La evolución de las pantallas táctiles en Renault: Una historia de ergonomía y diseño

Motor | 05/08/2024



Al igual que los teléfonos inteligentes, las pantallas táctiles de los vehículos se han vuelto más receptivas a lo largo de los años

Desde la comercialización de la cuarta generación de Clio y Zoe en 2012, los vehículos Renault han integrado en el centro del salpicadero una pantalla multimedia táctil. Inicialmente de tamaño pequeño y con funciones básicas como navegación y ajustes de audio, estas pantallas han evolucionado significativamente con la rápida transformación de la tecnología digital. Hoy en día, la pantalla doble openR, unificada en forma de L invertida, se ha convertido en el estándar de diseño, ergonomía e innovación en modelos como el Scenic E-Tech 100% eléctrico y el Austral. Los diseñadores de Renault se anticipan constantemente a las necesidades de los clientes y las tendencias para crear pantallas adecuadas en cada momento.

Los inicios de la revolución táctil

A principios de los años 2000, las pantallas GPS y multimedia comenzaron a reemplazar las radios tradicionales en la mayoría de los vehículos modernos. En un principio, se controlaban mediante mandos físicos. Sin embargo, con los avances tecnológicos y una mejor ergonomía, estas pantallas pasaron a ser táctiles.

Stéphane Maiore, responsable de diseño interior de Renault, recuerda: "Renault empezó a desarrollar pantallas táctiles allá por el año 2007, durante la fase de diseño de Clio IV. Al principio, fue difícil convencer a los dirigentes de pasar a la tecnología táctil. Por eso, durante mucho tiempo se mantuvo el control mediante rueda."

El primer paso hacia la modernidad

En 2013, con la llegada al mercado de Clio IV y Zoe, Renault presentó sus primeros modelos equipados con una pantalla táctil central de 7". Esta pantalla permitía al conductor controlar el sistema multimedia R-Link y acceder a los ajustes del coche, la radio y la navegación de forma centralizada, todo al alcance de la mano. Antes de una transición total a las pantallas táctiles, se mejoró el joystick que servía para controlar las pantallas no táctiles, añadiendo un eje multidireccional para facilitar la navegación en la interfaz multimedia R-Link. Esta mejora se ofreció en modelos como el Scénic XMOD y la gama Megane.

Adopción de la tecnología táctil

A medida que las pantallas táctiles se hicieron más comunes, Renault adaptó sus diseños para que los usuarios pudieran mantener los hábitos adquiridos con sus teléfonos móviles y tablets. "Muy pronto se impuso el paso del joystick a lo táctil para que los usuarios pudieran mantener hábitos ya incorporados con sus teléfonos móviles o tablets", explica Marc Pinel, responsable de diseño de experiencia avanzada de Renault.

Innovación continua y adopción de la verticalidad

Al igual que los teléfonos inteligentes, las pantallas táctiles de los vehículos se volvieron más receptivas y potentes, con procesadores y memorias mejorados. En términos de forma, 2014 marcó un gran cambio con la quinta generación de Renault Espace, que introdujo una pantalla táctil vertical de 8,7", ofreciendo una experiencia similar al uso de un teléfono inteligente. Este cambio se extendió rápidamente a toda la gama, con modelos como Megane IV, Koleos II, Clio V y Captur II adoptando esta disposición vertical.

Doble pantalla openR: la cúspide de la experiencia

Anticipándose a las tendencias digitales, los diseñadores de Renault desarrollaron la "doble pantalla todo en uno" en forma de L invertida, integrada en el salpicadero y orientada al conductor. Este concepto se probó en modelos conceptuales como TreZor, Symbioz y Morphoz, y se implementó por primera vez en 2022 en el Megane E-Tech 100% eléctrico. La pantalla openR, compuesta por un monitor vertical de 12" y uno horizontal de 12,3", abarca una superficie de 774 cm² y centraliza tanto el sistema de conducción como el multimedia.

El sistema operativo openR link simplifica los menús y la navegación en pantalla, reduciendo el número de operaciones y proporcionando un acceso instantáneo a las funciones esenciales. Este avance en la ergonomía interior del automóvil libera al usuario de obstáculos innecesarios.

La experiencia del cliente como motor de innovación

La verdadera revolución de la pantalla openR radica en comprender y atender las necesidades del usuario. Durante el desarrollo del Megane E-Tech 100% eléctrico y la pantalla openR, se realizaron pruebas con usuarios reales, recopilando comentarios valiosos para adaptar los desarrollos según un proceso de mejora continua.

Marc Pinel destaca que muchos clientes preferían la comodidad de sus teléfonos inteligentes, lo que llevó a integrar estas aplicaciones habituales en el ecosistema del coche, ofreciendo una experiencia de conducción más cercana a la de nuestros dispositivos y, sobre todo, un uso muy cómodo.

El futuro de las pantallas en los vehículos Renault

La doble pantalla openR, símbolo de innovación, no necesariamente se adapta a todas las necesidades y vehículos. En el nuevo Renault 5 E-Tech 100% eléctrico, las pantallas vuelven a un posicionamiento horizontal para ser coherentes con su diseño interior y garantizar la ergonomía. El Renault Grand Koleos, presentado recientemente en el mercado coreano, introduce una singular pantalla panorámica de tres monitores, extendiéndose hasta el pasajero para integrarlo plenamente en la experiencia multimedia a bordo.

"La pantalla puede ser una fuente de distracción, de ahí la importancia de su ubicación. Por eso, la próxima generación de pantallas priorizará la seguridad, para minimizar las molestias en la visión periférica", comenta Marc Pinel. La adaptación constante de las pantallas a los desarrollos digitales garantizará una experiencia de usuario óptima y segura.

El futuro de los puestos de conducción se perfila en una búsqueda perpetua de innovación, adaptación y seguridad, al servicio de una experiencia de conducción cada vez más ergonómica, fluida e intuitiva. Tal vez, en un futuro no muy lejano, será necesario ocultar las pantallas para conciliar accesibilidad y discreción.

Autor: Redacción