

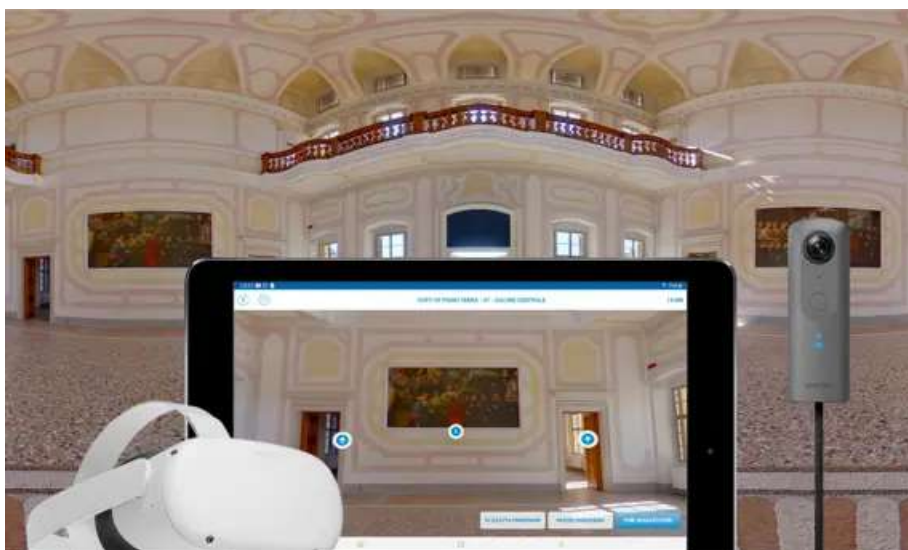


## IMMERSIVA AURORA

Un nuovo spazio  
per insegnare,  
esplorare, imparare.

# LA PIATTAFORMA PER REALIZZARE CON FACILITÀ CONTENUTI DA FRUIRE IN UN'AULA IMMERSIVA E IN REALTÀ VIRTUALE

**“CON IMMERSIVA I RAGAZZI  
SONO I VERI PROTAGONISTI:  
NON SOLO FRUITORI DI CONTENUTI PRONTI,  
MA CREATORI A LORO VOLTA DI CONTENUTI IMMERSIVI  
DA POTER MODIFICARE, ARRICCHIRE E CONDIVIDERE”**

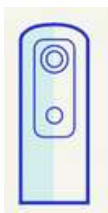


## IN SINTESI

Una soluzione che coniuga il forte impatto visivo dato dal sistema di proiezione a quattro elementi (un continuum di oltre 17 mq di superficie) con la possibilità data agli studenti di creare in autonomia contenuti immersivi da proiettare, l'interattività gestita tramite il tablet del docente, e la massima compatibilità sia con contenuti gratuiti (come foto, video e modelli 3D) che con alcune delle più importanti piattaforme per la didattica digitale.



# PUNTI DI FORZA



La possibilità, per studenti ed insegnanti, di creare in autonomia contenuti immersivi di qualità, fruibili nello spazio di proiezione o con un visore VR



Materiali didattici pronti (grazie alla collaborazione con Mozaik, Eduverso e Matterport) più la possibilità di caricare ed elaborare contenuti partendo da file in tutti i formati più diffusi. Anche i modelli 3D possono essere facilmente caricati ed elaborati.



Una maggior “immersività”, garantita dalla presenza di quattro punti di proiezione

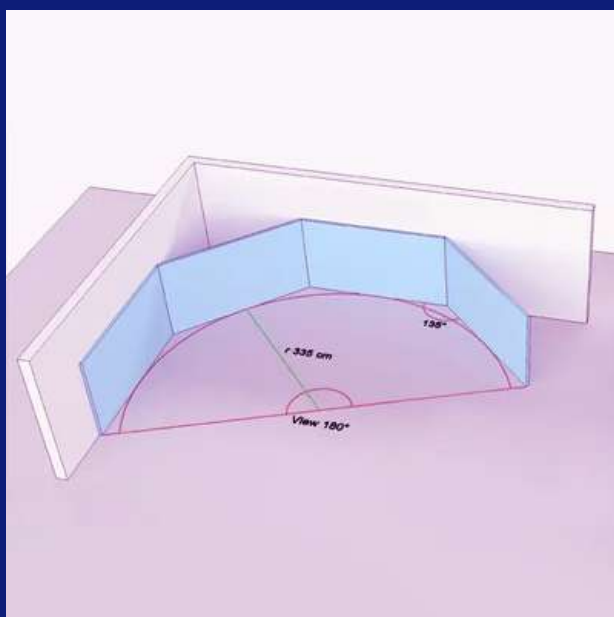


Un sistema di controllo tramite tablet della postazione e di interazione con i contenuti digitali

# DUE POSSIBILI CONFIGURAZIONI

IMMERSIVA è pensata per ottimizzare lo spazio in base alle specifiche esigenze didattiche, offrendo due configurazioni:

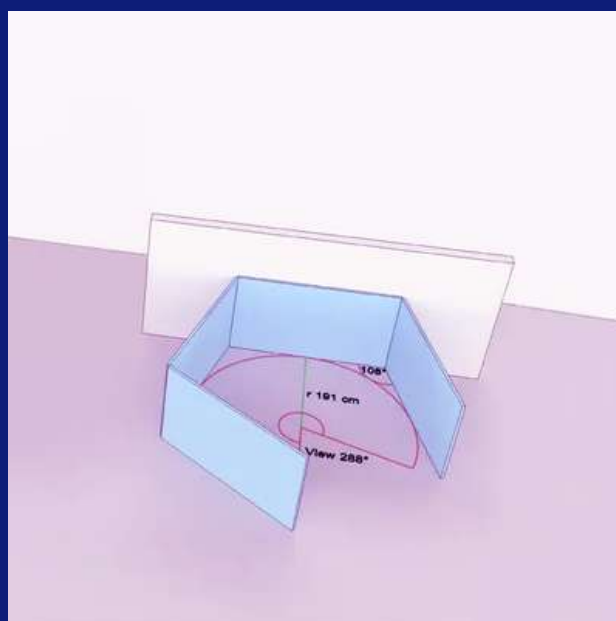
L'altezza della struttura (comprensiva di proiettori) è pari a cm 268 da terra



**A pentagono  
+ AVVOLGENTE**

**11 METRI LINEARI DI PROIEZIONE  
17MQ DI SUPERFICIE PROIETTATA**

Quattro pannelli di proiezione disposti in modo da coprire 270° dell'orizzonte;



**A semicerchio  
+ CAPIENTE**

**11 METRI LINEARI DI PROIEZIONE  
17MQ DI SUPERFICIE PROIETTATA**

Quattro pannelli di proiezione disposti a semicerchio per coprire 180° dell'orizzonte;

# FUNZIONALITÀ PRINCIPALI

## CREAZIONE DI CONTENUTI

Uno dei principali punti di forza della piattaforma è la possibilità di creare con estrema facilità e autonomia contenuti immersivi fruibili nello spazio di proiezione e attraverso i visori VR. Questo è reso possibile grazie all'integrazione software con la piattaforma Virtours di Ikon (brevetto n. 102016000101039) che permette di creare tour virtuali con video e foto sferiche arricchite di hotspot sia di navigazione che informativi (testi, immagini, video).

Altro punto di forza della soluzione è l'interazione tramite tablet: il docente - con l'app controller installata sul tablet - può scegliere quali contenuti presentare agli studenti, selezionare gli hotspot informativi dei contenuti VR, ruotare i panorami, navigare lungo i virtual tours.

## UN'APP CONTROLLER PER L'INSEGNANTE

## ELABORAZIONE E GESTIONE DEI CONTENUTI

Infine, un semplice ma completo sistema CMS web based permette di creare e modificare contenuti realizzati in autonomia, accedere alla library di contenuti premium, creare facilmente ambienti 3D, e condividere con altre classi o Istituti gli elaborati realizzati.

Uno dei principali punti di forza della piattaforma è la possibilità di creare con estrema facilità e autonomia contenuti immersivi fruibili nello spazio di proiezione e attraverso i visori VR. Questo è reso possibile grazie all'integrazione software con la piattaforma Virtours di Ikon (brevetto n. 102016000101039) che permette di creare tour virtuali con video e foto sferiche arricchite di hotspot sia di navigazione che informativi (testi, immagini, video).

## **REPOSITORY COUD E CANONE PERIODICO**

## **PANNELLI DI PROIEZIONE MOBILI E UTILIZZABILI SINGOLARMENTE**

Quando non utilizzati per la fruizione di contenuti immersivi, i pannelli di proiezione (con annesso proiettore ultra short throw) sono spostabili e possono essere utilizzati anche singolarmente per una proiezione “tradizionale”.

I contenuti possono essere condivisi (in sola lettura) con il resto dell'Istituto e/o con gli altri Istituti. In questo modo si crea una Library di contenuti didattici a disposizione di tutto il sistema scolastico.

## **CONDIVISIONE DEI CONTENUTI**

# MATERIALI DIDATTICI CONDIVISI E MOLTO ALTRO ANCORA

Gli studenti possono creare e condividere i contenuti con altre classi (in sola lettura), creando una library EDU che include tutti i tour VR condivisi tra Istituti.

Sulla piattaforma software di IMMERSIVA è possibile caricare ed elaborare contenuti partendo da file in tutti i formati più diffusi; anche i modelli 3D possono essere facilmente caricati ed elaborati. Inoltre IMMERSIVA può essere utilizzata anche con i materiali didattici digitali e i contenuti realizzati con:

			
		+ librerie Video free	+ altre librerie 3D free

\* La presente proposta comprende una licenza (triennale o quinquennale, in base alla soluzione scelta) di Mozaik MozaBook Classroom, per utilizzare MozaBook e i contenuti interattivi (scene 3D, video educativi, etc.) per tutte le materie e tutte le età.

\*\* La presente proposta NON comprende invece alcuna licenza software per creare tour virtuali Matterport, né la fornitura della fotocamera Matterport. Per informazioni commerciali in merito è possibile rivolgersi a Rekordata (rivenditore Matterport autorizzato selezionato da IMMERSIVA), all'indirizzo mail [info@rekordata.com](mailto:info@rekordata.com) o sul sito [www.rekordata.com](http://www.rekordata.com).

# SPECIFICHE TECNICHE

- 4 Quattro proiettori laser ad alta luminosità, full HD, con ottica ultracorta, montati a sbraccio sui pannelli tramite staffe regolabili
- 1 Struttura portante per quattro proiettori, completa di 4 pannelli da m 2.80 x 1.55 (richiede la presenza di due pareti a 90°).  
Alternativa: struttura autoportante pentagonale, per quattro proiettori, completa di 4 pannelli da m 2.80 X 1.55
- 1 Un PC ad alte prestazioni per la gestione dei proiettori
- 1 Un tablet di controllo (con sistema operativo Android) per la fruizione dei contenuti immersivi e per la creazione dei VR tours “sul campo”
- 1 Una fotocamera VR per scatti e riprese video a 360°
- 1 Opzionale: Un visore per realtà virtuale
- 1 Tastiera e mouse wireless, cassa acustica attiva, cavi di collegamento HDMI
- 1 Un access point wifi per il dialogo tra tablet e PC





## CONTATTICI



Via del Pratellino, 14B 50131 (FI)



055 747 7821



[INFO@2FMULTIMEDIA.IT](mailto:INFO@2FMULTIMEDIA.IT)