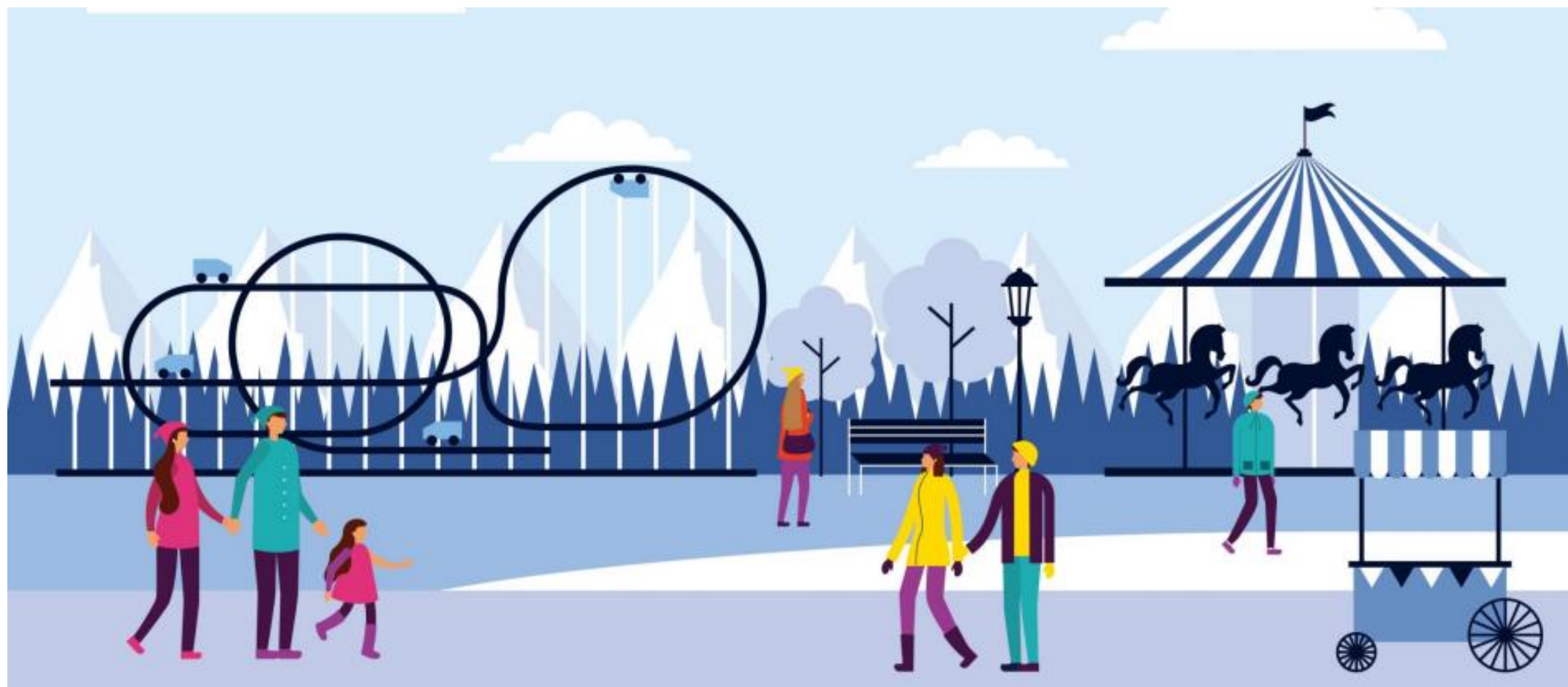




Grup de treball “Enginyeria de l'Oci”

By Enginyers Industrials de Catalunya



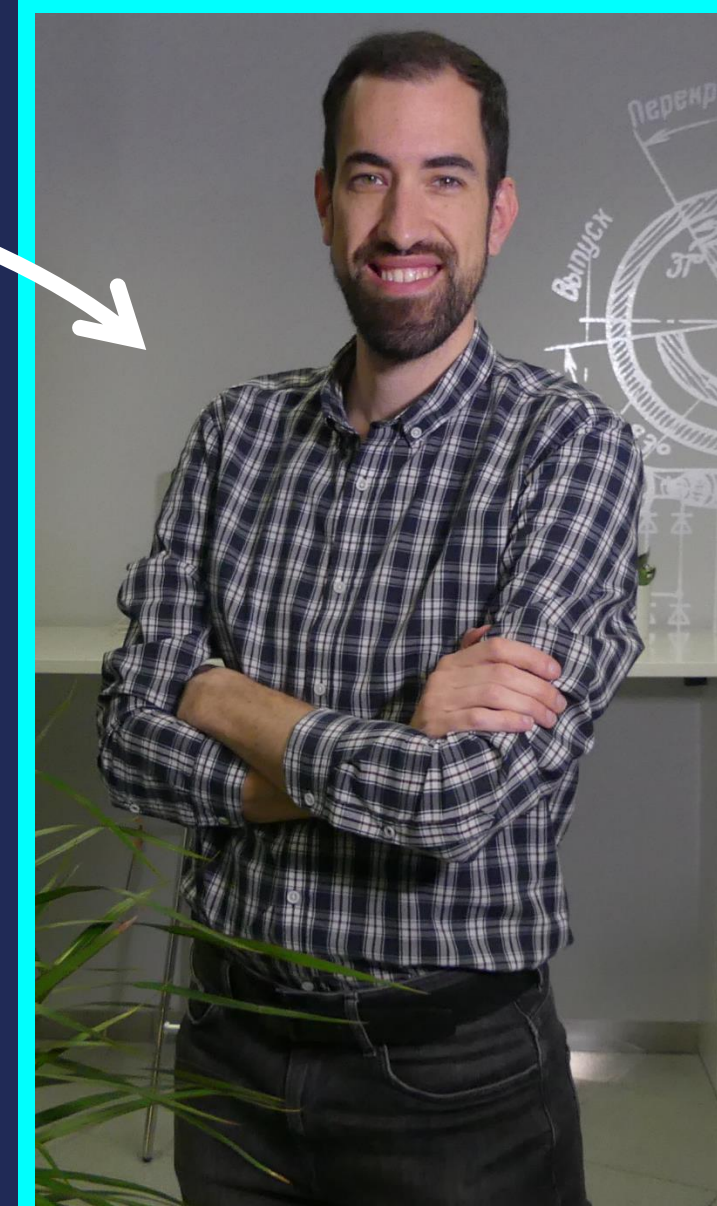
GT Enginyeria de l'Oci
Associació / Col·legi

Grup de treball “Enginyeria de l’oci”



Enginyers
Industrials de Catalunya

www.linkedin.com/in/mayeutika
info@adrenalina.cat



Oscar Elgarrista
-Responsable GT
Enginyeria de l'Oci





Estat Espanyol (2018)

- Representa un 12,3 % del PIB
- 12,7 % de l'ocupació (sense comptar l'efecte multiplicador sobre altres sectors econòmics)

Catalunya (2019)

- Més de 465.000 llocs de treball
- 13,5 % del total de l'economia.

Catalunya és la primera comunitat de l'Estat en nombre de turistes estrangers i despesa declarada. Aquestes dues variables suposen el 23,1% del total d'Espanya el 2019.





El grup de treball està obert a:

- Tots els professionals que estiguin actualment en actiu
- Enginyers i enginyeres que no exerceixin i que vulguin contribuir amb el seu coneixement i experiència.

- *Parcs temàtics, aquàtics, zoològics, FEC's (Family Entertainment Centers) i parcs d'atraccions.*
- *Fabricants i operadors d'atraccions fixes i desmuntables, inflables, fires i atraccions temporals*
- *Telefèrics, funiculars, jocs d'aventura, tirolines, esports d'aventura, escalada, kartings i paintball*
- *Instal·lacions i estructures teatrals, efímeres, carpes, museus, exhibicions, concerts i festivals*
- *Instal·lacions i equipaments marítims, de benestar (wellness) i instal·lacions de muntanya*
- *Instal·lacions i màquines recreatives, bowling, scape rooms, trampoline parks, trenets turístics*
- *Espectacles de drons i pirotècnia, aeromodelisme*
- *Etc...*



Objectiu?

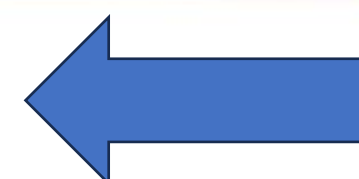


- ✓ Omplir el gran **buit normatiu** i **esvair la incertesa** que existeix actualment en aquest sector a nivell estatal i autonòmic
- ✓ Creació de continguts tècnics de qualitat avalats per professionals amb experiència i coneixements específics
- ✓ **Ser els referents de consulta per a administracions públiques i altres entitats** (mitjançant posicionaments, formacions, articles, estudis de mercat, taules, etc....)
- ✓ Continuar professionalitzant els enginyers i enginyeres per tal d'empoderar-los a **liderar l'evolució del sector de l'entreteniment cap als reptes del futur.**



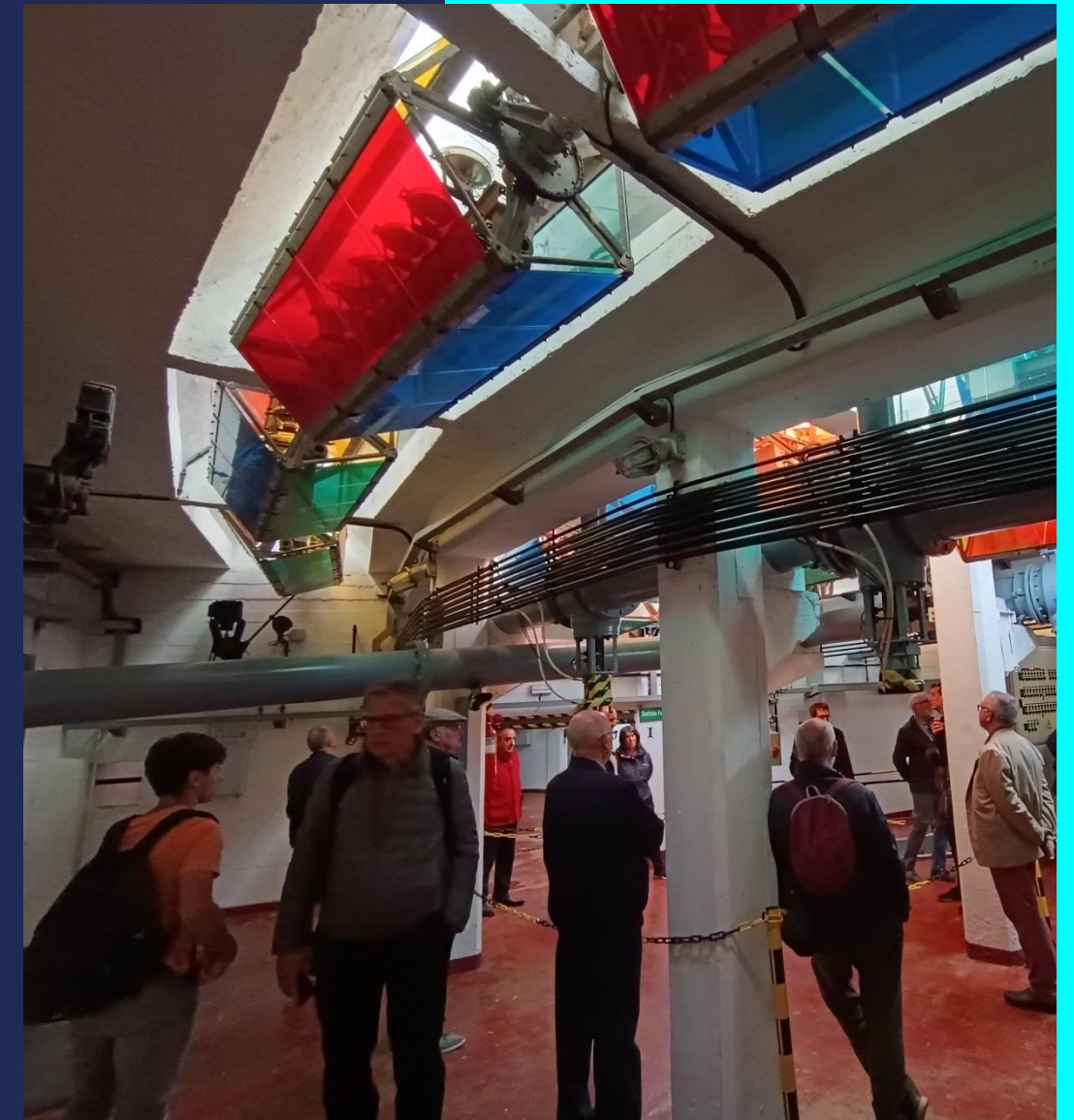
Grup de Treball

▶ JORNADES I ACTIVITATS REALITZADES



TEMES D'INTERÈS

El sector turístic és un pilar fonamental de l'economia del país i aporta un gran valor a la societat. En aquest sentit, Catalunya és una potència turística de primer ordre, i disposa d'una oferta turística molt àmplia i variada, que engloba una gran quantitat d'"atraccions turístiques" per a totes les franges d'edats possibles i disponibles durant les quatre estacions de l'any. El turisme és un fenomen plenament estructural: l'hàbit de fer turisme s'ha estès fins a esdevenir una necessitat bàsica en les pautes de consum de moltes persones d'un ampli espectre socioeconòmic.







formacio.eic.cat



Formació

Cursos d'especialització i
formació contínua

+ INFO

- Tècnics competents per a realitzar Plans d'Autoprotecció (àmbit local i autonòmic) -> **acreditació oficial**
- Tècnics en Prevenció i seguretat en matèria d'incendis (bàsic i avançat) -> **preparació per l'examen oficial**
- Marcatge CE, BIM, Microsoft Project...
- Adequació de màquines RD1215
- Projectes d'activitat, Direcció obres, Seguretat i salut....
- Curs introducció a l'Enginyeria de l'Oci

I molts més en tots els àmbits de l'enginyeria!



normativa.infocentre.es



Normativa

Informació de legislació i
normes tècniques

+ INFO

- **DL Plus:** Controla la legislació, requisits i obligacions legals aplicables a l'empresa.
- **DL Abstract:** Accedeix a la legislació vigent aplicable a l'activitat de la teva empresa.
- **Compra de normes tècniques** (UNE, ISO, IEC, DIN, entre altres)
- **NT Plus:** Assegura el seguiment i vigència de la col·lecció de normes tècniques de l'empresa.
- **Calerta tecnològica:** Controla les noves publicacions en aquell àmbit crític per al teu negoci.
- **Tallers de normativa**

**Col·legiats tenen accés per consultar qualsevol
norma UNE**

La Realitat Virtual (VR)

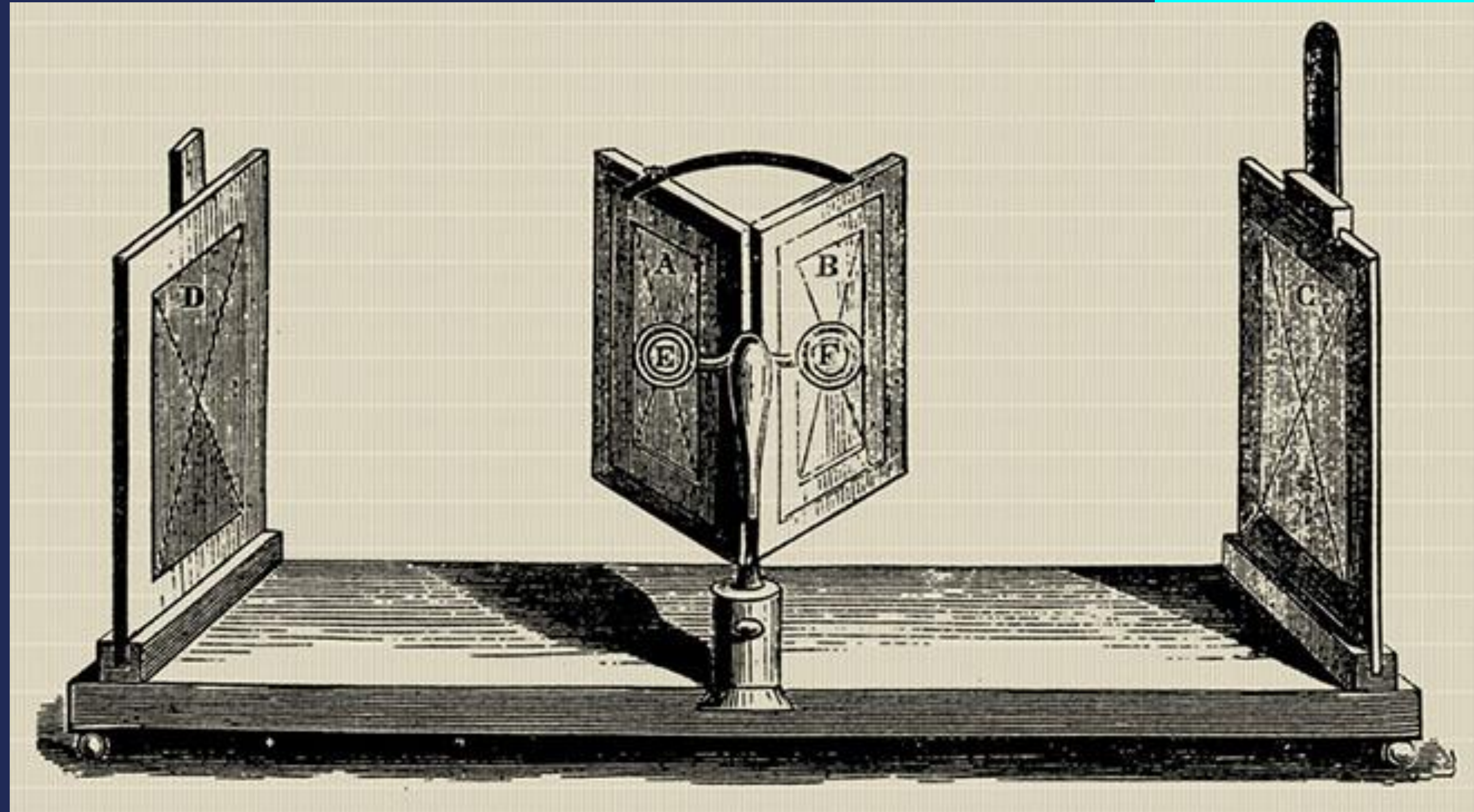
i la seva aplicació al sector de l'oci



LES PRIMERES APLICACIONS



- Sir Charles Wheatstone va descriure la visió estereoscòpica el 1838.
- Va rebre la Medalla Reial el 1840 per la seva recerca sobre visió binocular.
- Va demostrar que el cervell combina dues imatges per percebre profunditat.
- Va inventar el primer estereoscopi amb miralls per crear efecte 3D.



- El cineasta Morton Heilig (1956) va crear el Sensorama, considerat la primera màquina de realitat virtual.
- Era una cabina immersiva per a quatre persones que combinava vídeo 3D, àudio, vibracions, olors i efectes ambientals.
- Utilitzava altaveus estèreo, una pantalla estereoscòpica, una cadira vibrant i generadors d'olors.
- Heilig el va concebre com el “cinema del futur” i hi va produir sis curtmetratges.



- El 1968, Sutherland i Sproull van crear el primer casc de realitat virtual
- Es deia The Sword of Damocles i mostrava formes 3D simples.
- Reaccionava al moviment del cap amb seguiment.
- Era massa pesant i només es va provar en laboratori.



- El 1979, McDonnell-Douglas va desenvolupar el casc VITAL per a ús militar.
- Integrava realitat virtual i seguiment de moviments del cap.
- El sistema generava imatges segons on mirava el pilot.
- Va ser una aplicació pionera de la RV en l'aviació.







ALS PARCS



GALAXIE EXPRESS - 2003-2004









