



Università degli Studi di Palermo

*Dipartimento di Ingegneria Chimica,
Gestionale, Informatica, Meccanica*

Informatica per la Storia dell'Arte

Anno Accademico 2012/2013

Docente: ing. Salvatore Sorce

Esempi di applicazioni reali

Introduzione

- ◆ Esistono numerosi progetti che fanno uso dell'elaborazione automatica dell'informazione (Informatica) applicata alla fruizione, valorizzazione, conservazione, del patrimonio storico/artistico.
- ◆ Faremo una breve panoramica di progetti esistenti per evidenziarne le caratteristiche in termini di:
 - Tecnologie hardware
 - Tecnologie software
 - Interfaccia uomo-sistema
 - User experience (interazione)



Progetti realizzati in ambito locale

- ◆ InformAmuse s.r.l., spin-off accademico dell'Università di Palermo
- ◆ "App" turistiche per informare divertendo
- ◆ Tipicamente l'oggetto del prodotto fa parte del patrimonio storico/artistico della Sicilia



Progetti realizzati in ambito locale

◆ iMussomeli

- Oggetto: il Castello Manfredonico-Chiaramontano di Mussomeli
- Tecnologie software:
 - ◆ Sequenze multimediali audio/video/testo per la descrizione dei luoghi e la narrazione delle storie e delle leggende
 - ◆ Fotografia "sferica" navigabile
- Tecnologie hardware:
 - ◆ Terminale mobile della famiglia Apple (iPod touch, iPad, iPhone)
 - ◆ Touch screen multi touch
- Contenuti:
 - ◆ Statici ma selezionabili dall'utente mediante una struttura gerarchica a menu
 - ◆ Interamente "a bordo" (non è necessaria connessione alla rete)
 - ◆ Lingue: Italiano e Inglese
- Info: <http://www.informamuse.com/it/prodotti/mobile/imussomeli.html>



Progetti realizzati in ambito locale

◆ iPalatina

- Oggetto: la Cappella Palatina di Palermo
- Tecnologie software:
 - ◆ Sequenze multimediali audio/video/testo per la descrizione dei luoghi e la narrazione delle storie e delle leggende
 - ◆ Fotografia "sferica" navigabile
 - ◆ Posizionamento esplicito (l'utente stabilisce quale punto di interesse approfondire)
- Tecnologie hardware:
 - ◆ Terminale mobile della famiglia Apple (iPod touch, iPad, iPhone)
 - ◆ Touch screen multi touch
- Contenuti:
 - ◆ Statici ma selezionabili dall'utente mediante una struttura gerarchica a menu
 - ◆ Interamente "a bordo" (non è necessaria connessione alla rete)
 - ◆ Lingue: Italiano, Inglese, Francese, Tedesco, Arabo, Cinese
- Info: <http://www.informamuse.com/it/prodotti/mobile/ipalatina.html>



Progetti realizzati in ambito locale

◆ MDMArtiDec

- Oggetto: Mostra
- Tecnologie software:
 - ◆ Immagini ad alta definizione degli articoli in mostra
 - ◆ Navigazione in “auto-pan” dei dettagli di ogni articolo
 - ◆ Navigazione esplicita dei contenuti (l'utente stabilisce quale articolo vedere e cosa approfondire)
- Tecnologie hardware:
 - ◆ Terminale mobile della famiglia Apple (iPod touch, iPad, iPhone)
 - ◆ Touch screen multi touch
- Contenuti:
 - ◆ Statici ma selezionabili dall'utente mediante una struttura gerarchica a menu
 - ◆ Interamente “a bordo” (non è necessaria connessione alla rete)
 - ◆ Lingue: Italiano
- <http://www.informamuse.com/it/prodotti/mobile/mdmartidec2012.html>



Altri progetti

- ◆ Virtua History Roma (di Mondadori)
 - Oggetto: ricostruzione virtuale della città in epoca romana
 - Tecnologie software:
 - ◆ Viste sferiche annotate
 - ◆ Orientamento automatico della vista
 - ◆ Ricostruzione virtuale dei luoghi in realtà aumentata non in tempo reale (sovrapposta alla vista dello stato attuale)
 - Tecnologie hardware:
 - ◆ Terminale mobile della famiglia Apple (iPod touch, iPad, iPhone)
 - ◆ Touch screen multi touch
 - ◆ Sensori di posizione e orientamento (bussola)
 - Contenuti:
 - ◆ Statici, selezionabili dall'utente mediante una struttura gerarchica a menu
 - ◆ Interamente "a bordo" (non è necessaria connessione alla rete)
 - ◆ Lingue: Italiano
 - <http://www.applicazioni-mondadori.com/virtual-history/virtual-history-roma/>



Altri progetti

◆ Palazzo Valentini a Roma

- Oggetto: le “Domus Romane” nei sotterranei del palazzo
- Tecnologie software:
 - ◆ Ricostruzione fotorealistica 3D dei decori e della struttura dei luoghi
 - ◆ Sovrapposizione allo stato dei luoghi mediante proiettori opportunamente posizionati
- Tecnologie hardware:
 - ◆ Proiettori ad alta luminosità
- Contenuti:
 - ◆ Visivi da fruire sul posto, durante la visita
 - ◆ Non è prevista nessuna interazione, quindi nessuna interfaccia utente
- Info: <http://www.palazzovalentini.it/>