



SAJTÓKÖZLEMÉNY

Kiterjesztett- és virtuális valósággal támogatott turisztikai attrakciókat tanulmányoznak hét európai ország szakemberei Pécsen

2019.09.23

A Pécsi Tudományegyetem „Digitourism” pályázata keretében közel harminc külföldi szakembernek szervez tanulmányutat szeptember 24-26 között. A projekt célja, hogy felhívják a figyelmet a kiterjesztett- és virtuális valóság eszközeit alkalmazó turisztikai marketing pályázati támogatásának szükségességére - főként a Gazdaságfejlesztési és Innovációs Operatív Program esetében. Emellett a személyes egyeztetések lehetőséget biztosítanak a hazai kisvállalkozásoknak piacuk bővítésére, külföldi megrendelések megalapozására. A pécsi rendezvény fontos jellemzője ugyanis, hogy az angol, francia, norvég, spanyol, lengyel, holland és olasz turisztikai szakemberek nagy szoftvervállalatok helyett családi házakban, garázsokban működő informatikai fejlesztőkkel találkozhatnak majd, akik a nemzetközi színvonalban is kiváló minőségű referenciákkal rendelkeznek. A bemutatott pécsi cégek között olyan start-up vállalkozás is szerepel, amely agyhullám vezérelt digitális alkalmazások fejlesztésével foglalkozik.

A háromnapos program kedden kezdődik a Bredai Egyetem (NL) által vezetett műhelymunkával, amelyen a partnerek olyan innovatív piackutatási lehetőségekre összpontosítanak, amelyek segítenek a látogatók igényeinek a rendelkezésre álló műszaki megoldásokkal való összehangolásában. A szakemberek ezt követően megismerkednek a helyi IT cégek együttműködési lehetőségeivel, valamint történelmi belváros látnivalóinak - többek között a Gázi Kászim Dzsámi, Székesegyház, Középkori Egyetem, Cella Septichora - digitális modelljeivel, interaktív bemutatóeszközeivel. Kipróbálják a Pécsi Állatkert VR-alkalmazását, amely a felhasználókat egy virtuális valóság megjelenítésére alkalmas szemüvegen keresztül évmilliókkal vezet vissza a földtörténelmi korokban. Pécsről kimozdulva meglátogatják az orfűi Medvehagymaházat, ahol virtuális repülést tehetnek a térség felett, valamint a kiterjesztett valóság segítségével együtt sétálhatnak egy Komlosaurusz-szal, a Mecsek feketeköszén bányáiban megtalált lábnyom-fosszíliairól ismert dinoszaurusszal. A harmadik napon a csoport a martinvásári Agroverzumba látogat, amely interaktív kiállításának fejlesztésében szintén egy pécsi cég vett részt. A kiállítás bemutatja a talajok kutatását, a növénynevelést, a kártevőirtás tudományos alapjait, az állatbetegségek kiküszöböléséhez szükséges kutatásokat. A látogatók interaktív eszközöket használhatnak, animációkat, filmeket nézhetnek és különféle játékokban próbálhatják ki magukat, hogy bepillantassanak a tudományos kutatási munkába.

A tanulmányút zárásaként a partnerek megvitatják, hogy a pécsi fejlesztések hogyan segíthetik új üzleti modellek kialakítását, a technológiák alkalmazását más partnerországokban. A rendezvényen részt vesz a Gazdaságfejlesztési és Innovációs Operatív Program Irányító Hatósága is. A pályázatot az Interreg Europe program támogatja.

További információ: *Borkovits Balázs, nemzetközi projektmenedzser*
borkovits.balazs@pte.hu, 30/4961880

A **kiterjesztett valóság** (augmented reality, AR) a valóság egyfajta virtuális (látszólagos) kibővítése, amikor egy mobiltelefon vagy tablet kamerájával szénézve, vagy egy erre a célra létrehozott szemüveget használva a valós környezetbe virtuális elemeket vetítünk. A **virtuális valóság** (virtual reality, VR) speciális, széleskörűen alkalmazható elektronikus technológiák gyűjtőneve. A virtuális valóság és a kiterjesztett valóság két különböző fogalom. Előbbi esetében a virtuális tér érzékeléséhez felveszünk egy virtuális szemüveget és a valóság teljes kizárásával belekerülünk abba a térbe, ahol az adott alkalmazás „játszódik”. A kiterjesztett valóság esetében a valóság a térben maradunk, amihez egy alkalmazás további elemeket, látványokat vetít.