La 'Mixed Reality' applicata all'industria del trasporto aereo

SITA Lab ha avviato una ricerca insieme all'aeroporto di **Helsinki** per esplorare le potenzialità della Mixed Reality per compagnie aeree e aeroporti utilizzando **Microsoft HoloLens**, il primo computer olografico a funzionamento autonomo.

La **Mixed Reality** è un ambiente in cui al mondo reale vengono sovrapposti degli elementi virtuali: utilizzata inizialmente nel gaming con applicazioni come Pokemon Go, vede ora nascere le prime applicazioni business.

Nel caso dell'aeroporto di Helsinki, la sperimentazione ha permesso di individuare un nuovo modo di visualizzare e interagire con i dati operativi dell'aeroporto grazie alle HoloLens che permettono agli utenti di entrare in contatto con contenuti digitali e interagire con gli ologrammi nel mondo che li circonda, unendo realtà fisica e realtà digitale in modi prima ritenuti impossibili.

Il lavoro di SITA con l'aeroporto di Helsinki ha visto l'utilizzo di HoloLens per riprodurre l'**Airport Operational Control Center** (AOCC). Indossando HoloLens, gli operatori hanno potuto disporre di una serie di schermi organizzati in una panoramica 3D dell'aeroporto, che permetteva di correlare gli eventi da una dashboard di dati con un modello immersivo, aggiornato in tempo reale, dello scalo. Un nuovo modo di guardare al mondo che può fornire nuove informazioni sul funzionamento dell'aeroporto. HoloLens permette inoltre di accedere al centro di controllo operazionale dell'aeroporto da ogni posizione – dentro o fuori dallo scalo – permettendo agli esperti di fornire input alle situazioni anche da remoto.

Jim Peters, CTO di SITA e responsabile di SITA Lab, ha dichiarato: "La Mixed Reality, che combina la realtà aumentata con la realtà virtuale, è più di una nuova interfaccia: è un nuovo modo di guardare al mondo. Consente che dati digitali e fisici esistano insieme ed introduce un nuovo modo di operare. I primi risultati della nostra ricercano mostrano come compagnie aeree e aeroporti possano sfruttare la Mixed Reality per le operazioni, la manutenzione e la formazione. Dobbiamo imparare come interagire in questo nuovo ambiente: nello stesso modo in cui siamo passati dai computer agli smartphone e al riconoscimento vocale, ora possiamo andare oltre lo schermo".

I primi risultati della ricerca di SITA Lab dimostrano che, a differenza della realtà virtuale, l'esperienza della Mixed Reality tende a non far sentire le persone disorientate o nauseate. Il dispositivo HoloLens

si è dimostrato facile da utilizzare, ha una batteria di buona durata e non presenta rischio di surriscaldamento.
Peters ha aggiunto: “La Mixed Reality ha colpito un punto debole: permette all’utente di vivere un’esperienza completamente immersiva ma, allo stesso tempo, lo tiene nel mondo reale. In questo modo, l’utente può interagire con entrambi i mondi, evitando il disorientamento o il disagio di una realtà virtuale completamente immersiva. In più, la possibilità di un utilizzo multiplo delle cuffie e di un’interazione simultanea con lo stesso display virtuale può rivelarsi molto utile per esercizi di pianificazione di scenari”.