de la ciudad financiera con cuatro monitores que se deslizan a lo largo de los bordes de la maqueta. Tecnología de Realidad Aumentada detecta los puntos de interés situados a lo largo del complejo, y superpone en las pantallas la información sobre cada uno de ellos mediante texto, imagen o vídeo.

El espacio conceptual, que integra robótica avanzada, interfaces digitales, diseño interactivo y murales artísticos basados en LEDs, es una referencia muy importante para la empresa en territorio español, que YDreams ve como una tarjeta de presentación que fomentará el uso creativo de las tecnologías interactivas en sectores más conservadores, que están empezando a adoptarlas para comunicarse y ofrecer experiencias singulares a su público potencial.

Vídeo en YouTube:

<http://www.youtube.com/ydreams#p/u/0/bzDIJ6TTc6w>

Post en Engadget.com:

<http://es.engadget.com/2010/04/07/realidad-aumentada-pantallas-led-tactiles-y-robots-guia-en-la-c>

Acerca de YDreams

YDreams es una empresa global que trabaja para redefinir el concepto de interactividad, con especial énfasis en el campo de la Realidad Aumentada. Desde su creación en 2000 YDreams ha desarrollado proyectos para clientes globales como Adidas, Nokia y Coca-Cola, que abarcan arquitectura y ambientes interactivos, productos innovadores y propiedad intelectual, que están abriendo camino a nuevas tendencias en diseño y tecnología de la interacción.

Más información en: www.ydreams.es

Acerca del Grupo Santander

El Banco Santander nació en la ciudad homónima en 1857. 150 años más tarde la entidad ocupa una posición única en la banca internacional con una base sólida en la banca comercial y una fuerte presencia en Europa, Norteamérica y Sudamérica. En 2008, el Santander se convirtió en el tercer banco más grande del mundo en cuanto a beneficios, y el séptimo en capitalización bursátil.

Acerca de la Ciudad Financiera Santander

Emilio Botín, presidente del Grupo Santander, se inspiró para construir un campus financiero amplio y altamente funcional después de visitar la sede de First Union Corporation en Carolina del Norte (EE.UU.) Después de una intensa búsqueda para encontrar una ubicación en las afueras de Madrid, el grupo se estableció en 160 hectáreas en el municipio de Boadilla del Monte. La construcción comenzó en mayo de 2002 y los primeros edificios del campus financiero se pusieron en funcionamiento en abril de 2004.

YDreams, Abril de 2010

Contacto para la prensa

Maria Palma

Comunicación Corporativa

maria.palma@ydreams.com

+ 351 91 749 9559