

[Inici](#) > El FC Barcelona i el BSC completen la primera fase del projecte IoTwins per a una gestió Intel·ligent dels moviments de visitants en les instal·lacions del club

El FC Barcelona i el BSC completen la primera fase del projecte IoTwins per a una gestió Intel·ligent dels moviments de visitants en les instal·lacions del club

S'està construint un bessó digital de les instal·lacions del FC Barcelona basat en Pandora, un software de simulació social desenvolupat al BSC.



FC BARCELONA



El FC Barcelona i el Barcelona Supercomputing Center – Centro Nacional de Supercomputación (BSC), han completat la primera fase del projecte IoTwins, un sistema innovador que aplica la Internet de les coses i la Intel·ligència Artificial per analitzar i predir el moviment de persones dins i fora de les instal·lacions del Club i que, un cop desenvolupat, permetrà millorar la gestió pel que fa principalment a la mobilitat dels visitants i l'oferta de serveis.

Els resultats d'aquest primer any d'implementació del projecte, juntament a una mirada de com seran els estadis del futur, son dos dels temes destacats que es tractaran avui en dos dels panels del Congrés Sports for Tomorrow que organitza el Barça Innovation Hub, la plataforma d'innovació recerca i divulgació del coneixement del FC Barcelona.

El projecte IoTwins consisteix en modelitzar els moviments de les persones que passen per les instal·lacions del club mitjançant la recollida de dades anònimes i creant una simulació informàtica que reproduïx els moviments habituals de públic.

Aquest sistema aportarà informació que permetrà prendre decisions en temps real per gestionar de manera òptima, un cop el públic pugui tornar a l'estadi, l'ús de les instal·lacions -facilitant el moviment de persones, preveient aglomeracions o organitzant dispositius d'emergència- l'oferta d'oci i serveis així com la reordenació d'espais durant el procés constructiu del 'Espai Barça.

En el transcurs d'aquest primer any s'ha començat a construir el Twin,-bessó- digital, que servirà per simular els moviments dels diferents perfils d'usuaris que visiten les instal·lacions del club i que està basat en la tecnologia Pandora, un software de simulació social desenvolupat al BSC. Per crear aquestes tipologies s'han recopilat dades històriques del club referents a com accedeixen i les diferents zones en les que ens mouen els visitants en les instal·lacions.

D'altra banda, el FC Barcelona i el BSC estan treballant per adaptar aquesta eina perquè serveixi de suport en la gestió de la tornada gradual de públic a les instal·lacions, quan les autoritats ho permetin. Això es faria incorporant a les simulacions un model de transmissió de la COVID-19, que permetria analitzar diferents maneres de regular l'entrada de públic a l'estadi i veure quina s'adapta millor a les mesures de seguretat -distància entre espectadors, restricció d'aforaments-, que marquin les autoritats sanitàries.

El Crowd Managment del Club, la base d'aquest projecte

El FC Barcelona i el BSC desenvolupen aquesta iniciativa en el marc del projecte IoTwins, finançat per la Comissió Europea i que forma part del programa Horitzó 2020, el més important en innovació de la Unió Europea, després de presentar un proposta en convocatòria oberta que va ser valorat molt positivament per la Comissió Europea i que va permetre al Club i al BSC formar part del grup de 23 entitats que desenvoluparan el projecte IoTwins.



This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 857191

Barcelona Supercomputing Center - Centro Nacional de Supercomputación

Source URL (retrieved on 17 set 2024 - 12:06): <https://www.bsc.es/ca/noticies/noticies-del-bsc/el-fc-barcelona-i-el-bsc-completen-la-primera-fase-del-projecte-iotwins-una-gesti%C3%B3-intel%C2%B7ligent-dels>