



D5 - Rapporto tecnico contenente la dimostrazione e presentazione delle soluzioni in Demo Lab pubblico

**DRAGO – Digitalizzazione reperti
archeologici garganici by open-source**

Prima emissione: 01/06/2015

Distribuzione: PUBBLICA

INDICE GENERALE

1	SCOPO	6
2	VALIDITÀ.....	6
3	DESCRIZIONE GENERALE	7
4	DEMO LAB DI S. PAOLO DI CIVITATE	8
5	DEMO LAB DI ISCHITELLA	19
6	DEMO LAB DI VICO DEL GARGANO.....	30
7	RISULTATI DEL CONFRONTO	41
8	APPENDICE A – IMMAGINI DEI DEMO LABS E ELENCO DEI PARTECIPANTI	42
	8.1 Appendice A – San Paolo di Civitate.....	42
	8.2 Appendice A – Ischitella.....	45
	8.3 Appendice A – Vico del Gargano	49

INDICE DELLE FIGURE

Figura 1: Pieghevole illustrativo.....	8
Figura 2: S. Paolo di Civitate - Introduzione	9
Figura 3: S. Paolo di Civitate – Indice contenuti.....	9
Figura 4: S. Paolo di Civitate – Obiettivi Progetto	10
Figura 5: S. Paolo di Civitate - Partners	10
Figura 6: S. Paolo di Civitate – Area geografica	11
Figura 7: S. Paolo di Civitate - Obiettivi.....	11
Figura 8: S. Paolo di Civitate - Finalità	12
Figura 9: S. Paolo di Civitate – Modalità di lavoro.....	12
Figura 10: S. Paolo di Civitate - OmniaCulture	13
Figura 11: S. Paolo di Civitate – Tour virtuale.....	13
Figura 12: S. Paolo di Civitate – Struttura immagine sferica.....	14
Figura 13: S. Paolo di Civitate – Foto sferiche per il tour	15
Figura 14: S. Paolo di Civitate – Screenshot di uno dei tour realizzati	15
Figura 15: S. Paolo di Civitate – Scansini 3d	16
Figura 16: S. Paolo di Civitate – Manipolazione 3d di un reperto	16
Figura 17: S. Paolo di Civitate - Gigapixel.....	17
Figura 18: S. Paolo di Civitate – Snapshot di una visualizzazione Gigapixel	17
Figura 19: S. Paolo di Civitate - Interviste	18
Figura 20: S. Paolo di Civitate – Conclusioni 1	19
Figura 21: S. Paolo di Civitate – Conclusioni 2	19
Figura 22: Ischitella - Introduzione	20

Figura 23: Ischitella – Indice contenuti	20
Figura 24: Ischitella – Obiettivi Progetto	21
Figura 25: Ischitella - Partners.....	21
Figura 26: Ischitella – Area geografica	22
Figura 27: Ischitella - Obiettivi	22
Figura 28: Ischitella - Finalità.....	23
Figura 29: Ischitella – Modalità di lavoro	23
Figura 30: Ischitella - OmniaCulture	24
Figura 31: Ischitella – Tour virtuale	24
Figura 32: Ischitella – Struttura immagine sferica	25
Figura 33: Ischitella – Foto sferiche per il tour.....	25
Figura 34: Ischitella – Screenshot di uno dei tour realizzati	26
Figura 35: Ischitella – Scansini 3d.....	26
Figura 36: Ischitella – Manipolazione 3d di reperti	27
Figura 37: Ischitella - Gigapixel	27
Figura 38: Ischitella – Snapshot di un visualizzazione Gigapixel.....	28
Figura 39: Ischitella - Interviste.....	28
Figura 40: Ischitella – Conclusioni 1	29
Figura 41: Ischitella – Conclusioni 2.....	29
Figura 42: Vico del Gargano - Introduzione.....	30
Figura 43: Vico del Gargano – Indice contenuti	31
Figura 44: Vico del Gargano – Obiettivi Progetto	31
Figura 45: Vico del Gargano – Partners	32
Figura 46: Vico del Gargano – Area geografica	32
Figura 47: Vico del Gargano – Obiettivi.....	33

Figura 48: Vico del Gargano - Finalità.....	33
Figura 49: Vico del Gargano – Modalità di lavoro	34
Figura 50: Vico del Gargano - OmniaCulture	34
Figura 51: Vico del Gargano – Tour virtuale.....	35
Figura 52: Vico del Gargano – Struttura immagine sferica	35
Figura 53: Vico del Gargano – Foto sferiche per il tour.....	36
Figura 54: Vico del Gargano – Screenshot di uno dei tour realizzati	36
Figura 55: Vico del Gargano – Scansini 3d.....	37
Figura 56: Vico del Gargano – Manipolazione 3d di reperti	37
Figura 57: Vico del Gargano - Gigapixel	38
Figura 58: Vico del Gargano – Snapshot di un visualizzazione Gigapixel.....	39
Figura 59: Vico del Gargano - Interviste.....	39
Figura 60: Vico del Gargano – Conclusioni 1	40
Figura 61: Vico del Gargano – Conclusioni 2.....	40
Figura 62: S.Paolo di Civitate – Demo Lab	42
Figura 63: S. Paolo di Civitate - Elenco presenti.....	44
Figura 64: Ischitella – Demo Lab	45
Figura 65: Ischitella - Elenco presenti	48
Figura 66: Vico del Gargano – Demo Lab	49
Figura 67: Vico del Gargano -Elenco presenti	51



D5 - Rapporto tecnico contenente la dimostrazione e presentazione delle soluzioni in Demo Lab pubblico

1 SCOPO

Questo documento ha lo scopo di descrivere le attività di dimostrazione e presentazione delle attività progettuali e delle soluzioni sviluppate nel progetto DRAGO in demo lab pubblici.

2 VALIDITÀ

Le indicazioni contenute nel presente documento hanno validità unicamente per il Progetto DRAGO – Digitalizzazione reperti archeologici garganici by open-source.

3 DESCRIZIONE GENERALE

La disseminazione dei risultati ha l'obiettivo di verificare attraverso seminari, workshop e interventi del settore la validità dei risultati del progetto, facendo conoscere i risultati ottenuti e ottenendo adeguati feedback. Dall'altro canto, essa ha l'obiettivo di pubblicizzare i risultati ottenuti in diversi possibili ambiti applicativi, per favorire la diffusione dei risultati e incoraggiare futuri processi di trasferimento tecnologico. Il processo di disseminazione dei risultati, di conseguenza, non si esaurisce nel primo anno del progetto, in questa fase le azioni intraprese sono solo una parte dell'effort complessivo.

La strategia di disseminazione intrapresa è stata volta a dare visibilità al progetto sia su scala nazionale che internazionale, coinvolgendo anche i canali legati alle imprese ed agli organismi di ricerca.

Sono stati già organizzati diversi eventi orientati al pubblico e si intende procedere in tal senso anche oltre il termine del progetto stesso. Le attività complessive di disseminazione, che vedono coinvolti tutti gli attori del progetto, sono le seguenti:

- Organizzazione di seminari informativi.
Sono stato organizzati 3 demo labs, illustrati nei cap. 4, 5 e 6, che hanno visto il coinvolgimento dei comuni oggetto del progetto stesso, che hanno permesso di comunicare agli utenti l'esperienza progettuale. Questi demo labs hanno sono stati orientati sia ad operare una disseminazione all'interno dei territori oggetto del progetto stesso sia a raccogliere feedback volti al miglioramento del sistema, così come previsto dalla metodologia di sviluppo ciclico adottata. Tale metodologia prevede in fatti la realizzazione del progetto attraverso cicli di raffinamento successivo in cui tramite il confronto diretto con gli utenti finali si arriva ad ottenere una soluzione aderente ai bisogni dell'utente stesso. Si passa così dal **Concept** alla **Prototipazione** ed alla **Progettazione finale** del sistema, reiterando il processo sulla base dei feedback pervenuti.
E' inoltre in previsione un evento finale che si svolgerà nel mese di Giugno in cui verrà presentato il prototipo finale del sistema.
A livello internazionale, è prevista la disseminazione del progetto da parte del CNR-IAC ad un evento internazionale di settore, indicativamente nella seconda metà del 2015.
- Campagna di comunicazione web, veicolata mezzo piattaforma:
E' stato realizzato il sito web divulgativo del progetto, raggiungibile all'URL <http://drago.liferesult.it/>
Il sito pubblica on line i contenuti del progetto, le attività svolte e illustra la metodologia di sviluppo utilizzata.
- Campagna di comunicazione tramite radio e tv:
L'evento finale in previsione per la fine di Giugno verrà ripreso e trasmesso dalla web-tv RadioMillionaire <http://www.radiomillionaire.altervista.org/>
- Materiale di comunicazione in formato cartaceo:
E' stato realizzato un pieghevole illustrativo del progetto, di seguito riportato:



Figura 1: Pieghevole illustrativo

- Pubblicazioni scientifiche:
Il CRN IAC sta realizzando la seguente pubblicazione scientifica:

TITOLO: Progetto DRAGO. La Daunia garganica tra valorizzazione e divulgazione.

RIVISTA: TARAS- rivista di archeologia

STATO: in corso di stampa

4 DEMO LAB DI S. PAOLO DI CIVITATE

Il demo tenuto a S. Paolo di Civitate ha avuto luogo il 21/5/2015. Si è svolto presso la Sala multimediale sita presso il Museo. All'incontro ha preso parte il primo persona in Sindaco, i rappresentanti delle aziende Liferesult e Pagina, il CRN IAC, la soprintendenza ai beni culturali e numerosi utenti interessati.

Sono stati trattati gli argomenti legati alla modalità di fruizione del museo virtuale e sono state presentate le varie fasi di lavoro come di seguito descritto.



Figura 2: S. Paolo di Civitate - Introduzione



Figura 3: S. Paolo di Civitate – Indice contenuti



Figura 4: S. Paolo di Civitate – Obiettivi Progetto



Figura 5: S. Paolo di Civitate - Partners



Figura 6: S. Paolo di Civitate – Area geografica



Figura 7: S. Paolo di Civitate - Obiettivi

Finalità del progetto

- 01
- 02
- 03
- 04
- 05 > Realizzazione di un museo virtuale della **Daunia Garganica** tra **l'età del ferro** e il **periodo romano e tardo-antico**, corredato delle principali forme di condivisione della cultura attraverso l'immersione in **tour virtuali** e **scansioni 3D**.
- 06 Sono stati presi in considerazione gli oggetti (vasi, ornamenti personali, oggetti della toilette femminile), ma anche strutture che li hanno ospitati, per consentire di conoscere meglio gli **usi** e i **costumi dell'epoca**.
- 07 Si vuole mettere a disposizione della comunità locale e remota (vi sono molte persone interessate presenti in molte parti del mondo) aree geologiche che non godono della **giusta visibilità**, per approfondire la cultura di una civiltà di così **grande valore** mostrando reperti che sono spesso presenti in depositi non visitabili dai non addetti ai lavori.

OMNIACULTURE Liferesult

Figura 8: S. Paolo di Civitate - Finalità

Modalità di lavoro

- 01
- 02
- 03
- 04
- 05
- 06 >
 - Catalogazione e inquadramento **storico-funzionale**.
 - Configurazione piattaforma **OMNIACULTURE**.
 - **Scansioni 3D** di un centinaio di reperti.
 - **Foto panoramiche** a 360° in sfera.
 - Realizzazione di alcune immagini in **Gigapixel**.
 - **Interviste** agli esperti.
 - **Ricostruzione** di alcuni reperti incompleti.
 - Realizzazione **e-book** da scaricare come app su palmari o tablet.
- 07

OMNIACULTURE Liferesult

Figura 9: S. Paolo di Civitate – Modalità di lavoro

Piattaforma OMNIACULTURE

- 01
- 02
- 03
- 04
- 05
- 06 >**
 - **Alta configurabilità** con logica implementativa sul database.
 - Gestione applicazioni per **tour virtuale** e **Funzionalità GIS** con layer per i vari tipi di beni culturali da mostrare.
 - Gestione applicazioni per **tour virtuale** e **scansioni 3D**.
 - Gestione **enciclopedica** dei reperti, con schede di dettaglio.
- 07

OMNIACULTURE Liferesult

Figura 10: S. Paolo di Civitate - OmniaCulture

Tour Virtuale

- 01
- 02
- 03
- 04
- 05
- 06 >
- 07

- Sono state realizzate 50 panoramiche a **360° su sfera**.
- Ogni panoramica ha bisogno di **77 immagini ciascuna da 32 MegaPixel**.
- È necessaria una **post-produzione** per ricostruire le immagini.
- Occorre procedere ad affiancarle e realizzare il **tour**.
- Esempio: Fusione delle immagini



OMNIACULTURE

Liferesult

Figura 11: S. Paolo di Civitate – Tour virtuale

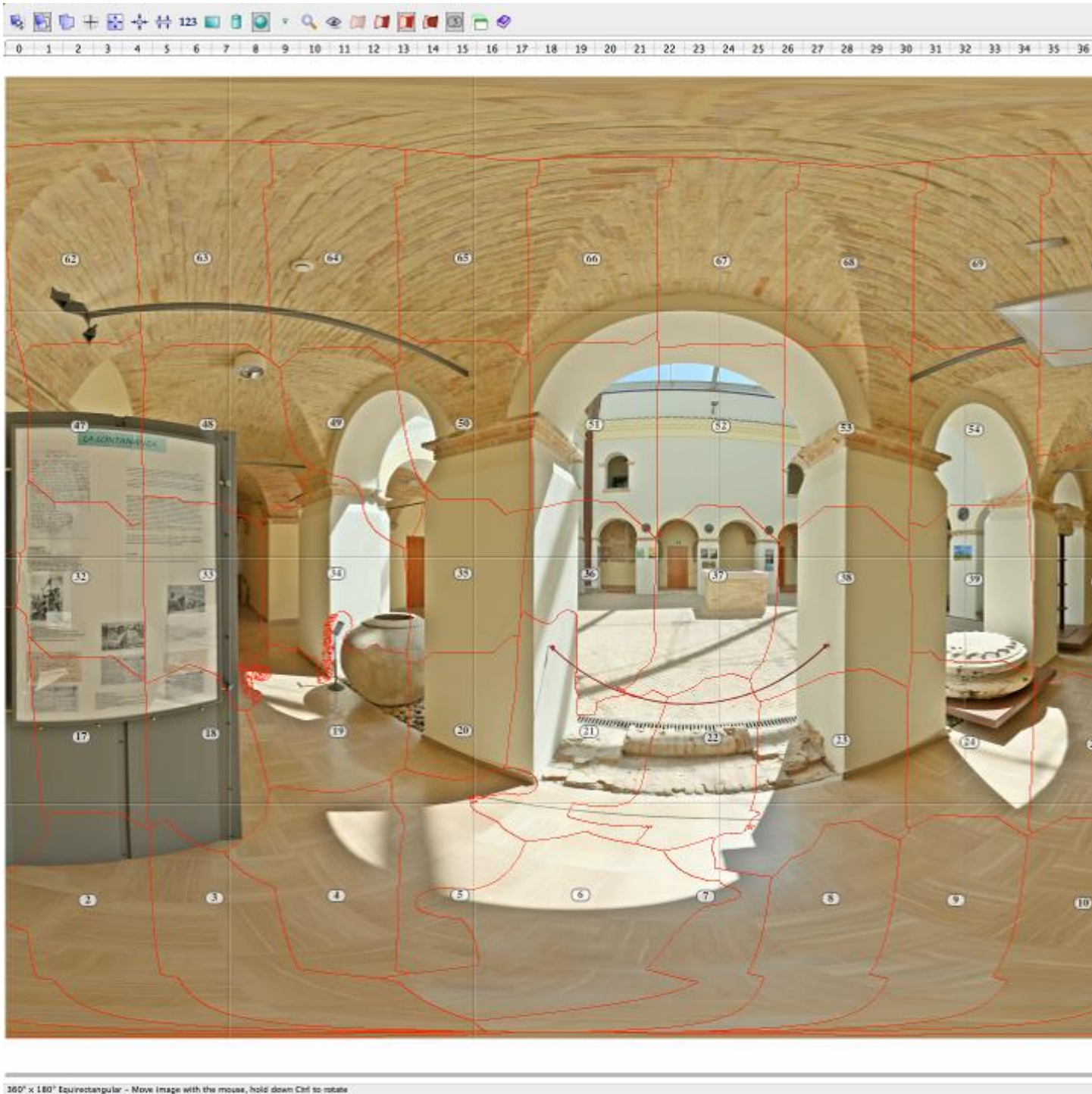


Figura 12: S. Paolo di Civitate – Struttura immagine sferica



Figura 13: S. Paolo di Civitate – Foto sferiche per il tour



Figura 14: S. Paolo di Civitate – Screenshot di uno dei tour realizzati



Figura 15: S. Paolo di Civitate – Scansini 3d

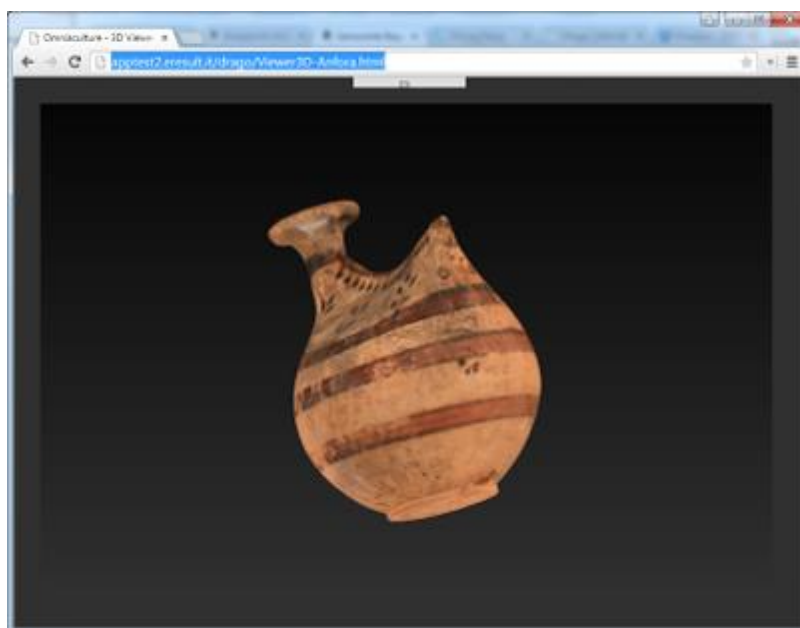


Figura 16: S. Paolo di Civitate – Manipolazione 3d di un reperto

GigaPixel

- 01
- 02
- 03
- 04
- 05
- 06 >
- 07

- Sono stati realizzate 3 Immagini **Gigapixel**.
- Ogni immagine ha una **dimensione 10 volte superiore** ad una immagine standard ad alta risoluzione.
- Permette uno **zoom fino 1200%** che ad occhio umano non è possibile ottenere.
- Esempio: Panorama Vico del Gargano



OMNIA CULTURE

Liferesult

Figura 17: S. Paolo di Civitate - Gigapixel

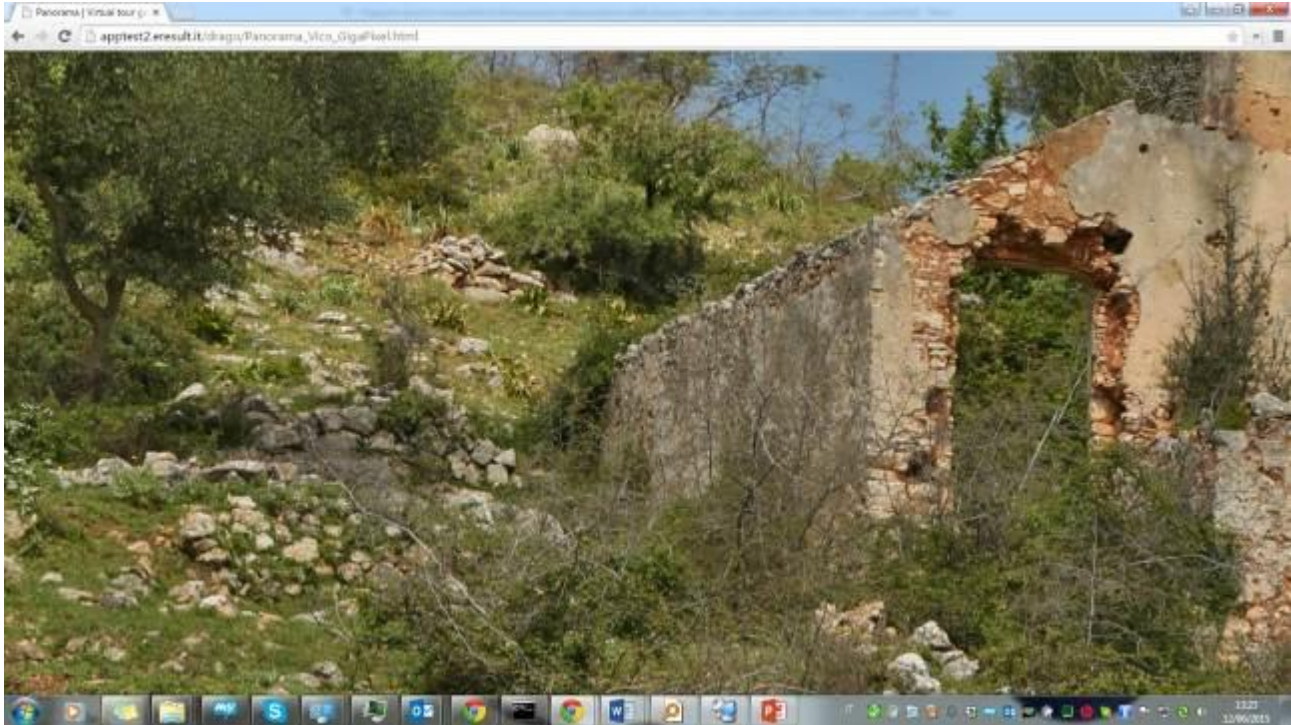


Figura 18: S. Paolo di Civitate – Snapshot di un visualizzazione Gigapixel

Interviste

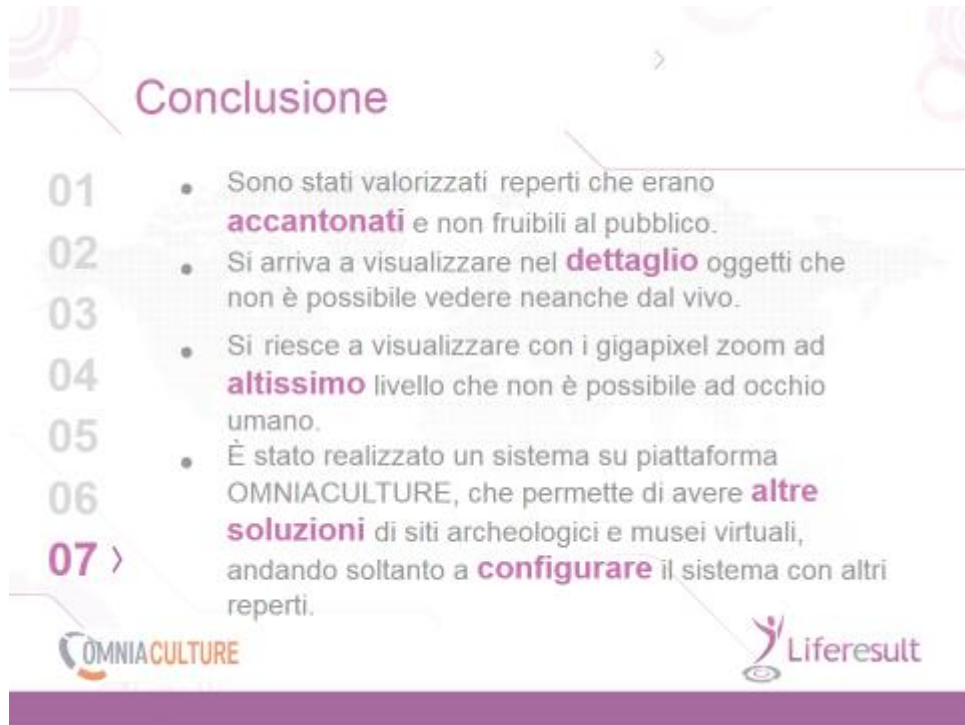
- 01
- 02
- 03
- 04
- 05
- 06 >
- 07

- Sono state svolte 5 Interviste.
- Sono state **contestualizzate** per ogni sito archeologico.
- Occorre procedere al **montaggio**.
- Esempio



Figura 19: S. Paolo di Civitate - Interviste



Conclusione

- 01 • Sono stati valorizzati reperti che erano **accantonati** e non fruibili al pubblico.
- 02 • Si arriva a visualizzare nel **dettaglio** oggetti che non è possibile vedere neanche dal vivo.
- 03 • Si riesce a visualizzare con i gigapixel zoom ad
- 04 **altissimo** livello che non è possibile ad occhio umano.
- 05 • È stato realizzato un sistema su piattaforma OMNIACULTURE, che permette di avere **altre**
- 06 **soluzioni** di siti archeologici e musei virtuali, andando soltanto a **configurare** il sistema con altri reperti.
- 07 >



 

Figura 20: S. Paolo di Civitate – Conclusioni 1

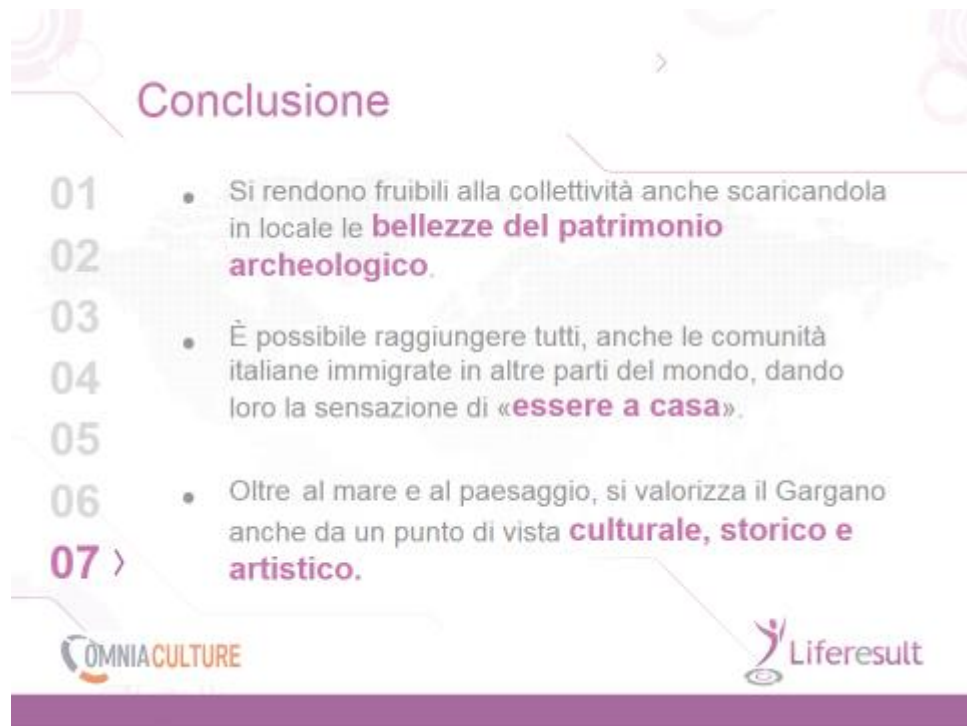


Figura 21: S. Paolo di Civitate – Conclusioni 2

5 DEMO LAB DI ISCHITELLA

Il demo tenuto a Ischitella ha avuto luogo il 25/5/2015. Si è svolto presso una sala del Comune. All'incontro ha preso parte il primo persona in Sindaco, i rappresentanti delle aziende Liferesult, il CRN IAC, la soprintendenza ai beni culturali e numerosi utenti interessati.

Sono stati trattati gli argomenti legati alla modalità di fruizione del museo virtuale e sono state presentate le varie fasi di lavoro come di seguito descritto.

Inoltre è stato presentato un primo prototipo del museo virtuale. Con il focus group presente durante tale demo lab si è convenuto di non proporre un questionario di validazione ma si è optato per aprire un'ampia discussione in merito.



Figura 22: Ischitella - Introduzione



Figura 23: Ischitella – Indice contenuti



Figura 24: Ischitella – Obiettivi Progetto



Figura 25: Ischitella - Partners



Figura 26: Ischitella – Area geografica



Figura 27: Ischitella - Obiettivi

Finalità del progetto

- 01
- 02
- 03
- 04
- 05 > Realizzazione di un museo virtuale della **Daunia Garganica** tra **l'età del ferro** e il **periodo romano e tardo-antico**, corredato delle principali forme di condivisione della cultura attraverso l'immersione in **tour virtuali** e **scansioni 3D**.
- 06 Sono stati presi in considerazione gli oggetti (vasi, ornamenti personali, oggetti della toilette femminile), ma anche strutture che li hanno ospitati, per consentire di conoscere meglio gli **usi** e i **costumi dell'epoca**.
- 07 Si vuole mettere a disposizione della comunità locale e remota (vi sono molte persone interessate presenti in molte parti del mondo) aree geologiche che non godono della **giusta visibilità**, per approfondire la cultura di una civiltà di così **grande valore** mostrando reperti che sono spesso presenti in depositi non visitabili dai non addetti ai lavori.

OMNIACULTURE Liferesult

Figura 28: Ischitella - Finalità

Modalità di lavoro

- 01
- 02
- 03
- 04
- 05
- 06 >
 - Catalogazione e inquadramento **storico-funzionale**.
 - Configurazione piattaforma **OMNIACULTURE**.
 - **Scansioni 3D** di un centinaio di reperti.
 - **Foto panoramiche** a 360° in sfera.
 - Realizzazione di alcune immagini in **Gigapixel**.
 - **Interviste** agli esperti.
 - **Ricostruzione** di alcuni reperti incompleti.
 - Realizzazione **e-book** da scaricare come app su palmari o tablet.
- 07

OMNIACULTURE Liferesult

Figura 29: Ischitella – Modalità di lavoro



Figura 30: Ischitella - OmniaCulture

Tour Virtuale

- 01
- 02
- 03
- 04
- 05
- 06 >
- 07

- Sono state realizzate 50 panoramiche a **360° su sfera**.
- Ogni panoramica ha bisogno di **77 immagini ciascuna da 32 MegaPixel**.
- È necessaria una **post-produzione** per ricostruire le immagini.
- Occorre procedere ad affiancarle e realizzare il **tour**.
- Esempio: Fusione delle immagini



OMNIACULTURE Liferesult

Figura 31: Ischitella – Tour virtuale

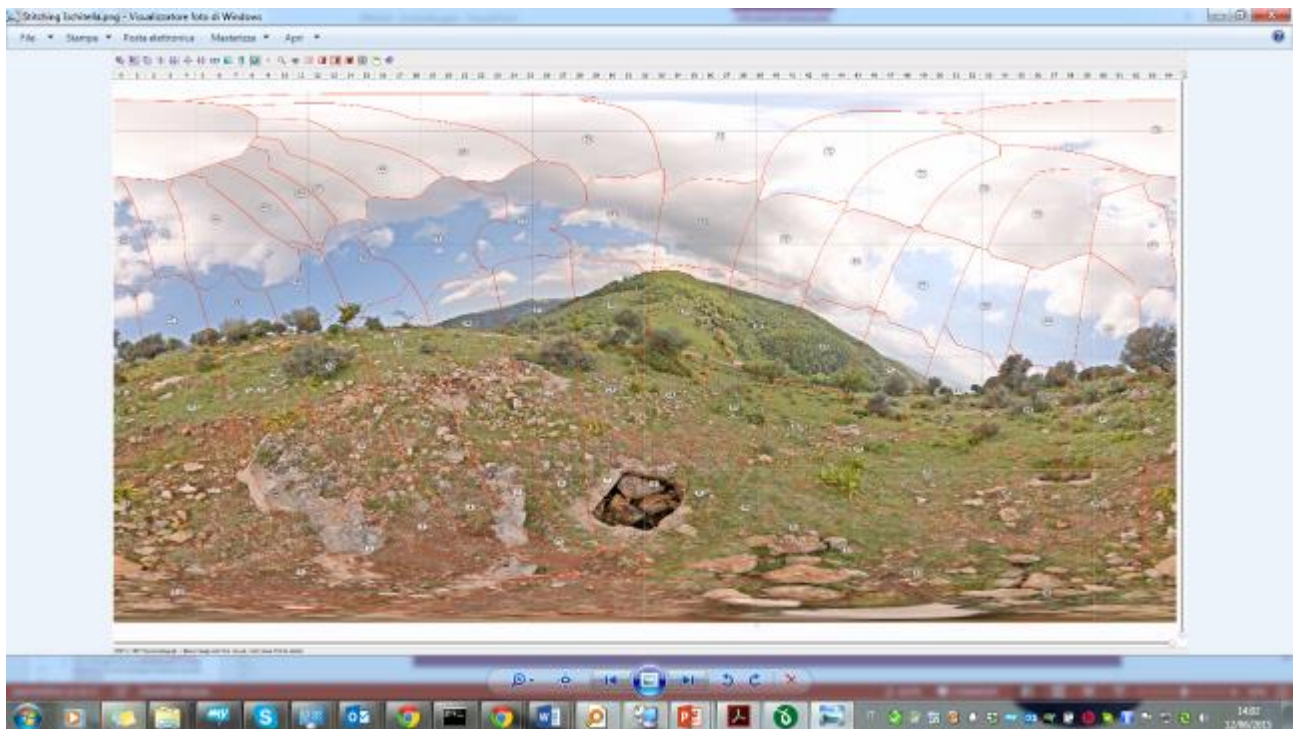


Figura 32: Ischitella – Struttura immagine sferica



Figura 33: Ischitella – Foto sferiche per il tour

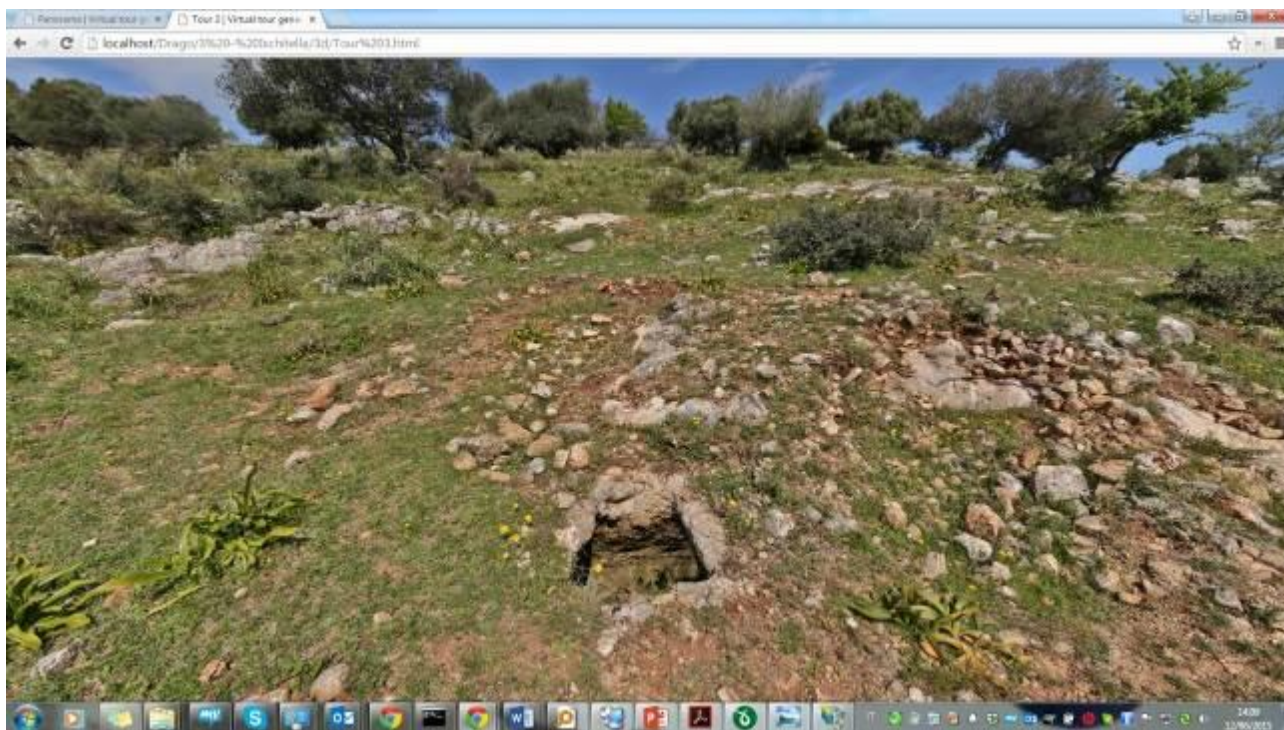


Figura 34: Ischitella – Screenshot di uno dei tour realizzati

Scansioni 3D

- 01
- 02
- 03
- 04
- 05
- 06 >
- 07

- Sono stati scansionati **100 reperti**.
- Utilizzo dello scanner a **luce strutturata**.
- Per ogni scansione è necessario procedere alla **ricostruzione** dell'immagine 3D.
- Esempio: Reperti 3D



OMNIACULTURE

Liferesult

Figura 35: Ischitella – Scansioni 3d

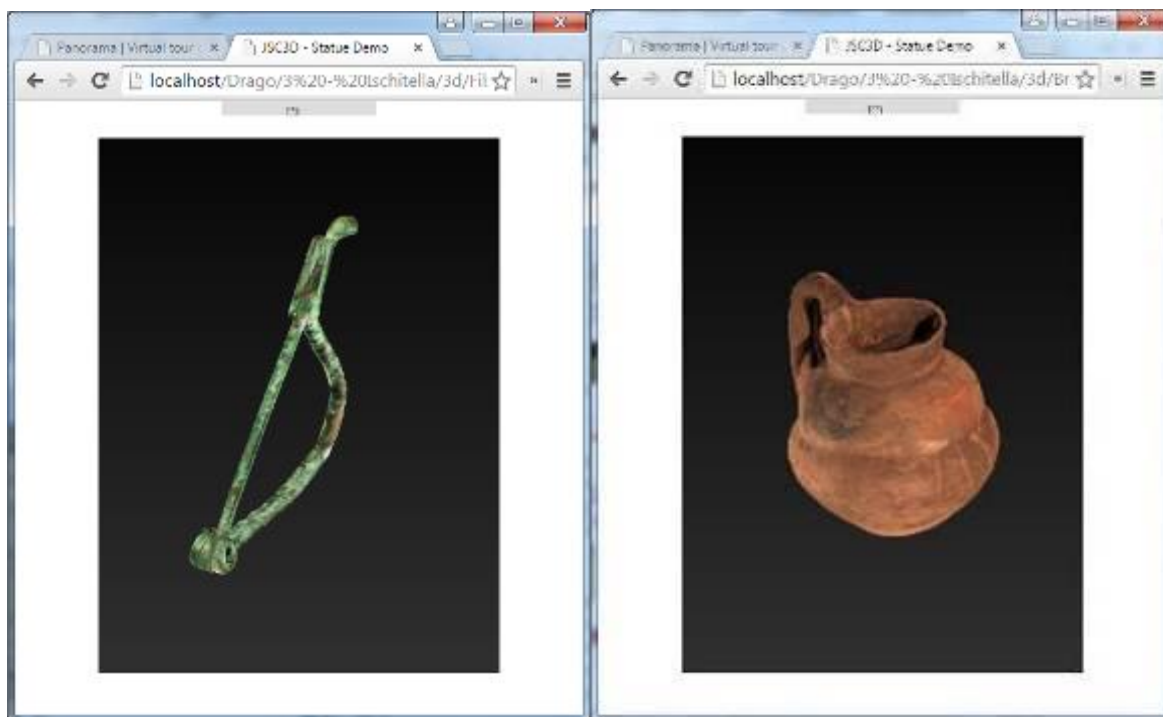


Figura 36: Ischitella – Manipolazione 3d di reperti

GigaPixel

- 01
- 02
- 03
- 04
- 05
- 06 >
- 07

- Sono stati realizzate 3 Immagini **Gigapixel**.
- Ogni immagine ha una **dimensione 10 volte superiore** ad una immagine standard ad alta risoluzione.
- Permette uno **zoom fino 1200%** che ad occhio umano non è possibile ottenere.
- Esempio: Panorama Vico del Gargano



Figura 37: Ischitella - Gigapixel



Figura 38: Ischitella – Snapshot di un visualizzazione Gigapixel

Interviste

- 01
- 02
- 03
- 04
- 05
- 06 >
- 07

- Sono state svolte 5 Interviste.
- Sono state **contestualizzate** per ogni sito archeologico.
- Occorre procedere al **montaggio**.
- Esempio



Figura 39: Ischitella - Interviste

Conclusione

- 01
- 02
- 03
- 04
- 05
- 06
- 07 >

- Sono stati valorizzati reperti che erano **accantonati** e non fruibili al pubblico.
- Si arriva a visualizzare nel **dettaglio** oggetti che non è possibile vedere neanche dal vivo.
- Si riesce a visualizzare con i gigapixel zoom ad **altissimo** livello che non è possibile ad occhio umano.
- È stato realizzato un sistema su piattaforma OMNIACULTURE, che permette di avere **altre soluzioni** di siti archeologici e musei virtuali, andando soltanto a **configurare** il sistema con altri reperti.

Figura 40: Ischitella – Conclusioni 1

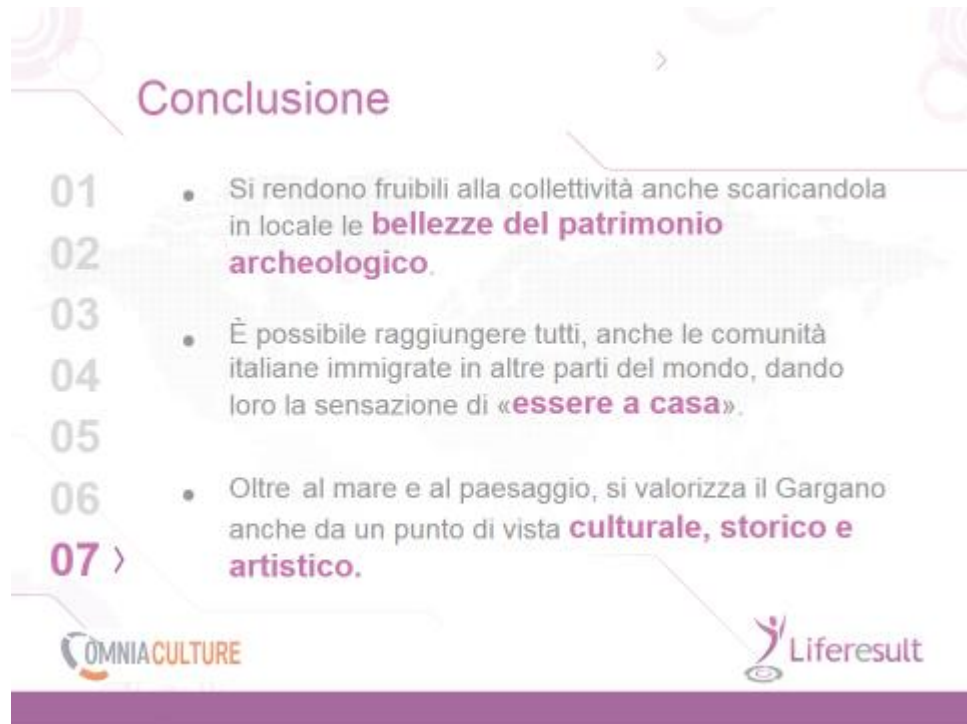


Figura 41: Ischitella – Conclusioni 2

6 DEMO LAB DI VICO DEL GARGANO

Il demo tenuto a Vico del Gargano ha avuto luogo il 25/5/2015. Si è svolto presso la sala multimediale della Biblioteca del Comune. All'incontro ha preso parte il primo persona in Sindaco, i rappresentanti delle aziende Liferesult, il CRN IAC, la soprintendenza ai beni culturali e numerosi utenti interessati.

Sono stati trattati gli argomenti legati alla modalità di fruizione del museo virtuale e sono state presentate le varie fasi di lavoro come di seguito descritto.

Inoltre è stato presentato un primo prototipo del museo virtuale. Con il focus group presente durante tale demo lab si è convenuto di non proporre un questionario di validazione ma si è optato per aprire un'ampia discussione in merito.



Figura 42: Vico del Gargano - Introduzione



Figura 43: Vico del Gargano – Indice contenuti



Figura 44: Vico del Gargano – Obiettivi Progetto



Figura 45: Vico del Gargano – Partners



Figura 46: Vico del Gargano – Area geografica

Obiettivo del progetto

- 01
- 02
- 03
- 04 >** L'obiettivo principale del progetto è quello di rendere visibile al maggior numero possibile di utenti i principali **siti archeologici** dell'area garganica e dell'alto tavoliere, con strutture residenziali e tombe (molte delle quali **monumentali** e di grande **valore storico artistico**), oltre agli strumenti, ai vasi ed altri oggetti facenti parte del corredo funerario.
- 05
- 06 Il sistema da realizzare ha come obiettivo la **divulgazione on-line** del patrimonio archeologico, delle **tradizioni storiche, sociali e culturali** delle popolazioni che hanno abitato quest'area nell'antichità.
- 07

OMNIACULTURE Liferesult

Figura 47: Vico del Gargano – Obiettivi

Finalità del progetto

- 01
- 02
- 03
- 04
- 05 >**
- 06
- 07

Realizzazione di un museo virtuale della **Daunia Garganica** tra **l'età del ferro** e il **periodo romano e tardo-antico**, corredato delle principali forme di condivisione della cultura attraverso l'immersione in **tour virtuali** e **scansioni 3D**.

Sono stati presi in considerazione gli oggetti (vasi, ornamenti personali, oggetti della toilette femminile), ma anche strutture che li hanno ospitati, per consentire di conoscere meglio gli **usi** e i **costumi dell'epoca**.

Si vuole mettere a disposizione della comunità locale e remota (vi sono molte persone interessate presenti in molte parti del mondo) aree geologiche che non godono della **giusta visibilità**, per approfondire la cultura di una civiltà di così **grande valore** mostrando reperti che sono spesso spesso presenti in depositi non visitabili dai non addetti ai lavori.

OMNIACULTURE Liferesult

Figura 48: Vico del Gargano - Finalità

Modalità di lavoro

- 01
- 02
- 03
- 04
- 05
- 06 >**
- 07

- Catalogazione e inquadramento **storico-funzionale**.
- Configurazione piattaforma **OMNIACULTURE**.
- **Scansioni 3D** di un centinaio di reperti.
- **Foto panoramiche** a 360° in sfera.
- Realizzazione di alcune immagini in **Gigapixel**.
- **Interviste** agli esperti.
- **Ricostruzione** di alcuni reperti incompleti.
- Realizzazione **e-book** da scaricare come app su palmari o tablet.

OMNIACULTURE Liferesult

Figura 49: Vico del Gargano – Modalità di lavoro



Figura 50: Vico del Gargano - OmniaCulture

Tour Virtuale

- 01
- 02
- 03
- 04
- 05
- 06 >
- 07

- Sono state realizzate 50 panoramiche a **360° su sfera**.
- Ogni panoramica ha bisogno di **77 immagini ciascuna da 32 MegaPixel**.
- È necessaria una **post-produzione** per ricostruire le immagini.
- Occorre procedere ad affiancarle e realizzare il **tour**.
- Esempio: Fusione delle immagini



OMNIACULTURE Liferesult

Figura 51: Vico del Gargano – Tour virtuale

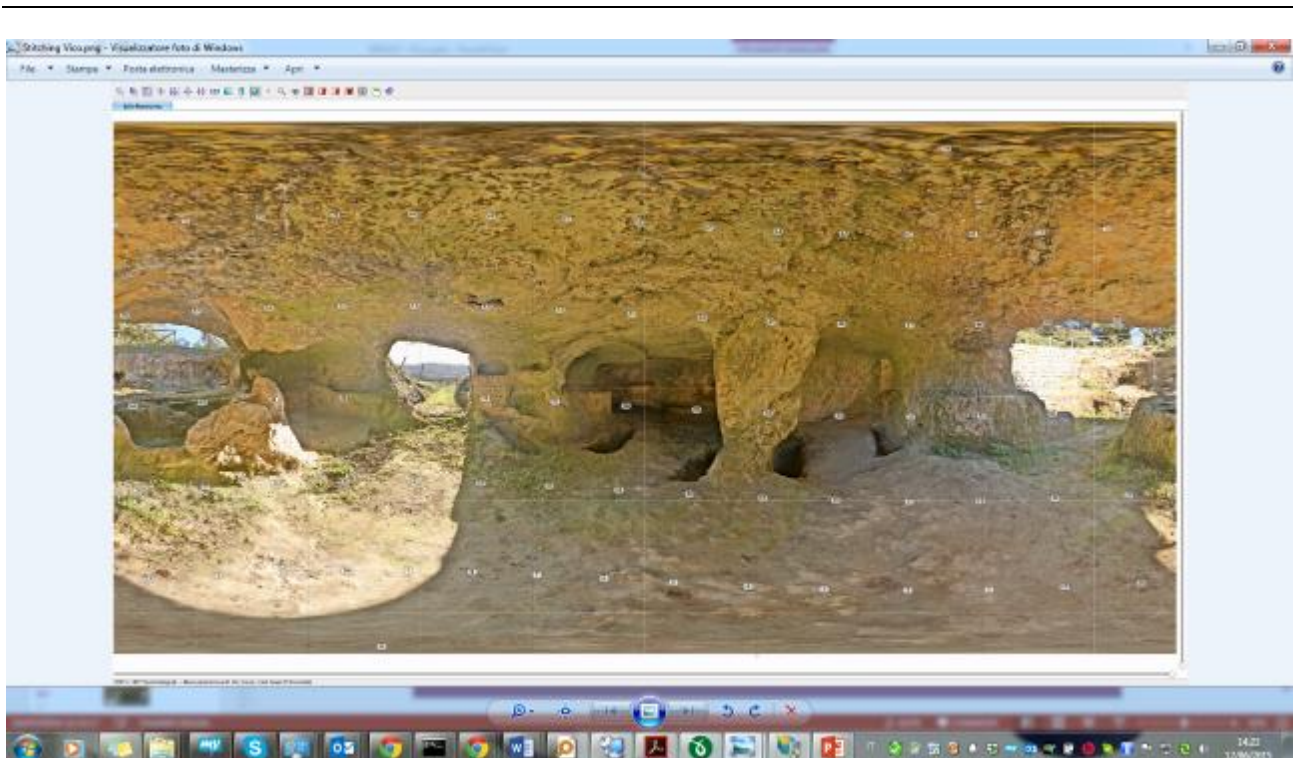


Figura 52: Vico del Gargano – Struttura immagine sferica



Figura 53: Vico del Gargano – Foto sferiche per il tour

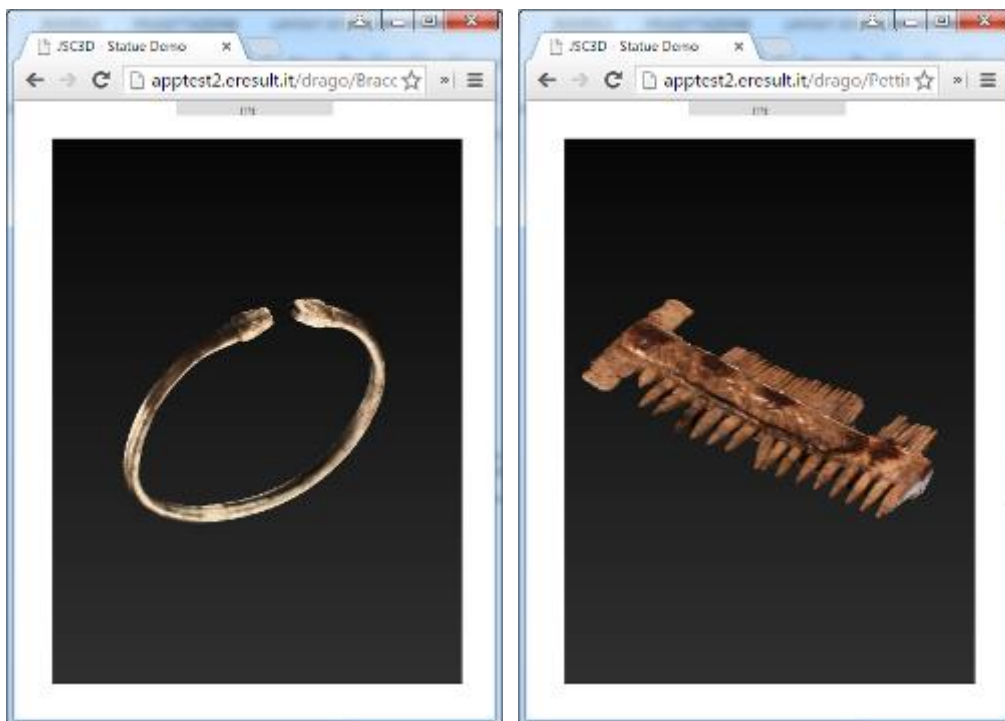


Figura 56: Vico del Gargano – Manipolazione 3d di reperti

GigaPixel

- 01
- 02
- 03
- 04
- 05
- 06 >
- 07

- Sono stati realizzate 3 Immagini **Gigapixel**.
- Ogni immagine ha una **dimensione 10 volte superiore** ad una immagine standard ad alta risoluzione.
- Permette uno **zoom fino 1200%** che ad occhio umano non è possibile ottenere.
- Esempio: Panorama Vico del Gargano



OMNIACULTURE Liferesult

Figura 57: Vico del Gargano - Gigapixel

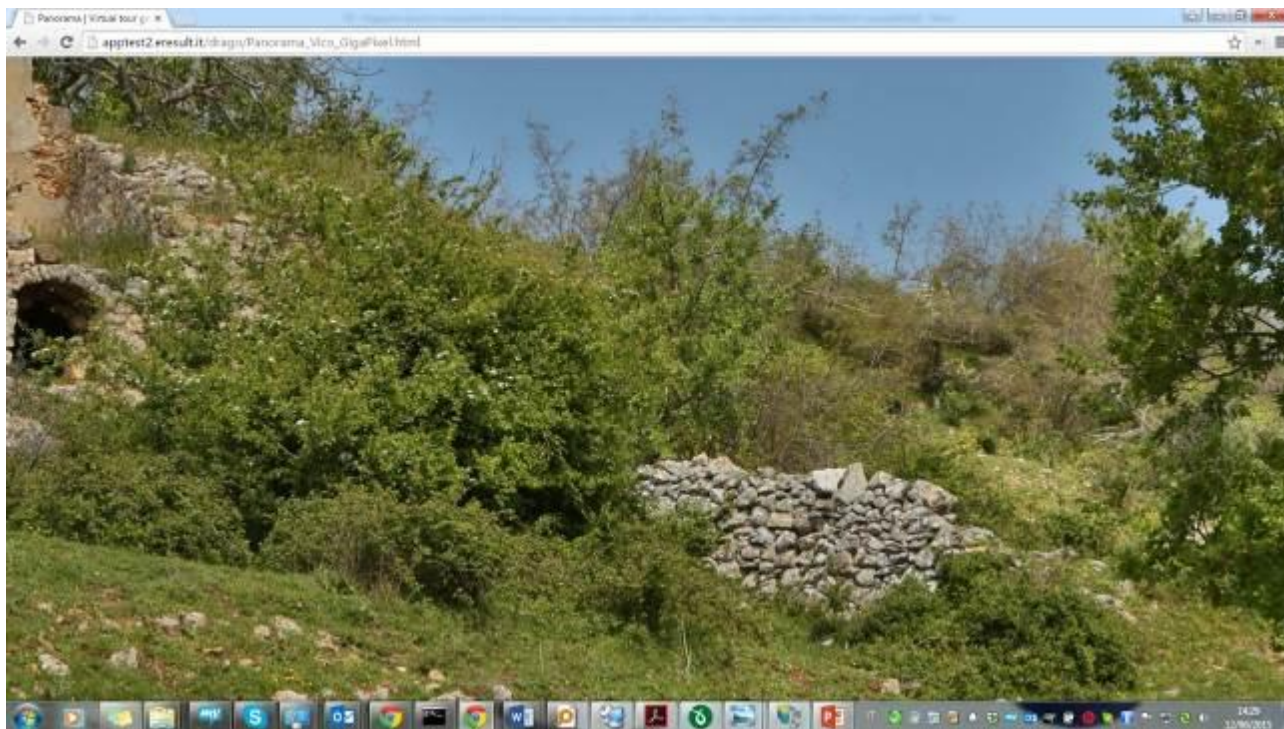


Figura 58: Vico del Gargano – Snapshot di un visualizzazione Gigapixel

Interviste

- 01
- 02
- 03
- 04
- 05
- 06 >**
- 07

- Sono state svolte 5 Interviste.
- Sono state **contestualizzate** per ogni sito archeologico.
- Occorre procedere al **montaggio**.
- Esempio



OMNIACULTURE Liferesult

Figura 59: Vico del Gargano - Interviste

Conclusione

- 01
- 02
- 03
- 04
- 05
- 06
- 07 >**

- Sono stati valorizzati reperti che erano **accantonati** e non fruibili al pubblico.
- Si arriva a visualizzare nel **dettaglio** oggetti che non è possibile vedere neanche dal vivo.
- Si riesce a visualizzare con i gigapixel zoom ad **altissimo** livello che non è possibile ad occhio umano.
- È stato realizzato un sistema su piattaforma OMNIACULTURE, che permette di avere **altre soluzioni** di siti archeologici e musei virtuali, andando soltanto a **configurare** il sistema con altri reperti.

OMNIACULTURE Liferesult

Figura 60: Vico del Gargano – Conclusioni 1

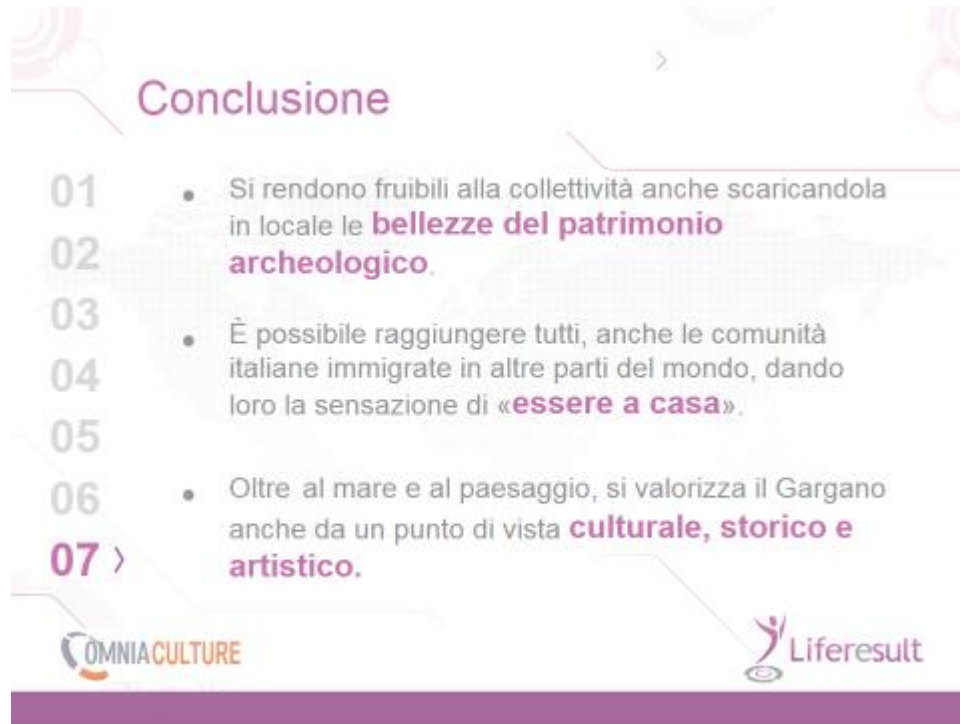


Figura 61: Vico del Gargano – Conclusioni 2

7 RISULTATI DEL CONFRONTO

Dall'esito dei demo labs sono emersi una serie di indicazioni necessarie per la realizzazione del prototipo finale, in particolare:

- 1) Gestione delle texture sulle scansioni 3d
- 2) Numero dei reperti da pubblicare
- 3) Specifiche sulle descrizioni che verranno realizzate da CNR IAC
- 4) Modifica di una delle interviste relativa ad Ischitella.
- 5) Acquisizione nuove immagini di una sala del museo di S. Paolo Di Civitate
- 6) Nuove acquisizioni sul Monte Tabor
- 7) Miglioramento di alcuna scansioni deli reperti custoditi dalla soprintendenza nella sede di Bari.

8 APPENDICE A – IMMAGINI DEI DEMO LABS E ELENCO DEI PARTECIPANTI

8.1 Appendice A – San Paolo di Civitate



Figura 62: S.Paolo di Civitate – Demo Lab

San Paolo di Civitate
21.03.2015

P. 41

Progetto D.R.A.G.O
Digitalizzazione reperti archeologici della
Dauvia Garganica mediante Open Source

NOME COGNOME	PROFESSIONE	EMAIL	FIRMA
MARIANGELA PIUCCI	STUDENTESSA	mariangelopiucci.mp@gmail.com	Mariangela Piucci
JENNIFER TOSIANI	STUDENTESSA	giovanni_tosiani@univglo.it	Jennifer Tosiani
GIOVANNI TOSIANI	DOCENTE	giovanni_tosiani@univglo.it	Tom G
ALFONSO FLORA	GRAFICO	ALFONSO.FLORA@GMAIL.COM	Alf
ANDREA MONTANARO	RICERCATORE	a.montanaro@beiraec.univglo.it	Andrea Montanaro
GIOVANNA PACILIO	Funzionaria Archeologia	giovanna.pacilio@univglo.it	Pacilio
CONONATO DANILA	RAGIONIERA	CONONATO.MICHELE@UNIVGLO.IT	Danilo Cononato

Page




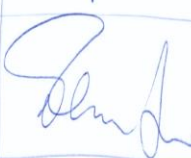
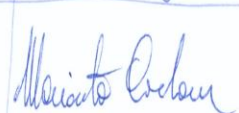



NOME COGNOME	PROFESSIONE	G-MAIL	FIRMA
ANTONIO DE CRISTOFARO	ARCHITETTO	archdeccristofaro@alice.it	
MERCURIO OCCAIONE	BANCARO	mocchiomeroccedem.it	
EVANGELISA AMEREO	DR. STAFILU	AMEREO.EVANGELISA@GMAIL.COM	
GENELOSE PELWA	FUNZIONARIO GUM	gefernap@libero.it	
CORONE MARIARITA	INSEGNANTE	m.corone@libero.it	
ALTIERI GIACARLO	DIPENDENTE COMUNALE	giacarlo69@libero.it	
CORVINO RAFFAELLA	DIPENDENTE COMUNALE	rafaella68@libero.it	
VIRGINIA CAMPANALE	TECNOLOGA	v.campagnale@iuc.aria.it	

Figura 63: S. Paolo di Civitate - Elenco presenti


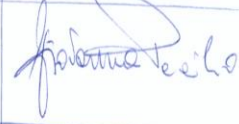






8.2 Appendice A – Ischitella



Figura 64: Ischitella – Demo Lab

Iscrittella
25.05.2015
Pag. 1




Progetto D.F.A.G.O
Digitalizzazione reperti Ferganici
utilizzo software Open Source

NOME COGNOME	PROFESSIONE	EMAIL	FIRMA
ANDREA MONTANARO	RICERCATORE	a.montanaro@ be.iac.cnr.it	
GIULIANA PACILIO	FUNZIONARIO ARCHEOLOGO	giuliana.pacilio@ beniculturali.it	
SIRONA VALENTE	INSEGNANTE	valentesirona79@ ebsca.it	
MARIA DI IASO	INSEGNANTE	maradiiaso@unibo.it	
DIEGO CATEUNA	STUDENTESSA	diegoc@hotmsil.it	
GIUSEPPE GIUBONELLA	DISOCCUPATO	peppe_giubonella@live.it	
IREAZIONE MARIA ELIANA	BARCELONETE AGASCOLA	iraeazionecivile@ hotmsil.com	
CIPUTO PIETRO	DISOCCUPATO	sterni5@live.it	

Progetto S.P.A.G.O

Ischitella
25.05.2019

PAG. 21

NOME COGNOME	PROFESSIONE	EMAIL	FIRMA
MICHELE DIFINE	PROSSIMATO ASSOLUZIONE AMMINISTRATIVA & SCULPTURA	POSTA BOULEVARDIST VICENZA - CV	
PISTRO COLCETTA SINDACO	SINDACO IPCH/ISUR	precocobeehia@gmail.com	
VIRGINIA CHAMPANAIG	TECNOLOGA	v.sulpovale@ba.iac.cnr.it	
ROSALIA PAPAZZI	TECNOLOGA	r.papazzi@ba.iac.cnr.it	
STEFANIA PIA CIARDONE	STUDENTESSA	stefaniaciardone@gmail.com	

Ischitella
25.05.2015

Pag. 3

Progetto D.F.A.G.O.
 Digitalizzazione e parti archeologiche
 della Zaira gorgonica mediante software
 Open-source

NOME COGNOME	PROFESSIONE	EMAIL	FIRMA
MARTINA CASTELLUCCIA	LAURIATI	martina.castelluccia@gmail.com	Martina Castelluccia
LILIA BEO	PROF. CIV. CON.	Basilina@gmail.com	lilia
VITO NALZARENO	PROF. CIVILE CON.	Vito Nalzareno	Vito Nalzareno
DEKLIPPIS CINZIA	PROF. CIV. CON.		Cinzia

Figura 65: Ischitella - Elenco presenti

8.3 Appendice A – Vico del Gargano



Figura 66: Vico del Gargano – Demo Lab

Vico del Gorgano
25.05.2015

①
Progetto DRAGO

NOME	COGNOME	PROFESSIONE	EMAIL	FIRMA
ISABELLA	DAMIANI	DOCENTE LICEO	isabella.damiani@istruzione.it	
Aurelio	Loce	Geologo	aureloce@unipi.it	
TIZIANA	CASAVECCHIA	DOCENTE	tiziana.casavecchia@libero.it	
DAVIDE	RINALDI	IMPIEGATO	dauid.rinaldi@gmail.com	
MICHELE	SEVERINO	ESERCITAZIONE Prof.	michele.severino@gmail.com	
RAFFAELI	SUSUO	AVVOCATO	aw.susuo@libero.it	
ROBERTO	BONIFACIO	INGEGNERE	roberto.bonifacio@libero.it	
MARIA	DI IASO	INSEGNANTE	maria.diaso@virgilio.it	
SIMONA	VACCARE	INSEGNANTE	valeria.vaccare@libero.it	

(2) Progetto D.R.A.G.O. Vico del Gargano
25.06.2015

NOME	COGNOME	PROFESSIONE	E-MAIL	FIRMA
ANDREA	MONTANARO	RICERCATORE	a.montanaro@ be.iac.cnr.it	Andrea Montanaro
GIULIANA	PACIÙO	ARCHEOLOGO	giuliana.paciùo@ beniculturali.it	Giuliana Paciùo
FRANCESCO	BVO	AGENTE DI COMMERCIO	francesco.bvo@gmail.com	francesco bvo

Figura 67: Vico del Gargano -Elenco presenti