**Wyższy poziom osiągnięty! Ford wykorzystuje gry i rzeczywistość wirtualną, aby zmienić sposób tworzenia, projektowania i testowania pojazdów.**

* Ford od dawna odgrywał kluczową rolę w grach komputerowych, pomagając zapewnić jak najwierniejsze odwzorowanie rzeczywistych pojazdów.
* Według Internet Game Cars Database, w grach wideo pojawiło się więcej pojazdów Forda niż pojazdów jakiegokolwiek innego producenta.
* Inżynierowie tworzą symulacje, które umożliwiają sprawdzenie, jak klienci realnie wykorzystują nowe technologie, podczas gdy projektanci korzystają z animacji do tworzenia wirtualnych prototypów.

**WARSZAWA, 14 września 2021 roku –** Po wielu latach doświadczeń płynących z gier na różnych platformach – od komputerów przez konsole różnych generacji - Ford wykorzystuje wnioski we własnych procesach twórczych. Takie techniki pomagają między innymi przezwyciężyć przeszkody, jakie może stwarzać praca zdalna i umożliwiają efektywną współpracę, niezależnie od fizycznej odległości.

Wirtualne Kliniki Klienta

Ford testuje różne funkcje wraz z klientami za pośrednictwem wirtualnych klinik. W przypadku pierwszej kliniki, inżynierowie Forda chcieli dowiedzieć się, czy użytkownicy wolą nacisnąć i przytrzymać przycisk automatycznego parkowania, czy po prostu nacisnąć go raz. W tym celu stworzyli krótką grę wideo online, w której uczestnicy wykonali kilka manewrów parkowania. Spośród wszystkich uczestników, 88 procent wolało pojedyncze wciśnięcie przycisku, co może doprowadzić do zmiany funkcjonalności aktywnego asystenta parkowania Forda.

W grze pojawiła się również przeszkoda w postaci krowy, przechodzącej przed pojazdem, aby sprawdzić, jak szybko uczestnicy zareagują i zatrzymają samochód. Dłuższe czasy reakcji mogą skutkować zmianami w funkcji automatycznego parkowania, tak by pojazd poruszał się z mniejszą prędkością lub funkcja może zostać dostosowana do konkretnych kierowców.

Przy większej liczbie uczestników z różnych rynków i różnych grup demograficznych oraz przy szerszym zakresie możliwych sytuacji, wirtualne testy dają lepsze i bardziej wiarygodne dane. Pozwala to Fordowi dowiedzieć się więcej o tym, czego chcą klienci i wdrożyć te preferencje do rozwoju pojazdu.

Ford planuje również poszerzyć ofertę i prowadzić kolejne wirtualne kliniki klienta zbudowane przy użyciu sterowników do gier.

W studio projektowym inżynierowie Forda wykorzystują sterowniki do gier, pozwalające tworzyć animacje, które wizualizują wygląd i funkcjonowanie przyszłych pojazdów w rzeczywistych warunkach. Kluczową korzyścią jest interakcja: tworzenie nowych funkcji, wdrażanie informacji zwrotnych od klientów i poznawanie interakcji przyszłych pojazdów z naszym codziennym życiem. Wcześniej robiono to z prototypami, teraz ma to miejsce w światach wirtualnych, przypominających gry.

**Powerwalls i skuteczna praca zespołowa**

Praca w różnych lokalizacjach może być wyzwaniem dla współpracujących projektantów – zwłaszcza jeśli nie mają dostępu do autentycznych pojazdów lub części, nad którymi pracują. Dlatego Ford zainstalował gigantyczne ekrany LED w studiach projektowych firmy w Dunton w Wielkiej Brytanii i Kolonii w Niemczech.

Prawie dwa metry wysokości i pięć metrów szerokości – tzw. Powerwalls - wyświetlają projekty pojazdów w skali 1:1. Zespoły projektowe mogą analizować linie, kształty, cienie i odbicia podczas wspólnych sesji, podobnie jak zespół e-sportowy gra wspólnie w tę samą grę, dążąc do wspólnego celu.

Korzystając z wideokonferencji i wirtualnej rzeczywistości, zespół jest pokazywany w jednej części Powerwall, a każdy może przekazywać opinie i wprowadzać zmiany w pojeździe w czasie rzeczywistym.

**Zespół Fordzilla P1**

Aby przyjąć nowe podejście do projektowania i przewidywać przyszłe trendy, Ford wspólnie z graczami stworzył wirtualny samochód wyścigowy do gier. Prawie ćwierć miliona fanów e-sportu wzięło udział w ankietach internetowych, aby pomóc określić wygląd ekstremalnego Team Fordzilla P1, prezentowanego na targach IAA Mobility w Monachium (Niemcy, 6-12 września).

Wnętrze pojazdu koncentruje się na najważniejszych elementach gry, takich jak prędkość, pozycja w wyścigu i czas okrążenia. Ford stara się teraz zastosować tę minimalistyczną metodę do pojazdów, w ramach podejścia firmy do projektowania zorientowanego na człowieka, w którym priorytetem jest to, czego klienci pragną najbardziej.

Potęga współtworzenia, którą pokazał bolid P1, sfinalizowała także Pumę ST Gold Edition. Fani oddali prawie 275 000 głosów na kombinacje kolorystyczne elementów, w tym lakier, dekory i zaciski hamulcowe, a także zadecydowali o jego nazwie.

Po sukcesie projektu P1, Team Fordzilla chce teraz współpracować z graczami i projektantami Forda, aby stworzyć nowego Supervana. Nowy Supervan Vision Concept pokaże, jak może wyglądać ekstremalnie wydajny model przyszłych vanów Transita, przenosząc historię Supervana w nowy wymiar.

 **Cytaty:**

- Sposób, w jaki urzeczywistniamy nasze pomysły, w jaki projektujemy nasze produkty i usługi, jest naprawdę ekscytujący, a gry stanowią integralną rolę w przenoszeniu naszej kreatywności i myślenia na nowe poziomy. Dotyczy to także naszych nowo utworzonych Experience Labs in Design, w których gry i rywalizacja są kluczowym czynnikiem umożliwiającym tworzenie wartościowych doświadczeń dla naszych klientów w przyszłości – powiedział Amko Leenarts, dyrektor ds. designu, Ford of Europe.

- Nadejście pandemii koronawirusa oznaczało, że kliniki dla klientów nie były już możliwe lub miały ograniczoną liczbę uczestników. Była to dla nas świetna okazja do przyspieszenia testów wirtualnych, stworzenia scenariuszy testowych, które uczestnicy mogą wypełnić z komputera w dowolnym miejscu na świecie. Technologia gier umożliwiła to i sprawiła, że ​​te kliniki stały się bardziej przyjazne procesom twórczym – powiedział Mario Meichelboeck, inżynier ds. cyfrowych, narzędzi, strategii i UX, Ford of Europe.

Wideo: <https://www.youtube.com/watch?v=CNkfjBKPrNg>

# # #

***O Ford Motor Company***

*Ford Motor Company z centralą w Dearborn w stanie Michigan w USA jest globalną marką oferującą samochody i usługi mobilne. Firma zatrudnia około 186 tys. pracowników w zakładach na całym świecie, zajmując się projektowaniem, produkcją, marketingiem, finansowaniem i serwisowaniem całej gamy pojazdów użytkowych, SUV-ów oraz samochodów osobowych - coraz częściej w wersjach zelektryfikowanych - marki Ford i luksusowej marki Lincoln. Rozszerzając swoją działalność, Ford umacnia pozycję lidera w dziedzinie elektryfikacji pojazdów, inwestuje w rozwój mobilności, systemy autonomicznej jazdy oraz usługi dla pojazdów skomunikowanych. Więcej informacji na temat Forda, produktów firmy oraz oddziału Ford Motor Credit Company na stronie* [*corporate.ford.com*](https://corporate.ford.com/)*.*

***Ford of Europe*** *wytwarza, sprzedaje i serwisuje pojazdy marki Ford na 50 indywidualnych rynkach, zatrudniając około 45 tys. pracowników we własnych oddziałach i łącznie około 59 tys. osób, po uwzględnieniu spółek typu joint venture oraz działalności nieskonsolidowanej. Oprócz spółki Ford Motor Credit Company, usługi firmy Ford of Europe obejmują dział Ford Customer Service Division oraz 19 oddziałów produkcyjnych (12 spółek całkowicie zależnych lub skonsolidowanych typu joint venture oraz 7 nieskonsolidowanych typu joint venture). Pierwsze samochody marki Ford dotarły do Europy w 1903 roku – w tym samym roku powstała firma Ford Motor Company. Produkcja w Europie ruszyła w roku 1911.*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kontakt:** | Mariusz Jasiński |  |
|  | Ford Polska Sp. z o.o.  |  |
|  | (22) 6086815  |  |

mjasinsk@ford.com