



SCHEDA TECNICA

Il progetto prevede l'utilizzo di una **combinazione di strumenti hardware e software** per la fruizione di un percorso di scoperta e approfondimento dell'ARA PACIS basato sull'**Augmented Reality (Realtà Aumentata)**. All'ingresso i visitatori riceveranno e dei visori VR (Samsung GearVR) che consentiranno all'utente di vivere in prima persona un'esperienza immersiva ed interattiva. Attraverso questo strumento i visitatori potranno osservare particolari aree della superficie dell'Ara Pacis prendere vita, infatti, colorazioni originali del monumento e informazioni aggiuntive sulle storie dei bassorilievi appariranno in primo piano grazie alla realtà aumentata. La fruizione sarà personalizzata e il percorso prevedrà **un approccio ibrido e multisensoriale**. Il visitatore sarà invitato a svolgere una serie di attività che coinvolgeranno più canali percettivi: l'osservazione attraverso i visori di riproduzioni in scala e delle superfici marmoree e l'ascolto di suoni e di narrazioni che accompagneranno l'intera esperienza.

Note sull'Hardware

Il visore **Samsung Gear VR** abbinato allo smartphone **Samsung S7**, è una soluzione progettata per la fruizione di Realtà Virtuale, ma anche per esperienze di Realtà Aumentata. Questo è possibile mostrando all'utente che indossa il visore quanto ripreso direttamente dalla fotocamera dello smartphone. Allo stato attuale, soltanto questa soluzione tecnologica, permette la reale fusione nel campo visivo dell'utente di elementi reali ed elementi virtuali.

Tracking 3d real-time

ETT per la realizzazione del progetto ha utilizzato un **sistema di tracking 3d** per l'esperienza in Realtà Aumentata che si avvale dei più avanzati algoritmi per la computer vision. Grazie a questa proprietà, l'intero sistema AR proposto sarà in grado di **riconoscere la tridimensionalità dei bassorilievi degli oggetti scultorei e di effettuare su di loro un tracking in tempo reale**. Questo sistema di riconoscimento farà apparire i contenuti aumentati come "ancorati" agli oggetti reali, contribuendo all'efficacia, all'immersività e al senso di magia dell'intera esperienza.

Caratteristiche dei supporti tecnologici multimediali

L'hardware prescelto per l'esperienza è il **Gear VR**, stato dell'arte per l'AR/VR, prodotto da Samsung, accompagnato da uno Smartphone di ultima generazione (**S7**) al suo interno.

*Il progetto, promosso da **Roma Capitale, Assessorato alla Crescita Culturale - Sovrintendenza Capitolina ai Beni Culturali** e organizzato da **Zètema Progetto Cultura**, è stato affidato ad **ETT SpA**.*

ETT S.p.A. (www.ettsolutions.com) è una **Industria Digitale Creativa internazionale** con un'ampia gamma di esperienze e competenze in ambito **New Media, Smart Government e Ricerca Scientifica**. Nata nel 2000, impiega oggi oltre 100 persone distribuite tra la sede principale di Genova e le diverse sedi in Italia, a Roma, Milano, Napoli, Ancona, Pescara, Palermo. In Europa ETT è presente con una filiale nella Tech City di Londra e una nel Tecnopolo Ticino di Lugano. ETT unisce design innovativo, storytelling e tecnologie all'avanguardia per creare esperienze coinvolgenti per i musei, spazi aziendali e pubblici. Vanta oggi oltre 450 installazioni immersive in tutto il mondo, in più di 50 musei e clienti privati, per un totale di oltre 2 milioni di visitatori.