



ArkaeVision Art

ArkaeVision Art è un'esperienza in Augmented Reality (Realtà Aumentata), capace di aumentare la comprensione durante la visita di un sito culturale, che inizia nel momento in cui il visitatore si pone davanti alla celebre Tomba del Tuffatore conservata all'interno del Museo Archeologico di Paestum. Con il tablet o lo smartphone, il visitatore inquadra le lastre esposte alle pareti: in questo modo la piattaforma esperienziale indirizza la sua attenzione verso la lastra tombale che fa da momento iniziale della visita in Realtà Aumentata.

Digitalcomoedia, CNR ITABC, Beyond

info@digitalcomoedia.com
www.digitalcomoedia.com

A Night in the Forum

A Night in the Forum è un Educational Environmental Narrative Game per Playstation VR, ambientato nella Roma di età augustea, il cui obiettivo è quello di far comprendere al giocatore la complessità dell'amministrazione della Roma imperiale, facendolo diventare protagonista per un giorno della vita di Roma. Il giocatore si troverà improvvisamente catapultato nel passato all'interno del Foro di Augusto, dove passerà un'intera notte indossando i panni del Guardiano del Foro ed occupandosi di predisporre tutti gli spazi (il tempio, i tribunali e gli archivi), dove si svolgeranno le varie attività il giorno seguente.

VRTRON, CNR ITABC, Mercati di Traiano Museo dei Fori Imperiali

www.revealvr.eu



ArkaeVision Archeo

ArkaeVision Archeo è una piattaforma digitale integrata in grado di offrire differenti modalità di fruizione del Patrimonio Culturale, utilizzando come principali tecnologie abilitanti la Realtà Virtuale immersiva (VR) e la Realtà Mista (MR). L'utente si ritrova a Paestum, all'interno del tempio dedicato a Hera II, da dove inizia il suo viaggio che lo porterà alla scoperta dei riti, dei miti e dei manufatti architettonico-artistici della città magno-greca sotto l'attenta guida della sacerdotessa Ariadne.

Digitalcomoedia, CNR ITABC, Beyond

info@digitalcomoedia.com
www.digitalcomoedia.com

μVR model

Il modello di gioco μVR permette di creare applicativi e serious games aventi a tema la ricontestualizzazione immersiva di ambienti architettonici e archeologici, in modalità multi-scala. Indossato il visore (HMD), il visitatore, dovrà rimettere al loro posto un insieme di oggetti virtuali, tramite il controller VR. Tali oggetti, ricollocati nella loro posizione originaria, permetteranno allo spazio virtuale di cambiare scala, fornendo una percezione spaziale di volta in volta diversa, seguendo una meccanica ispirata al romanzo "Alice nel Paese delle Meraviglie". Il modello di gioco oltre ad essere applicabile a contesti virtuali su macro e micro-scala, minimizza gli effetti di cinetosi (nausea, giramento di testa e disorientamento) tramite spostamenti naturali.

CNR ITABC

bruno.fanini@itabc.cnr.it
<http://osiris.itabc.cnr.it/scenebaker/index.php/projects/uvr/>

