***BRIDGES è ora pronta per il lancio sul mercato***

**TUTTO PRONTO PER LA PIATTAFORMA BRIDGES:**

**ESPERIENZA IMMERSIVA IN EXTENDED REALITY PER L'ADDESTRAMENTO DEI VIGILI DEL FUOCO E L'EDUTAINMENT NEI MUSEI**

***La soluzione immersiva BRIDGES è stata implementata e testata con successo in aeroporti internazionali e musei, dimostrando un'impressionante adattabilità per supportare***

***il mondo della formazione industriale e animare l'edutainment***

**Bridges per la formazione industriale di vigili del fuoco e primi soccorritori**

Come può l’eXtended Reality rivoluzionare la formazione dei vigili del fuoco? Abbiamo visto in azione gli aeroporti di **Berlino (Flughafen Berlin Brandenburg-BER)** e **Atene (Aeroporto Internazionale di Atene)**, dove la piattaforma BRIDGES è stata sviluppata, testata e implementata con successo.

Nonostante tutte le precauzioni, il lavoro di preparazione dei vigili del fuoco presenta numerosi rischi: nelle simulazioni classiche di spegnimento degli incendi c'è un possibile danno all'ambiente (a causa della combustione di materiali tossici) e come non menzionare il rischio di un incidente alle persone coinvolte. Oltre alle preoccupazioni sulla sicurezza, l'aspetto economico è di grande importanza poiché la formazione spesso richiede costose ricostruzioni di edifici, veicoli, ecc. per rendere le simulazioni il più realistiche possibile. Ecco che la piattaforma **BRIDGES fornisce una soluzione praticabile, consentendo simulazioni a basso costo che riducono la necessità di ricostruzioni fisiche**.

Che cosa mette in pratica la piattaforma BRIDGES per i vigili del fuoco che lavorano nell'ambiente aeroportuale? Fornisce loro un ambiente immersivo in cui possono misurare il loro livello di preparazione e l'efficienza della risposta in una situazione critica e pericolosa, come un incendio che divampa su un aereo.

**La piattaforma permette a 4 vigili del fuoco di partecipare in contemporanea alla simulazione all'interno di un aereo in fiamme, interagendo tra loro**, coordinando e distribuendo le attività come nella realtà. Il sistema ricostruisce fedelmente lo spazio interno di un aeromobile **e mette i vigili del fuoco di fronte a pericoli improvvisi: fiamme che si accendono improvvisamente, passeggeri da salvare e visibilità limitata a causa della densità elevata del fumo.** Inoltre, simula anche le risposte in tempo reale dei sistemi dell'aeromobile, tra cui la soppressione degli incendi, la circolazione dell'aria e l'illuminazione, permettendo ai vigili del fuoco di allenarsi in un ambiente realistico.

Tutto questo è possibile grazie a tecniche di motion tracking, computer vision e algoritmi di apprendimento automatico che permettono di simulare azioni e reazioni realistiche di tutti gli elementi coinvolti nella simulazione. BRIDGES fornisce inoltre una postazione di controllo per gestire le impostazioni dell'ambiente virtuale e monitorare i parametri vitali e le prestazioni dei vigili del fuoco.

La piattaforma è progettata per fornire dati in tempo reale e registrazione video. I dati e i video raccolti tramite la postazione di controllo possono essere successivamente utilizzati per avere un feedback sulla prestazione e sul comportamento dei vigili del fuoco: uno strumento utile per preparare le persone quando il gioco diventa reale.

La piattaforma BRIDGES è stata sviluppata da un consorzio di 9 partner - capofila è il gruppo italiano Maggioli, la comunicazione è curata da **Fondazione Sistema Toscana -**con il finanziamento del programma di ricerca e innovazione Horizon 2020 dell'Unione Europea, nell'ambito dell'accordo di sovvenzione n. 952043.

**Con BRIDGES l’Extended Reality al servizio anche del mondo della cultura**

Vediamo cosa succede nel caso dei musei. Progettata e testata presso la **Fondazione del Mondo Ellenico di Atene**, la piattaforma BRIDGES ha dimostrato di avere il potenziale per consentire il riutilizzo creativo dei contenuti storici, per avvicinarli al pubblico, anche a quello dei più giovani.

Ogni museo può personalizzare l'esperienza di realtà estesa da offrire al pubblico, in base alle proprie specificità e al proprio contenuto. Con la piattaforma BRIDGES, la Fondazione del Mondo Ellenico ad Atene ha offerto ai visitatori e alle visitatrici l'esperienza di **vivere in una casa ateniese antica in modo multisensoriale**, dando al pubblico un livello senza precedenti di comprensione delle usanze e delle pratiche del tempo. Grazie a tecnologie d'avanguardia, il pubblico vive **un'esperienza realistica e immersiva** che non avrebbe potuto altrimenti ottenere.

L'esperienza è accessibile a un massimo di **5 partecipanti alla volta**, che indossano i panni degli avatar, ovvero persone dell'antica Grecia, le cui caratteristiche sono state attentamente ricostruite da studiosi e studiose dell'Antica Grecia. I partecipanti sono invitati a entrare nella casa di Ergochares e muoversi liberamente nello spazio, anche su più piani.

La piattaforma BRIDGES ha reso possibile la full immersion dei visitatori e visitatrici **che possono esplorare la casa e interagire con i suoi oggetti in modo più naturale**, senza vincoli e senza dover tenere in mano cursori che rischierebbero di limitare la naturalezza dei movimenti e la possibilità di interagire con le altre persone che stanno partecipando all’esperienza. Il pubblico non soltanto diventa protagonista di una storia, ma ne diventa regista.

È sorprendente come la grafica degli avatar si adatti in tempo reale ai movimenti delle persone fisiche che ne indossano i panni. Gli avatar, infatti, sono in grado di imitare i gesti, dando un senso di presenza nel mondo virtuale, che consente un'esperienza più coinvolgente e immersiva per l'utente.

Il museo ha voluto così fornire ai propri visitatori e visitatrici un'esperienza concreta della vita antica ateniese. Per questo i partecipanti non solo visitano il luogo, ma compiono azioni concrete, per esempio partecipando **al laboratorio di ceramica e visitando la sala dei banchetti**. Proprio per dare un senso alla storia di cui il **pubblico diventa protagonista**, le persone che partecipano all’esperienza di eXtended Reality sono chiamate a **vivere in prima persona il momento solenne della vestizione** di uno dei personaggi della storia, che indossa l'armatura di **soldato per partire per la guerra del Peloponneso.**

**Per maggiori informazioni, visitate la pagina demo o scrivete all’indirizzo e-mail:**

[**www.bridges-horizon.eu/demo**](http://www.bridges-horizon.eu/demo)

**info@bridges-horizon.eu**