

Armando Di Nardo
Seconda Università di Napoli



Consiglio Centrale congiunto | Giovani Imprenditori di Confindustria ed Ance
29-30 Aprile Reggia di Caserta e Scavi di Pompei



CHEESE#team



CARLA LANGELLA
coordinamento scientifico



FRANCESCO MELE
ricercatore CNR



DANIELA PISCITELLI
comunicazione



FRANCO CUTUGNO
ingegnere elettronico



GIOVANNI CATURANO
videogame designer



FEDERICO LAURIA
Informatico



FRANCESCO DELL'AGLIO
design di prodotto



DANIELA SAVY
diritto europeo beni culturali



NICOLA ESPOSITO
design engineering



LAURA GUARINO
design e grafica



BENIAMINO GUIDA
Ingegnere elettronico



SETTIMIO RIENZO
Imprenditore turistico

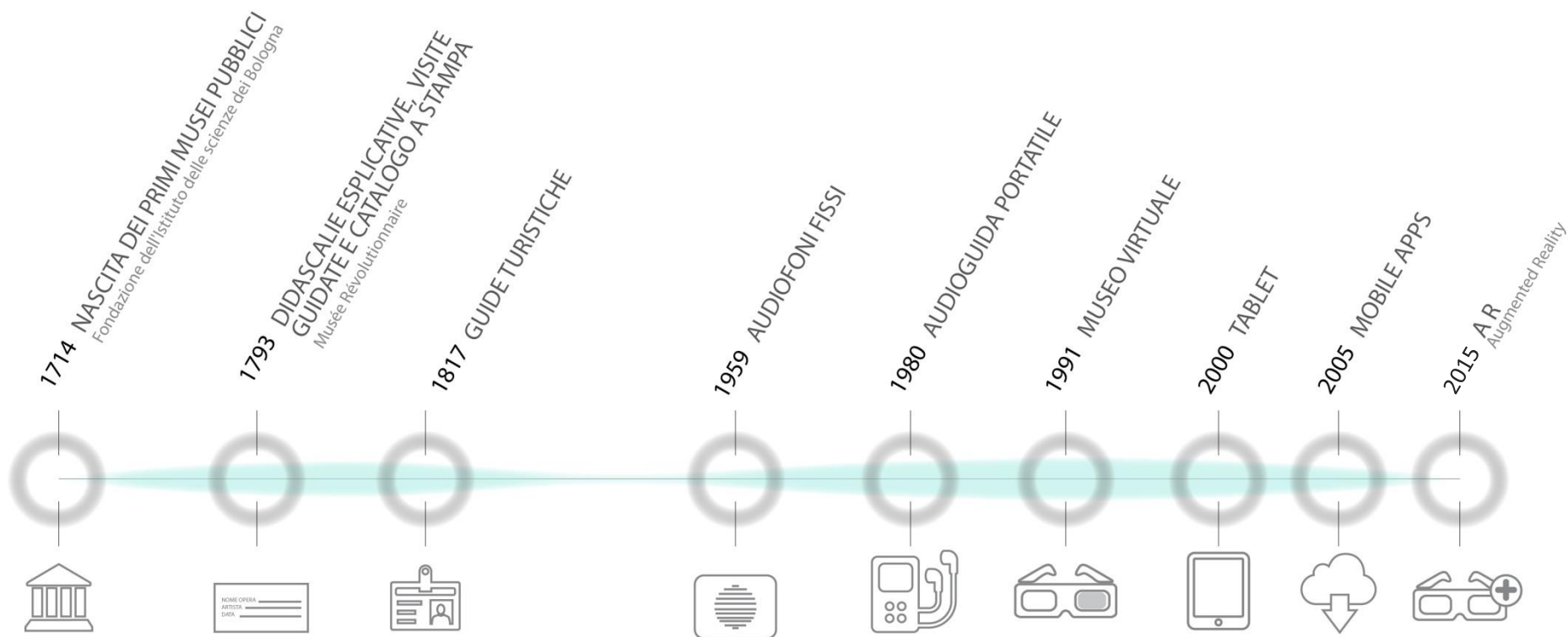


CHEESE#contesto

Progetto ha come obiettivo quello di fornire ai musei:

sistema integrato di **competenze, dispositivi e metodologie** per **valorizzare i beni culturali**, in termini di *aumento di visitatori e ricaduta economica*

attraverso l'integrazione tra **design italiano e tecnologie avanzate di Realtà Aumentata (AR)**.



CHEESE#servizi&prodotti

DISPOSITIVI WEARABLE

per realtà aumentata (visori, bracciali, guanti, tracking indoor, etc.)

in grado di far **vedere, toccare, sentire e fare** ciò che non si può nei musei!



CHEESE#servizi&prodotti

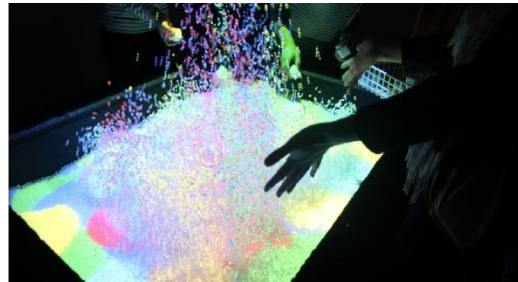
DESIGN DELLE ESPERIENZE

gamification in ambito museale intesa come utilizzo di elementi mutuati dai giochi e delle tecniche di **game design** in contesti esterni ai giochi

integrazione con **social network**, **navigazione** e **orientamento** assistito.



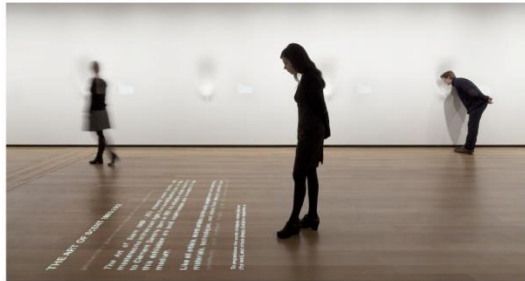
VIAGGIARE NEL TEMPO



TOCCARE L'INTOCCABILE



ASCOLTARE



AGGIUNGERE INFORMAZIONI



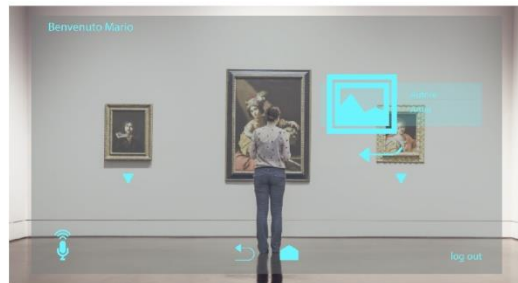
INTERAGIRE CON LE OPERE



GAMIFICATION



RENDERE VISIBILE L'INVISIBILE



ORIENTARSI

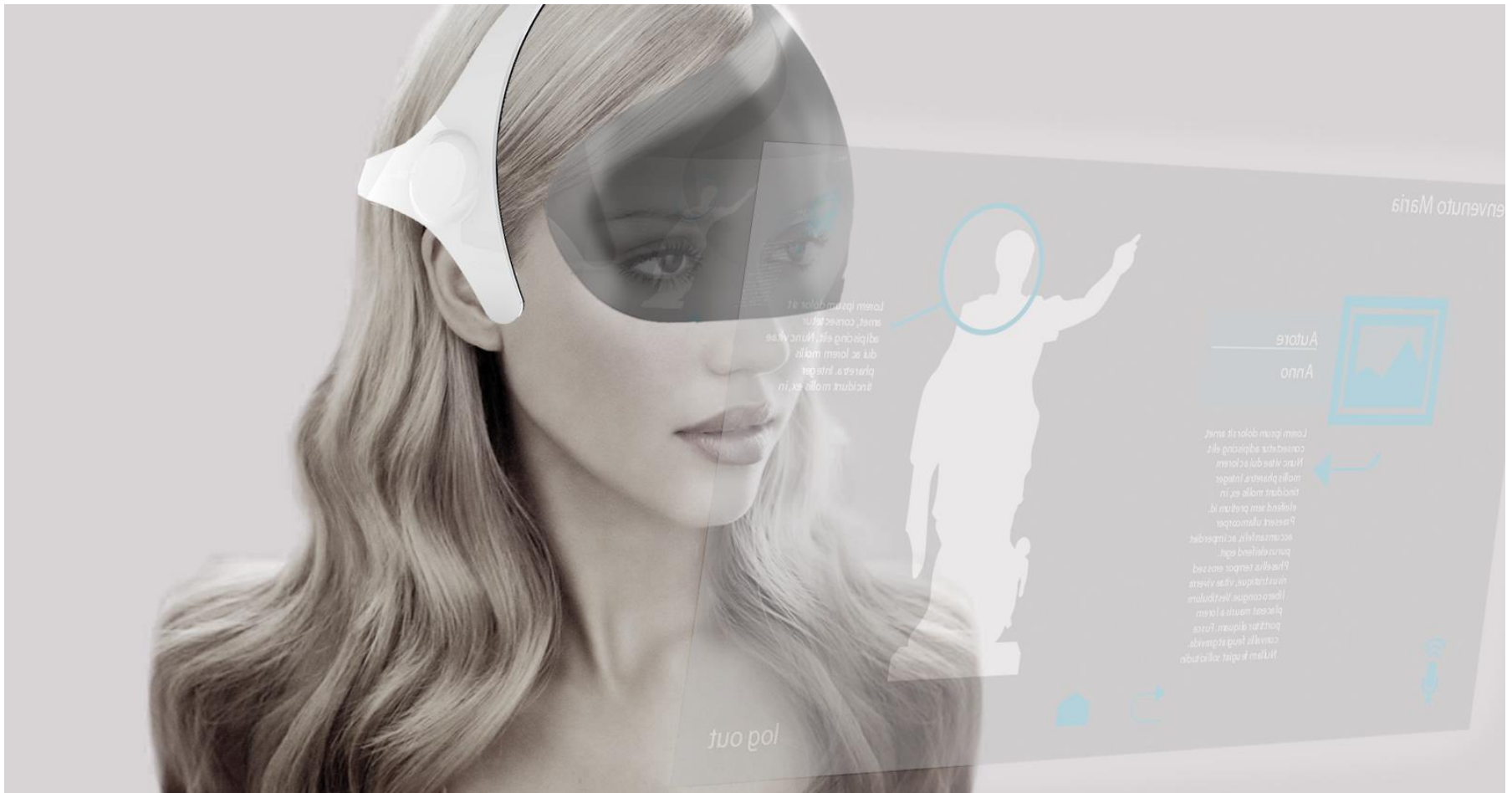


VIAGGIARE NELLO SPAZIO

CHEESE#servizi&prodotti

SOFTWARE E CONTENUTI

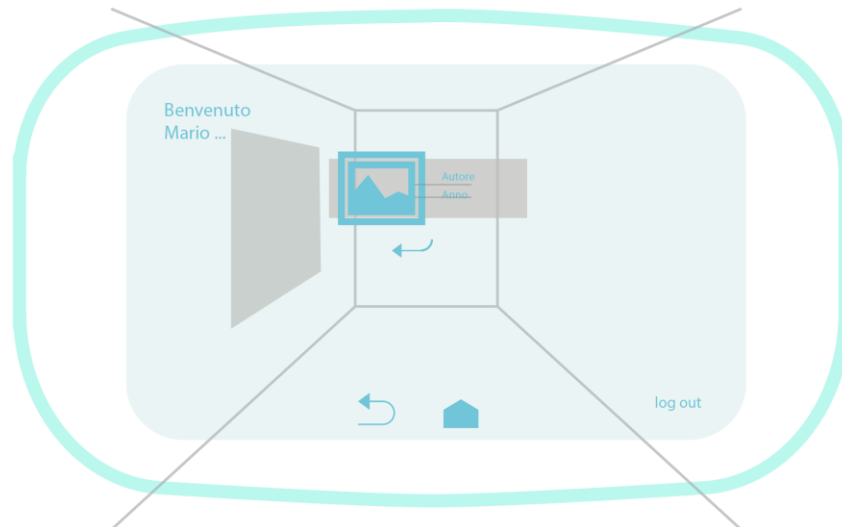
- # sviluppo di contenuti 3D (*modelli e animazioni 3D, APP, 3D map, 3D sound*)
- # software integrato per la gestione dei dispositivi e delle esperienze di animazione (*firmware, etc.*)
- # gestione delle banche dati delle opere.



CHEESE#tecnologia&innovazione

integrazione di dispositivi di tracking idoor, riconoscimento vocale e gestuale in sistemi *wearable* per **AR**

realizzazione di contenuti software di AR in *real time* integrando il **design delle esperienze** con competenze di ingegneria elettronica ed informatica



CHEESE#mercato/scalabilità

Mercato di riferimento è costituito da musei e fondazioni private nazionali ed internazionali che acquistano “pacchetti” tecnologia+contenuti.

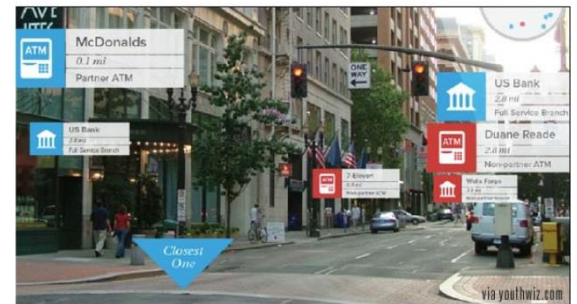
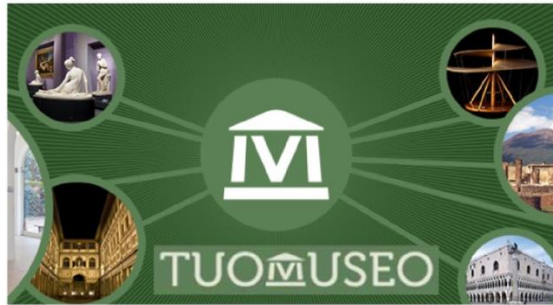
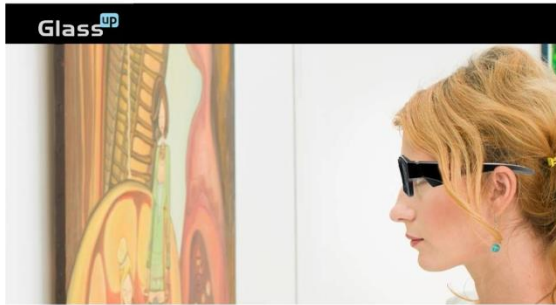
In Italia i musei e gli istituti simili, pubblici e privati, aperti al pubblico sono **4.588**, di cui **3.847 musei, gallerie o collezioni, 240 aree o parchi archeologici e 501 monumenti e complessi monumentali**. I primi 100 musei del mondo contano oltre **150 milioni di visitatori/anno** con punte di **10 milioni v/a** solo al Louvre.



CHEESE#competitors

Competitor utilizzano tecnologie tradizionali *mobile* (smartphone e tablet)

Molte delle immagini dei prodotti su Internet sono solo rendering



CHEESE#demo

A **fine settembre** presenteremo una demo dei dispositivi negli spazi della sezione dedicata alle **collezioni dell'Ottocento del Museo di Capodimonte** (spazi privati della corte all'epoca dei sovrani Borbone e Savoia)



Benvenuto al Museo di Capodimonte