

*Evento Finale di Progetto FIRB*

# Tecnologie Integrate di Robotica ed Ambienti Virtuali in Archeologia

*Pisa, 27 Marzo 2009*



## Ambienti Virtuali in Archeologia

*Abstract*

L'obiettivo del progetto riguarda l'integrazione di tecnologie robotiche e di ambienti virtuali in ambito archeologico in Oman e in Egitto. I risultati delle operazioni di esplorazione e di rilievo verranno grazie al progetto resi visibili e alla portata del pubblico in un museo virtuale interattivo. In particolare gli obiettivi del progetto riguardano la progettazione e realizzazione di un museo virtuale interattivo per la fruizione di reperti archeologici precedentemente digitalizzati e la visualizzazione in tempo reale dei siti archeologici. I risultati previsti nell'ambito del progetto riguardano l'utilizzo dei sistemi robotici innovativi per operazioni di fruizione in ambito di museo virtuale.

## Seminari

*Aula Magna Storica  
Via Curtatone e Montanara, 15*

09.30 - 10:00	Saluti delle Autorità
10.00 - 10:15	Welcome Address <i>Prof.ssa E. Bresciani</i>
10.15 - 10:45	Introduzione generale del progetto <i>Prof. M. Bergamasco</i>
10.45 - 11:05	Il tempio e la città di Medinet Madi nel Fayum - Egitto <i>Prof.ssa E. Bresciani</i> <i>Dr.ssa F. Silvano</i>
11.05 - 11:25	La tomba di Huy a Tebe Ovest, Luxor - Egitto <i>Prof.ssa M. Betrò</i>
11.25 - 11:45	Il porto di Khor Rori in Oman <i>Prof.ssa A. Avanzini</i>
11.45 - 12:00	Coffee break
12.00 - 12:30	Un Museo Virtuale Immersivo per l'archeologia: dalla divulgazione e all'interazione aptica <i>Dr. F. Rossi</i>
12.30 - 13:00	Ambienti virtuali in multiutenza per l'archeologia: un'opportunità per l'interpretazione, la comunicazione scientifica <i>Dr.ssa E. Pietroni</i>
13.00 - 14:30	Lunch break

## Dimostrazioni dei Sistemi Sviluppati

*Museo delle Collezioni Egittologiche  
Via San Frediano, 12*

Le installazioni interattive (Museo Virtuale e Web-Community) presentate al Museo delle Collezioni Egittologiche daranno al pubblico la possibilità di visualizzare i reperti archeologici che, nel corso del progetto, sono stati digitalizzati attraverso tecnologie di laser scanning. I reperti saranno inseriti nella ricostruzione tridimensionale dei tre siti archeologici coinvolti nel progetto, anch'essa basata su dati ricavati sul terreno. Queste applicazioni sono state sviluppate dalle unità operative del Laboratorio Percro (Scuola Sant'Anna) e del Cnr ITABC con supporto per i contenuti da parte dei gruppi dell'Università di Pisa. L'utilizzo di tali strumenti verrà spiegato e dimostrato e sarà possibile sperimentarne il funzionamento, trovandosi virtualmente in Egitto ed in Oman, fino a toccare con mano, grazie alle interfacce aptiche, reperti archeologici provenienti dagli scavi e conservati in musei lontani.

14.30 - 17:00	Dimostrazione dell'installazione del Museo Virtuale
	Dimostrazione dell'applicazione Web-community
17:00	Fine Lavori