

LA NUOVA FRONTIERA DEL DIGITALE E DEL GREEN NELLA FILIERA DEL DISTRETTO DELLA GIOSTRA DEL POLESINE

Codice Progetto **2119-0001-1644-2022** approvato con **DDR n. 1056 del 03/07/2023**

“Intervento realizzato avvalendosi del Finanziamento PR VENETO FSE + 2027 – Obiettivo “Investimenti per l’occupazione e la crescita”.

Presentazione del progetto

Il progetto, approvato dalla Regione Veneto e a valere sull’Avviso **COMPETENZE IN TRANSIZIONE** di cui alla D.G.R. n. 1644 del 19 dicembre 2022 intende supportare le aziende **BERTAZZON 3B S.R.L.**, **FC FABBRI PARK S.R.L.**, **GUERNIERI & C. S.R.L.**, **S.B.F. S.R.L.**, **TECHNICAL PARK S.N.C. DI MARTINI FABIO E C.** e **VISA INTERNATIONAL S.R.L.**, ad attuare il necessario cambio di strategia per rispondere alle esigenze del loro settore industriale, rinnovando continuamente il proprio catalogo, offrendo attrazioni sempre più vivide e coinvolgenti, possibilmente interattive, ma anche sicure e con un ridotto impatto energetico.

Il progetto vuole agire sugli aspetti tecnologico-ambientali legati al consumo elettrico delle attrazioni oltre che aiutare le aziende a qualificare i nuovi modelli di attrazione e riqualificare quelli esistenti sia dal punto di vista tecnologico che di impatto green.

Le aziende beneficiarie nella fase di analisi dei fabbisogni formativi hanno palesato la necessità di implementare percorsi per l’adozione di nuovi approcci virtuosi in grado di garantire la transizione digitale e green, ma anche di competenze tecniche legate all’utilizzo delle tecnologie digitali avanzate applicabili per lo sviluppo di nuove attrazioni e per la reingegnerizzazione di quelle esistenti e infine adottare un nuovo approccio alla progettazione, che tenga conto del ciclo di vita del prodotto, in un’ottica di sostenibilità ambientale delle produzioni industriali, agendo sia sulle performance energetiche delle attrazioni sia sul riuso e sul riciclo dei materiali.

Risultati attesi

Il progetto contribuisce ad aumentare le conoscenze dei lavoratori, riducendo il rischio di uscita dal mondo del lavoro.

Nello specifico quindi, gli obiettivi formativi che potranno essere raggiunti sono i seguenti:

- identificare le tecnologie digitali avanzate (IoT, VR, AR) per sviluppare attrazioni caratterizzate da un maggior livello di interattività all’utente;
- progettare nuove attrazioni più sicure attraverso l’utilizzo di tecniche di stampa 3D
- individuare tecnologie e soluzioni costruttive che consentono di ridurre i consumi energetici delle attrazioni;
- avviare percorsi virtuosi per gestire l’intero processo di smaltimento, recupero e riutilizzo di scarti e rifiuti, abbattendo i costi aziendali di gestione e adeguandosi agli obiettivi di tendenza verso i paradigmi della circolarità;
- sviluppare un approccio inclusivo alla fruizione della giostra per facilitarne l’accesso da parte di persone con disabilità fisiche e psichiche.

Destinatari delle attività formative

I destinatari delle azioni di formazione e accompagnamento sono almeno 74 così distribuiti tra le varie imprese partner.

BERTAZZON 3B S.R.L., 6 destinatari

FC FABBRI PARK S.R.L., 6 destinatari

GUERNIERI E C. SRL, 6 destinatari

S.B.F. S.R.L., 6 destinatari

TECHNICAL PARK S.N.C. DI MARTINI FABIO E C., 6 destinatari

VISA INTERNATIONAL S.R.L., 6 destinatari