



Agenzia per l'Italia Digitale
Presidenza del Consiglio dei Ministri



FUB

Fondazione Ugo Bordoni
Ricerca e Innovazione

Consultazione di mercato

**Appalto pre-commerciale:
“Tecnologie per l'autismo”**

**Inquadramento delle tecnologie di
realtà virtuale e aumentata**

Massimo Celidonio
Fondazione Ugo Bordoni (FUB)
mcelidonio@fub.it

Roma, 21 Marzo 2017
Agenzia per l'Italia Digitale

Sommario

- Definizione di realtà virtuale e di realtà aumentata
- Differenza tra realtà virtuale e realtà aumentata
- Cenni storici
- Potenzialità ed applicazioni

La realtà virtuale

Con il termine Realtà Virtuale (VR) si intende l'uso di tecnologie informatiche per creare un ambiente simulato.

A differenza di altre interfacce utente tradizionali, la VR pone l'utente all'interno di una esperienza: invece di visualizzare uno schermo di fronte a loro, gli utenti sono immersi ed in grado di interagire con mondi virtuali in 3D in cui
Possono essere simulati tutti i sensi:
la vista, l'udito, il tatto, e persino l'odore.



La realtà aumentata

Nella Realtà Aumentata (AR) il computer utilizza sensori e algoritmi per determinare la posizione e l'orientamento di una telecamera.

La tecnologia AR, attraverso un computer, crea oggetti in grafica 3D e li orienta come apparirebbero dal punto di vista della telecamera, sovrapponendo infine le immagini generate a quelle del mondo reale.



AR vs. VR

La realtà aumentata rappresenta il mondo reale arricchito con oggetti virtuali

La realtà virtuale è un mondo completamente virtuale

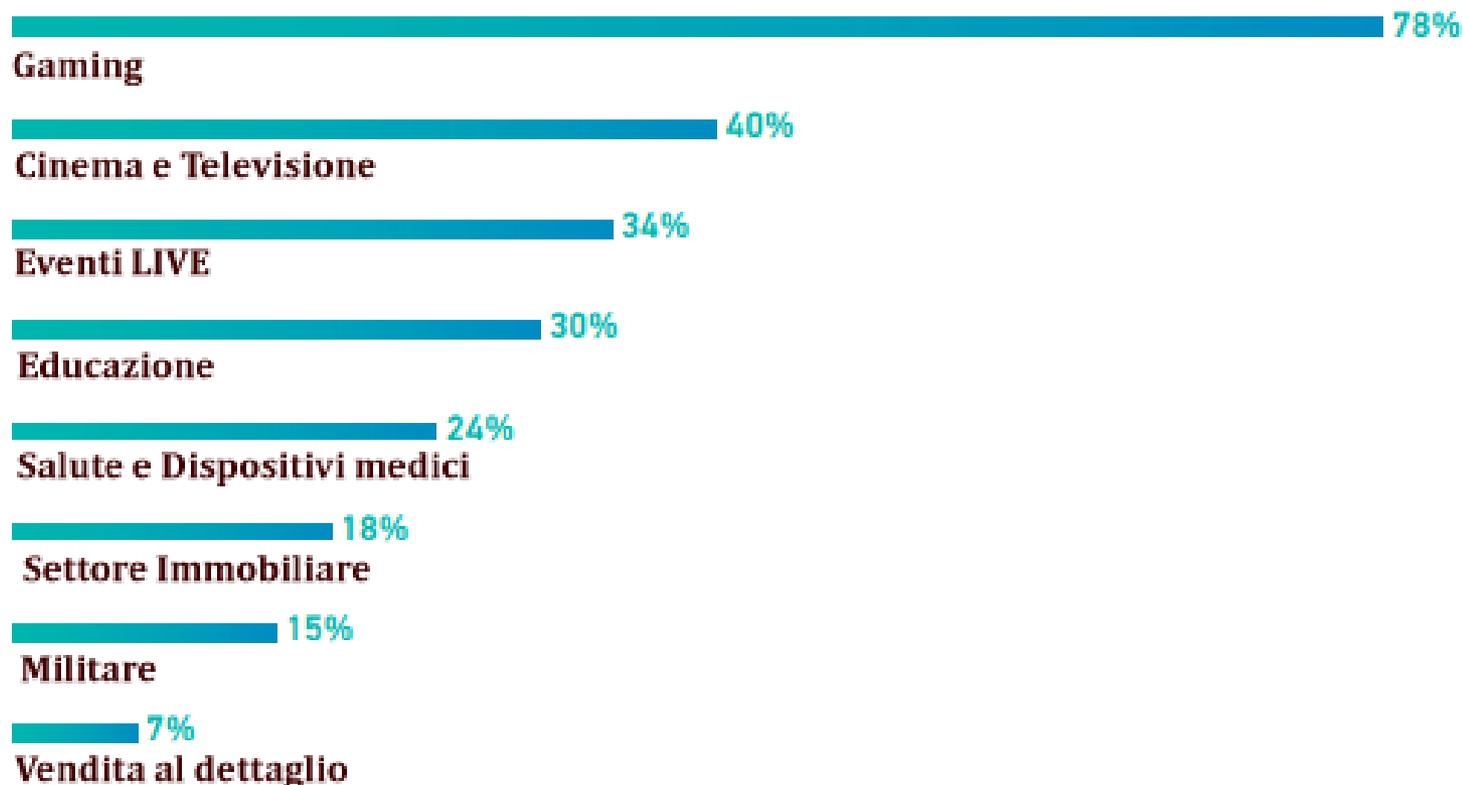
Cenni storici: Nascita ed evoluzione della tecnologia



GEEK |

Fonte <https://www.youtube.com/watch?v=ND7abG0-Jnc>

Settori in cui si prevedono maggiori investimenti per le tecnologie AR/VR nel 2017



Studio condotto dallo studio legale Perkins Coie LLP

Esempi di tecnologie AR/VR disponibili sul mercato



Samsung GEAR



Hololens Microsoft



Google Cardboard



Playstation VR



Xbox Kinect



Olorama



Augment SDK

Potenzialità ed Applicazioni della AR



La realtà aumentata

Fonte <https://www.youtube.com/watch?v=TING-hvw41k>

Conclusioni

«La conseguenza sociale di un uso massiccio di Realtà Aumentata, soprattutto se sufficientemente manipolabile, è l'apoteosi di una nuova prospettiva: la realtà “super-soggettiva”, una realtà che è più soggettiva di quanto non lo sia mai stata».

(Realtà aumentate Esperienze, strategie e contenuti per l'Augmented Reality
di Communication Strategies Lab., Apogeo Edizioni, Settembre 2012)

Grazie per l'attenzione

Massimo Celidonio
mcelidonio@fub.it



**Thank
You!!!**