

Realt Virtuale E Realt Aumentata Nuovi Media Per Nuovi Scenari Di Business

Eventually, you will enormously discover a additional experience and completion by spending more cash. still when? do you allow that you require to acquire those all needs next having significantly cash? Why dont you attempt to get something basic in the beginning? Thats something that will guide you to understand even more roughly the globe, experience, some places, considering history, amusement, and a lot more?

It is your agreed own period to discharge duty reviewing habit. along with guides you could enjoy now is **Realt Virtuale E Realt Aumentata Nuovi Media Per Nuovi Scenari Di Business** below.

Realtà virtuale e realtà aumentata. Nuovi media per nuovi scenari di business - Lorenzo Montagna 2018

5G in Modo Semplice e Approfondito - Ajit Singh 2022-06-04

La quinta generazione di tecnologie di accesso wireless (5G) si trova di fronte all'arduo compito di soddisfare le costanti richieste di velocità di trasmissione dati e capacità di sistema più elevate, nonché di un'ampia gamma di applicazioni e di requisiti di qualità dell'esperienza (QoE) degli utenti. Sebbene non sia ancora standardizzata, la tecnologia 5G dovrebbe offrire un throughput significativamente più elevato rispetto all'evoluzione a lungo termine (LTE), avere una latenza nell'ordine dei millisecondi ed essere in grado di accogliere e supportare la prevista esplosione dei dispositivi dell'Internet delle cose (IoT). Nuovi tipi di dispositivi (ad esempio sonde, contatori, sensori, attuatori) contribuiranno in modo significativo all'aumento del traffico e nuovi settori di mercato porteranno nuove priorità (ad esempio le infrastrutture critiche). Questo libro è una panoramica completa dello stato attuale del 5G. Spiega tutto, dai casi d'uso più probabili, agli aspetti dello spettro, da un'ampia gamma di opzioni tecnologiche alle potenziali architetture di sistema 5G, ed è un riferimento indispensabile per

accademici e professionisti coinvolti nelle comunicazioni wireless e mobili. Vengono riassunti gli sforzi di ricerca a livello mondiale e vengono descritte e spiegate le tecnologie dei componenti chiave, tra cui D2D, comunicazioni a onde millimetriche, massive MIMO, coordinated multi-point, codifica delle reti wireless, gestione delle interferenze e problemi di spettro. Viene affrontata l'importanza del 5G per i settori automobilistico, manifatturiero, energetico, della vendita al dettaglio e dell'assistenza sanitaria, nonché la relazione tra IoT, comunicazioni di tipo macchina e sistemi cyber-fisici. Questo libro fornisce una solida visione dell'evoluzione, dell'architettura, del protocollo dello stack di rete, delle applicazioni e, naturalmente, delle sfide e delle prospettive future del 5G. Con: ● Progettazione dell'architettura 5G ● Comuni **Social Media Marketing per il turismo** - Josep Ejarque 2015-01-23T00:00:00+01:00

Internet ha trasformato radicalmente il turismo, ha modificato la relazione tra domanda e offerta, ha introdotto un modo diverso da parte del turista di rapportarsi con le destinazioni, le imprese e i fornitori. Ma non solo: ha cambiato la struttura del mercato, ha favorito la disintermediazione e la reintermediazione, ha creato nuovi modelli di business, modificando i canali di comunicazione e di distribuzione,

inaugurando un nuovo modo di fare marketing. Oggi la domanda turistica si colloca in rete e in Internet: è qui che i turisti cercano informazioni e decidono cosa fare ma, soprattutto, diventano promotori e raccomandatori per altri turisti. Il social media marketing rappresenta quindi una grande opportunità per le destinazioni e le imprese: coinvolgere gli utenti oggi è infatti l'unica strada per incrementare la visibilità, la riconoscibilità e la reputazione nel mercato. Il libro approfondisce come costruire strategie social vincenti, come applicare tattiche efficaci di content e viral marketing, come gestire le community nel turismo, specificando gli strumenti e le piattaforme più adatte per generare conversazioni in rete, stimolare la reputazione, la brand reputation e il sentiment, senza dimenticare di affrontare il tema estremamente attuale del mobile marketing.

Sound Art - Caterina Tomeo 2017-03-02T00:00:00+01:00

Tra le caratteristiche di maggior rilievo dell'arte contemporanea c'è quella di fondere diversi livelli della percezione, dando vita a opere sinestetiche. Gli artisti intervistati in questo libro, tra i maggiori esponenti della scena internazionale, si muovono con abilità nel territorio complesso della Sound Art, spaziando sovente dalla musica alle moving images e creando installazioni e performance multisensoriali difficili da catalogare, che coinvolgono la capacità esperienziale e percettiva degli spettatori. I protagonisti delle "nuove arti" riflettono sulle produzioni più recenti, rielaborando a partire dalla propria esperienza e concezione dell'arte gli orientamenti più significativi della ricerca contemporanea. Una realtà in fermento che avrà molto da dire e da dare soprattutto nei prossimi anni.

Brera Academy Virtual Lab. Un viaggio dai mondi virtuali alla realtà aumentata nel segno dell'Open source - AA. VV.

2010-06-29T00:00:00+02:00

84.17

Il falso specchio. La crisi del reale da Videodrome a Westworld -

Edoardo Ferrini 2020-06-12

Cosa accomuna il percorso esistenziale di Truman Burbank e di Dom Cobb, protagonisti rispettivamente di The Truman Show e Inception? E

che rapporti ci sono tra le ambientazioni di un film come Videodrome e di una serie come Westworld? Si tratta del paradossale "ritorno" (nostòs in greco, da cui la parola "nostalgia") a una realtà mai conosciuta veramente, la quale, più che riscoperta, ha invece bisogno di essere catarticamente rifondata e ricostituita. Quei personaggi non sono sospesi tra il reale e il surreale, bensì vivono in universi simulacrali prodotti dai nuovi ambienti mediali. Il cinema li rappresenta e li disegna, la filosofia cerca di comprenderli. E noi spettatori dove ci collochiamo in questa crisi del reale? Se la realtà può essere programmata o falsificata, il cinema può continuare ad esserne lo specchio? Il libro cerca di ragionare su questi quesiti attraverso l'analisi di alcuni casi tra grande e piccolo schermo.

Il diavolo veste tecno - Carlo Mazzucchelli 2015-09-15

SAGGIO (296 pagine) - TECNOLOGIA - Tecnologie indossabili e rivoluzione tecnologica prossima ventura. Un e-book di facile lettura e consultazione per un viaggio attraverso i numerosi prodotti tecnologici indossabili già disponibili come occhiali e orologi intelligenti, braccialetti e strumenti per il benessere fisico, abiti e gioielli tecnologici dotati di sensori e RFID, e i molti altri, futuristici e rivoluzionari, che arriveranno. Siamo all'inizio di una rivoluzione che porterà alla trasformazione dell'essere umano in cyborg. Un "homo technologicus" composto da carne e liquidi e da componenti tecnologici e digitali, oggi indossabili e trasportabili come protesi esterne nella forma di smartphone, braccialetti, orologi e occhiali intelligenti, domani integrati con il nostro corpo fino a renderlo esso stesso macchina tecnologica. Tecnologie dell'informazione, nanotecnologie, biotecnologie e nuove tecnologie dei materiali hanno già oggi il potere di produrre effetti globali capaci di cambiare il nostro modo di vivere, di comunicare e di interagire, di gestire il nostro tempo libero e di lavorare. Le tecnologie indossabili sono la prima esemplificazione concreta delle numerose rivoluzioni tecnologiche che daranno forma al nostro futuro condizionandone la dimensione personale (stili di vita), comportamentale (mondi virtuali), sociale (modi di relazionarsi e interagire), economica, lavorativa e politica. Sembra tutto molto futuribile e difficile da immaginare, ma la

tecnologia continua la sua evoluzione trasformando cose, realtà, spazi e gli stessi esseri umani. Come scriveva Negroponte negli anni 90', presto lo smartphone sarà sottopelle, nella forma di semplici componenti elettronici. La batteria potrà essere ricaricata correndo, anche rimanendo fermi! Già oggi disponiamo di oggetti tecnologici che hanno trasformato il modo in cui interveniamo sulla realtà. Le nuove generazioni di prodotti tecnologici saranno indossati, integrati nei nostri corpi, virtualmente invisibili e sempre più... umani. L'e-book racconta perché. Dirigente d'azienda, filosofo e tecnologo, Carlo Mazzucchelli è il fondatore del progetto editoriale SoloTablet dedicato alle nuove tecnologie e ai loro effetti sulla vita individuale, sociale e professionale delle persone. Esperto di marketing, comunicazione e management, ha operato in ruoli manageriali e dirigenziali in aziende italiane e multinazionali. Focalizzato da sempre sull'innovazione ha implementato numerosi programmi finalizzati al cambiamento, ad incrementare l'efficacia dell'attività commerciale, il valore del capitale relazionale dell'azienda e la fidelizzazione della clientela attraverso l'utilizzo di tecnologie all'avanguardia e approcci innovativi. Giornalista e writer, communication manager e storyteller, autore di e-book, formatore e oratore in meeting, seminari e convegni. È esperto di Internet, social network e ambienti collaborativi in rete e di strumenti di analisi delle reti social, abile networker, costruttore e gestore di comunità professionali e tematiche online.

Delli Aspetti de Paesi. Vecchi e nuovi Media per l'Immagine del Paesaggio - Annunziata Berrino 2018-11-07

[English]: Starting from one of the most significant chapters of Leonardo's Libro di Pittura, we want to focus on the media - namely on the narrative, descriptive and graphics methodologies together with the techniques adopting during the modern and contemporary age as 'diffusers' of the landscape image - and on the deriving potential models for the enhancement of the historical landscape heritage. Partendo dalla nozione di paesaggio nella storia moderna e contemporanea, nel testo si affrontano le problematiche concernenti l'evoluzione del suo significato fino al dibattito sulle diverse accezioni recentemente acquisite, con

particolare riferimento ai contesti storici urbani. La lezione che si trae dai primi studi di Leonardo sulla percezione del paesaggio naturale e antropizzato, dalle guide e taccuini di viaggio del Cinque e Seicento, fino alla produzione di artisti e viaggiatori tra Sette e Ottocento e al più recente repertorio fotografico o cinematografico, mostra l'importante ruolo da attribuirsi oggi all'immagine storica del paesaggio quale strumento per l'individuazione dell'identità di un territorio, ormai in buona parte scemata da meri contenuti percettivi e oleografici, e sempre più legata ai fattori umani, storici e sociali, in una parola „culturali“, che nell'immagine vanno letti e tradotti. / [Italiano]: Si tratta in effetti di riconoscere nei caratteri „percettibili“ di un paesaggio, attraverso gli strumenti della storia della città e dell'iconografia storica, i valori culturali condivisi di un sito o di un insediamento: in tal senso l'esperienza del Convegno CIRICE 2016 potrà segnare un nuovo passo non solo ai fini di un più consapevole riconoscimento di tali valori attraverso lo studio dei media adottati nella descrizione del paesaggio storico, ma verso un'azione di tutela volta alla trasmissione e valorizzazione della memoria di quei luoghi.

Digital Cities - Maurizio Forte 2020-01-23

The onset of digital archaeology and its subsequent remarkable development has had a crucial impact on the study of cultural heritage. Presently, researchers are able to manipulate and reinvent digital and historical data; the study of the city stands out in this context. Cities are microcosms, often reflecting the changing structure of societies over time. A vast array of digital tools (laser scanning, augmented reality, remote sensing, and beyond) can process, test, and display archaeological data, architectural remains, and built heritage on a scale previously unattainable. The digitization of historical research is manipulating and reinventing the ways in which we examine historical evidence. This intersection between history and computer science allows for an expansion and enhancement of historical, archaeological, and anthropological research. The resulting configurations lead to the creation of new data and new objects of study within these fields, which makes it crucial for those in these fields to understand the impact of

generating digital information in this context. Digital Cities explores the study of the city in the digital realm by reexamining the data processing and knowledge sharing between historians, architects, geographers, anthropologist, and computer scientists. Digital Cities considers the city from pre-historic settlements to the present in different geographical contexts. Each section of the book offers a new level of engagement with various digital tools, spanning topics such as the challenges digital instruments pose to the study of pre-urban and urban contexts, the didactic scope of virtual heritage, and the consolidation of the relationship between digital language and historical narrative. The resulting research traverses the idea of Digital Cities through a historical, social, and multimodal context, and it fills the gap in scholarship between the study of the city and the concept and significance of the Digital City.

Diventare Facebook - Mike Hoefflinger 2018-09-11T00:00:00+02:00

Per oltre due miliardi di persone, la vita prima di Facebook sembra inimmaginabile e la sezione News Feed (Notizie nel sito italiano) è la prima cosa a cui accedono di primo mattino, le lenti attraverso cui guardano al nuovo giorno: dalle informazioni dei media ai post degli amici e delle celebrità, dai video alle offerte dei negozi locali, fino alla pubblicità. Facebook è senza dubbio un'azienda rivoluzionaria, un potente mezzo per connettersi al resto del mondo, ma la sua nascita non era affatto scontata e la sua venuta è stata il frutto di una straordinaria visione e di una altrettanto straordinaria determinazione. Quando Mark Zuckerberg e i suoi amici di Harvard hanno creato un social network per gli studenti del college, l'esperienza si sarebbe potuta fermare lì. Quando Google ha creato la sua piattaforma social, Facebook avrebbe potuto cedere terreno e scomparire. Quando Facebook si è quotata in borsa nel 2012 con risultati deludenti si sarebbe potuta rapidamente dissolvere nell'oscurità. Eppure ogni volta, Zuckerberg e il suo team hanno saputo affrontare gli ostacoli e rendere l'azienda ancora più forte, più duratura e più importante per la vita delle persone. Questo libro racconta la storia delle dure battaglie che Facebook ha dovuto affrontare per raggiungere il suo enorme successo, narrata da un insider che ha svolto un ruolo

chiave negli anni della competizione feroce, dei passi falsi e del rilancio. Mike Hoefflinger, veterano della Silicon Valley, ha lavorato fianco a fianco con Sheryl Sandberg (Chief Operating Officer) trasformandosi da ingegnere a innovatore delle strategie di marketing. In queste pagine riporta quell'esperienza, identifica le dieci sfide al cambiamento e quanto da quelle sfide ha appreso, tra cui: come ha fatto Zuckerberg a capire che l'offerta di acquisizione per un miliardo di dollari da parte di Yahoo! nel 2006 fosse sottostimata quando Facebook era ancora un'azienda con un fatturato annuale di soli venti milioni di dollari; come Facebook ha reinventato un'iniziativa in gravi difficoltà come l'iniziale servizio di News Feed fino a farlo diventare uno strumento indispensabile per la vita quotidiana delle persone; cosa avvenne quando Facebook mise al centro del proprio business la North Star Metric coinvolgendo gli utenti; perché l'inserimento di messaggi pubblicitari nel News Feed creò un elemento di democratizzazione e portò il valore aziendale alle stelle; come gli smartphone hanno catapultato Facebook nella creazione di infrastrutture nel settore del software, dell'hardware, del networking, dell'edilizia e dell'energia; come la filosofia del 'rinnovare se stessi' ha spinto Facebook ad acquistare Instagram e WhatsApp sottraendo queste aziende a una competizione agguerrita. Diventare Facebook ci porta direttamente nelle sale riunioni e nei caffè di Menlo Park per descrivere i protagonisti: i visionari, i guru tecnologici e i maghi del marketing tra cui Chris Cox (Chief Product Officer), Lori Goler (People Vice President), Mike Schroepfer (Chief Technology Officer) nonché Sandberg e Zuckerberg stesso. Racconto di formazione e, allo stesso tempo, emblematico caso di studio, Diventare Facebook, in una sorta di flashback, getta uno sguardo alle persone, ai prodotti, alle decisioni aziendali e ai salti tecnologici che hanno spinto il Social Network verso la grandezza e offre spunti che lasciano intravedere la direzione che l'azienda prenderà in futuro, per continuare a mettere in connessione il mondo.

Realtà virtuale e realtà aumentata - Lorenzo Montagna

2018-02-13T00:00:00+01:00

Dopo 40 anni di dominio televisivo due fenomeni hanno rivoluzionato le nostre vite creando nuovi scenari e nuovi business: internet e lo

smartphone. A partire dal 2018 inizieremo a VIVERE - ed è il caso di scriverlo in maiuscolo - nuove, profonde esperienze 'immersive': quella della realtà virtuale (VR) e della realtà aumentata (AR). VR e AR hanno la stessa portata rivoluzionaria della tv, del pc e dello smartphone di cui sono la naturale evoluzione, e il prossimo passaggio tecnologico sarà dagli 'handsets' agli 'headsets'. VR e AR diventeranno molto velocemente parte della nostra cultura, del nostro stile di vita quotidiano, esattamente come è accaduto per le altre tecnologie basate sulla comunicazione e sull'intrattenimento. Sono realtà che l'autore definisce 'media reality': realtà che ci informano, ci intrattengono, ci aiutano nello studio e nel lavoro. Per questo è importante, sia come utenti, sia come professionisti sapere come utilizzarle al meglio per il proprio business. Barilla, BMW, Candy, Coca-Cola, Decathlon, Samsung sono alcune delle aziende che hanno collaborato portando la loro esperienza in materia. Siete pronti a iniziare questo percorso? Leggete questo libro e preparatevi a viaggiare in una nuova dimensione 'media', la più coinvolgente dal punto di vista emotivo e informativo che abbiate mai provato.

Registica multimodale. Il design dei new media - Letizia Bollini 2008

L'evoluzione dell'elearning dall'emergenza alle nuove sfide educative - Luigi Piceci 2021-09-09

L'idea che ha stimolato questo lavoro nasce da una riflessione sul momento pandemico attuale. Situazione che ha interessato tutti in egual misura portando ad un profondo mutamento degli stili di vita. Distanza è stata la parola chiave che ha identificato questa fase storica: distanza sociale, professionale, distanza scolastica, comunicativa, affettiva. Tante sono le sfumature in cui tale parola è stata declinata, vissuta, subita, gestita. Che sia in una situazione emergenziale od ordinaria, l'aspetto principale è che la tecnologia non debba arrivare a snaturare o a sottostimare la dimensione umana all'interno della didattica, che lasci spazio alle esperienze e ai vissuti emotivi, alle difficoltà e alle frustrazioni lavorando sugli aspetti metacognitivi, sul senso di autoefficacia e di motivazione. Rispetto a questo le nuove tecnologie immersive stanno contribuendo ad un uso dal "vivo" della tecnologia lavorando su

simulazioni del reale ed amplificando l'esperienza emotiva, percettiva e cognitiva. Viene meno il senso di inautenticità che potrebbe scaturire dallo stare dietro il monitor per rendersi partecipi dello strumento stesso. Il lavoro proposto ha come obiettivo l'approfondimento di queste tematiche in una dialettica storica tra passato e presente. Il momento pandemico se da una parte ha indubbiamente sfruttato l'e-learning e tutte le modalità a distanza di lavoro, dall'altro ha permesso di riflettere sugli strumenti stessi e sulle criticità che questi comportano in termini di usura legati allo stare al computer per tante ore, al gap tecnologico presente attualmente nel nostro Paese, alla difficoltà di gestione per le famiglie di far seguire lezioni e nello stesso tempo lavorare in smart working, alla presenza ridotta di dispositivi. Qualunque sia l'aspetto critico evidenziato, ha consentito di orientare la futura azione educativa/formativa a distanza con consapevolezza maggiore attraverso azioni correttive.

Videomapping: Virtualizzazione dello spazio pubblico - Tiago Ignacio Branchini 2019-10-04

L'obiettivo di questa ricerca è quello di esaminare il video mapping, conosciuto anche come proiezione mappata o semplicemente mapping, nel contesto odierno. Questa tecnica consiste nel proiettare un video facendolo coincidere con la geometria di una realtà fisica ossia trasformando l'identità di una superficie in uno schermo multimediale dotato di nuove proprietà. Questa tecnica è molto versatile adattandosi perfettamente a diversi campi quali la scenografia, la video arte, la video cultura, le installazioni o proiezioni sui monumenti, sugli edifici e sulle strutture. Ha la capacità di ricreare un ambiente immersivo e, allo stesso tempo, sinestesico. Questa indagine riflette, contestualizza e studia il concetto di virtuale e il rapporto coi nuovi media, le sue origini e il suo utilizzo come mezzo nell'ambito dell'attivismo politico e sociale. Per comprenderlo meglio, sotto questa prospettiva, è stato analizzato il pensiero ed alcune opere chiave dell'artista polacco Krzysztof Wodiczko.

Arte, tecnologia e scienza - Marco Mancuso
2020-04-02T00:00:00+02:00

L'epoca nella quale viviamo, caratterizzata da un'incessante evoluzione

in termini culturali, estetici e morali del rapporto progresso-uomo-ambiente, suggerisce a ciascuno di noi una riflessione: quale è l'impatto delle tecnologie e delle scienze sull'arte, il design e la cultura contemporanea? Questo libro si pone come una complessa e articolata analisi che, in equilibrio tra la critica d'arte e il culture journalism, descrive in maniera esaustiva gli scenari e gli ambiti di ricerca della New Media Art contemporanea, guidando il lettore tra le pieghe di un contesto interdisciplinare che coinvolge il mondo delle autoproduzioni indipendenti, delle istituzioni, dei laboratori, delle industrie e che indaga il rapporto tra mercati ibridi a cavallo tra arte, design, architettura, suono, moda, performance, ricerca scientifica e innovazione tecnologica. Una trattazione che evidenzia attori e progetti del contemporaneo, arricchita da una serie di interviste a esperti del settore, per estrapolare esperienze, evidenziare strategie e rendere condiviso un possibile modello economico innovativo per l'arte e la cultura.

New media - Michele Mastroianni 2000

Educazione, comunicazione e nuovi media - Antonio Calvani 2001

Metaverso - Lorenzo Montagna 2022-10-04

UN NUOVO MONDO IN CUI DIGITALE E REALE SI INTEGRANO, CREANDO NUOVE ESPERIENZE, RELAZIONI E ATTIVITÀ. È UNA RIVOLUZIONE. SIETE PRONTI? Questo libro non è per fanatici della tecnologia, ma per chi vuole indagare e capire concretamente cos'è il metaverso e cosa comporta per tutti noi questa nuova rivoluzione digitale, che sarà anche una rivoluzione culturale, economica e sociale. Il Metaverso potrebbe essere un mondo fantastico, ma non di fantasia, in cui, senza rendercene conto, stiamo entrando per restare. Se è così, è grazie a una nuova Internet e a un nuovo "Web 3.0". Metaverso è un viaggio in cui Lorenzo Montagna ci accompagna insieme a chi sta studiando e creando questo mondo: i top manager di quattro Big Tech protagoniste del cambiamento; esperti di arte, videogiochi, esports, retail, fashion e comunicazione; professori universitari di economia, psicologia, neuromarketing; e infine due ragazzi, uno studente liceale e

un neolaureato. Sarà un viaggio appassionante, ricco di scoperte, di sorprese, di idee, per comprendere in che modo vivremo nel Metaverso, come persone e con le nostre imprese, reti sociali e community. Con qualche dubbio lungo il percorso perché, come in tutti i viaggi, c'è anche il timore di sbagliare strada.

Dispositivo. Un'archeologia della mente e dei media - Giuseppe Gatti
2019-12-03

Il libro propone un aggiornamento del concetto di "dispositivo" studiando la relazione fra mente umana, media tecnologici e ambiente, attraverso una metodologia multidisciplinare che comprende la filosofia della mente e le discipline analitiche, la fenomenologia e il pensiero continentale, le teorie del cinema e l'archeologia dei media. In particolare, il libro sviluppa la relazione fra mente e media su tre piani epistemologici: i media come "metafore concettuali" della mente, i media come strumenti analitici per la conoscenza della mente e infine i media come estensione della mente. Il lavoro si divide quindi in due sezioni: la prima dedicata al rinnovamento teorico della così detta filosofia del dispositivo, la seconda dedicata a una ricognizione storico-archeologica dell'esperienza mediata nella cultura occidentale. La filosofia del dispositivo delineata nella tesi propone una prospettiva inedita sia per lo studio dell'esperienza mediata (attraverso l'introduzione di concetti come eco-fenomenologia, telepresenza, embodied e ambient media) sia per analizzare le ripercussioni sociali, etiche, economiche e politiche di queste pratiche esperienziali, in un orizzonte di elaborazione teorico-pratica di stampo post-antropocentrico ed ecologico.

La Smart City e la città comoda - Giulia Agrosì
2022-11-11T00:00:00+01:00

La Smart City e la città comoda è un libro tecnico-scientifico che descrive una nuova realtà nell'era digitale, basata sul funzionamento dei centri energetici nevralgici urbani e ambientali in sinergia con l'essere umano e in equilibrio sincronico intersettoriale del sistema connettivale urbano. La "Big Challenge" del vecchio continente: la città esistente viene impostata su di un meccanismo sistemico da ottimizzare digitalmente. I temi trattati sono inerenti alla sociologia urbana in relazione alla città

intelligente, ai metodi di sviluppo della stessa in ambito abitativo-ambientale, microclimatico, energetico, giuridico, cultural-architettonico, museale, digitale tecnologico (IoT, GIS, BIM), alimentare-agricolo e infine al ruolo del PNRR nell'evoluzione delle infrastrutture digitali italiane.

Il problema dell'altro - Massimo Giuseppe Eusebio

2022-06-21T00:00:00+02:00

1244.10

Turismo mega trend - Edoardo Colombo 2020-07-09T00:00:00+02:00

Turismo mega trend è un manuale dedicato a operatori e professionisti che, nell'industria turistica, guardano all'innovazione come a un'opportunità. Il "Super Traveller" sempre connesso è l'osservato speciale del libro: fin dalla prefazione di Eugene Kaspersky, con i suoi consigli in materia di sicurezza informatica, se ne indagano i comportamenti. Un viaggiatore sempre più digitale a cui si rivolgono i grandi operatori online che, dopo voli, hotel e ristoranti, hanno sviluppato nuove piattaforme per intermediare anche le esperienze in destinazione. Intelligenza artificiale, chatbot, blockchain, identità digitale, IoT, robotica, cybersecurity e 5G sono le parole chiave del turismo nelle smart destination e negli ecosistemi digitali. Destination manager e consulenti del settore, che esplorano le novità tecnologiche per essere a prova di futuro, troveranno riassunto in questo manuale un esaustivo panorama delle tecnologie applicate, con uno sguardo approfondito alle piattaforme digitali cinesi, a cui fa seguito un'analisi sulla domanda di nuove competenze e una riflessione sull'adozione di tecnologie per effetto della pandemia di Covid-19, con gli indirizzi conclusivi di Rodolfo Baggio.

Una città laboratorio culturale - Francesco De Biase

2022-11-30T00:00:00+01:00

1257.64

Delli Aspetti de Paesi. Vecchi e nuovi Media per l'Immagine del Paesaggio - Francesca Capano 2018-11-07

[English]: Starting from one of the most significant chapters of Leonardo's Libro di Pittura, we want to focus on the media - namely on

the narrative, descriptive and graphics methodologies together with the techniques adopting during the modern and contemporary age as 'diffusers' of the landscape image - and on the deriving potential models for the enhancement of the historical landscape heritage./ [Italiano]: Partendo dal titolo di uno dei capitoli più significativi del Libro di Pittura di Leonardo, si vuole porre l'attenzione sui media, ossia sulle metodologie e sulle tecniche narrative, descrittive e grafiche adottate, nella storia moderna e contemporanea, quali 'diffusori' dell'immagine del paesaggio, e sui potenziali modelli che ne derivano ai fini della valorizzazione del patrimonio storico paesaggistico.

Oltrepassare - Intrecci di parole tra etica e tecnologia - Carlo Mazzucchelli 2022-02-08

Società e scienze sociali - saggio (484 pagine) - È giunto il tempo del disincanto, del distacco, della separazione, dell'andare oltre e altrove. Oltrepassare: pensare, porsi delle domande, approfondire, scegliere. Dentro mondi virtuali, in assenza di corpo, di volti e di sguardi, viviamo pseudo-vite digitali, determinate dal volere di codici stranieri, algoritmi prepotenti e servitù volontarie. Il disincanto tecnologico emergente suggerisce il distacco dal tempo presente per andare oltre e altrove, per mettersi in viaggio, oltrepassare, alla ricerca esperienziale di nuove formule esistenziali utili a vivere dentro le innumerevoli crisi di questo mondo. Obiettivo di questo viaggio, tra etica e tecnologia, è la riscoperta del valore umano dell'esistenza e di nuovi orizzonti di senso, è il recuperare una socialità incarnata che permetta di incontrare ed entrare in contatto con l'Altro nella sua alterità e unicità, inteso come persona con la quale ritrovarsi. Lungo questo cammino, il primo passo consiste nel tornare a porre attenzione alle parole, al linguaggio, al parlare comune. Attenzione particolare meritano parole etiche come solidarietà, consapevolezza, responsabilità, benevolenza, generosità, gentilezza, compassione, cura e molte altre a cui è dedicata la seconda parte del libro. L'andare oltre i significati anchilosati e fossilizzati, è la via per essere umani, nelle parole, nei gesti, nei comportamenti e nelle relazioni. Si può cambiare il ritmo della propria vita e tornare a esistere davvero, veramente! Carlo Mazzucchelli è dirigente d'azienda, filosofo e

tecnologo, fondatore di SoloTablet, un progetto Web che promuove una riflessione critica sulla tecnologia finalizzata alla Tecnoconsapevolezza. Esperto di marketing, comunicazione e management, ha operato in ruoli manageriali e dirigenziali in aziende italiane e multinazionali con responsabilità internazionali. Focalizzato sull'innovazione ha implementato programmi finalizzati al cambiamento, a incrementare il valore del capitale relazionale dell'azienda e la fidelizzazione della clientela, attraverso tecnologie all'avanguardia e approcci innovativi. Giornalista e storyteller, autore di 20 libri, formatore, oratore in meeting, seminari e convegni. È esperto di Internet, social networking, ambienti collaborativi in rete e strumenti di analisi delle reti sociali. Nausica Manzi è laureata in Filosofia e Scienze Filosofiche, materia che la appassiona da sempre: la filosofia aiuta a conoscere l'anima e le pieghe più nascoste, curandole. Dopo la laurea magistrale ha continuato gli studi con un master in Consulenza filosofica e antropologia esistenziale e una specializzazione in Tutela europea dei diritti umani; è consulente filosofico e mediatore civile. Insegna filosofia e storia ma principalmente si considera una scrittrice. Vive immersa tra la filosofia e il potere immenso delle parole e del pensiero, cercando con esse di rivoluzionare nel bene e reinventare la società in cui viviamo. Considera la scrittura una potente e delicata arma. In attesa dell'imminente uscita del suo primo romanzo, i suoi primi libri sono la raccolta di racconti *Cardiogrammi* e il saggio filosofico *Custode di esistenza*. I suoi studi e interessi sono da sempre focalizzati sull'etica, i diritti umani e la riattualizzazione e riscoperta del pensiero di un filosofo del Novecento, Emmanuel Lévinas.

SAAD. Scenari di innovazione architettura e design - Mascitti Jacopo 2019-09-22

La maggioranza delle ricerche nei settori dell'Architettura e del Design in Italia si colloca nel campo del Made in Italy, una specificità esclusiva, impregnata di una qualità evidente e innata, che negli ultimi decenni ha prodotto una ricerca talmente particolare da renderne spesso difficile l'attribuzione a campi e categorie in uso in altre parti del mondo. Ma per poter avere la consapevolezza di questa mutazione in corso è necessario

documentarne costantemente le declinazioni e gli avanzamenti. I saggi contenuti nel volume, risultato di una serie di cicli seminariali svolti nella Scuola di Ateneo nell'ambito della formazione degli ultimi cicli di dottorato, permettono di mettere in relazione tra loro le tematiche e le metodologie specifiche delle diverse aree disciplinari con approcci intersecanti, dalle modalità di progettazione alle diverse scale, alle politiche territoriali e del recupero del patrimonio storico-culturale, alle tecnologie di rappresentazione, simulazione e riproduzione degli artefatti, allo scopo di affrontare nel modo più incisivo l'insieme delle questioni legate alla trasformazione dello spazio dell'uomo.

Ananke Speciale GeoRes 2017 - Grazia Tucci 2018-02-02

Rilievo e restauro; Complessi monumentali; Formazione e comunicazione; HBIM per la conservazione del patrimonio costruito; Dall'analisi dei dati alla gestione del rischio; Referenziazione dati tematici

LA CITTÀ PALINSESTO/II. Tracce, sguardi e narrazioni sulla complessità dei contesti urbani storici: Rappresentazione, conoscenza, conservazione - Maria Ines Pascariello 2020

[Italiano]: Questo volume accoglie le più recenti riflessioni attorno ai necessari fondamenti, teorici e di pensiero, nonché gli aspetti tecnici, artistici, tecnologici che portano a concepire la città e il paesaggio come palinsesto figurativo e fenomenologico. Città e paesaggio, infatti, continuamente soggetti a operazioni di cancellature e riscritture - in termini di progetto e restauro, di tutela e valorizzazione, di disegno e ridisegno - sono i testimoni visivi di come appare a noi il palinsesto oggi, grazie al connubio sempre più stretto fra tecnologie e strumenti di visione, in un'ottica proiettiva e trasformativa fortemente relazionale./[English]: This volume contains the most recent reflections on the necessary foundations, theoretical and thought, as well as the technical, artistic, technological aspects that lead to conceiving the city and the landscape as a figurative and phenomenological palimpsest. City and landscape, in fact, continually subject to erasing and rewriting operations - in terms of project and restoration, protection and enhancement, design and redesign - are the visual witnesses of how the

schedule appears to us today, thanks to the increasingly squeezed between technologies and tools of vision, in a highly relational projective and transformative perspective.

Progetto di sviluppo e valorizzazione turistica del Comune di Anzio -

Maria Rita Schirru 2017-06-30

Il libro nasce dall'intesa tra il Comune di Anzio ed il Dipartimento di Comunicazione e Ricerca Sociale della Sapienza Università di Roma sulla base dell'esigenza di avviare una attività di ricognizione delle valenze culturali, turistiche e ambientali presenti sul territorio, al fine di dotarsi di uno strumento conoscitivo, di valore scientifico-disciplinare e culturale, utile alla realizzazione di una struttura fornita delle necessarie risorse umane e strumentali per la valorizzazione del patrimonio territoriale e per la promozione del turismo nel Comune di Anzio. La metodologia di indagine si basa sull'analisi di sfondo della realtà di Anzio - articolata in analisi storica, analisi demografica, analisi socio-economica e analisi del comparto turistico - e sull'analisi SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats). A conclusione delle indagini sono state scelte le possibili strategie di marketing attuabili con un insieme di progetti ritenuti prioritari per lo sviluppo turistico ed economico di Anzio, che fanno riferimento al sistema delle relazioni tra città, territorio e spazi urbani; al rapporto tra comunità dei cittadini ed azioni fortemente innovative finalizzate allo sviluppo del turismo; all'individuazione di proposte ad elevato indice di attrattività.

Un Etnosemiologo al Museo - Francesco Marsciani 2021-05-27

Il 12 dicembre 2019 si è svolta la giornata di studi su etnosemiotica e museologia presso il Dipartimento delle Arti dell'Università di Bologna. In questo volume i contributi degli intervenuti. L'iniziativa si è collocata a conclusione di un percorso di ricerca condotto durante i corsi di Etnosemiotica dei due anni precedenti, svolto con gli studenti e arricchito da contributi esterni sollecitati a esperti del tema. Particolarmente evidente, nel corpo stesso di questa pubblicazione, risulta il lavoro svolto sul Museo di Palazzo Poggi, presso l'Università di Bologna, durante il quale molti sguardi si sono esercitati e confrontati e che qui rilanciano la sfida: come fare etnosemiotica nel museo? Cosa può

dire l'etnosemiotica dell'esperienza di visita e cosa può scoprire delle strutture di produzione di senso che i musei, in generale e nelle loro specificità, mettono in atto attraverso il loro allestimento, le loro scelte espositive, le loro strategie di promozione e di divulgazione, la loro costruzione dell'interesse? Intorno a queste domande la giornata di studi ha organizzato due momenti tra loro distinti ma convergenti: una prima parte dedicata alla presentazione dei risultati della ricerca sul Museo di Palazzo Poggi, presentazione che è stata accompagnata da una tavola rotonda con esperti di gestione della realtà museale, e una seconda parte alla quale sono state invitate quattro ricercatrici che sul museo, sui musei e sulla musealità hanno abbondantemente riflettuto nel corso degli ultimi anni. Ne risulta un campo articolato di osservazioni, domande e approfondimenti, soprattutto un confronto a più voci, che è l'occasione per restituire alla realtà dei musei, oggi, tutta la ricchezza che questi spazi manifestano, sia nelle loro versioni più tradizionali che nelle realizzazioni contemporanee più innovative.

Encyclopedia of Multimedia - Borko Furht 2008-11-26

This second edition provides easy access to important concepts, issues and technology trends in the field of multimedia technologies, systems, techniques, and applications. Over 1,100 heavily-illustrated pages — including 80 new entries — present concise overviews of all aspects of software, systems, web tools and hardware that enable video, audio and developing media to be shared and delivered electronically.

Transdisciplinary Engineering for Resilience: Responding to System Disruptions - L. Newnes 2021-11-17

No one discipline or person can encompass all the knowledge necessary to solve complex, ill-defined problems, or problems for which a solution is not immediately obvious. The concept of Concurrent Engineering (CE) - interdisciplinary, but with an engineering focus - was developed to increase the efficiency and effectiveness of the Product Creation Process (PCP) by conducting different phases of a product's life concurrently. Transdisciplinary Engineering has transcended CE, emphasizing the crucial importance of interdisciplinary openness and collaboration. This book presents the proceedings of the 28th ISTE International Conference

on Transdisciplinary Engineering (TE2021). Held online from 5 - 9 July 2021 and entitled 'Transdisciplinary Engineering for Resilience: Responding to System Disruptions', this is the second conference in the series held virtually due to the COVID-19 pandemic. The annual TE conference constitutes an important forum for international scientific exchange on transdisciplinary engineering research, advances, and applications, and is attended by researchers, industry experts and students, as well as government representatives. The book contains 58 peer-reviewed papers, selected from more than 80 submissions and ranging from the theoretical and conceptual to strongly pragmatic and addressing industrial best practice. The papers are grouped under 6 headings covering theory; education and training; PD methods and digital TE; industry and society; product systems; and individuals and teams. Providing an overview of the latest research results and knowledge of product creation processes and related methodologies, the book will be of interest to all researchers, design practitioners, and educators working in the field of Transdisciplinary Engineering.

Investire nei megatrend del futuro - Andrea Forni

2020-09-25T00:00:00+02:00

Come sfruttare i cambiamenti strutturali che riguardano l'economia globale. Questo libro accompagna il lettore nella comprensione dei megatrend che guideranno lo sviluppo economico e sociale dei prossimi decenni. Sulla base di queste premesse sono descritti una ventina di scenari d'investimento che sviluppano le tematiche demografiche, tecnologiche, ambientali, sociali e geo-strategiche. Ogni scenario è accompagnato dalla costruzione di un portafoglio teorico composto da aziende quotate e startup innovative, oltre che da strumenti del risparmio gestito come ETF, certificati e fondi. Questi scenari possono essere facilmente replicati dal lettore che avrà quindi a disposizione per le sue analisi oltre 400 strumenti finanziari. Il libro è l'occasione per gettare uno sguardo su come sta cambiando il mondo tra riscaldamento globale, sovrappopolamento, scarsità di risorse, il crescente ruolo dell'Est Asiatico, l'applicazione massiva delle tecnologie digitali, l'ingresso della robotica e dell'Intelligenza Artificiale nella società e nel

lavoro: tutti megatrend che rappresentano nuove sfide per l'individuo, l'economia, la società e il pianeta.

Tourism, Safety and COVID-19 - Salvatore Monaco 2021-11-30

This book offers empirical insights on key challenges faced by the travel and tourism industries in the post-COVID-19 era. The desire to make tourism safe is gaining ground, but what does this mean? This book explores the guarantees travelers want in the postpandemic era and how individual territories are predicting and responding to these needs. It explores the role of innovation and digital solutions, assures tourists different ways of using services, both physical and digital. It considers how the commitment of smart tourist cities to technology, sustainability and accessibility is able not only to improve the quality of travelers' tourist experience, but also the quality of life of local inhabitants. This book considers the main solutions that many destinations are already experimenting, around the world to respond to the new safety demands of travelers.

Realtà virtuale e realtà aumentata per il business - Amir Baldissera
2020-03-23T00:00:00+01:00

Sono anni che sentiamo questi termini, eppure fino a ora tutto quello che abbiamo visto è stato qualche divertente effetto speciale e poco di più. Si tratta solo di qualche fuoco d'artificio digitale? O possiamo aspettarci di meglio? Assolutamente sì! Oggi finalmente i tempi sono maturi per andare oltre "l'effetto WOW" e per iniziare a progettare soluzioni che entrino davvero nei processi aziendali generando valore. Manutenzione industriale, formazione tecnica, scienza forense, prototipazione e salute sono solo alcuni dei settori in cui AR e VR possono modificare per sempre i processi di business. Quali sono le profonde differenze psicologiche tra realtà aumentata e realtà virtuale? Dove AR e VR possono essere applicate generando valore al core business aziendale? Come la Mixed Reality può passare dall'essere un nice to have a un imprescindibile must have? Quali sono le sfide completamente nuove nel disegnare la user experience di una soluzione AR/VR? Queste sono alcune delle domande che si affronteranno in questo libro, accompagnando il lettore attraverso esempi e casi concreti, in un viaggio alla scoperta non del futuro, ma di

come già oggi sia possibile migliorare le attività di business attraverso realtà aumentata, realtà virtuale e Mixed Reality.

Media corpi saperi - M. D'Ambrosio 2006

Incrementare le vendite con la Realtà Virtuale ed Aumentata - Mattia Martone

La Realtà Virtuale (VR) e la Realtà Aumentata (AR) sono strumenti utili per incrementare le vendite delle aziende. Questo testo esamina le ricerche pubblicate in letteratura per evidenziare in quale misura la VR e la AR aumentano le intenzioni di acquisto dei consumatori. Attraverso la presentazioni di diversi studi ed accurati modelli psicologici, vengono mostrati i meccanismi della mente umana sui quali fanno leva la VR e l'AR per influenzare la condotta d'acquisto delle persone. Con questo breve libro Mattia Martone, co-fondatore del centro di ricerca PXR Italy, offre utili spunti alle aziende e ai ricercatori che intendono approfondire le applicazioni di questi strumenti nel mondo sales e retail.

Elogio della teoria. Identità delle discipline del disegno e del rilievo - AA. VV. 2012-12-10T00:00:00+01:00

Il tema di questo XXXIV Convegno dei Docenti delle discipline della rappresentazione è tutto incentrato sulle teorie dell'area della rappresentazione, con la speranza che in questo difficile momento di transizione dell'Università italiana e, di conseguenza, della nostra Comunità scientifica, i lavori qui raccolti possano contribuire a quel processo di identificazione delle nostre discipline e della nostra area culturale che si è auspicato in principio. [Riccardo Migliari] The theme of this XXXIV Conference of the teachers of the representation disciplines is all focused on the theories of the field of representation, with the hope that in this difficult transition phase of the Italian University and, consequently, of our scientific Community, the works here collected may contribute toward the process of identification of our disciplines and of our Cultural area, that was auspicated at the beginning. [Riccardo Migliari]

Nel centro del quadro - Bruno Di Marino 2021-05-27T00:00:00+02:00
Immergersi nell'opera d'arte è un procedimento tipico dell'analisi

estetica, ma costituisce oggi una condizione usuale della fruizione dei nuovi media: dall'installazione multimediale e interattiva alla realtà aumentata fino alla realtà virtuale. Questo saggio, suddiviso in una quindicina di paragrafi circa, tenta di tracciare da diverse prospettive (storica, filosofica, iconologica, sociologica) le linee principali di una teoria dell'immersività e, al tempo stesso, di rileggere alcuni momenti della storia dell'arte mostrando come il coinvolgimento dello spettatore - fisico, sensoriale ed emotivo - sia sempre stato al centro dell'esperienza estetica, ben prima che i futuristi lanciassero, nel loro Manifesto tecnico della pittura del 1910, l'idea di porre "lo spettatore nel centro del quadro".

Usciamo dal Museo: l'esibizione del monumento archeologico - Fulvia Donati 2018-07-31

Uscire dal Museo come metafora, non come rifiuto ma come piccolo dossier di istruzioni per l'uso per rientrarci più consapevolmente. Il messaggio intende rivolgersi con taglio pratico agli studenti che approcciano le discipline della museologia e possono aspirare a trovare un'occupazione in quel campo, e in particolare agli archeologi che rinunciano a cimentarsi in opere di allestimento e comunicazione a conclusione delle proprie ricerche, lasciando il campo ad altri professionisti, piuttosto che cercare la collaborazione. Il valore del contesto in archeologia è essenziale, essendo questa una scienza storica che si costruisce attraverso frammenti dove l'archeologo museologo ha il compito essenziale di restituire la complessità. Non di rovine o ruderi si tratta, come impropriamente vengono definiti i resti monumentali del passato, ma di frammenti in continuum con la vita di oggi di cui abbiamo perduto o non conosciamo gli anelli della catena di trasmissione. A uno sguardo più attento i segni ad essi legati non sono mai scomparsi del tutto ed è proprio il sistema di tali segni che va recuperato. Per riannodare questo filo, nel museo ma soprattutto nel sito archeologico, possono concorrere strategie diverse di restituzione fisica oppure visiva, all'interno di maglie viarie, tessuti o brani di paesaggio, cui le moderne tecnologie oggi disponibili offrono un valido ausilio, con simulazioni attrattive e pienamente reversibili. Un ristretto corpus di ville romane o

domus visitabili in area mediterranea offre infine una campionatura

esemplare dei livelli di musealizzazione oggi raggiunti.