
SOCIETÀ

TECNOLOGIE
IMMERSIVE

FUNZIONALITÀ

ESPERIENZE

PUBBLICAZIONI

BLUE CINEMA TV



SOCIETÀ

Blue Cinema TV S.r.l. nasce nel 1999, seguendo il passo di una tradizione familiare di artigiani della fotografia risalente a settant'anni prima. La mission di "scrivere con la luce", a partire dalle fasi di sviluppo e stampa fotografica, fino ad arrivare alla fotografia cinematografica, al digitale in alta definizione ed ai visual effects, ne costituisce il tratto distintivo. La società ha sede legale a Roma ed opera nel settore della **Produzione Cinematografica indipendente**, della **Cinematografia Tecnica** e della **Ricerca e Sviluppo di nuove tecnologie visive immersive**.

Quale società di produzione, è specializzata nella **produzione di opere prime di giovani autori**, per le quali ha ottenuto riconoscimenti dal **Ministero della Cultura** e dai maggiori **film festival internazionali**, così come la visibilità da **canali TV** (Rai, Telewizja Polska) e dalle principali **piattaforme streaming** (Amazon Prime Video, Apple TV, Google Play). L'esperienza ultratrentennale in ambito cinematografico ha portato alla collaborazione con **prestigiose personalità**, tra cui Giuseppe Bertolucci, Elisabetta Sgarbi, Varo Venturi, Michael Radford, Edmond Budina, Pasquale Squitieri e Battiato.

Proprio a seguito della collaborazione alla realizzazione della prima opera olografica, il "Telesio (2011)" del M° Franco Battiato, la società ha intrapreso il percorso che l'ha condotta al superamento dell'ultima frontiera visiva: la **cinematografia olografica interattiva**. Grazie alle numerose esperienze pregresse in campo cinematografico e tecnico, è infatti riuscita a coniugare **innovazione tecnologica ed espressione artistica**.

La società ha come prerogativa principale lo sviluppo di progetti culturali finalizzati alla **promozione, valorizzazione e veicolazione del patrimonio culturale materiale ed immateriale locale, regionale, nazionale ed internazionale**.

Negli ultimi anni ha raggiunto accordi di partenariato e scambio di know-how con **organismi di ricerca università ed istituzioni**, allo scopo di portare a compimento progetti di un livello sempre più elevato dal punto di vista **culturale, artistico e tecnologico**, così come impattanti sul piano **sociale e dell'accessibilità fisica, sensoriale e cognitiva**. È impegnata nella progettazione di **nuovi scenari industriali competitivi**, nella **ricerca, sviluppo, implementazione e programmazione di nuove funzionalità per le proprie metodologie brevettate**.

TECNOLOGIE IMMERSIVE

HI® - Human Interface

nuovi strumenti di visualizzazione per la fruizione di contenuti interattivi, brevetto italiano MISE UIBM n. 0001428984, marchio italiano MISE UIBM n. 3020190000082782

OLOS®

interfacce audiovisive che riproducono esseri umani interattivi a grandezza reale, brevetto europeo EPO n. 2965172, brevetto italiano MISE UIBM n. 0001416412, marchio europeo UAMI n.011115367, design europeo UAMI n.002572685- 001

I-CINEMA®

cinematografia interattiva immersiva, brevetto italiano MISE UIBM n. 1020210000008852, marchio italiano MISE UIBM n. 3020230000067875

A man with a beard, wearing a brown suit, stands in a dark room with blue light effects. The background shows architectural elements like columns and a glowing blue light source. The overall atmosphere is futuristic and high-tech.

ὄλος [olos][®]

Fino ad oggi, interfacce in grado di riprodurre perfettamente le espressioni e l'aspetto umano erano considerate un traguardo irraggiungibile, nonostante rappresentino una naturale modalità d'interazione tra uomo e macchina.

Avvalendosi della pragmatica ed efficace fusione di creatività umana e tecnologia all'avanguardia impiegata nell'IT (tecnologia dell'informazione) e nella **cinematografia digitale**, OLOS[®] ha raggiunto quel traguardo e ha scalfito la convinzione che tutto sia da ricondurre a una mera questione ingegneristica.

Partendo dalla recitazione di parti e ruoli, donne e uomini reali forniscono tutte le espressioni e azioni di cui le interfacce si avvalgono successivamente nell'interazione con gli utenti. Le stesse si presentano e si comportano come esseri umani, per questo il termine che più naturalmente si addice loro è quello di **esseri umani olografici**.

[Case History OLOS[®]](#)



HI[®] Human Interface

L'innovativo metodo brevettato HI[®] Human Interface consente la visualizzazione di personaggi-storyteller interattivi su dispositivi audiovisivi piatti di misura customizzabile ed è in grado di sfruttare la trasparenza virtuale e di riprodurre sia ambienti reali che virtuali.

HI[®] Time Gate permette di viaggiare nel tempo e di ricostruire scenari affidando lo storytelling a personaggi interattivi del passato, effettuando una perfetta sovrapposizione prospettica della realtà così com'era a quella attuale. Un'esperienza outdoor unica ed immersiva che può essere vissuta grazie all'uso di semplici dispositivi e senza l'uso di filtri visivi.

HI[®] Trompe l'œil consente di riprodurre la realtà e di accentuare il senso di profondità al massimo, per creare l'illusione di non stare osservando un elemento artistico-tecnologico, ma reale, al quale si sovrappone uno storyteller in grado di interagire con i fruitori.

[Case History HI[®]](#)



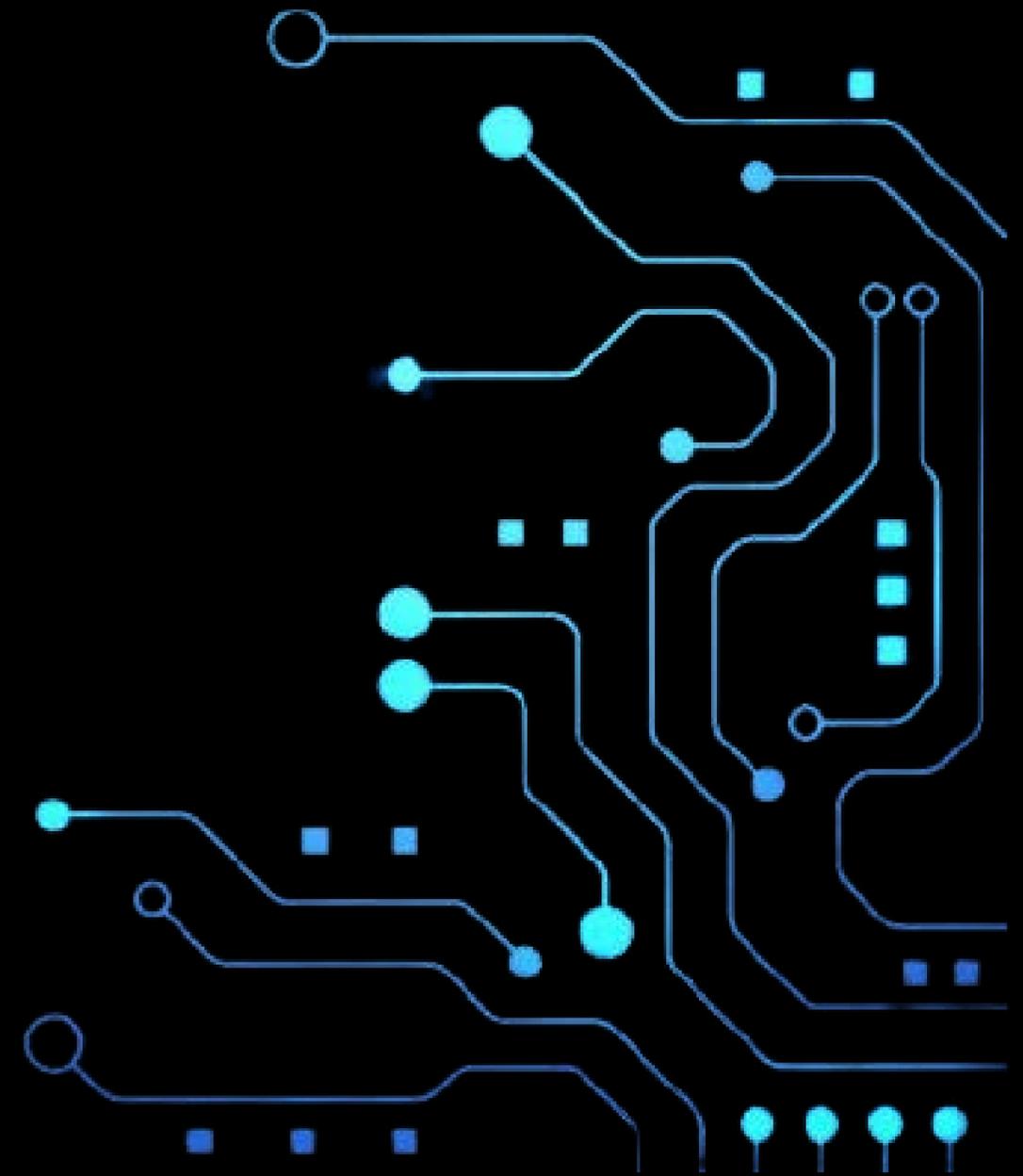
Sviluppata nell'ambito di un percorso di ricerca e sviluppo portato avanti dalla società Blue Cinema TV, la metodologia brevettata legata al marchio I-CINEMA consiste in un procedimento per la realizzazione di un'interfaccia interattiva naturale, la quale è progettata per creare una relazione fra un utente e un personaggio virtuale, dando luogo ad una **corrispondenza fra oggetti reali a disposizione dell'utente dotati di sensori ed oggetti virtuali a disposizione del personaggio virtuale stesso**. Grazie ad I-CINEMA®, ciascuno spettatore è in grado di decidere l'andamento della storia e di influenzare i destini dei protagonisti, grazie all'innescamento di meccanismi di identificazione.

Ciascuna scelta compiuta durante la visione del **film interattivo**, oltre a portare allo sviluppo dei nodi narrativi, suscita **emozioni** multiple ed implica dei richiami all'attenzione, poiché i fruitori vedono, ascoltano, colgono l'essenza dell'impatto delle decisioni prese e delle azioni compiute dall'uomo (dai protagonisti dell'audiovisivo interattivo e, in-direttamente, da se stessi).

Al fine di attivare i contenuti audiovisivi interattivi, è possibile inviare input direttamente al sistema (**modalità "touch"**), così come interagire con elementi ubicati all'interno dell'ambiente reale, i quali risultano fruibili in specifici **ambienti immersivi 4.0** (TUI – Tangible User Interface).

FUNZIONALITÀ OLOS® E HI® - HUMAN INTERFACE

Le installazioni immersive con protagonisti *personaggi virtuali a grandezza reale* realizzate mediante metodologie brevettate legate ai marchi OLOS® e HI® - Human Interface consentono di dar luogo ad una realtà estesa in cui i fruitori, *senza ricorrere a filtri per i sensi*, possono attivare i contenuti olografico-virtuali andando ad instaurare una *comunicazione bidirezionale* con gli storyteller interattivi protagonisti delle installazioni, grazie a sensori di movimento che consentono il rilevamento della presenza umana, per il tramite della voce (funzione *interazione vocale*), o di *input gestuali* (ricorso a GUI – Graphical User Interfaces mediante touch screen di agevole utilizzo), oppure avvalendosi di *elementi tattili* che possono attivare lo storytelling (TUI – Tangible User Interfaces).





Si è in grado di concepire e realizzare percorsi interattivi che danno luogo ad *esperienze immersive coinvolgenti e mai estraniante*, al cui centro sono sempre i fruitori finali.

Mediante lo strumento del digital storytelling veicolato da *personaggi olografici e virtuali life-size dotati di intelligenza artificiale*, è possibile combinare la potenzialità dei racconti interattivi fruibili in *modalità multilingue* ed accessibili *per utenti sordi, ciechi, ipovedenti, con difficoltà cognitive*, e la potenza sensoriale dei *VFX* (visual effects), imprescindibili strumenti ai fini educativi e di supporto alla comprensione.

Le tecnologie visive immersive sviluppate presentano numerosi punti di forza:

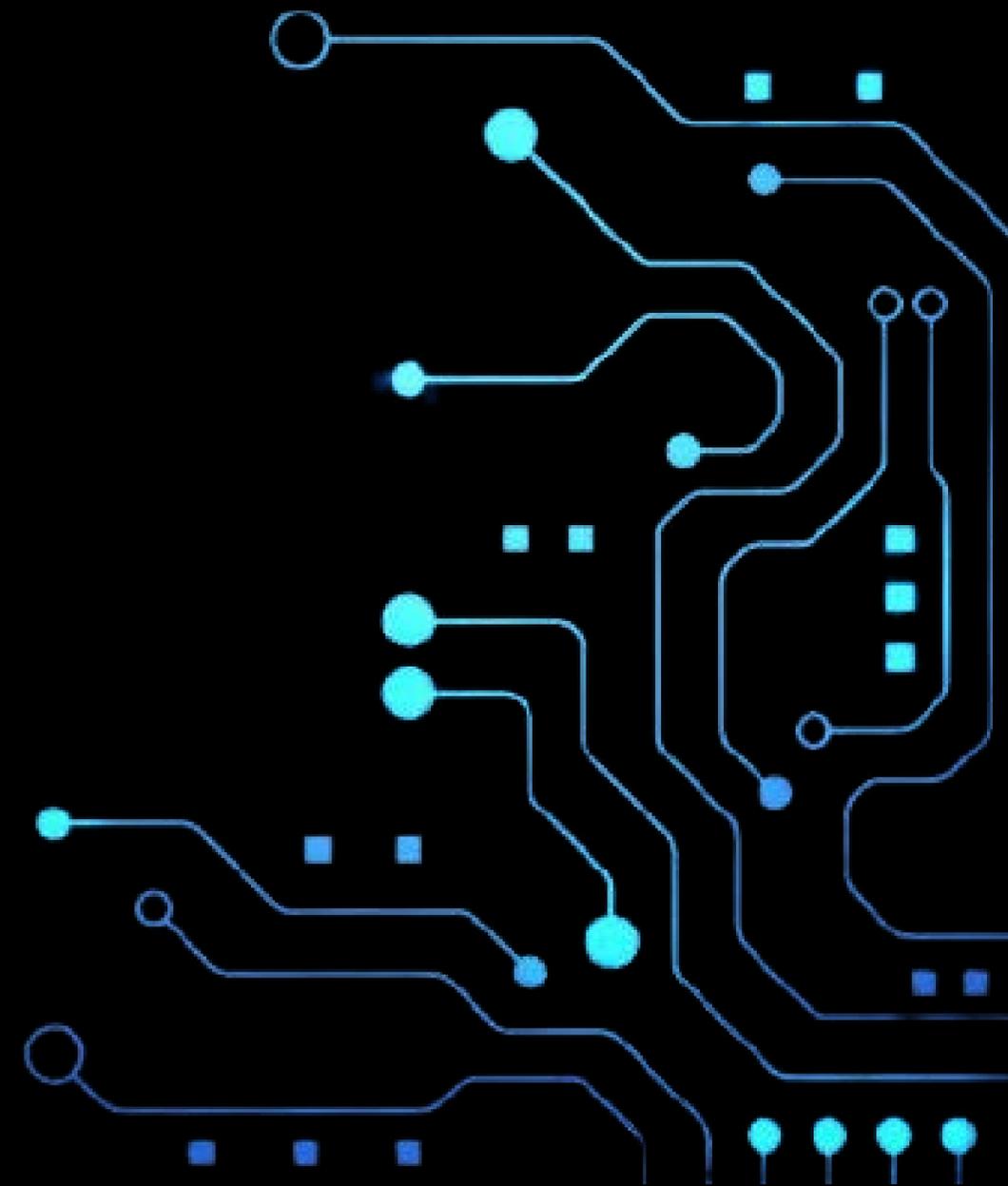
- La capacità di instaurare un **rapporto a distanza ravvicinata** tra l'utente e le interfacce olografiche/virtuali e di simulare un **dialogo tra pari**, così da aumentare considerevolmente il coinvolgimento emotivo ed esperienziale degli utenti.
 - L'**elevata resa visiva** dei personaggi interattivi impiegati come interfacce, elementi che contribuiscono ad instaurare un **patto finzionale** con i fruitori.
 - La possibilità di visualizzare le interfacce anche in **ambienti di luce controllata**, ovvero è possibile inserire gli ologrammi interattivi in molteplici contesti. Inoltre, il brevetto italiano legato al marchio HI® - Human Interface rappresenta un mezzo efficace per realizzare installazioni immersive anche in **spazi esterni ed in piena luce**, mentre una sua ulteriore implementazione prevede lo sviluppo di metodologie che consentono l'autoalimentazione del sistema tramite energia solare in un'ottica **green**.
-

-
- L'uso dell'[Intelligenza Artificiale](#) e di sistemi di [sensoristica avanzata](#), i quali favoriscono l'interazione tra uomo e macchina il più naturale possibile.
 - L'impiego dell'[audio olofonico](#), in grado di riprodurre i suoni riprodotto in maniera tridimensionale, come un insieme di sfere in movimento nello spazio.
 - La modalità di interazione multilingue "[Multicultural Development](#)", che permette la fruizione contemporanea ad utenti di diversa nazionalità tramite i device personali, senza necessità di scaricare applicativi o di disporre di una rete mobile.
 - La "[modalità LIS](#)", "[IS](#)", "[ASL](#)", "[Audiodescrizione](#)", "[DSA](#)", che consentono di realizzare percorsi interamente concepiti utenti con disabilità o difficoltà sensoriali/cognitive, nell'ottica di garantire un'accessibilità totalizzante.
-

-
- La possibile attivazione di **elementi visivi, sonori e olfattivi** posti anche al di fuori dello spazio delle installazioni tecnologiche, grazie ai collegamenti a periferiche esterne, governabili per il tramite degli stessi storyteller interattivi.
 - Le installazioni realizzate mediante metodologie brevettate legate ai marchi OLOS® e HI® - Human Interface costituiscono di per sé dei **sistemi di comunicazione integrata crossmediale e transmediale**, da intendersi sia letteralmente (le varie installazioni possono comunicare tra loro), sia concettualmente (può andarsi a delineare un continuum narrativo tra i vari mezzi comunicativi esemplificati dalle installazioni).
 - La **sostenibilità nel corso del tempo**, poiché tutte le installazioni sono implementabili n volte in termini di contenuti e funzionalità aggiuntive senza necessità di dar luogo alla sostituzione di componenti e, conseguentemente, senza dover procedere allo smaltimento delle stesse.
 - La **semplicità di utilizzo** tanto per i fruitori, quanto per il personale dei luoghi della cultura addetto al funzionamento.
-

FUNZIONALITÀ I-CINEMA®

Mediante l'applicazione audiovisiva interattiva fruibile online ed on site realizzata mediante metodologia brevettata legata al marchio I-CINEMA®, è possibile dar luogo ad una strategia di comunicazione e di marketing turistico-culturale che prende le distanze dall'impiego dei canonici strumenti impiegati per la promozione dei luoghi (spot, pubblicità progresso). Prevede infatti l'uso di un linguaggio coinvolgente, familiare ed in grado di suscitare emozioni: la grammatica filmica, della quale Blue Cinema TV è grande conoscitrice grazie alla trentennale esperienza in ambito cinematografico. Il più grande elemento di innovatività consiste nel fatto che I-CINEMA® consente ai fruitori di rivestire un nuovo ruolo: da spettatori passivi, si convertono in protagonisti attivi, poiché nel corso della visione possono effettuare scelte in grado di decidere l'andamento del film stesso.



-
- In relazione alle possibilità di fruizione, l'audiovisivo interattivo I-CINEMA® è **visionabile online tramite il web** (streaming on demand). Oltre alla possibilità di inserirlo all'interno di una sezione dedicata su uno specifico sito web, lo stesso potrà essere diffuso mediante link attraverso i social media e potrà essere condiviso attraverso canali privati; per tale ragione, la sua caratteristica intrinseca è quella di essere **potenzialmente visionabile da chiunque ed in qualunque luogo**.
 - In aggiunta, è concepibile una ulteriore **modalità di fruizione**, la quale garantisce l'accesso ai contenuti interattivi **on site** a tutti coloro che si recheranno fisicamente in uno specifico luogo in veste di turisti/cittadini temporanei. Attraverso dei portali virtuali (marker/QR code), gli stessi potranno accedere a pillole di contenuti di natura filmica legate all'audiovisivo interattivo I-CINEMA®.
 - Si tratta di un prodotto digitale di promozione e valorizzazione innovativo e coinvolgente, dalla forte **componente educativa**, il quale è in grado di raggiungere pubblici molteplici e differenti grazie altresì alle funzionalità aggiuntive prevedibili nell'ottica dell'**design e access for all**, ovvero la **modalità multilingue**, così come funzionalità concepite **per utenti non vedenti e non udenti**.
-

-
- I-CINEMA® è strutturato per potersi convertire anche in **strumento di indagine e studio**. È infatti prevedibile l'inserimento di un indicatore all'interno dell'audiovisivo interattivo, indubbiamente più efficace rispetto ad indagini canoniche, questionari, interviste. Si tratta di un **algoritmo** da concepirsi ad hoc, il quale consente di **monitorare e catalogare le scelte degli utenti, a loro volta tramutabili in dati che fungono da base per possibili studi**. I risultati possono portare allo studio e formalizzazione dei processi attivati, contribuendo a **diffondere le best practice**, grazie anche alle **pubblicazioni scientifiche** nelle principali riviste di settore in collaborazione con il partner **Università degli Studi della Tuscia**.
 - Si evidenzia che è possibile prevedere una ulteriore funzione, ovvero i fruitori possono avere accesso ad informazioni aggiuntive su uno specifico argomento durante la stessa visione dell'audiovisivo grazie al **collegamento a siti web**, così come può avvenire l'**integrazione con sistemi di prenotazione online**.
 - Si tratta di un'**infrastruttura tecnologica sostenibile, flessibile e dinamica**, la quale è pre-programmata per poter gestire il futuro aumento del carico di lavoro (nuovi contenuti/dati), così come per poter far fronte all'inserimento di nuove funzionalità nell'ambito di ulteriori progettualità (nuove lingue straniere, differenti funzionalità per l'accessibilità, predisposizione upgrade dei sistemi, manutenzione e controllo da remoto), senza necessità di ulteriori cospicui investimenti.
-

ESPERIENZE

Socio ordinario del Centro di Eccellenza DTC Lazio, nel corso dei suoi anni di attività Blue Cinema TV ha ottenuto importanti commissioni e fondamentali riconoscimenti da parte di istituzioni, amministrazioni ed altre società, assumendo un ruolo fondamentale in numerosi [progetti in ambito culturale e di ricerca e sviluppo](#) grazie alle metodologie brevettate.

Tra gli ultimi, si segnalano:

- “Portatori sani di diversità. Valorizzazione del patrimonio archivistico ex Ospedale Psichiatrico San Francesco - ASL RIETI” (Luogo della cultura: Museo della Salute Mentale di Rieti (Rieti, RI), Avviso pubblico: DTC-Intervento 2 – Ricerca e Sviluppo di Tecnologie per la Valorizzazione del Patrimonio Culturale).

- “Voce degli archivi. Ascoltare il passato con la tecnologia del futuro” (Luogo della cultura: Museo della Mente di Roma (Roma, RM), Avviso pubblico: TOCC - Transizione Digitale Organismi Culturali e Creativi PNRR - Invitalia S.p.a. e MiC).

- “OLOS® Mancanza-Paradiso”, (Avviso pubblico: TOCC - Transizione Digitale Organismi Culturali e Creativi PNRR - Invitalia S.p.a. e MiC).

- “DIGITAL ARTISTIC CULTURAL SPACE-DACS”, (Avviso pubblico: TOCC - Transizione Digitale Organismi Culturali e Creativi PNRR).

- “L’Aurora del Guercino”, Mostra Autunno 2024 “Il Trionfo del Colore. Il Guercino e i Ludovisi a Roma”, (Committente ALES S.p.A., Luogo fornitura Scuderie del Quirinale).

- “I-CINEMA®: nuova modalità sperimentale interattiva e multisensoriale di fruizione cinematografica attraverso tecnologie audiovisive di nuova generazione” (L.R. 20 settembre 2006, n. 15 “Norme sullo sviluppo del cinema in Sardegna” - Anno 2023 - Bando pubblico art. 16 c. 3 L.R. 15/2006 – Studi e ricerche)

- “I-CINEMA®: transizione gemellare tra green e digitale”, (Avviso pubblico: TOCC - Transizione Ecologica Organismi Culturali e Creativi PNRR - Invitalia S.p.a. e MiC).

-
- “Progetto di Accessibilità del Museo Civico di arte Moderna e Contemporanea di Anticoli Corrado (RM)” (Avviso pubblico per la presentazione di Proposte progettuali di intervento per la rimozione delle barriere fisiche, cognitive e sensoriali dei musei e luoghi della cultura pubblici non appartenenti al Ministero della Cultura, da finanziare nell’ambito del PNRR)
 - “Installazione multimediale nella Torre Civica del Comune di Furci (CH)”, (Programma di Sviluppo Rurale Regione Abruzzo 2014/2022 Misura 19 “Sostegno allo sviluppo locale LEADER” Sotto intervento 19.2.1.3.3 - “Piccole infrastrutture di accoglienza e fruizione).
 - “I luoghi della cultura - la Villa di Mamurra nell'area archeologico-naturalistica di Gianola - Il recupero accessibile dell'approdo” (Avviso pubblico per la valorizzazione dei luoghi della cultura del Lazio, Determinazione n. G08105 del 23/06/2021 - Regione Lazio).
 - “Progetto Castello Orsini di Montenero Sabino” (Avviso pubblico per la valorizzazione dei luoghi della cultura del Lazio, Determinazione n. G08105 del 23/06/2021 - Regione Lazio).
 - “Interventi di ulteriore sostegno allo sviluppo, di tecnologie digitali e efficientamento energetico del Museo Civico Naturalistico dei Monti Prenestini”, (Avviso pubblico per la valorizzazione dei luoghi della cultura del Lazio, Determinazione n. G11053 del 09/08/2023 - Regione Lazio).
 - “Biblioteca di Pico: Time Gate sul borgo letterario”, (Avviso pubblico per la valorizzazione dei luoghi della cultura del Lazio, Determinazione n. G11053 del 09/08/2023 - Regione Lazio).
 - “Goethe Back to Rome” (Luogo della cultura: Villa di Massenzio, Avviso Pubblico: Regione Lazio “L’IMPRESA FA CULTURA 2019”).

-
- “**OLOS® iCare**” Laboratorio sperimentale di telemedicina e telepresenza olografica (Luogo: Dipartimento di Ingegneria dell'informazione, delle Infrastrutture e dell'Energia sostenibile (DIIES), Committente: Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria).
 - “**DONA VITA DONA SANGUE**”, film interattivo I-CINEMA® (Luogo evento: Sapienza Università di Roma, Committente: Università degli Studi della Tuscia).
 - “**ISENSE (Innovative Supporting sErVICES for uNiversity Students with dEafness)**” finanziato dall'Unione Europea all'interno del programma Erasmus+, Azione KA220 – HigherEducation.
 - “**Sistema in Festa**” (Luoghi della cultura: Cinque Musei parte del Sistema Museale Territoriale dei Monti Prenestini e della Valle del Giovenzano, Avviso Pubblico: Regione Lazio “LA CULTURA FA SISTEMA 2019”).
 - “**OLOS® per CINTEST**” Laboratorio sperimentale per l'inclusione (Luogo: Dipartimento di Economia, Ingegneria, Società e Impresa (DEIM), Committente: Università degli Studi della Tuscia).
 - “**Immersive Caves**”, luogo della cultura: Monumento Naturale Grotte di Falvaterra e Rio Obaco (Falvaterra, FR), Avviso pubblico: Regione Lazio “Valorizzazione dei Luoghi Della Cultura Del Lazio 2020”.
 - “**Intervento per la Valorizzazione e la Manutenzione Straordinaria del Museo**” (Luogo della cultura: Museo dell'Energia (Ripi, FR), Avviso pubblico: Regione Lazio “Valorizzazione dei Luoghi Della Cultura Del Lazio 2020”).
 - “**OLOS®Domizia**” e film interattivo I-CINEMA® “**Racconto dello scavo di Spoletino**” (Luogo della cultura: nuovo Museo Virtuale di Civitella d'Agliano (VT), Committente: Comune di Civitella d'Agliano).
-

-
- “Interventi di sostegno allo Sviluppo, di Tecnologia Digitale, Impiantistica” (Luogo della cultura: Museo Naturalistico dei Monti Prenestini (Capranica Prenestina, RM), Avviso pubblico: Regione Lazio “Valorizzazione dei Luoghi Della Cultura Del Lazio 2020”).
 - “Unitus’s Cultural RE-Discovering through Digital Innovation: CREDI InGradi” (Luogo: Complesso di S. Maria in Gradi, Avviso pubblico: MiC “Fondo Cultura”).
 - “Progetto di Valorizzazione Parchi Archeologici e-Archeo” (Luoghi della cultura: Museo Nazionale Archeologico Cerite di Cerveteri e Museo Archeologico di Sirmione, Committente: Ales S.p.a.).
 - “Progetto Museo Civico Città di Cave” (Luogo della cultura: Museo Civico Città di Cave, Avviso Pubblico: MiC “Riparto del fondo funzionamento dei piccoli musei”).
 - “OLOS®VISIT” (Luogo della cultura: Museo dell’Agro Veientano di Formello, Avviso Pubblico: Regione Lazio “L’IMPRESA FA CULTURA 2019”).
 - “Valorizzazione Museo di Arte Moderna e Contemporanea di Anticoli Corrado” (Luogo della cultura: Museo di Arte Moderna e Contemporanea di Anticoli Corrado, Avviso pubblico: Regione Lazio “Valorizzazione dei Luoghi Della Cultura Del Lazio 2020”).
 - “PRE.GIO – The Logic Museum System” (ATI con Studio Colosseo S.r.l., Luoghi della cultura: Cinque Musei parte del Sistema Museale Territoriale dei Monti Prenestini e della Valle del Giovencano, Avviso Pubblico: Regione Lazio “L’IMPRESA FA CULTURA 2019”).
 - “Interactive Digital Resurrection” (Luogo della cultura: Museo Laboratorio della Mente di Roma, Avviso Pubblico: Regione Lazio “L’IMPRESA FA CULTURA 2019”).
 - “Lancisiana Virtual Library” (Luogo della cultura: Biblioteca Lancisiana, Avviso Pubblico Regione Lazio: “L’IMPRESA FA CULTURA 2019”).

Tra i principali progetti di ricerca e sviluppo, si segnalano:

- “[OLOS® DSA](#)”, Sviluppo di metodologie innovative, basate su intelligenza artificiale e tecnologie immersive per il supporto all’accesso della cultura museale dei bambini e ragazzi con DSA”, Dottorato di Ricerca: “Engineering for Energy and Environment” XXXVII ciclo, Blue Cinema TV e Università degli Studi della Tuscia, in collaborazione con l’Universidad de Córdoba, Progetto co-finanziato dalla Regione Lazio.
- “[Processi di Digital Geostorytelling per la rivitalizzazione sociale e culturale dei Centri storici minori](#)”, Dottorato di Ricerca XXXVIII ciclo in Scienze Storiche e dei Beni Culturali, Progetto di Dottorato Industriale Blue Cinema TV e Università degli Studi della Tuscia.
- “[Estensione brevetto italiano legato al marchio europeo OLOS® a livello europeo in 25 stati membri e avvio strategia di internazionalizzazione](#)”, Avviso Pubblico: “Incentivi all’acquisto di servizi di supporto all’internazionalizzazione in favore delle PMI” Regione Lazio 2019.
- “[OLOS®Music Engineering \(O®ME\)](#)”, Avviso pubblico: Lazio Innova “CREATIVITÀ 2020”.

- “[OLOS®Music Sequencer](#)”, Avviso pubblico: Lazio Innova “CREATIVITÀ 2020”.
 - “[DISEGNI+2](#)”, Bando: MISE Unioncamere.
 - “[BREVETTI+3](#)”, sviluppo HI®Multicultural Development (HI®MCD), Bando: MISE Invitalia.
 - “[BREVETTI+2](#)”, sviluppo OLOS® Event Manager (O®EM), Bando: MISE Invitalia.
 - “[MARCHI +3](#)”, Bando: MISE Invitalia.
 - “[Avviso pubblico Voucher Digitalizzazione PMI 2024 Programma Regionale FESR Lazio 2021-2027 - Regione Lazio Direzione Sviluppo Economico, Attività Produttive e Ricerca](#)”.
 - “[OLOS®GIS](#)”, Cofinanziamento di progetti di ricerca e sviluppo e formazione per il patrimonio culturale e le tecnologie per la cultura - Centro d’Eccellenza - DTC Lazio”.
 - “[Interactive Digital Storytelling e nuovi sistemi innovativi nella formazione della figura professionale del Digital-Storyteller e Content Curator](#)”, Cofinanziamento di progetti di ricerca e sviluppo e formazione per il patrimonio culturale e le tecnologie per la cultura - Centro d’Eccellenza - DTC Lazio.
-

PUBBLICAZIONI

- D. Baldacci, R. Pareschi, *The OLOS® Way to Cultural Heritage: User Interface with Anthropomorphic Characteristics*, in “World Academy of Science, Engineering and Technology International Journal of Civil and Architectural Engineering” Vol:14, No:10, 2020, pp. 331-335.
Awarded BEST PAPER at the IRC2020 XIV INTERNATIONAL RESEARCH CONFERENCE.
 - F. Marulli, R. Pareschi e D. Baldacci, *The Internet of Speaking Things and its Applications to Cultural Heritage*, IoTBD in “Proceedings of the International Conference on Internet of Things and Big Data”, 2016, pp. 107-117.
 - M. Materazzini, A. Melis, A. Zingoni, D. Baldacci, G. Calabrò, J. Taborri, *Which Are the Needs of People with Learning Disorders for Inclusive Museums? Design of OLOS®—An Innovative Audio-Visual Technology*, in “Applied Sciences - MDPI”, Volume: 14, Number: 37112024, 2024, pp 1-25, <https://www.mdpi.com/2076-3417/14/9/3711>.
 - A. Melis, P. Fornai, E. Yeguas-Bolívar, M.D. Redel-Macías, M. Hilzensauer, A. Pecher, J. Taborri, M. Leisenberg, S. Rossi, *The use of artificial intelligence for sign language recognition in education: from a literature overview to the ISENSE project*, in “IEEE”, 2023, <http://hdl.handle.net/10396/26482>.
 - A. Melis, M. Materazzini, F. M. Baldacci, M. Fiori, L. Carbone, D. Baldacci, J. Taborri, *I-CINEMA®: an innovative interface for interactive cinema and audio-visual contents using dedicated sensor systems*, in “Applied Sciences - MDPI”, 2024 (in corso di pubblicazione).
-

BLUE CINEMA TV

Via Carlo Armellini 14-16, 00153, Roma

www.bluecinematv.com

+39 06 47547100
