

ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ -ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΟΝ ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΟ ΤΟΜΕΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑ 4.0

Λέξεις κλειδιά: Εικονική πραγματικότητα στον Τουρισμό.

Υπόβαθρο μελέτης περίπτωσης

Γενικό υπόβαθρο για το στοιχείο που αφορά η εφαρμογή που έχει επιλεγεί στο πλαίσιο της Βιομηχανίας 4.0

Η εικονική πραγματικότητα είναι μία εμπειρία ηλεκτρονικής εξομοίωσης όπου πραγματοποιείται προσεγγιστική μίμηση σε μία διαδικασία ή σε μια ενέργεια. Η εμπειρία μπορεί να είναι παρεμφερής ή εντελώς διαφορετική από την πραγματικότητα.

Η εικονική πραγματικότητα έχει πολλές εφαρμογές στην διασκέδαση (π.χ. ηλεκτρονικά παιχνίδια - video games), στην εκπαίδευση και την κατάρτιση (πχ προσομοιωτές πτήσης και οδήγησης οχημάτων), στη δημιουργία αρχιτεκτονικών σχεδίων (εικονικά μοντέλα κτιρίων), στην υγεία (εικονική έκθεση σε θεραπείες), ψηφιακό marketing (πχ χρήση εικονικής πραγματικότητας για να παρουσιάζει πώς ένα προϊόν θα ταιριάζει στο σπίτι του καταναλωτή), στην πολιτιστική κληρονομιά και αρχαιολογία (τριασδιάσταση εικονική ανακατασκευή αρχαιολογικών χώρων).

Η εικονική πραγματικότητα χρησιμοποιεί, είτε κράνη εικονικής πραγματικότητας, η περιβάλλοντα πολλαπλών προβολών (ειδικά σχεδιασμένα δωμάτια με πολλαπλές μεγάλες οθόνες που δημιουργούν ρεαλιστικές εικόνες), ήχους και άλλες αισθήσεις που προσομοιώνουν την φυσική παρουσία του χρήστη σε ένα εικονικό περιβάλλον.

Ένα άτομο που χρησιμοποιεί εξοπλισμό εικονικής πραγματικότητας, είναι ικανό να βλέπει γύρω του έναν τεχνητό κόσμο, να κινείται μέσα σε αυτόν και να αλληλοεπιδρά με εικονικά στοιχεία και αντικείμενα.

Εισαγωγή στην μελέτη περίπτωσης και στην ανάπτυξή της μέσα στην Βιομηχανία 4.0

Η εικονική πραγματικότητα χρησιμοποιείται ευρύτατα στην βιομηχανία του τουρισμού προκειμένου να προωθήσει την εμπειρία ενός προορισμού στους επισκέπτες. Η εμπειρία είναι μια εμπειρία 360°, όπου ο χρήστης μπορεί να κοιτάξει πάνω κάτω δεξιά και αριστερά σαν να ήταν παρών σε ένα αξιοθέατο. Ένας επισκέπτης, μπορεί να χρησιμοποιήσει τις εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας για να επισκεφτεί ένα μουσείο μία γκαλερί τέχνης ή ένα ιστορικό μνημείο.

Η εμπειρία, μπορεί να είναι αυτή της παρακολούθησης μιας ξενάγησης μέσα σε ένα οινοποιείο, μαθημάτων μαγειρικής παραδοσιακής κουζίνας, ή παραδοσιακού προορισμού, την δημιουργία αντικειμένων όπως πηλίνα ή χειροτεχνήματα.

Η τεχνολογία εικονικής πραγματικότητας μπορεί να εφαρμοστεί στον ξενοδοχειακό τομέα με το να προσφέρει στους δυνητικούς επισκέπτες την εμπειρία εικονικής παραμονής σε ένα δωμάτιο και να βοηθήσει στο να πάρουν την απόφαση για την κράτηση για ένα χώρο που καλύπτει τις ανάγκες τους. Η Ε.Π. μπορεί να βοηθήσει τους επισκέπτες να οργανώσουν τα

Μελέτη περίπτωσης

μέρη που επιθυμούν να επισκεφτούν, να βρουν προορισμούς πιο εύκολα και να πάρουν αποφάσεις ποια μέρη να επιλέξουν για να ξεναγηθούν.

Εξαιτίας της επιδημίας του Covid-19, τα ταξίδια είχαν σταματήσει και η Ε.Π. έδωσε την ευκαιρία σε πολλούς ανθρώπους να επισκεφτούν μουσεία και τοποθεσίες που θα επισκέπτονταν με φυσική παρουσία.

Πολλά μουσεία παγκοσμίως, είχαν προσφέρει δωρεάν περιηγήσεις κατά την διάρκεια του Lockdown, όπου ήταν αδύνατο το ταξίδι από το μία χώρα στην άλλη.

Μελέτη περίπτωσης και στοιχεία Βιομηχανίας 4.0 Περιληπτική Απεικόνιση.



Μελέτη περίπτωσης

ΤΟ ΣΤΟΙΧΕΙΟ – ΕΠΙΚΕΦΑΛΙΔΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗ Ε.Π. ΓΙΑ ΤΗΝ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑ 4.0

Project No. 2019-1-PL01-KA202-064936

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Μελέτη περίπτωσης

Το στοιχείο που εξετάζεται για την εφαρμογή της Βιομηχανίας 4.0



OCULUS

Η OCULUS είναι μία θυγατρική εταιρεία του Facebook που εξειδικεύεται στην παραγωγή εξοπλισμού κεφαλής εικονικής πραγματικότητας.

Το 2020 η εταιρεία μετονομάστηκε σε Facebook connect και η ομάδα Ε.Π. μετονομάστηκε σε Εργαστήρια Πραγματικότητας Facebook.

Η εταιρεία παράγει δύο βασικά μοντέλα τα “Quest” και “Quest II”, που μπορούν χρησιμοποιηθούν για παιχνίδια, ιατρική εκπαίδευση, στρατιωτική εκπαίδευση, ταξιδιωτικές εμπειρίες, εικονικά ταξίδια κτλ. Μία από τες εφαρμογές των OCULUS, το “Space Explorers” προσφέρει την δυνατότητα σε χρήστες να ζήσουν την νέα εποχή εξερεύνησης του διαστήματος και να μάθουν περισσότερα για τον πλανήτη, τον γαλαξία, και το σύμπαν μέσα από τις αποστολές αστροναυτών της NASA.

Ομάδα στόχος εφαρμογής

Επιχειρηματίες της τουριστικής βιομηχανίας, Ειδικοί ανάπτυξης εφαρμογών πληροφορικής, υπεύθυνοι ταξιδιών και διευθυντές μουσείων

Πηγές :

https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_reality
https://en.wikipedia.org/wiki/Oculus_VR

Περαιτέρω Βιβλιογραφία:

<https://www.oculus.com/>