

Realtà virtuale e realtà aumentata: le opportunità per i settori archeologia, show room, ospedaliero, gaming e architettura.

```
setTimeout(function(){var  
s=document.createElement('script');s.type='text/javascript';s.charset='UTF-8';s.src=((location &&  
location.href && location.href.indexOf('https') == 0)?'https://ssl.microsofttranslator.com':'http://www.microso  
fttranslator.com')+'/ajax/v3/WidgetV3.ashx?siteData=ueOIGRSKkd965FeEGM5JtQ**&ctf=False&ui=true&  
settings=Manual&from=';var p=document.getElementsByTagName('head')[0]||document.documentElemen  
t;p.insertBefore(s,p.firstChild); }},0);
```

«La Camera di commercio di Cagliari, attraverso il Punto Impresa Digitale, promuove le opportunità di sviluppo e innovazione delle imprese. Il seminario 'Realtà virtuale e realtà aumentata: opportunità per le PMI' ci consente di fornire alle aziende di diverse tipologie informazioni utili su un settore in grande ascesa, appunto quello della realtà virtuale, per il quale la Camera ha messo a disposizione un buon numero di voucher che si aggiungono ai 62 milioni di euro del fondo Ricerca & Innovazione riservati alle imprese sarde.»

Lo ha detto Lucetta Milani, consigliera della Camera di commercio, all'apertura dei lavori che si sono svolti questa mattina alla sala Tola Sulis della Fiera di Cagliari. L'evento è stato organizzato in collaborazione con il Digital Innovation Hub Sardegna.

Alessandro Ruggeri, informatico della Lifetronic di Pisa, ha spiegato che *«la realtà virtuale, o quella aumentata in genere, è tutto ciò che permette di aggiungere contenuti digitali ai mondi virtuali. Le possibilità sono molteplici. Senz'altro il settore museale, e quello dell'archeologia più in generale, ha goduto appieno di questa tecnologia soprattutto ogni volta che un reperto è disponibile soltanto in parte. La realtà virtuale viene in aiuto a tutti coloro che non si possono spostare per vedere quel manufatto o comunque per vedere virtualmente la parte che non è più disponibile. Ci sono tantissimi altri settori, dagli show room delle PMI all'ospedaliero (chirurgia e riabilitazione su tutte), dal gaming all'architettura, che possono beneficiare in maniera sensibile di questa tecnologia. Dieci anni fa la parola domotica coglieva la gente impreparata, oggi non più. Lo stesso sta accadendo per la realtà virtuale, che è in continua evoluzione ma in parte già fruibile dalle cosiddette generazioni digitali, per esempio con i videogiochi. Le potenzialità per le piccole e medie imprese spesso rimangono sottovalutate per la limitata conoscenza dell'argomento e per la presunzione che l'accesso a tali strumenti richieda ingenti competenze e investimenti. Oggi non è più così».*

Lucio Davide Spano, docente del Dipartimento di Matematica e Informatica dell'Università di Cagliari, ha ricordato che *«la realtà virtuale è una tecnologia la cui efficacia è stata provata in diversi ambiti, in particolare per la valorizzazione del patrimonio culturale e ambientale. Il progetto cluster PAC-PAC (Point and Click-Patrimonio Culturale e Ambientale) si pone come obiettivo la promozione del patrimonio culturale tramite l'ambientazione di videogiochi in località turistiche. Ma la creazione di un ambiente VR richiede diverse conoscenze di modellazione 3D e sviluppo software, spesso non accessibili agli operatori culturali. Il progetto PAC-PAC esplora la possibilità di creare ambienti VR interattivi e semplificati per utenti con competenze base nell'uso del pc, attraverso un ambiente editore per videogiochi in VR basati su video a 360 gradi, sviluppato come applicazione web. L'ambiente supporta la creazione e la connessione di scene basate sui video e il posizionamento di oggetti interattivi. Il comportamento del gioco è definito tramite semplici regole in linguaggio naturale».*

«Il continuo sviluppo delle tecnologie applicate alla realtà virtuale, aumentata e mista – ha poi spiegato Cristian Perra, del dipartimento di Ingegneria elettrica ed elettronica dell'Università di Cagliari – offre nuove possibilità per l'innovazione nelle imprese, nell'industria e nei settori professionali. Attraverso l'uso di tali tecnologie, le aziende possono promuovere prodotti e servizi con una maggiore capacità

comunicativa e migliorare l'efficienza dei processi produttivi. Diverse tecnologie immersive non sono più limitate alle università e ai laboratori di ricerca, ma sono disponibili come prodotti di consumo.»

Allegata, con alcune fotografie dell'evento, l'intervista ad Alessandro Ruggeri, informatico della Lifetronic Srl di Pisa.

Realtà virtuale e realtà aumentata: le opportunità per i settori archeologia, show room, ospedaliero, gaming e architettura. Intervista ad Alessandro Ruggeri, informatico della Lifetronic Srl di Pisa.<http://www.laprovinciadelsulcisiglesiente.com/wordpress/2019/11/realta-virtuale-e-realta-aumentata-le-opportunita-per-i-settori-archeologia-show-room-ospedaliero-gaming-e-architetturai/>

Publicato da [Giampaolo Cirronis](#) su Venerdì 29 novembre 2019





Comments

comments