

## DESAFÍO UNIVERSIDAD - EMPRESA

*Esta necesidad tecnológica forma parte del Concurso de Proyectos de I+D+i y/o consultoría en colaboración Universidad – Empresa “Desafío Universidad Empresa” 2025 organizado por la Fundación Universidades y Enseñanzas Superiores de Castilla y León.*

### TÍTULO DE LA DEMANDA TECNOLÓGICA A RESOLVER

#### Referencia:

NT52

#### Título de la demanda tecnológica propuesta

ENTRENAMIENTO EN REALIDAD VIRTUAL PARA PERSONAS MAYORES: HABILIDADES PRÁCTICAS EN EL USO DE EQUIPOS Y SERVICIOS AUTOMATIZADOS

#### Acrónimo:

ACTIVA

#### Áreas de interés de la demanda tecnológica

(Principal) Tecnologías y ciberseguridad  
Salud y Atención social, Otros (Enseñanza)

#### Resumen:

Creación de una plataforma de enseñanza en realidad virtual diseñada específicamente para adultos mayores. A través de gamificación, los usuarios aprenderán a interactuar con herramientas modernas, como cajeros automáticos y terminales de autoservicio, fomentando su inclusión digital y autonomía en la vida cotidiana.

*PALABRAS CLAVE: Inclusión, social, digital, VR, enseñanza, adultos mayores, gamificación.*

### DESCRIPCIÓN DE LA NECESIDAD DEMANDADA

#### 1.- Descripción de la demanda tecnológica.

La digitalización de servicios ha dejado a muchos adultos mayores en desventaja, lo que genera una demanda urgente por soluciones que faciliten su inclusión. La plataforma de enseñanza en realidad virtual responde a esta necesidad, brindando a los mayores la oportunidad de aprender a usar tecnologías modernas en un entorno seguro y accesible, mejorando su calidad de vida y fomentando su autonomía.

## 2.- Antecedentes.

Algunas aplicaciones y plataformas de enseñanza han sido desarrolladas para adultos mayores, como "ElderTech" y "Silver Surfing". Sin embargo, el uso de realidad virtual para la capacitación de habilidades tecnológicas sigue siendo incipiente y presenta oportunidades para un enfoque más centrado y gamificado. Además que no hay ninguna solución en el mercado o SOFTWARE que les ayude con las gestión de estas situaciones a las personas mayores.

## 3.- Posibles enfoques del proyecto de investigación.

El envejecimiento de la población en Castilla y León genera un alto interés en investigaciones que faciliten la inclusión digital de adultos mayores. La plataforma de realidad virtual para su capacitación está en línea con el RIS3, que busca mejorar la calidad de vida de este grupo y fomentar la innovación social y tecnológica, apoyando su autonomía y bienestar.

## 4.- Enfoques sin interés.

---

*Si desea remitir una propuesta de solución tecnológica (proyecto de investigación y/o consultoría) deberá enviar el formulario de participación (ANEXO II), descargable en [www.redtcue.es/desafio](http://www.redtcue.es/desafio) a una de las direcciones de correo electrónico que se indican en las bases del concurso, inicialmente antes del 18/12/2025. Por favor, confirme esta fecha en la web en la web del concurso.*

[Acceso a información general del concurso](#)