

REALITATE VIRTUALĂ – APLICAȚIE ÎN SECTORUL TURISMULUI PENTRU INDUSTRIA 4.0

Cuvinte cheie: Realitatea virtuală în turism

Contextul studiului de caz

Contextul general al elementului care se aplică în cadrul aplicației selectate în contextul Industriei 4.0.

Realitatea virtuală este o experiență simulată digital în care un proces sau o operație sunt aproximativ imitate. Această experiență poate fi similară sau complet diferită de realitate.

VR are multe aplicații în divertisment (de exemplu, jocuri video), în educație și formare (de exemplu, simulatoare de zbor și vehicule), proiectare arhitecturală (de exemplu, modele virtuale de clădiri), îngrijire a sănătății (de exemplu, terapie de expunere la realitate virtuală), marketing digital (utilizarea VR). pentru a arăta cum se va potrivi un produs în casele consumatorilor), patrimoniul și arheologia (adică reconstrucția 3d a siturilor arheologice).

Realitatea virtuală folosește fie căști de realitate virtuală, fie medii multi-proiectate (săli special concepute cu mai multe ecrane mari pentru a genera imagini realiste), sunete și alte senzații care simulează prezența fizică a unui utilizator într-un mediu virtual.

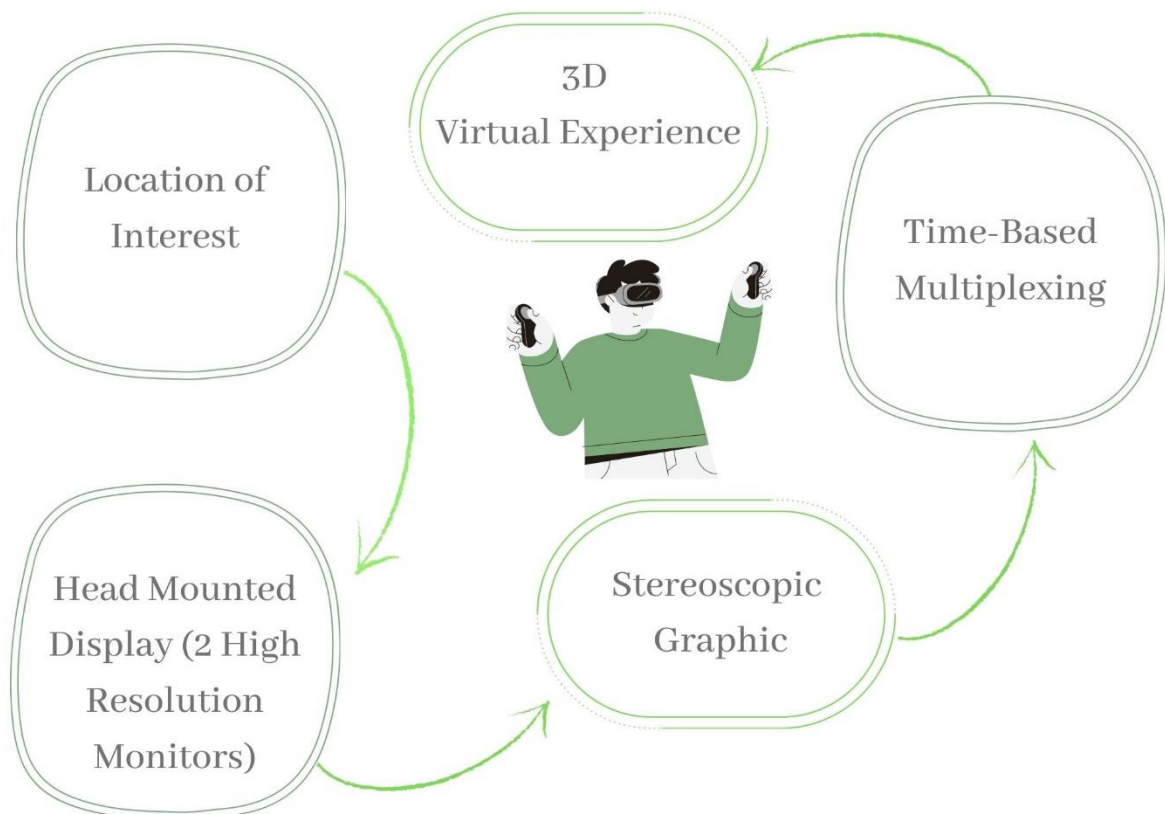
O persoană care utilizează echipamente de realitate virtuală este capabilă să privească în jurul lumii artificiale, să se miște în ea și să interacționeze cu caracteristici sau obiecte virtuale.

Introducere în studiul de caz și implicarea acestuia în industria 4.0.

Realitatea virtuală este folosită frecvent în industria turismului pentru a îmbunătăți experiența vizitatorilor unei destinații. Experiența este cea a unei experiențe 360°, în care utilizatorul poate privi în jos, în sus, în dreapta și în stânga, de parcă ar fi prezent la un site de interes. Un vizitator poate folosi aplicații VR pentru a vizita un muzeu, o galerie de artă, un monument istoric. Experiența poate fi aceea de a participa la un tur ghidat printr-o podgorie, un curs de gătit tradițional sau o destinație, realizarea de artefacte precum ceramică, obiecte de artizanat etc. Tehnologia VR poate fi folosită și în sectorul hotelier pentru a oferi o experiență de cameră de hotel. potențiali oaspeți și ajutați-i să ia o decizie de rezervare care să le satisfacă nevoile individuale. VR poate ajuta vizitatorii să planifice locurile pe care doresc să le viziteze într-o destinație, să găsească locații mai ușor și să ia decizii cu privire la reperiile pe care să le viziteze.

Din cauza pandemiei de Covid19, călătoriile s-au oprit, iar experiența VR a oferit multor oameni șansa de a vizita muzee și locuri pe care altfel le-ar fi vizitat prin prezența fizică. Multe muzee din întreaga lume au oferit tururi VR gratuite în lunile de izolare și când călătoria dintr-o țară în alta a fost imposibilă.

Studiul de caz și elementele industriei 4.0: o imagine de ansamblu



ELEMENTUL – TITLU TEMATIC APLICAȚIE ÎN VR PENTRU INDUSTRIA 4.0

Elementul explorat în aplicația Industria 4.0.



OCULUS

OCULUS este o companie subsidiară a Facebook care este specializată în producerea de căști de realitate virtuală. În 2020, compania a fost redenumită „Facebook Connect”, iar echipa VR a fost redenumită „Facebook Reality Labs”.

Compania produce două modele principale „Quest” și „Quest II”, care pot fi utilizate în diverse sectoare, cum ar fi jocurile de noroc, pregătirea medicală, pregătirea militară, experiența vizitatorilor, tururi virtuale etc.

Una dintre aplicațiile Oculus „Space Explorers” oferă utilizatorilor posibilitatea de a trăi noua eră a explorării spațiului. „Space Explorers” le permite utilizatorilor să învețe mai multe despre planeta noastră, galaxie și univers, asistând la misiunile astronauților NASA..

Publicul țintă al aplicației

Antreprenori din industria turismului, dezvoltatori de software IT, Tour Operatori, Manageri de Muzei etc.

Resurse folosite:

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

Lectură suplimentară:

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