

# 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

### Articolazione del progetto

Il progetto prevede la realizzazione dei seguenti interventi di formazione e accompagnamento:

ATTIVITA'	DESCRIZIONE	DURATA SINGOLA EDIZIONE	N. UTENTI PER EDIZIONE	N. EDIZIONI
Action Research	La transizione green e digitale il cambiamento nelle imprese: Action Research per individuare nuovi scenari e impatti per le imprese del Distretto della Giostra e della sua filiera (TUTTE LE AZIENDE)	8	1	6
Formazione indoor con 6 utenti	Interaziendale - Sviluppo sostenibile e nuova relazione con il cliente	8	6	1
Formazione indoor con 6 utenti	Product cycle life designer: sviluppare nuove attrazioni secondo i principi del ciclo di vita del prodotto e dell'economia circolare (TUTTE LE AZIENDE)	16	6	6
Consulenza di gruppo (fascia alta)	Misurare e analizzare i KPI delle performance di sostenibilità dell'impresa (FC FABBRI PARK, VISA INTERNATIONAL)	6	6	2
Consulenza di gruppo (fascia alta)	La transizione verso l'economia circolare: come riciclare e riutilizzare i materiali in produzione (BERTAZZON 3B S.R.L., GUERNIERI E C S.R.L.)	6	6	2
Consulenza di gruppo (fascia alta)	La giostra per tutti: ripensare la progettazione delle giostre per facilitare l'accesso da parte di persone con disabilità fisiche e psichiche (TECHNICAL PARK S.R.L., S.B.F. S.R.L.)	6	6	2
Formazione indoor con 6 utenti	Innovation Management: la gestione dei processi di innovazione digitale di prodotto nel settore amusement rides (TUTTE LE AZIENDE)	16	6	6
Formazione indoor con 6 utenti	Realtà virtuale e aumentata per l'innovazione di prodotto nel settore amusement rides (TUTTE LE AZIENDE)	16	6	6
Formazione indoor con 6 utenti	Internet of Things e Stampa 3D per migliorare l'interattività e la sicurezza delle attrazioni (TUTTE LE AZIENDE)	16	6	6

### Durata del progetto

L'attività sarà realizzata nel periodo settembre 2023 – settembre 2024.

### Per informazioni: