

LA VIRTUAL E-MOTION AL SERVIZIO DEL REALE

“La realtà virtuale è la piattaforma del futuro. Cambierà le nostre vite”

Mark Zuckerberg



Maria Paola Mannaioni	Concept
Antonio Rafanelli	Modellazione 3D
Alessandro Angelotti	Virtual Reality
Andrea Callegari	Graphic Design
Fabio Maccheroni	Coordinator
Luca Acerbi	Air Video



Progetto a cura di CPA WEBSOLUTIONS

anche dall'attivazione dei processi automatici legati al tentativo di riprenderlo prima che tocchi terra e si danneggi. L'avanzamento delle tecnologie informatiche permette di navigare in ambientazioni fotorealistiche in tempo reale, interagendo con gli oggetti presenti in esse.

Una nuova forma di turismo per visitare luoghi lontani, spesso inaccessibili, evocando un'esperienza emozionale e culturale attraverso uno spazio tridimensionale



Virtual e-Motion, il Virtuale al servizio del Reale, per il miglioramento della qualità della vita, soprattutto delle persone con disabilità, utilizzando la realtà virtuale non solo negli interventi riabilitativi, ma anche come prezioso strumento per intervenire su aspetti legati a: cultura, benessere, partecipazione, autostima, integrazione, autonomia della persona con disabilità. Utilizzabile dal singolo o da associazioni, consorzi, scuole, università, amministrazioni pubbliche, professionisti, studi medici, musei, teatri, artisti, geologi, architetti, progettisti, consorzi, onlus. Si rivolge ad una utenza generica ed internazionale ma con particolare attenzione ai portatori di handicap. *Travelling Without Moving* ora è possibile utilizzando la VR non solo per interventi riabilitativi per i disabili ma come strumento per agire su aspetti più globali. Ricerche cliniche hanno provato l'efficacia della VR in interventi su persone con patologie neurologiche/motorie (paresi e spasticità) di diversa eziologia (paralisi cerebrale infantile, traumi cranici, ictus, morbo di Parkinson) ottenendo situazioni di immersione quasi totale, interagendo con più persone in un unico ambiente virtuale anche a migliaia di chilometri. Ottenere situazioni di immersione quasi totale dando all'utente anche stimoli tattili, interagire con più

persone in un unico ambiente virtuale anche a migliaia di chilometri di distanza, favorire riabilitazione di funzioni motorie deficitarie, training per l'utilizzo di ausili per la mobilità, miglioramento della qualità della vita della persona. La rivista Cyber Psychology ha rilevato un alto grado di soddisfazione e di coinvolgimento nelle attività proposte.

Esempi di applicazione della VR nella riabilitazione di persone con disabilità motoria:

- Interventi per il miglioramento della qualità della vita della persona con disabilità e dell'intero nucleo familiare.
- Riabilitazione delle funzioni motorie deficitarie e training per l'utilizzo di ausili per la mobilità.
- Prolungare i tempi degli esercizi con vantaggi terapeutici concreti.

Turismo virtuale per un'esperienza reale non necessita il viaggio, ma evoca un'esperienza di movimento attraverso uno spazio tridimensionale

La realtà virtuale è il nuovo lido per chi fa impresa in ambito IT in svariati settori tra cui ricordiamo retail, automotive e real estate. Ci proponiamo per la progettazione, realizzazione e installazione di Virtual Room; erogazione di soluzioni software per simulazioni di Real-Time Room-Scale VR; Sviluppo contenuti 3D ottimizzati per la realtà virtuale immersiva e interattiva, erogazione di soluzioni software per simulazioni di Real-Time Room-Scale VR; Sviluppo contenuti 3D ottimizzati per la realtà virtuale immersiva e interattiva. Per lo sviluppo e la diffusione di tali tecnologie e progetti innovativi, confidiamo nella lungimiranza e nella generosità delle Major tecnologiche, equity crowdfunding, fondi pubblici, investitori privati, Business Angels, fondazioni e istituti di credito.

11 milioni di utenti previsti per il 2016

Le maggiori compagnie tecnologiche hanno investito fino ad ora più di tre miliardi di dollari nel mercato della realtà virtuale. Questo è un messaggio molto chiaro al mercato: la realtà virtuale sarà una rivoluzione che trasformerà il mercato globale dello sviluppo software, a cui tutti vorranno partecipare. Il volume potenziale del mercato, per quanto riguarda lo sviluppo di contenuti, si aggira sugli 8,5 miliardi di dollari. 10,8 milioni di utilizzatori: attualmente sono stati venduti 1.3 milioni di dispositivi per la realtà virtuale, e si stima che nel 2016 si arriveranno ad avere quasi 11 milioni di utenti attivi. Anche se a oggi i dispositivi sono ancora in fase di testing, e non sono pronti per la vendita al dettaglio, la RV aprirà al mass-market

entro alla fine del 2016 e inizierà ad essere presente nelle nostre case, nella forma di occhiali/ caschi indossabili (Oculus Rift, Samsung Gear, Google Cardboard).



Requisiti Hardware

I sistemi di realtà virtuale sono costituiti, oltre che da software specifici, da periferiche di input e di output che hanno l'obiettivo di rendere l'esperienza quanto più complessa e coinvolgente possibile. Le periferiche di input possono essere di diverso tipo: sensori, joystick, guanti speciali chiamati Data Glove, caschetti o occhiali speciali, piccole telecamere in grado di rilevare i movimenti; per l'output sono di norma impiegati, oltre che alcune delle già citate periferiche di input (come i guanti che possono sia rilevare i movimenti della mano che inviare segnali di tipo tattile o gli occhiali ed i caschetti che possono decodificare i movimenti oculari o del capo ed inviare allo stesso tempo dei segnali visivi per mezzo di piccoli schermi), dei monitor di tipo tradizionale o a 3D. Il nostro team mette il suo know-how fortemente innovativo al servizio del settore pubblico e privato per fornire soluzioni altamente efficienti basate su tecnologie innovative per il mondo accademico, scientifico e dei beni culturali.

Le specifiche tecniche raccomandate da Oculus Rift sono:

- Video Card NVIDIA GTX 970/AMD R9 290 equivalent or greater
- CPU Intel i5-4590 equivalent or greater
- Memory 8GB+ RAM
- Video Output Compatible HDMI 1.3 video output
- USB Ports 3x USB 3.0 ports plus 1x USB 2.0 port
- OS Windows 7 SP1 64 bit or newer