

## **Proyecto COMODIA Nokia. Experiencias inmersivas para el entorno rural**

Virginia Ramírez Herrero. *Universidad Rey Juan Carlos*  
Marta Ortiz-de-Urbina Criado. *Universidad Rey Juan Carlos*

El pasado mayo de 2024, la filial española de Nokia en colaboración con la Fundación Juan XXIII lanzaron el proyecto COMODIA para llevar la realidad virtual a personas con discapacidad mental y situación de vulnerabilidad al entorno rural. Nokia, empresa conocida internacionalmente por su tecnología móvil, en la actualidad líder en desarrollo de experiencias inmersivas de realidad virtual y tecnología 5.0 fue la responsable de proveer de la tecnología para el proyecto. Por otra parte, la Fundación Juan XXIII dedicada a promover proyectos para la inclusión social y laboral de personas en situaciones de vulnerabilidad, fue la responsable de facilitar los laboratorios de prueba sociales para la iniciativa.

COMODIA es un proyecto de realidad virtual centrada en el estudio del uso de las tecnologías inmersivas de video y telepresencia en personas mayores con discapacidad intelectual, y cómo a través de la incorporación de dichas tecnologías puede beneficiar a estos grupos sociales más desfavorecidos.

La experiencia inmersiva a través de gafas de realidad virtual permitió a los usuarios percibir que viajan a otro lugar en tiempo real. COMODIA mostró a través de su laboratorio que la realidad virtual puede ser una herramienta inclusiva e incluso terapéutica, facilitando experiencias que mejoraron la calidad de vida de personas con discapacidad intelectual. El proyecto buscaba entre sus objetivos principales, trabajar la brecha digital con la que conviven las generaciones mayores, mostrándoles tecnologías avanzadas y formas innovadoras de conexión social y emocional (CITIC, 2024a).

Entre septiembre de 2023 y mayo de 2024 se realizaron diferentes experiencias desde eventos musicales grabados en 180°, videoconferencias inmersivas con el prototipo Owl de Nokia y experiencias inmersivas en localizaciones representativas de los usuarios participantes.

El proyecto COMODIA demostró la importancia de conectar el entorno tecnológico a la responsabilidad social corporativa (RSC). Para una corporación tecnológica como Nokia, el desarrollo de soluciones de realidad virtual que van más allá de hacer crecer mercado, sino de reforzar su liderazgo en innovación a través de soluciones sociales es clave desde su enfoque de desarrollo de estrategias de diversificación empresarial a través de RSC. El proyecto impactó por su capacidad para subrayar la importancia de las tecnologías de realidad virtual en la gestión de los equipos que lo llevarán a cabo. Se promovió la formación en habilidades digitales a la vez que se hizo indispensable la empatía hacia el prójimo.

En el contexto laboral de Nokia, la puesta en marcha de proyectos profesionales como COMODIA ofrece la oportunidad de aplicar escenarios que mejoran la cohesión de los equipos que lo desarrollan, a través de factores como la comunicación interna, la pasión,

el intra-empresarial y la sostenibilidad. Estos son algunos factores del *happiness management* que favorecen la productividad y la motivación (Ravina- Ripoll et al., 2019).

En el proyecto se plantearon diferentes experiencias inmersivas:

- Telepresencia en pueblos de Castilla La Mancha (Pastrana y Driebes, en Guadalajara, Barco de Ávila, en Ávila, y Escalona, en Toledo): en las primeras experiencias inmersivas se grabaron conciertos de música virtual aprovechando las fiestas patronales de los pueblos con una cámara de 180 grados, y luego se visualizaron en unas gafas de realidad virtual. Los usuarios pudieron de esta manera vivir de forma más segura en modo inmersivo las procesiones, conciertos y experimentar la atmósfera festiva desde sus hogares (Plena Inclusión, 2024).
- Videos 360º: en la siguiente experiencia se grabaron panorámicas 360º en una localidad de Asturias. En la visualización, los participantes podían mirar libremente en cualquier dirección y tener una experiencia más cercana a haber asistido a la visita en la vida real, disfrutando de paseos virtuales por los bosques o montañas asturianos (Europa Press, 2024).
- Sistema Owl de Nokia: a través de un prototipo de este sistema permitieron que varias personas vieran un entorno de 360 grados y pudieran hablar con las personas que estaban allí en tiempo real (Palacín, 2024).

COMODIA ha demostrado a través de sus diferentes experiencias de uso, cómo la tecnología puede transformar la vida de personas vulnerables a través de experiencias humanas a la vez que innovadoras. Sin embargo, esta integración aborda múltiples obstáculos para hacerse extensiva a más personas mayores con minusvalía psíquica como la muestra del proyecto. El acceso a la tecnología es limitado para este perfil social por motivos económicos, técnicos y por falta de conocimiento. Es importante que la experiencia, dado el esfuerzo que requiere a varios niveles, sea significativa para el usuario. Proyectos vinculados al mismo objetivo de COMODIA como ATENDIS-VR proyecto organizado por CITC, desarrollaron experiencias inmersivas para personas con discapacidad intelectual y se encontraron con las limitaciones muy similares (CITIC, 2024b).

La escalabilidad y replicabilidad de proyectos como COMODIA viene de la mano de la promoción de colaboraciones multisectoriales que tengan dentro de su estrategia proyectos de impacto social con tecnologías de realidad virtual.

El resultado general del proyecto demostró una mejoría en el bienestar emocional y social de los usuarios participantes. Los contenidos ofrecidos fueron destacados por su capacidad para conectarlos con la nostalgia y la conexión con sus seres queridos (Garrido, 2024). De esta manera la experiencia incrementó sus capacidades para interactuar con recuerdos personales y con otras personas de manera inmersiva. La integración de propuestas como el proyecto COMODIA en las estrategias de las corporaciones tecnológicas pueden ser un ejemplo de innovación y transformación para otras industrias, mostrando al mercado que el compromiso social y la innovación tecnológica son combinaciones necesarias. Para futuros desarrollos, se observa interesante replicar las mismas experiencias del proyecto en centro geriátricos y hospitales paliativos, y personas con movilidad muy reducida de cualquier edad.

## Fuentes de información utilizadas

CITIC (2024a). *Realidad virtual que contribuye al bienestar y mejora cognitiva de las personas mayores y con discapacidad intelectual*. Fecha: 11 de octubre 2024 Disponible en: <https://citic.udc.es/realidad-virtual-que-contribuye-al-bienestar-y-mejora-cognitiva-de-las-personas-mayores-y-con-discapacidad-intelectual/>

<https://www.innovaspain.com/comodia-juan-xxiii-nokia/>

CITIC (2024b). *Realidad virtual que contribuye al bienestar y mejora cognitiva de las personas mayores y con discapacidad intelectual*. CITIC. Fecha: 11 octubre 2024. Disponible en: <https://citic.udc.es/realidad-virtual-que-contribuye-al-bienestar-y-mejora-cognitiva-de-las-personas-mayores-y-con-discapacidad-intelectual/>

Europa Press (2024). *COMODIA, el proyecto inmersivo de realidad virtual para personas mayores con discapacidad*. Fecha: 7 de junio 2024. Disponible en: <https://www.europapress.es/epsocial/responsables/noticia-comodia-proyecto-inmersivo-realidad-virtual-personas-mayores-discapacidad-20240607113454.html>

Garrido, Miguel (2024). *Te invito a mi pueblo, con Fausto*. PROYECTO COMODIA. Vimeo. <https://vimeo.com/929863180>

Palacín, José Tomás. (2024). *Comodia: tecnologías inmersivas para personas mayores con discapacidad*. Innovaspain. Fecha: 31 de mayo 2024. Recuperado de <https://www.innovaspain.com/comodia-juan-xxiii-nokia/>

<https://teb.org/es/teb-estrena-un-proyecto-pionero-de-realidad-virtual-para-personas-con-discapacidad-intelectual/>

Plena Inclusión (2024). *COMODIA, el proyecto inmersivo de realidad virtual para personas mayores*. Plena Inclusión Madrid. Fecha: 31 de mayo 2024. Recuperado de <https://plenainclusionmadrid.org/noticias/comodia-proyecto-realidad-virtual-personas-mayores/>

Ravina-Ripoll, R., Marchena-Domínguez, J., & Montañés-Del-Río, M.Á. (2019a). Happiness management in the age of industry 4.0. *Retos: Revista de Ciencias Administrativas y Económicas*, 9(18),189-202.

**Fecha del caso:** noviembre de 2024.

**Palabras clave:** responsabilidad social corporativa, marca de empleador, gestión del talento, gestión de la diversidad.

## Preguntas sobre el caso

1. ¿Consideras que el proyecto COMODIA favorece la gestión de la diversidad de la empresa? Razónalo.
2. ¿Qué impacto tienen este tipo de iniciativas en el *Employer Branding* de la empresa?
3. ¿Qué exigencias plantea el entorno digital actual a esta empresa a la hora de gestionar su talento?

**Agradecimientos:** Este caso práctico ha sido elaborado en el marco del Grupo de Innovación Docente 2020: *FRH-GID-14. Grupo de Innovación Docente Fundamentos de Recursos Humanos* de la Universidad Rey Juan Carlos.