



# Virtualware Informe Anual 2024.

# ÍNDICE

## 01. Introducción

01.1_ Carta del Director General	P. 5
01.2_ Carta del Director de Tecnología	P. 7
01.3_ Virtualware de un vistazo	P. 10
01.4_ Nuestro camino	P. 11

## 02. Hitos del año

02.1_ Adquisición de Simumatik	P. 14
02.2_ Nueva filial en EE.UU.	P. 15
02.3_ Acuerdo estratégico con HTC VIVE	P. 15
02.4_ Programa Battery Boost	P. 16
02.5_ Contratos firmados	P. 17
02.6_ Nuevos partners	P. 19
02.7_ Proyectos destacados del año	P. 21
02.8_ Innovaciones y avances tecnológicos de VIROO	P. 23
02.9_ Premios y eventos	P. 26

## 03. Estrategias y planes de futuro

03.1\_ Plan Estratégico 2024–2026 **P. 30**

03.2\_ Plan de crecimiento **P. 32**

## 04. Resultados financieros

04.1\_ Resumen financiero **P. 34**

04.2\_ Ingresos **P. 35**

## 05. Personas

05.1\_ Modelo organizativo **P. 38**

05.2\_ Éxito del equipo **P. 40**

## 06. Sostenibilidad y responsabilidad social de las empresas

06.1\_ Resumen del informe  
de sostenibilidad **P. 44**

## 07. Investigación y desarrollo

07.1\_ Proyectos regionales de I+D **P. 47**

07.2\_ Proyectos europeos **P. 48**

# INTRODUCCIÓN.



01\_ Carta del Director General

02\_ Carta del Director de Tecnología

03\_ Virtualware de un vistazo

04\_ Nuestro camino

# 01.1\_

## Carta del Director General

**Flatland y el mundo 3D que viene: Una mirada al 2024 de Virtualware.**



Cuando el maestro inglés Edwin Abbott publicó por primera vez su novela sobre un mundo en 2D, Flatland: A Romance of Many Dimensions, en 1884, no tuvo mucho éxito. No fue hasta la publicación de la teoría general de la relatividad de Albert Einstein en 1905 cuando la obra satírica cobró relevancia por su examen de la realidad, ya fuera ampliada o perceptiva.

Como actor en esto de mejorar nuestra visión del mundo con software 3D desde hace más de dos décadas, no puedo evitar identificarme con la sensación de posibilidad infinita que Flatland aporta a sus muchos lectores. Permítanme explicar por qué.

### Las cifras de 2024.

Cerramos nuestro primer año completo como empresa cotizada con un margen de EBITDA del 19%, algo más de 800.000 euros, y un rendimiento neto superior a 500.000 euros. Cumplimos así nuestra promesa de crecimiento anual de dos dígitos, al tiempo que reforzamos nuestro margen bruto hasta el 86%.

En el año de nuestro vigésimo aniversario, los ingresos por suscripciones crecieron un 33% gracias al lanzamiento de dos nuevas versiones de VIROO, nuestra plataforma XR estrella, que ya se utiliza en sectores críticos como la energía, la automoción, la fabricación o la educación.

En octubre, celebramos nuestra primera operación inorgánica con la adquisición de Simumatik, una plataforma de emulación sueca utilizada por organizaciones como Volvo, Kornit Digital y la Universidad de Ohio.

Además, creamos una filial en Orlando (Florida) y aumentamos nuestra presencia en Norteamérica con la

incorporación de más personas en EE.UU. y Canadá. En 2024, los ingresos procedentes de Norteamérica representaron el 36% de la facturación de la empresa.

### Todos estos avances se produjeron en el marco de nuestro Plan Estratégico 2024–2026, que persigue un crecimiento sostenible de Virtualware.

Por esas razones debemos celebrar todavía más si cabe estos resultados. No solo hemos conseguido marcar cifras récord sino que lo hemos hecho mejorando de forma significativa nuestra posición en el mercado, invirtiendo en la adquisición de nuevos productos, innovando y desarrollando mejoras tecnológicas y apostando por abrir y expandirnos en mercados de alto interés. Estoy seguro de que nuestros accionistas valoran positivamente nuestros progresos, y me siento orgulloso de los más de 50 compañeros que se levantan cada día para innovar en un campo que aún está en la vanguardia con un potencial infinito por delante.

Pero no todo han sido luces, el año 2024 ha sido un año complicado en lo que respecta a la firma de nuevos contratos. Como compañía no somos ajenos a la incertidumbre y este año algunas de las operaciones que esperábamos firmar se han postpuesto para 2025. El valor de contratos firmados ha sido de 3,8 M de €, por debajo de los 5,4 M€ del año 2023. A pesar de que el dato no es positivo el último trimestre de 2024 hemos podido comprobar una evolución positiva consiguiendo contratos por valor de cerca de 1,5 M de € y volviendo a la senda marcada en 2023.



## **Y así, entramos en 2025 guiados por nuestro Plan Estratégico, centrado en el crecimiento sostenible, el EBITDA de dos dígitos, los resultados positivos y la expansión continua.**

El equipo, dirigido por el cofundador y amigo mío, Sergio Barrera, materializa constantemente nuestra visión en nuevas funcionalidades y avances tecnológicos que hacen que nuestros productos sean tan valiosos para los usuarios finales. El año 2025 no será diferente. Ya estamos preparando el despliegue de VIROO 3.0, que supondrá un avance significativo

respecto a las últimas versiones, y veremos algunas nuevas funcionalidades que, estamos seguros, abrirán nuevas oportunidades tanto para nuestros clientes como para nuestros grupos de interés.

Como ya se ha anunciado, pasaremos de cotizar en Euronext Access a hacerlo en Euronext Growth. Hace tiempo que nos comprometimos a dar este paso para mejorar la liquidez de las acciones para nuestros accionistas y cumplir los objetivos que nos marcamos cuando decidimos salir a bolsa allá por 2022. Esperamos hacerlo durante el segundo trimestre y continuar nuestra trayectoria ascendente en el valor de las acciones.

También en 2025, seguiremos apostando por el crecimiento en EE.UU., trabajando con nuestros socios y aliados, y en Canadá, donde tenemos grandes clientes y proyectos que cuentan con el respaldo de importantes instituciones, como el Gobierno de Canadá.

Y no olvidamos nuestro compromiso con la sostenibilidad. Esperamos obtener una certificación reconocida internacionalmente que nos permita alinearnos con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU.

Cuando anunciamos nuestro Plan Estratégico de crecimiento orgánico, no descartamos aprovechar oportunidades de crecimiento inorgánico. Nuestra primera operación de este tipo realizada en 2024 nos está sirviendo para entender el potencial de este tipo de operaciones para una compañía con nuestras características.

El gran autor chino Cixin Liu dijo una vez: «No empecé a escribir por amor a la literatura. Lo hice por amor a la ciencia». A nosotros nos ha pasado algo parecido. Lo hacemos por amor a la tecnología. Y llevamos más de 20 años siendo pioneros en lo que se llamó realidad

virtual, luego realidad extendida y después software 3D en tiempo real, a nivel mundial.

Sin embargo, este sigue siendo un mercado muy fragmentado en el que la innovación se produce a la velocidad del rayo. Con productos de interés que pueden complementar nuestra oferta tecnológica, combinados con una sólida salud financiera y resultados como los que estamos registrando, podemos apostar por el crecimiento inorgánico para dar saltos significativos hacia adelante.

**Es un momento dulce. Un momento en el tiempo en el que el protagonista central de Flatland -el cuadrado- abre su mente a nuevas y, me atrevería a decir, superiores dimensiones. Aprovecharemos este momento de oportunidad, nos esforzaremos por hacerlo lo mejor posible, seremos ambiciosos, no perderemos de vista nuestros valores, y esperamos que los resultados nos sigan acompañando.**

## **Unai Extremo**

**Director General de VMware**

---

# 01.2\_

## Carta del Director de Tecnología



Quando comenzamos a desarrollar VIROO hace más de cinco años, nunca imaginamos que hoy se convertiría en una plataforma esencial para cientos de organizaciones líderes en sectores como la energía, la automoción y la educación. Actualmente, cada día, numerosas personas usuarias en distintos lugares del mundo utilizan VIROO para entrenar procesos industriales o llevar a cabo tareas avanzadas de ingeniería de producto.

Como CTO y cofundador de Virtualware, quiero compartir cómo estamos ampliando nuestro impacto y fortaleciendo nuestra propuesta tecnológica.

Nuestra tecnología VIROO, reconocida como una de las más innovadoras en el ámbito del Real-Time 3D por premios de la industria, está evolucionando y se va complementando con mejoras que resultan de escuchar a nuestros clientes, lo que se traduce en nuevas capacidades que potencian aún más su impacto.

VIROO ya es un producto de referencia en el ámbito de la XR, pero no es el único en nuestro catálogo. La adquisición de Simumatik y su integración en nuestro portfolio nos fortalece como empresa, amplía nuestra presencia en el sector industrial y refuerza nuestra estrategia de diversificación.

### **VIROO: Una plataforma consolidada y sin barreras**

Empecemos por las evidencias: VIROO ya cuenta con una sólida base de organizaciones en distintas partes del mundo, que incluye clientes, partners y usuarios finales. Este ecosistema crea, distribuye y utiliza aplicaciones XR como herramientas clave en diversos ámbitos, como el entrenamiento de procesos, la ingeniería de producto, la formación académica y el marketing.

Tras conseguir una plataforma estable, capaz de integrar e interrelacionar los diferentes roles, creadores de contenidos y aplicaciones, compañías usuarias, usuarios finales, gestores o administradores de contenidos, en 2024 conseguimos con éxito lograr dos hitos muy importantes.

El primero consistió en mejorar la usabilidad de VIROO Studio como herramienta de edición, simplificando los procesos de edición y publicación, implementando sistemas automáticos de validación, entre otros, para eliminar barreras de entrada a nuestra plataforma.

El segundo, perfeccionar las capacidades de despliegue de VIROO, abordando la publicación de aplicaciones en dispositivos stand-alone basados en Android, permitiendo así una mejor explotación de los recursos hardware, y una operación más sencilla en muchos casos.

## VIROO Studio: Hacia una creación intuitiva y sin límites.

VIROO Studio cuenta ya con una batería de ready to drag & drop components realmente robustos, probados en diferentes proyectos, que permiten la elaboración de sistemas lógicos complejos, requeridos en los proyectos de training.

Hemos adoptado los estándares de la industria en Unity, para que las personas usuarias de la plataforma se sientan más cómodas con su manera habitual de trabajar. Una de las características más significativas en este aspecto es la integración del conjunto de funcionalidades de XR Interaction Toolkit en los componentes de VIROO. Y todo esto facilita la migración de proyectos existentes a la plataforma VIROO.

Por otro lado, hemos unificado la interfaz de usuario VIROO dentro del contexto de desarrollo de Unity, creando una barra de herramientas que simplifica la adición de nuestros sub-sistemas de componentes; sistemas de acciones, interacciones y networking.

Además, hemos incorporado las primeras plantillas que permiten la programación mediante Visual Scripting, de casos de uso complejos y muy frecuentes, a disposición de nuestros potenciales creadores de contenidos, para mejorar sus workflows de desarrollo.

## Mayor libertad en el despliegue.

En versiones anteriores de VIROO, restringíamos la publicación de contenidos a la plataforma PCVR basada en Windows, y haciendo uso del BuiltIn Render Pipeline de Unity.

El cambio de paradigma de VIROO Scenes a VIROO Apps, ha hecho posible publicar aplicaciones nativas en Android, delegando en el creador de contenidos la elección del Scriptable Render Pipeline (SRP), pudiendo hacer uso de cualquier SRP, y por tanto el preferido por la mayoría de los creadores de contenidos, Universal Render Pipeline (URP).

Esta característica está además muy alineada con la tendencia de Unity de que los recursos de un proyecto sean de carácter multiplataforma, y nos permite, por ejemplo, publicar la aplicación en Windows y Android, para posteriormente realizar sesiones de VIROO Cross Platform, donde los usuarios pueden disfrutar de una aplicación desde diferentes plataformas, mezclando por ejemplo Windows PCVR con Meta Quest, Vive Focus y PICO nativos.

## Una Experiencia Cloud Más Avanzada que nunca.

VIROO Backend Services continúa usando tecnologías de vanguardia, para ofrecer la mejor experiencia a nuestros usuarios finales. Las tecnologías CLOUD utilizadas, nos permiten implementar de forma continua mejoras en la seguridad de la información, en la accesibilidad de la información y en la escalabilidad de la plataforma, con un mínimo impacto en el servicio al conjunto de usuarios finales.

## Los retos para 2025

### Enfoque Real Time 3D Visualization en la industria.

Con la incorporación del producto Simumatik en Virtualware, a través de la adquisición de la compañía sueca, que además coincide con nuestra primera operación de crecimiento inorgánico, añadimos una nueva entrada a nuestro porfolio de productos, y como compañía, ponemos el foco en “cómo mejoramos nuestro posicionamiento en visualización para la industria”.

Simumatik es una herramienta pionera en el mercado, de creación de digital twins de entornos industriales, mediante emulación de sistemas de automatización, que permite la interoperabilidad con los principales entornos de automática, basados en PLCs y robots. Cuenta además con un potentísimo editor de componentes, que lo hace extensible, permitiendo ir incorporando nuevas tecnologías y fabricantes al entorno de emulación.

Además, Simumatik es un gran ejemplo de cómo abordar de forma eficiente una integración tecnológica con VIROO y que demuestra que enriquece ambos lados de la relación.

En este caso, VIROO ha hecho posible que los workspaces de Simumatik, consistentes en entornos de emulación complejos, con dependencias de hardware, y otros paquetes de software, puedan ser cargados y compartidos a través de la infraestructura VIROO, haciendo posible que usuarios remotos colaboren, e interoperen por ejemplo con las señales de un PLC a decenas de miles de kilómetros y en todos los entornos compatibles con VIROO, desde laptop / desktops PC, pasando por todos los headsets compatibles, hasta salas VIROO colaborativas multiusuario o sistemas CAVE.

La incorporación de Simumatik, marca un hito, no solo a nivel tecnológico, sino en todos los ámbitos de la compañía.

## Nuevo VIROO Cloud Portal: creciendo con nuestros clientes.

Con el crecimiento en número de organizaciones y personas usuarias que experimentamos, estamos creando un portal unificado que les permitirá controlar todos los recursos de VIROO, para simplificar el despliegue/distribución de las aplicaciones, y la gestión de los usuarios y sus roles, de forma más sencilla y autónoma por parte de las organizaciones.

Además, este portal servirá como punto de entrada para la información de noticias relevantes en el día a día de la plataforma, como punto de acceso unificado a la documentación y recursos de la plataforma.

## VIROO Studio: Crecer y Crear.

Facilitar la creación de contenido sigue siendo nuestro driver de éxito y un factor esencial para la escalabilidad de la plataforma. Por eso, seguiremos trabajando y ampliando nuestro equipo para ofrecer en VIROO la mejor experiencia de usuario posible, aprovechando al máximo las capacidades tecnológicas disponibles en cada momento.

## Nuevos keyplayers, nuevas oportunidades.

Con la disrupción de Google en el panorama XR, mediante el desarrollo del sistema operativo Android XR, parece que puede convertirse en el futuro standard para el despliegue de aplicaciones en dispositivos XR basados en Android.

En nuestros equipos de desarrollo ya estamos evaluando las potenciales ventajas, considerando como adaptar VIROO a esta nueva plataforma, para que cuando la tecnología esté lista y probada, nuestros creadores puedan desplegar en Android XR de forma sencilla.

## 2025, un año de desafíos.

2025 se presenta para Virtualware como un año con importantes retos a nivel estratégico, derivados del nuevo enfoque multi producto, posible gracias a la madurez de nuestra plataforma VIROO. La realidad es que estamos en un nivel de desarrollo de producto que se percibe como una referencia a nivel mundial en el campo XR y en el Real Time 3D.

El equipo tecnológico de Virtualware sigue comprometido con desarrollar una solución cada vez mejor, más robusta y accesible, eliminando barreras para facilitar su adopción en el mercado.

Nos enorgullece lo que estamos consiguiendo y cómo lo estamos haciendo, siempre fieles a nuestro compromiso, que sigue siendo el mismo con el que nació Virtualware hace más de 20 años: socializar las tecnologías de visualización para que más personas puedan aprovechar todo el valor de nuestras soluciones, impulsándoles en su crecimiento.

Y así, seguimos trabajando.

## Sergio Barrera Mayo Director de Tecnología de Virtualware.



---

01.3\_

## Virtualware de un vistazo

+90%

CRECIMIENTO  
DEL EBITDA

+192%

CRECIMIENTO XRaaS  
EN 2 AÑOS

92%

DE SATISFACCIÓN Y +40 ENPS  
(EMPLOYEE NET PROMOTER SCORE)

€4,2

MILLONES DE EUROS  
DE INGRESOS TOTALES

36%

DE INGRESOS PROVENIENTES  
DE NORTEAMÉRICA

4

PREMIOS

---

# 01.4\_

## Nuestro camino

El Plan Estratégico 2024–2026 es el segundo plan estratégico de la empresa y el faro que guía el trabajo y la misión de Virtualware.

Sin embargo, a lo largo de 2024, debido a la evolución del mercado y a oportunidades de adquisición como Simumatik, adoptamos un enfoque más amplio respecto a la misión y la visión de la empresa.

Ahora vemos nuestro enfoque alineado con el concepto de software 3D, 3D en tiempo real (RT3D), y todas las soluciones de software que aprovechan la tecnología 3D en tiempo real (incluida la XR bajo este paraguas) para crear valor.

### Propósito

Mejorar la tecnología 3D en tiempo real y ampliar su uso para ayudar a organizaciones e instituciones a ser más competitivas y sostenibles, contribuyendo a un futuro mejor.

Virtualware existe para apoyar el desarrollo y avance de la tecnología 3D en tiempo real, ampliando su uso como herramienta para generar resultados sobresalientes en

competitividad y sostenibilidad, contribuyendo así a un futuro mejor.

Desde nuestros inicios, hemos creído firmemente en el potencial de la tecnología RT3D, una tecnología emergente que está demostrando su inmenso valor en numerosos campos, procesos y aplicaciones.

### Misión

Fundada en 2004, Virtualware es una empresa global especializada en tecnologías 3D e inmersivas en tiempo real. Empresas de todos los tamaños y sectores utilizan nuestro software para transformar sus procesos de formación, ingeniería y ventas, lo que les permite ser más competitivas y sostenibles.

Al facilitar la adopción de la tecnología 3D en tiempo real a través de nuestros productos, impulsamos la competitividad y la sostenibilidad de la industria, contribuyendo a un mundo más sostenible, igualitario y justo.

### Visión

Ser uno de los mayores fabricantes de software 3D para empresas en tiempo real de Europa en términos de capitalización de mercado.



# Valores

## Innovación

Entendemos la innovación como una cualidad esencial para el desarrollo de la sociedad y de nuestra organización. Esto implica desarrollar un modelo organizativo basado en la creatividad, la tolerancia al fracaso y el cuestionamiento continuo de lo adoptado.

También supone abrazar el cambio y asumirlo como algo natural y necesario para seguir avanzando.

La innovación es un aspecto clave para ser el fabricante de plataformas más avanzado del mundo.

## Sostenibilidad

Creemos en el desarrollo sostenible como vía hacia una sociedad mejor.

La igualdad, la diversidad, la mejora de la educación, las condiciones laborales, la reducción de las desigualdades o la reducción del impacto medioambiental son algunos de los compromisos que hemos adquirido y a los que nos comprometemos como organización para progresar como sociedad.

Las tecnologías inmersivas pueden ayudar a las empresas a ser más sostenibles. Por ello, reforzamos la visibilidad de aquellos casos de uso de nuestra plataforma tecnológica que tienen un gran impacto y pueden ser un ejemplo para mejorar el mundo.

## Confianza

La confianza es la base sobre la que se construye cualquier relación. Generar confianza implica coherencia, disciplina, transparencia, respeto, amabilidad, verdad. Entendemos la confianza como un elemento esencial en nuestros valores y nos comprometemos a cuidar todos los aspectos necesarios para generar y mantener esta confianza con las personas que forman parte de la organización, así como con nuestros grupos de interés.

Convertirnos en el fabricante de plataformas más prestigioso está directamente relacionado con la capacidad de la plataforma para generar confianza en nuestra clientela, para lo cual adoptamos los más altos estándares de calidad de desarrollo, calidad de servicio y ciberseguridad.



# HITOS DEL AÑO

# 20

01\_ Adquisición de Simumatik

02\_ Nueva filial en EE.UU.

03\_ Acuerdo estratégico con HTVIVE

04\_ Programa Battery Boost

05\_ Contratos firmados

06\_ Nuevos partners

07\_ Proyectos destacados del año

08\_ Innovaciones y avances tecnológicos de VIROO

09\_ Premios y eventos

---

## 02.1\_

# Adquisición de Simumatik

En octubre se produjo la primera adquisición inorgánica de la empresa con la compra de Simumatik, una plataforma sueca de emulación utilizada por empresas líderes como Volvo y Kornit Digital.

Virtualware ha adquirido la empresa sueca Simumatik AB por 1,37 millones de euros.

La transacción ha permitido a Virtualware integrar plenamente las capacidades y el equipo de Simumatik, acelerando su posición en el sector del software empresarial 3D en tiempo real, un movimiento en línea con el Plan Estratégico 2024-2026.



Según los términos de la transacción, Virtualware realizó un pago en efectivo de aproximadamente 450.000 euros por la empresa sueca, junto con un pago en acciones de 110.000 acciones de Virtualware a un precio de mercado de 8,40 euros.

El consejo había decidido conscientemente seguir una estrategia que incluía el crecimiento inorgánico mediante adquisiciones estratégicas para impulsar la expansión de la empresa.

Simumatik, fundada en 2018 y con sede en Skövde, diseña soluciones de emulación de gemelos digitales para aplicaciones industriales.

Entre sus clientes se encuentran Volvo, Loramendi, Kornit Digital y empresas del sector educativo como Mondragon University, Ohio University, Singapore Polytechnic y HoGent.

Tras la adquisición de Simumatik, se ha creado la filial sueca de Virtualware.

---

## 02.2\_

# Nueva filial en EE.UU.

Virtualware también amplió su presencia en Norteamérica, con un 36% de sus ingresos en 2024 procedentes de la región, con el apoyo de una nueva filial en Orlando (Florida).

Estas ampliaciones suponen un paso importante en el fortalecimiento de la presencia de la empresa en mercados internacionales clave, permiten a Virtualware ampliar su alcance, acceder a nuevas oportunidades de negocio y acelerar su crecimiento en Norteamérica.

Virtualware sigue reforzando su presencia en Norteamérica, con notables avances tanto en Canadá como en Estados Unidos, aumentando su participación en eventos del sector, lo que consolida aún más su posición en la región.

---

## 02.3\_

# Acuerdo estratégico con HT VIVE

En octubre de 2024, HTC VIVE y Virtualware firmaron una alianza estratégica para impulsar la adopción de soluciones XR empresariales en toda América. HTC VIVE actúa como distribuidor oficial de la plataforma de software empresarial VIROO de Virtualware y sus aplicaciones, tanto directamente como a través de su red de distribuidores en Norteamérica.

Esta asociación refuerza la posición de ambas empresas en el ecosistema XR empresarial, ofreciendo soluciones escalables para ayudar a las empresas a adoptar tecnologías inmersivas de forma segura y eficiente.



---

# 02.4\_

## Programa Battery Boost

**Virtualware Canada se une a Invest WindsorEssex y NextStar Energy en un programa de formación para la fabricación de baterías dotado con 3,8 millones de dólares.**

En diciembre de 2024, Virtualware se asoció con Invest WindsorEssex (IWE) y NextStar Energy para lanzar el programa Battery Boost: Technical Training for Battery Manufacturing Careers, una iniciativa de 3,8 millones de dólares financiada por Upskill Canada y respaldada por el Gobierno de Canadá.

El objetivo de este programa es ofrecer formación técnica innovadora mediante el uso de XR y simuladores avanzados para preparar a las personas para carreras en la fabricación de baterías. Nuestro papel incluye el diseño y la impartición de módulos de formación XR con tecnología VIROO.

Previsto de febrero de 2025 a marzo de 2026, el programa pretende formar a más de 400 participantes en el Centro de Automovilidad e Innovación Invest WindsorEssex, dotándoles de habilidades prácticas esenciales para el creciente sector de fabricación de baterías.

**INVEST WINDSOR ESSEX**

EV

63%

## Charge up your career

Get paid training in the battery manufacturing sector with the *Battery Boost Technical Training Program*.

FUNDED BY

DELIVERY SUPPORT

PROGRAM PARTNER

Upskill Canada  
POWERED BY

Canada

NEXTSTAR ENERGY

VIRTUALWARE

LEARN MORE AT: [WEBATTERYBOOST.COM](http://WEBATTERYBOOST.COM)

---

## 02.5\_

# Contratos firmados

En cuanto al origen de los contratos firmados en 2024, el 59,56 % proceden de la región EMEA, con un buen comportamiento del mercado europeo.

América del Norte representa el 37,68 % del total, con 0,72 M€ procedentes de EE.UU. (21,22 %) y 0,56 M€ de Canadá (16,46 %).

El 2,76 % restante (0,09 M€) procede del resto del mundo (RoW).

60%

EMEA

37.68%

NA

3%

ROW

La empresa empezó a trabajar en la creación de un canal de comercialización indirecto en 2023, con el objetivo de atraer y activar a terceros para que comercialicen VIROO y expandir su uso.

En 2024, el 5 % del valor de los contratos firmados provino del canal indirecto.

95%

DIRECTO

5%

INDIRECTO



---

## 02.6\_

# Nuevos partners



Este programa de partners distingue entre los siguientes tipos de colaboración:

- Distribuidor de valor añadido
- Revendedor
- Partner de contenidos

Durante 2024, se firmaron acuerdos con diversas empresas para unirse al Programa de Partners. Estas son.

1. Octav (MARRUECOS)
2. GE21 Realidade Virtual (BRASIL)
3. Xplorient (REINO UNIDO)
4. 302 Interactive (EE.UU.)
5. Totalpower (BRASIL)
6. CITM (CANADÁ)
7. AXXIST (GUATEMALA)
8. MACE Virtual Labs (EE.UU.)
9. Invia Digital (EE.UU.)
10. Integra (ESPAÑA)
11. Absolute Technologies (PORTUGAL-BRASIL)
12. Cellcone (ARABIA SAUDÍ)
13. MadXR (EE.UU.)
14. BARCO (HOLANDA)



“El mercado estadounidense se encuentra en un punto en el que las grandes empresas, las instituciones educativas y las organizaciones del sector público buscan aprovechar los rápidos avances de la tecnología de realidad virtual para desarrollar nuevos productos, mejorar la colaboración y formar al personal, y esto requiere soluciones de clase empresarial que puedan desplegarse, protegerse y gestionarse fácilmente. La plataforma de software VIROO de Virtualware es una plataforma de RV empresarial con todas las funciones que satisface las necesidades de nuestros clientes y estamos deseando añadir VIROO a nuestra cartera de soluciones.”

Edgar Acosta, Socio Director de MACE Virtual Labs



“Nuestra asociación con Virtualware nos permite ofrecer a los clientes empresariales una cartera más amplia de soluciones que se integran con los productos y tecnologías de HTC VIVE. La plataforma VIROO es una plataforma de software XR empresarial probada que permite a las grandes organizaciones escalar las capacidades de colaboración multiusuario, formación y gemelos digitales de forma segura y rentable a través de la nube pública y la infraestructura corporativa privada.”

Dan O'Brien, Presidente para América de HTC VIVE

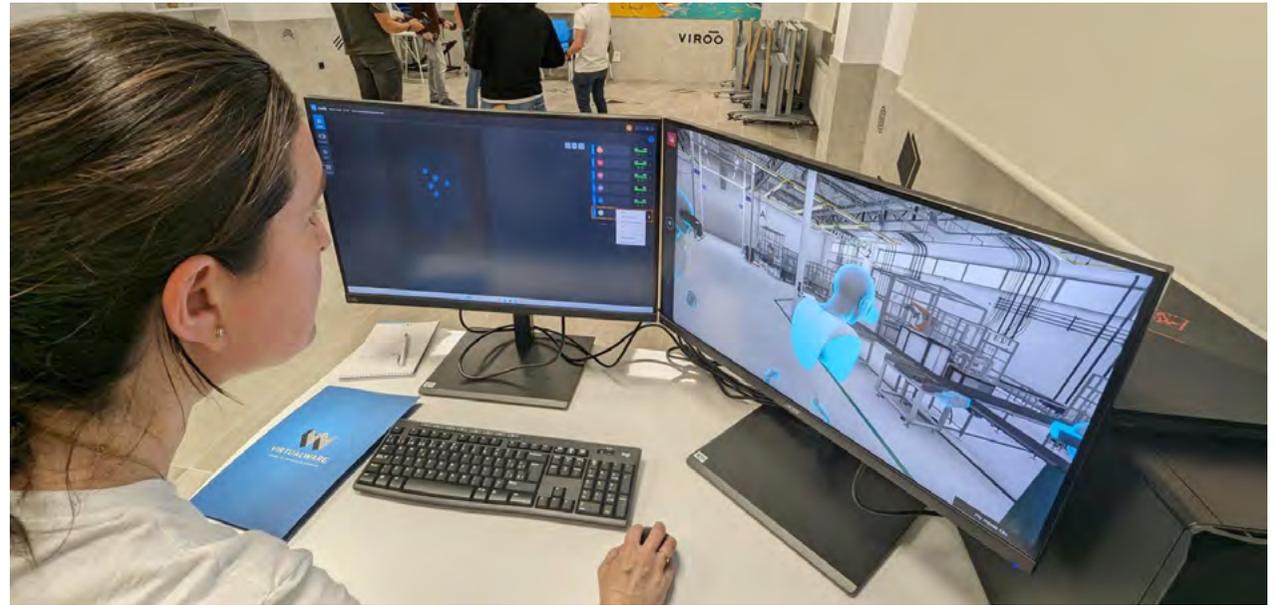


“VIROO de Virtualware está revolucionando nuestros servicios al ofrecer una plataforma de realidad virtual completa y basada en la nube, lo que nos permite ofrecer a los clientes soluciones inmersivas y colaborativas de forma eficiente e innovadora, además de facilitar la actualización continua de los contenidos que les generamos.”

Adriana Correa, Directora Comercial y de Marketing de GE21

## 02.7\_

# Proyectos destacados del año



### UNIMETA (Colombia)

UNIMETA y Virtual4, partner VAR de Virtualware, formaron una alianza estratégica para instalar un laboratorio inmersivo multiusuario de 100 m<sup>2</sup> en el Centro de Innovación UniMetaTech en Villavicencio, Colombia. Gestionado por Virtual4 y desplegado utilizando VIROO, este laboratorio se centró en la excelencia en la educación tecnológica, ofreciendo cursos especializados en programación, tecnología, marketing e innovación.

La sala VIROO proporcionó a estudiantes y educadores acceso a investigación avanzada, simulaciones profesionales y oportunidades de aprendizaje colaborativo. Este proyecto mejoró la competitividad de UNIMETA en tecnologías inmersivas, apoyó el empleo y el emprendimiento e integró con éxito la XR en los procesos de formación, enriqueciendo la innovación educativa.

### Gobierno Vasco

Esta iniciativa, que forma parte de la estrategia del Gobierno Vasco para integrar las tecnologías inmersivas en la enseñanza superior, adjudicó a Virtualware un contrato de 1,5 millones de euros.

En 2024, hemos finalizado la instalación de salas inmersivas (equipadas con HTC VIVE) en 12 centros de FP del País Vasco (España).

El personal docente ya ha recibido formación, y los centros escolares ya están experimentando las múltiples aplicaciones listas para usar que ofrece VIROO para la educación, el diseño, la formación y la colaboración.



## GE Vernova

Virtualware continúa reforzando su asociación con GE Vernova como parte del contrato de cinco años firmado en 2023, ampliando el despliegue de sus soluciones de formación XR para operaciones nucleares críticas y altamente cualificadas.

Esto incluye la introducción de nuevos módulos de formación, como movimiento del combustible y montaje y desmontaje de la vasija, así como la ampliación del desarrollo de simuladores de reactores de agua en ebullición (BWR) a reactores de agua a presión (PWR).

El equipo ha instalado recientemente otra sala VIROO en el centro de formación de GE Vernova en Wilmington (Carolina del Norte) para apoyar las actividades de ventas y marketing de pequeños reactores modulares (SMR).

En 2024 se consiguieron nuevos contratos por valor de casi un millón de dólares, lo que refuerza la colaboración a largo plazo entre ambas empresas.



## Incibe

Desarrollamos cuatro experiencias inmersivas colaborativas para el Instituto Nacional de Ciberseguridad de España (INCIBE) como parte de una iniciativa de concienciación sobre ciberseguridad a nivel nacional. El proyecto, liderado por Ortzadar e impulsado por la experiencia de Virtualware en tecnología inmersiva, tenía como objetivo mejorar la educación en ciberseguridad a través de la formación interactiva XR.

Construidas sobre la plataforma VIROO, estas experiencias permitieron que hasta diez personas usuarias participaran simultáneamente en entornos inmersivos. Diferentes tipos de público completaron misiones que promovían la seguridad digital en consonancia con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

El proyecto recorrió España a partir de 2024 y continuó en 2025, ofreciendo una campaña integral de 360° para impulsar la concienciación sobre la ciberseguridad y proporcionar formación práctica a una amplia gama de participantes.



## ADIF

En 2024, Virtualware continuó su colaboración con ADIF, avanzando en el Simulador de Infraestructuras Ferroviarias (SIF) para la formación en operaciones de mantenimiento.

Entre febrero y marzo se desplegaron a nivel nacional el hardware y el software del simulador. En abril se formaron equipos de instructores de otros centros nacionales y regionales de la Subdirección de Formación de ADIF.

En verano, el SIF, desplegado en una sala VIROO, se puso en marcha oficialmente, coincidiendo con la formación presencial de los nuevos contratados del servicio público de empleo.

El proyecto obtuvo reconocimiento internacional, y fue presentado en el acto de otoño de la Plataforma de Desarrollo de Talentos y Competencias, organizado por la Unión Internacional de Ferrocarriles, y se presentará en 2025 en el 7º Congreso Mundial de la UIC sobre Formación Ferroviaria.

## 02.8\_

# Innovaciones y avances tecnológicos de VIROO

Más de 90 empresas con diferentes planes VIROO para más de 750 licencias flotantes y 47 salas VIROO han dado forma al ecosistema VIROO en 2024.

### VIROO 2.6

La nueva versión 2.6 ha introducido nuevas funciones, como el scripting visual y la interoperabilidad mejorada, que permiten a los usuarios publicar aplicaciones directamente desde la plataforma. Esto da a los desarrolladores total libertad para crear aplicaciones XR sin limitaciones, agilizando el proceso creativo y reduciendo el tiempo de despliegue.



VIROO 2.6 introdujo actualizaciones en el flujo de trabajo de publicación, ofreciendo capacidades mejoradas para la creación de aplicaciones multi-escena. Proporciona una flexibilidad total para configurar proyectos Unity, permitiendo la inclusión de activos y bibliotecas de código de terceros, igual que en cualquier proyecto Unity estándar.

VIROO facilita la creación, distribución y gestión de aplicaciones XR personalizadas al tiempo que gestiona las actualizaciones de la infraestructura de forma automática, lo que permite a las organizaciones centrarse en la innovación.

Entre las principales características de VIROO 2.6 destacan:

- Mejoras en el SDK de VIROO Studio para Unity que permiten a los desarrolladores crear aplicaciones VIROO con mayor profundidad lógica.
  - Los creadores ya pueden incluir cualquier activo de terceros en sus proyectos
  - Compatibilidad con Universal Render Pipeline
  - Integración con Visual Scripting y XR Interaction Toolkit de Unity
- Mejoras en las opciones de implantación de VIROO:
  - Funcionamiento local mejorado con soporte de implantación y herramientas de gestión avanzadas.
- Presentamos una nueva colección de VIROO Apps. Las aplicaciones empresariales listas para usar están diseñadas para satisfacer las necesidades comunes de los usuarios y pueden utilizarse inmediatamente sin tener que crear sus propias aplicaciones.

## Integración de VIVERSE Polygon Streaming de HTC Vive con VIROO

Al combinar la escalabilidad de VIVERSE Polygon Streaming con las capacidades multiusuario de VIROO, estamos haciendo que la computación espacial sea más accesible y rentable, permitiendo a las empresas liberar todo el potencial de las tecnologías inmersivas”.

VIVERSE Polygon Streaming es un método de renderizado altamente optimizado que combina el procesamiento del lado del servidor y el renderizado del lado del cliente para transmitir eficazmente sólo los datos poligonales necesarios para renderizar las secciones visibles de un activo 3D. Esto permite renderizar activos y escenas 3D complejos incluso en dispositivos de gama baja, democratizando el acceso a gráficos inmersivos e interactividad de última generación con independencia del dispositivo del usuario.

La integración con las funciones de colaboración multiusuario, formación y gemelo digital de VIROO permitirá a las empresas incorporar contenidos 3D complejos a sus soluciones XR de forma sencilla. Esta sencillez mejorará la escalabilidad, al tiempo que mitigará las limitaciones de la informática del lado del cliente.

## Integración de Simumatik

La integración de VIROO y Simumatik permite una conexión perfecta entre los entornos inmersivos XR y la emulación de automatización industrial. Los usuarios pueden exportar apps completas desde Unity mediante VIROO Studio, incorporando activos y bibliotecas de terceros para crear experiencias avanzadas. Esto ha permitido que la plataforma de gemelos digitales de Simumatik se conecte en tiempo real con VIROO, incluso conectándose con PLC reales en fábricas para visualizar y controlar la maquinaria dentro del entorno inmersivo.

La naturaleza agnóstica del hardware y la nube de VIROO simplifica estas integraciones, facilitando que otras plataformas aprovechen la tecnología XR. Mediante el uso de las API de Simumatik, VIROO App Simumatik importa modelos y datos a un espacio interactivo de RV, mejorando la colaboración, el trabajo en equipo a distancia y la eficiencia en los procesos industriales.

Esta integración ejemplifica cómo la RX puede potenciar y mejorar diversos procesos en el lugar de trabajo. Se basa en la potente plataforma Simumatik, elevándola a un nuevo nivel al permitirle beneficiarse de la inmersión e interacción que ofrece XR. Mediante las API de Simumatik, la aplicación conecta, recupera e importa modelos y datos del espacio de trabajo al entorno inmersivo de VIROO.



## Aplicaciones listas para usar

Se ha añadido a la plataforma VIROO una nueva gama de aplicaciones listas para usar. Estas aplicaciones están diseñadas para experiencias XR multiusuario y multidispositivo, lo que permite una colaboración fluida en todos los sectores. Proporcionan entornos inmersivos que optimizan la formación, el diseño y la toma de decisiones.

Cubren casos de uso del mundo real, incluyendo:

- Anatomía: Exploración interactiva en 3D de los sistemas del cuerpo humano.
- Revisión del diseño: Espacios virtuales para analizar y perfeccionar modelos 3D en colaboración.
- Obra Civil: Simulaciones paso a paso de procesos de construcción.
- Casos clínicos de emergencia para entrenar la toma de decisiones en situaciones críticas.
- Escuela de cocina: Simulaciones prácticas para la enseñanza culinaria.
- Pensamiento de diseño: Generación y desarrollo de ideas en espacios virtuales.
- Ecofarm: Formación en cultivo hidropónico para una agricultura sostenible.

Características principales:

- Colaboración multiusuario: Trabaje en equipo desde cualquier lugar mediante dispositivos XR o desde el modo de escritorio.
- Inmersión total: Experimente entornos 3D en salas inmersivas y sistemas CAVE.
- Interacción en tiempo real: Manipule y analice modelos y simulaciones 3D sin interrupciones.
- Adaptabilidad intersectorial: Soluciones adaptadas a la sanidad, la ingeniería, la educación, etc.

Las aplicaciones VIROO aportan tecnología XR de vanguardia a su flujo de trabajo, haciendo que el aprendizaje inmersivo y la colaboración sean más accesibles que nunca.

---

## 02.9\_ Premios y eventos

Para mostrar las capacidades de la empresa, el alcance de VIROO y sus nuevos desarrollos, la empresa consolidó su presencia internacional durante 2024.



# Eventos



23/02/24: Virtualware presenta VIROO en el XR Symposium de Heidelberg (Alemania)

03/04/24: Virtualware nombra un nuevo presidente de operaciones en EE. UU., John A. Cunningham, para liderar el crecimiento de la empresa en el mercado americano

09/04/24: Virtualware y HTC VIVE exponen en Laval Virtual para promover las salas inmersivas

27/05/24: Gana el premio a la mejor solución de formación en los XR Awards

30/05/24: Virtualware patrocina AWE Focus en AWE USA 2024

12/07/24: Se une al clúster Inmersive XR

22/08/24: Finalista en tres categorías en la octava edición de los premios internacionales AIXR

10/09/24: DSC Europe

19/09/24: Lanzamiento de VIROO 2.6

02/10/24: Cumbre de la Empresa Aumentada

07/10/24: HTC VIVE y Virtualware se asocian para acelerar la adopción de Enterprise XR

21/10/24: Virtualware adquiere la sueca Simumatik para reforzar su posición en el sector del software 3D en tiempo real para empresas

23/11/24: VIROO y Simumatik premiadas en el Día Mundial de la Realidad Virtual

12/05/24: Integración de VIROO con VIVERSE Polygon Streaming, presentada en I/ITSEC 2024

12/12/24: Virtualware Canada se une a Invest WindsorEssex y NextStar Energy en un programa de formación para la fabricación de baterías dotado con 3,8 millones de dólares

16/12/24: Premios a la Excelencia Tecnológica de Brandon Hall





# Reconocimientos obtenidos

- Premios a la Excelencia del Grupo Brandon Hall (ADIF)
- Premio XR Today
- ANCES Innovación abierta (DensoTen)
- Premios XR Inmersiva



# 03

01\_ Plan Estratégico 2024–2026

02\_ Plan de crecimiento

# ESTRATEGIAS Y PLANES DE FUTURO

---

# 03.1\_

## Plan Estratégico 2024–2026

La estrategia de la empresa se basa en cuatro pilares fundamentales:

# 1

### Negocio

Aumentar el tamaño de la empresa centrándose en producto propio y en su crecimiento en mercados de gran potencial.

# 3

### Impacto

Generar un impacto positivo en la sociedad promoviendo la sostenibilidad y ayudando a las organizaciones del entorno a avanzar hacia ella.

# 2

### Organización

Proporcionar a los clientes un producto excelente y servicios de calidad que garanticen el máximo retorno de valor e impacto.

# 4

### Talento

Ser una empresa atractiva donde los mejores talentos encuentren el lugar idóneo para desarrollar su carrera profesional.

Seguiremos centrándonos en VIROO, pero también en SIMUMATIK, como núcleo de nuestros ingresos, y en particular, prevemos un crecimiento significativo en el ámbito de los planes de suscripción anual (ingresos recurrentes).



**Ingresos anuales recurrentes**



**Ingresos colaterales: Servicios**

---

# 03.2\_

## Plan de crecimiento

### Un plan de crecimiento orgánico basado en SaaS

Virtualware apuesta por una estrategia de crecimiento orgánico centrada en la expansión acelerada de su modelo de negocio SaaS (basado en suscripciones). Esta estrategia se articula en torno a tres motores de crecimiento:

#### Expansión en Norteamérica (EE.UU. y Canadá)

Refuerzo de la presencia de Virtualware en estos mercados de gran potencial.

#### Establecimiento de un canal indirecto de servicios

Aprovechar alianzas y redes de terceros para impulsar la adopción.

#### Máxima calidad en la prestación de servicios

Garantizar la excelencia en la experiencia del cliente y su satisfacción a largo plazo.

El objetivo es lograr un crecimiento significativo de los ingresos recurrentes manteniendo al mínimo los incrementos en la línea de servicios. La introducción de Simumatik y la expansión de la adopción de clientes en sectores como la educación reducirán gradualmente los ingresos medios por cliente (ARPC). Al mismo tiempo, la atención se centra en atraer clientes empresariales a gran escala, evolucionando de elefantes a ballenas, para reforzar la sostenibilidad del negocio a largo plazo.

### Crecimiento inorgánico

El crecimiento a través de operaciones inorgánicas puede ampliar significativamente el tamaño de la empresa, su presencia en el mercado y su visibilidad en regiones estratégicas clave. Las adquisiciones y asociaciones brindan la oportunidad de acelerar la expansión y mejorar la posición de Virtualware en el sector.

Las iniciativas de crecimiento inorgánico se basarán en tres criterios fundamentales:

- Valor de marca: Adquisición de empresas con clientela consolidada y cuentas estratégicas, lo que contribuye a aumentar sustancialmente el ratio de ingresos recurrentes de VIROO.
- Mercados internacionales de interés: Dirigido a empresas con fuerte presencia en mercados internacionales clave, en línea con el plan estratégico para acelerar la entrada en el mercado y la captación de clientes.
- Tecnología de interés: Integración de empresas con tecnologías complementarias que mejoren la cartera de productos, permitiendo mayores sinergias comerciales y operativas.

Al aprovechar estos factores, el crecimiento inorgánico sirve de catalizador para la escalabilidad y la sostenibilidad empresarial a largo plazo.

# RESULTADOS FINANCIEROS

01\_ Resumen financiero  
02\_ Ingresos

# 04

---

# 04.1\_

## Resumen financiero 2024

### **Virtualware (EPA: MLVIR) ha registrado un aumento del 90% en su EBITDA, hasta 808.000 euros, según sus resultados auditados.**

Este crecimiento fue impulsado por la mayor adopción de la plataforma XR empresarial VIROO de la empresa a través de su modelo basado en suscripciones y los nuevos contratos conseguidos en Norteamérica.

Desde 2023, la empresa, que cotiza en Euronext, ha operado bajo tres pilares fundamentales: expansión en Estados Unidos y Canadá, refuerzo de las soluciones inmersivas basadas en 3D (RT3D), y búsqueda de crecimiento inorgánico para acelerar los ingresos.

En 2024, la unidad principal XR de Virtualware registró unas ventas de 4,20 millones de euros, un 13,5% más que en 2023.

El beneficio aumentó un 750%, hasta 544.000 euros.

Los servicios por suscripción representaron el 41%

de los ingresos totales. Los ingresos de VIROO XRaaS pasaron de 590.555 euros en 2022 a 1.288.060 euros en 2023, alcanzando los 1.725.719 euros a finales de 2024 y marcando un aumento del 192% en dos años.

VIROO, el producto estrella de Virtualware, es una solución XR lista para usar que ofrece múltiples aplicaciones listas para usar a los usuarios y herramientas para que los desarrolladores creen y distribuyan sus propias aplicaciones XR, de simulación y de gemelos digitales personalizadas y multiusuario, al tiempo que garantiza la seguridad, la escalabilidad y el rendimiento.

“Seguimos comprometidos con el crecimiento sostenible al tiempo que invertimos en tecnología. Una vez más, hemos logrado una expansión de dos dígitos al tiempo que reforzamos nuestra capacidad de innovación y nuestra presencia en nuevos mercados. Estos resultados validan nuestro plan estratégico”, dijo Unai Extreño (CEO y Fundador de Virtualware).

A principios de 2024, Virtualware puso en marcha un Plan Estratégico para ampliar su presencia en Norteamérica en los próximos tres años. Las ventas en Norteamérica representaron el 36% de los ingresos totales en

2024. La empresa sigue creciendo en la región, con ampliaciones de equipos en Orlando (Estados Unidos) y Toronto (Canadá), y 10 nuevos socios de canal.

El acuerdo de colaboración estratégica establecido con HTC VIVE en octubre de 2024 permite ahora que la tecnología XR de Virtualware entre en el mercado estadounidense a través de la red de distribución de HTC. Recientemente, ambas empresas inauguraron su primer laboratorio de simulación empresarial en la sede de HTC VIVE Americas en Berkeley, California, lo que refleja su misión compartida de acelerar la adopción de tecnologías inmersivas en el mercado americano.

En Canadá, la empresa se asoció con Invest WindsorEssex y Nexstar Energy en un programa de formación técnica de 3,5 millones de euros para profesionales de la fabricación de baterías, apoyado por el gobierno canadiense. Virtualware desempeña un papel esencial en este programa de asociación aportando a su experiencia en tecnología inmersiva. Como socio del programa, la empresa diseñará e impartirá módulos de formación en RV de vanguardia en una sala de realidad virtual diseñada a medida para la formación práctica, todo ello con tecnología VIROO.

# 04.2\_

## Análisis de ingresos

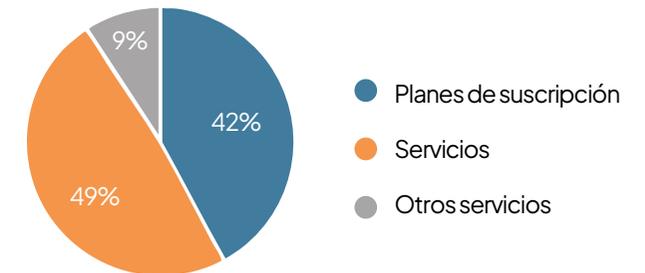
Los ingresos de 2024 ascendieron a 4,20 millones de euros, desglosados del siguiente modo: Planes de suscripción (1,77 millones de euros), Servicios (2,04 millones de euros) y Otros servicios (0,39 millones de euros).

Los planes de suscripción corresponden a los planes de suscripción de la plataforma VIROO y SIMUMATIK. Los servicios corresponden a todos aquellos desarrollos de servicios asociados a nuestros planes de suscripción:

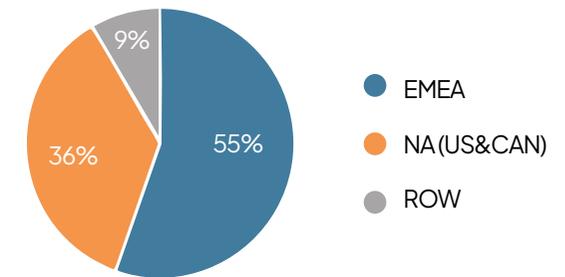
- Servicios asistidos: Puesta en marcha, modernización y otros servicios
- Hardware: VIROO Rooms, equipamiento de hardware VIROO para VIROO Rooms
- Contenidos: Desarrollos de contenidos VIROO y SIMUMATIK

Otros servicios corresponden a proyectos no vinculados a VIROO ni SIMUMATIK.

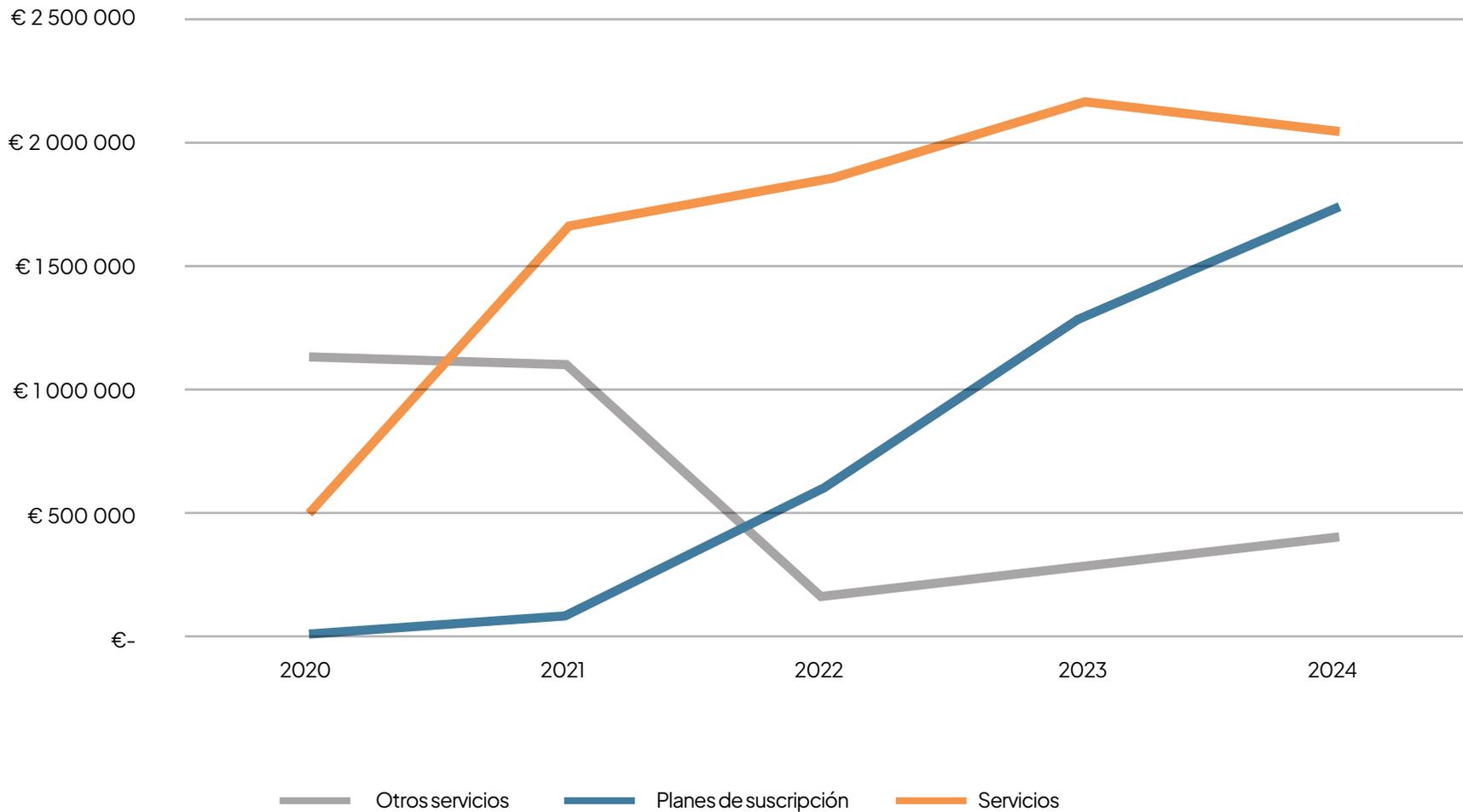
### Ingresos



### Ingresos por zona geográfica



## Desglose de los ingresos de Virtualware



**Cabe destacar que durante los últimos años la empresa ha conseguido pivotar de un modelo de ingresos basado en el desarrollo de proyectos a medida (Otros servicios) a un modelo basado en SaaS (planes y servicios de suscripción).**

# PERSONAS

50

01\_ Modelo organizativo

02\_ Éxito del equipo

---

# 05.1\_

## Modelo organizativo

El modelo organizativo de la empresa se basa en tres principios fundamentales.

### Autogestión

Virtualware es una organización horizontal centrada en ejecutar, crear e innovar. La jerarquía, la autoridad y el control tradicionales se sustituyen por autonomía, confianza y transparencia para fomentar la innovación. La autonomía, definida como la capacidad de asumir la responsabilidad de las propias acciones, es un motor clave de la motivación personal. Uno de los pilares básicos de la autogestión es la formación de equipos autónomos, estructurados en torno a funciones dinámicas y normas transparentes.

### Liderazgo

El liderazgo está integrado en todos los niveles. Se espera que cada persona de Virtualware actúe como líder en su respectiva área de influencia. La empresa funciona como un colectivo de individuos que encarnan y defienden sus principios de liderazgo, garantizando la correcta ejecución del modelo empresarial.

Estos principios de liderazgo sirven de guía para la toma de decisiones, la comunicación y las interacciones cotidianas, tanto dentro de la empresa como en los compromisos con las partes interesadas. Definen cómo se gestionan las relaciones internas y externas y configuran la identidad de Virtualware.

## **Creatividad y disciplina**

El objetivo es combinar los puntos fuertes de la creatividad y la disciplina, entendiendo por disciplina el respeto y la observancia de las normas, así como el cumplimiento de lo acordado y decidido.

Los aspectos clave de este principio incluyen:

**1. Cultivar una cultura de responsabilidad y libertad dentro de un marco operativo bien definido.**

**2. Fomentar la autodisciplina a todos los niveles.**

**3. Evitar la confusión entre autodisciplina y burocracia o tiranía del control.**

**4. Mantener claro el “concepto de negocio” y perfeccionarlo periódicamente para eliminar ineficiencias.**



---

## 05.2\_ Éxito del equipo

Somos un equipo con perfiles diversos, que incluye personas programadoras, ingenieras, técnicas, economistas, artistas, gestoras de proyectos, entre otras, con el compromiso compartido de liderar la revolución inmersiva en el mundo empresarial.

Virtualware se compromete a atraer y retener a los mejores talentos, así como a inspirar a las nuevas generaciones para que desarrollen su carrera profesional en nuestro sector.



92%

SATISFACCIÓN GENERAL  
(UNA CALIFICACIÓN DE 4 O 5)

8,41 sobre 10

ÍNDICE DE FELICIDAD

4,12%

TASA DE ROTACIÓN ANUAL  
(6,81% EL AÑO ANTERIOR)

+40

ÍNDICE ENPS

7,5 years

ANTIGÜEDAD MEDIA  
EN LA EMPRESA

En Virtualware, contamos con una serie de medidas que incluyen:

- Flexibilidad horaria
- Teletrabajo
- Apoyo a certificaciones
- Días extra de vacaciones
- Feedback 360° dentro y entre equipos
- Planes de acción individuales y de equipo para la mejora de competencias
- Evaluaciones semestrales y anuales personalizadas, entre otras

Estas medidas tienen como objetivo garantizar la continuidad de nuestros empleados, atender sus inquietudes y necesidades, fomentar la conciliación y la participación, y crear un clima de confianza.

Algunos datos de 2024:

77%

Hombres

23%

Mujeres

39

Edad media de los empleados

95%

Con contrato indefinido

47%

De los empleados tiene más de 5 años de experiencia en el sector

98%

Cuenta con estudios superiores

840

Horas de formación continua y sesiones de transferencia de conocimientos



# 06

# SOSTENIBILIDAD Y RESPONSABILIDAD SOCIAL EMPRESARIAL

# 06.1\_

## Resumen informe de sostenibilidad



**A lo largo de 2024, el Comité de Sostenibilidad ha puesto en marcha importantes iniciativas para reforzar el compromiso ESG de Virtualware:**

- Proceso de certificación B Corp: Solicitud presentada y alineación de prácticas internas.
- Informe sobre la igualdad entre hombres y mujeres: Seguimiento y mejora continuos del equilibrio entre hombres y mujeres en la plantilla.
- Formación en gestión de conflictos: Formación de los empleados en técnicas de resolución de conflictos.
- Cultura empresarial: Acogida de estudiantes del programa Egin eta Ekin de que apoya el emprendizaje entre la juventud.
- Medidas de protección de datos: Asociación con Gesducon para la eliminación segura de documentos.
- Bienestar de los empleados: Introducción de un seguro médico gratuito, auriculares con cancelación de ruido y mayor frecuencia en la entrega de fruta.
- Eficiencia energética: Sistema de climatización de oficinas optimizado para reducir el consumo de energía.
- Asociaciones sostenibles: Compromisos renovados con denBBora y Bai Sarea para la conciliación de la vida laboral y familiar y la igualdad de género.
- Campañas de sensibilización: Participación en actos clave como el Día Internacional de la Mujer en la Ciencia y el Mes del Orgullo.

# INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO

01\_ Proyectos regionales de I+D  
02\_ Proyectos europeos

# 07

---

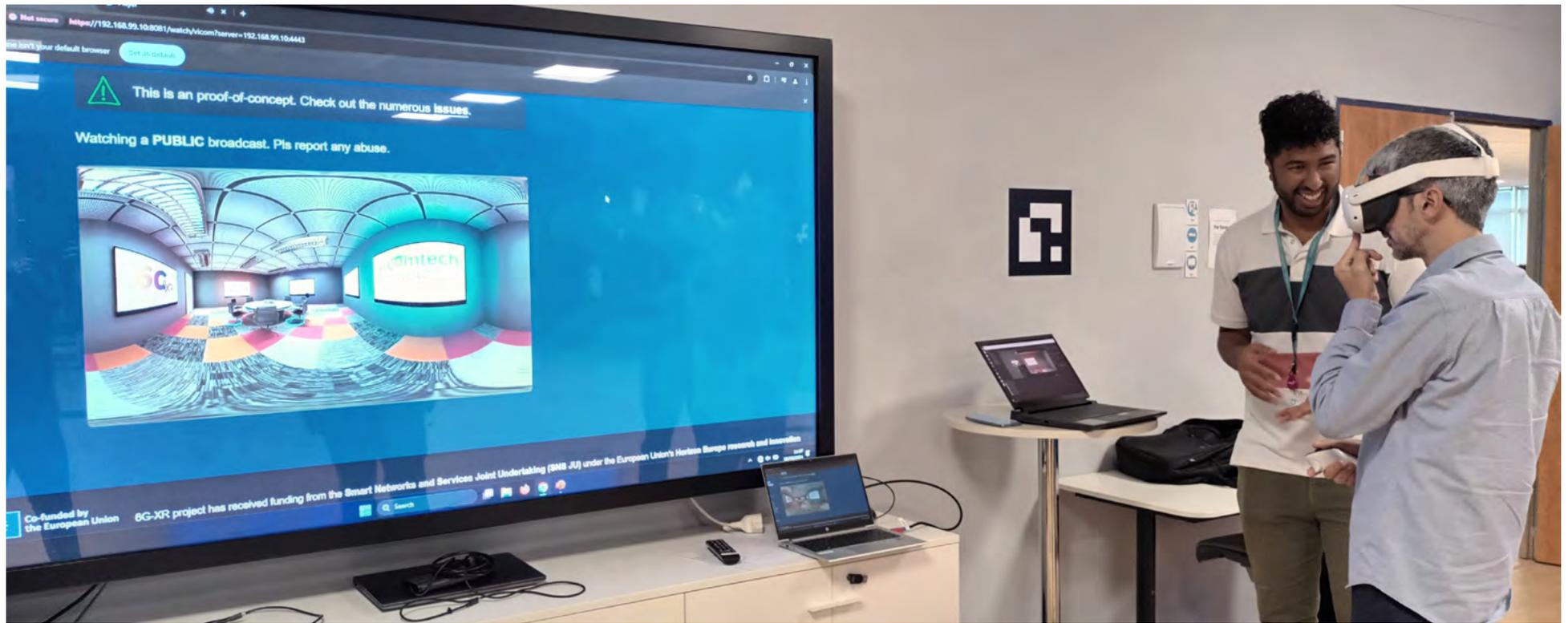
# 07\_

## Investigación y desarrollo

En Virtualware, la innovación impulsa nuestro liderazgo en la industria de XR industrial. A través de nuestro compromiso con la Investigación, el Desarrollo y la Innovación (I+D+i), nos anticipamos a las tendencias del mercado y a las necesidades de nuestra clientela, ofreciendo soluciones de vanguardia que convierten los retos en oportunidades. Este enfoque no sólo aborda las demandas actuales, sino que también establece nuevos estándares de calidad y eficiencia, garantizando que nuestros clientes se mantengan a la vanguardia en la adopción de tecnologías innovadoras.

Proyectos de I+D en los que participamos actualmente:





# 07.1\_

## Proyectos regionales de I+D

### RemoteXR (2024–2025)

El objetivo principal del proyecto es diseñar, desarrollar y validar un sistema de orquestación de renderizado remoto para contenidos XR. Para que el proyecto tenga éxito, es esencial alcanzar varios objetivos tecnológicos:

- Virtualización y optimización de recursos
- Renderizado remoto de baja latencia
- Control a distintos niveles

### IMEKIRU (2024–2025)

El proyecto IMEKIRU es un Simulador Quirúrgico de Realidad Virtual basado en el uso de modelos anatómicos 3D precisos creados a partir de imágenes médicas. Este simulador permitirá tanto la planificación como el entrenamiento en la intervención quirúrgica sobre un modelo digital de un paciente cuyo órgano o modelo 3D ha sido previamente obtenido mediante técnicas de segmentación, reconstrucción y post-procesado de imágenes médicas 2D.

# 07.2\_

## Proyectos europeos

### MASTER – Ecosistema de realidad mixta para la enseñanza de la robótica en entornos industriales.

El proyecto MASTER se centra en el desarrollo de una plataforma XR abierta para mejorar la formación en robótica en la fabricación, integrando funciones para entornos robóticos seguros, aplicaciones flexibles y mecanismos de interacción avanzados como el control basado en la mirada. Fomenta la colaboración mediante dos convocatorias abiertas a empresas y al sector educativo para mejorar la plataforma y crear contenidos educativos.

La primera convocatoria abierta invitaba a las empresas a aportar tecnologías y funcionalidades adicionales a la plataforma, para ampliar sus capacidades y fomentar la innovación.



El periodo de presentación de solicitudes para la primera convocatoria abierta se extendió del 18 de marzo al 31 de mayo de 2024, seguido de la fase de evaluación y selección del 1 de junio al 31 de julio de 2024. La preparación del contrato tuvo lugar entre el 1 de agosto y el 30 de septiembre de 2024. El periodo de ejecución comenzó en noviembre de 2024 y se prolonga hasta julio de 2025.

El proyecto tiene como objetivo reforzar la adopción de XR en la formación en robótica, apoyando el cambio a la Industria 4.0. En 2024, se realizaron avances en la integración de la tecnología y las pruebas con los sectores de la industria y la educación. // HORIZON Action Grant Based on HORIZON-CL4-2022-HUMAN-01-19.

### LCAMP (2022– 2027)

PLATAFORMA DE FABRICACIÓN AVANZADA CENTRADA EN EL ALUMNO

Los objetivos estratégicos de LCAMP son desarrollar mecanismos para definir las competencias del futuro, itinerarios de aprendizaje personalizados para los estudiantes y reconocer las microcredenciales aplicables.

Esto implica la creación de un Observatorio de tendencias futuras centrado en la fabricación avanzada, el establecimiento de una Comunidad de Innovación Abierta, la puesta en marcha de una Factoría de Aprendizaje Colaborativo, la promoción de sinergias con otras iniciativas de la UE y garantizar que la plataforma LCAMP sea autosostenible.

Financiado por la Unión Europea.



---

Este documento se proporciona únicamente con fines informativos y no constituye, ni debe ser interpretado como, una oferta de venta, intercambio o adquisición, o una invitación de ofertas para adquirir valores de cualquiera de las compañías mencionadas en él, ni para contratar ningún producto financiero. Cualquier decisión de compra o inversión en valores o contratación de cualquier producto financiero debe ser efectuada única y exclusivamente sobre la base de la información puesta a disposición a tales efectos por la compañía en relación con cada cuestión específica.

Este documento contiene o puede contener manifestaciones sobre intenciones, expectativas, estimaciones de futuro o previsiones de Virtualware 2007, S.A. ("Virtualware" o "Compañía") o de su dirección a la fecha del mismo y referidas a diversos aspectos de su actividad, como la evolución del negocio y los resultados de la entidad. Dichas manifestaciones responden a nuestras intenciones, expectativas, estimaciones de futuro o previsiones, por lo que determinados riesgos, incertidumbres y otros factores pueden ocasionar que las decisiones finales o los resultados difieran de las intenciones, expectativas, estimaciones de futuro o previsiones. Entre estos factores se incluyen, sin carácter limitativo, (1) la situación de mercado, factores macroeconómicos, directrices regulatorias, políticas o gubernamentales, (2) movimientos en los mercados de valores nacionales e internacionales, tipos de cambio y tipos de interés, (3) presiones competitivas, (4) cambios tecnológicos, y (5) alteraciones en la situación financiera, capacidad crediticia o solvencia de nuestros clientes, deudores o contrapartes en general. Estos factores podrían condicionar y determinar finalmente que lo que ocurra en realidad no se corresponda con las intenciones, expectativas, estimaciones de futuro o previsiones manifestada en este documento y otros pasados o futuros, incluyendo los remitidos a las entidades reguladoras. Virtualware no se obliga a revisar el contenido de este documento, ni de ningún otro, tanto en el caso de que los acontecimientos no se correspondan de manera completa con lo aquí expuesto, como en el caso de que los mismos conduzcan a cambios en las intenciones, expectativas, estimaciones de futuro o previsiones manifestadas en este documento y otros pasados o futuros. Lo expuesto en esta declaración debe ser tenido en cuenta por todas aquellas personas o entidades que puedan tener que adoptar decisiones sobre la base de este documento o elaborar o difundir opiniones relativas al mismo. Se advierte que el presente documento puede contener información no auditada o resumida. El contenido de este documento es confidencial y no puede ser revelado o distribuido a terceros distintos de sus destinatarios originales, ya sea total o parcialmente, sin consentimiento de Virtualware.

VIRTUALWARE 

