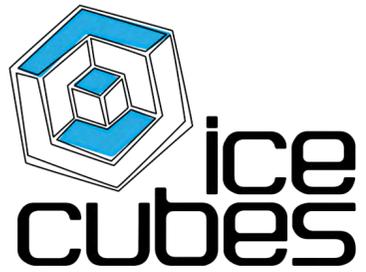


chi
siamo

che cosa
facciamo



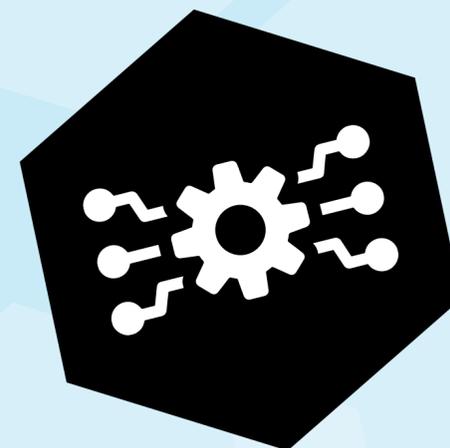
ICECUBES è una tech company dedicata all'ideazione e sviluppo di **soluzioni di Extended Reality** (AR, VR, Metaverso) per l'intrattenimento e la cultura, **Machine Learning e Intelligenza Artificiale** per la content automation, **simulatori, narrazioni non lineari e didattica basata su gamification.**



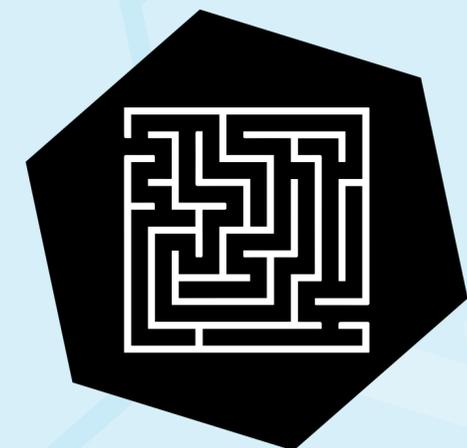
EXTENDED REALITY



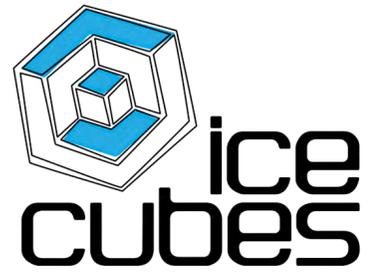
Web 3



Intelligenza Artificiale
Machine Learning

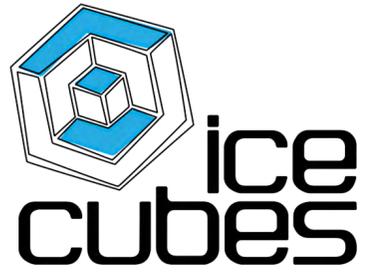


Narrazione a snodi
Gamification



Ambiti di applicazione primari sono **l'intrattenimento** e la **promozione culturale**, accanto al **tech ADV**.

Target primario, al di là delle aziende del Gruppo, sono **istituzioni, pubbliche e private, e brand**.



MISSION

Creare valore ideando e sviluppando soluzioni tecnologiche destinate all'intrattenimento, alla cultura, all'ADV e alla formazione

TARGET

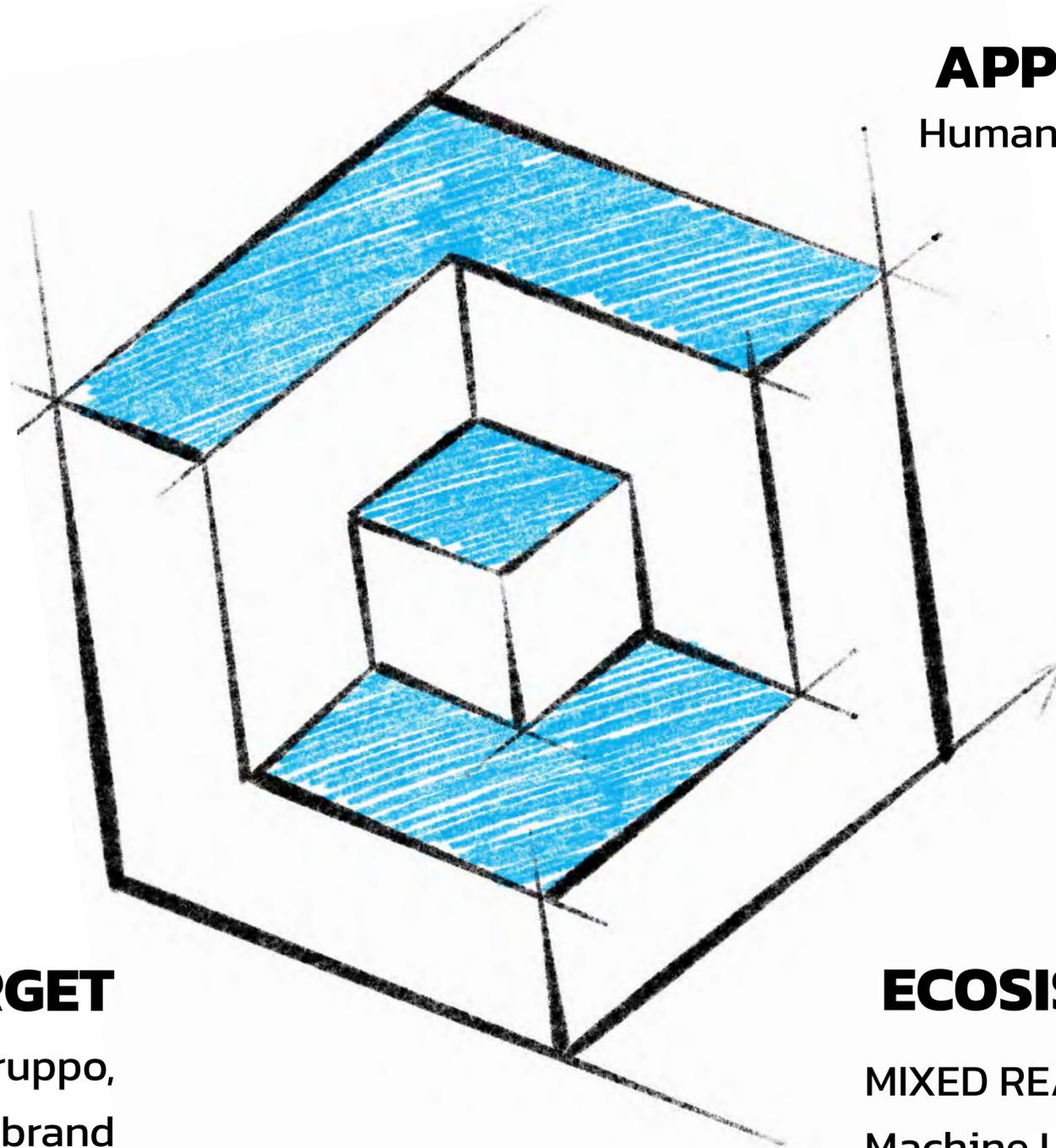
Aziende del Gruppo, istituzioni, brand

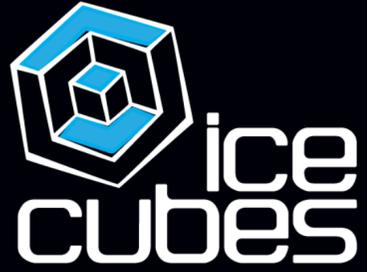
APPROCCIO

Human Centered Design

ECOSISTEMA DIGITALE

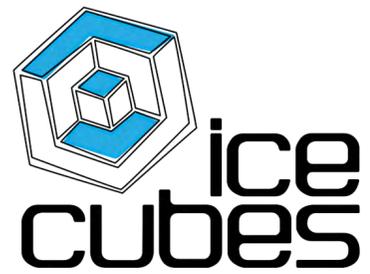
MIXED REALITY (AR, VR, Metaverso), Machine Learning, Intelligenza Artificiale, Web 3, Narrazione a snodi, Gamification





ICE **Interactive** **Communicating** **Environment**





Componenti della Moka:
caldaia,
filtro imbuto,
guarnizione,
piastrina filtro,
bricco



oggetto: moka express
progettista: Alfonso Bialetti
anno: 1933
materiali: alluminio e bachelite

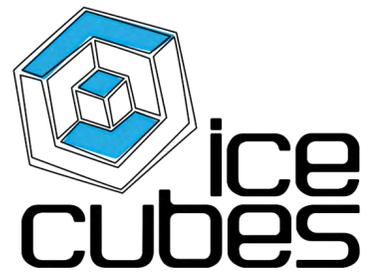


REALTÀ

REALTÀ AUMENTATA

REALTÀ VIRTUALE

← REALITY-VIRTUALITY CONTINUUM →



REALTÀ

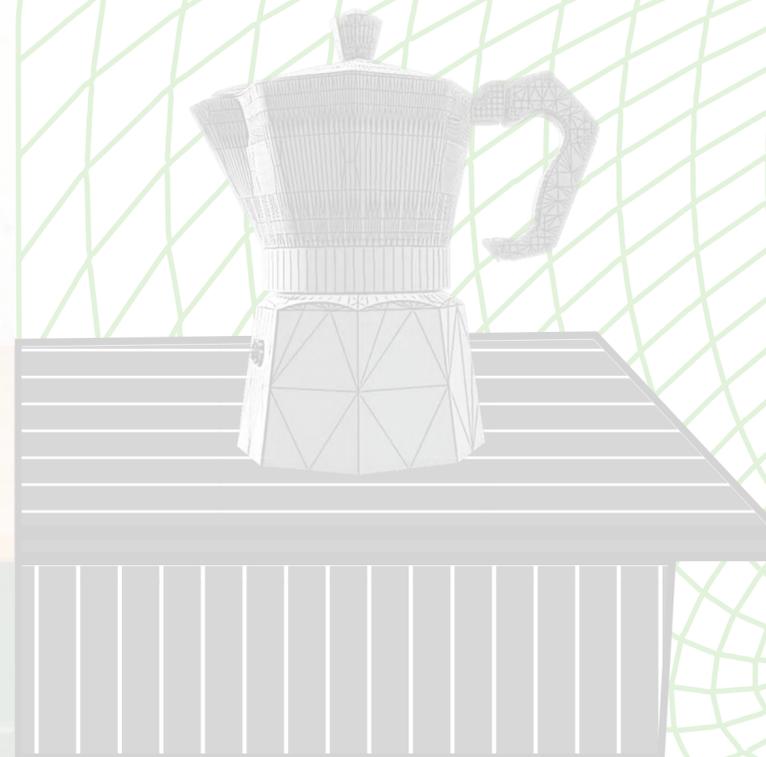
Componenti della Moka:
caldaia,
filtro imbuto,
guarnizione,
piastrina filtro,
bricco



oggetto: moka express
progettista: Alfonso Bialetti
anno: 1933
materiali: alluminio e bachelite

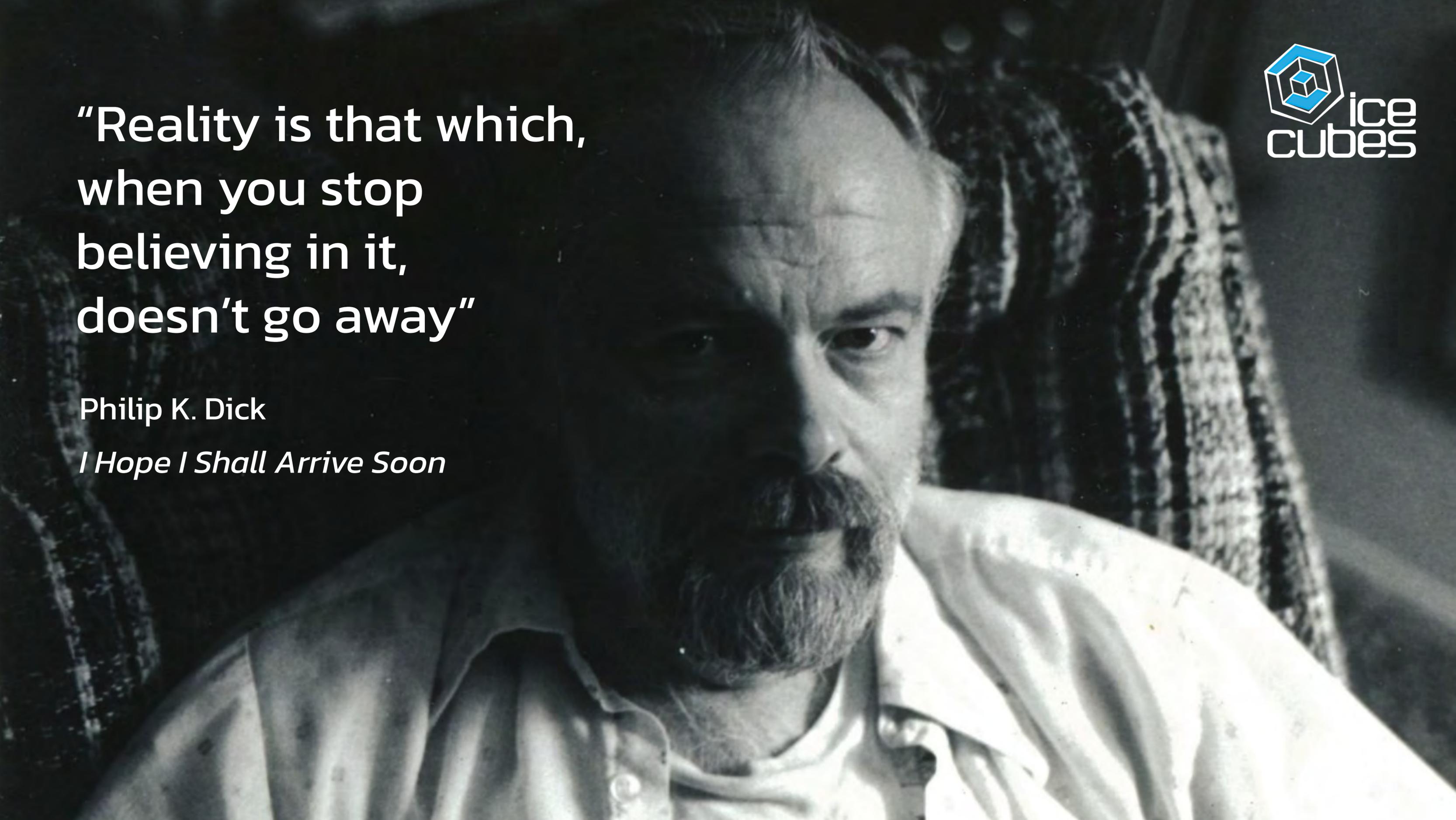


REALTÀ AUMENTATA



REALTÀ VIRTUALE



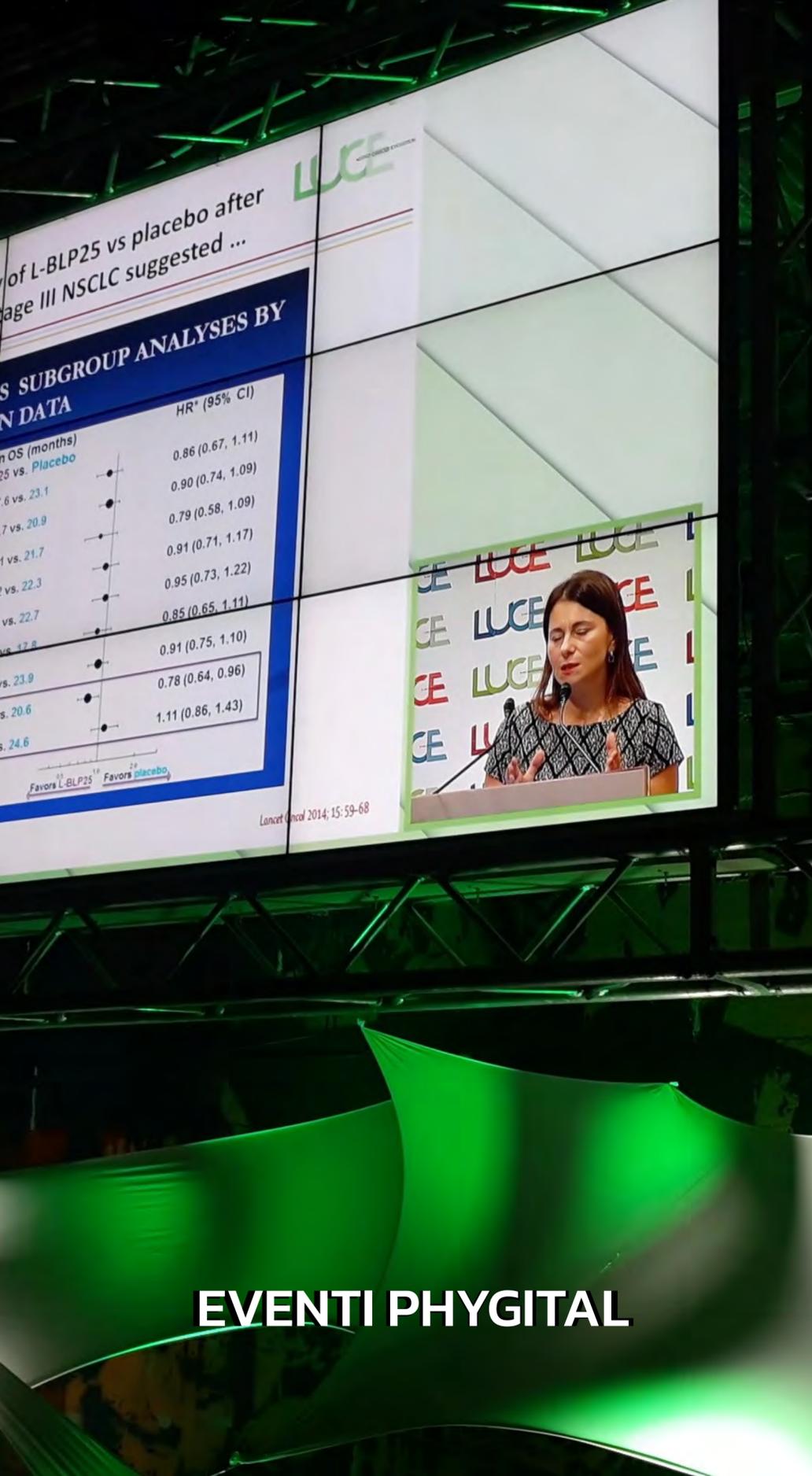


“Reality is that which,
when you stop
believing in it,
doesn't go away”

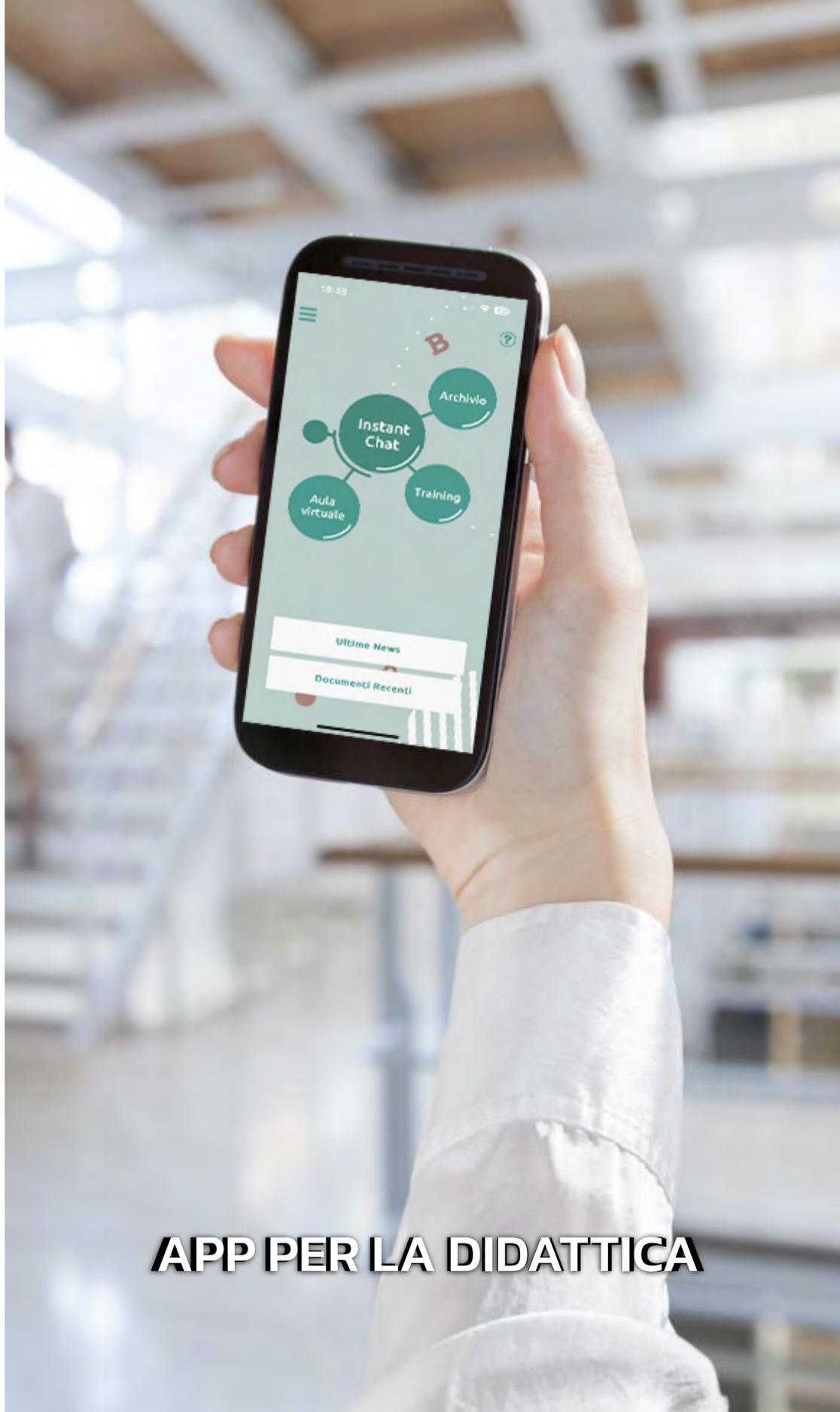
Philip K. Dick

I Hope I Shall Arrive Soon





EVENTI PHYGITAL



APP PER LA DIDATTICA



**MUSEI MULTIMEDIALI
ALLESTIMENTI INTERATTIVI**



VIDEOMAPPING
INSTALLAZIONI SITE-SPECIFIC



INSTALLAZIONI IMMERSIVE



GIOCATTOLI INTERATTIVI

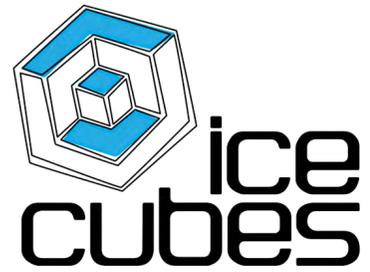


VENTO

INSTALLAZIONE IMMERSIVA MULTISENSORIALE

FUORISALONE AWARD 2022

[CLICCA QUI PER APRIRE IL DIGITAL TWIN](#)



Componenti della Moka:
caldaia,
filtro imbuto,
guarnizione,
piastrina filtro,
bricco



oggetto: moka express
progettista: Alfonso Bialetti
anno: 1933
materiali: alluminio e bachelite

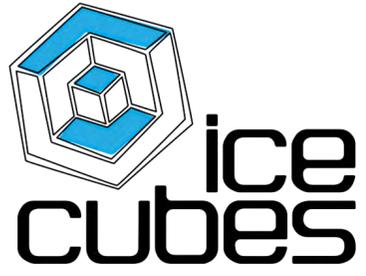


REALTÀ

REALTÀ AUMENTATA

REALTÀ VIRTUALE

← REALITY-VIRTUALITY CONTINUUM →



Componenti della Moka:
caldaia,
filtro imbuto,
guarnizione,
piastrina filtro,
bricco



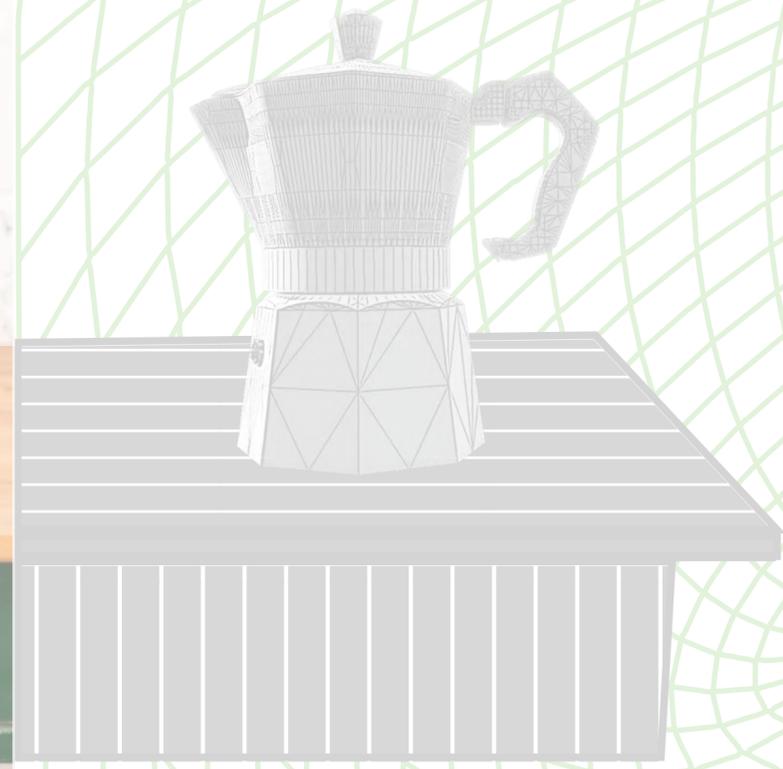
oggetto: moka express
progettista: Alfonso Bialetti
anno: 1933
materiali: alluminio e bachelite



REALTÀ



REALTÀ AUMENTATA



REALTÀ VIRTUALE



AR

La Augmented Reality è la tecnologia mediante la quale è possibile integrare la realtà fisica con il mondo digitale, potenziando la sensorialità umana con l'introduzione di nuovi livelli di contenuto e approfondimento.





REALTA' AUMENTATA

[Clicca qui per vedere il video](#)



Pitture di Anversa del XVI sec.
San Cristoforo, XVI sec.

Olio su tela
47x56 cm
INV. 228

San Cristoforo, così si chiamava il traghettatore, che poi era un gigante, barbero e dall'aspetto animalesco, ed era un traghettatore senza barca, che si caricava sulle spalle quelli che dovevano attraversare un fiume, che adesso non saprei dire precisamente quale, nella regione della Licia, e questo traghettatore senza barca, che una volta si chiamava Reprobos, fin prima di aver fatto attraversare un fanciullo, che gli ha confessato di essere proprio Cristo. Si perché dopo aver portato sulle spalle quel fanciullo che diceva di essere Cristo, Reprobos, si è convertito al Cristianesimo, ha cambiato nome da Reprobos, che per chi non lo sapesse, in latino vuol dire «falso», ed è quindi diventato Cristoforo, cioè «colui che porta Cristo», quindi si è arruolato nell'esercito imperiale romano, ha confessato di essere cristiano, ha incominciato a parlare di Cristo, e hanno deciso perciò di tagliargli la testa, ma non prima di aver convertito due donne, Niceta e Aquilina. Tutto questo nel 250 d.C. circa. Così nasce la venerazione di San Cristoforo Martire, ma la cosa curiosa è che il pittore di Anversa che l'ha dipinto è legato a un altro gigante. Allora, c'è la Shelda o il Shelda o l'Escaut, che si getta nel Mare del Nord attraversando anche Anversa, e, per passare da est a ovest, o da ovest ad est, dipende da dove arrivi e dove devi andare, ci sono due ponti, e in uno di questi c'era un gigante, e c'era questo gigante ancor prima che Anversa si chiamasse Anversa.

Quindi abbiamo due giganti, due fiumi e due storie che si intrecciano a distanza di tremilacentoquarantacinque chilometri e a qualche secolo di distanza, abbiamo delle mani mozzate e una testa tagliata, ma andiamo per gradi.

Quindi, ad Anversa, come dicevo, tremilacentoquarantacinque chilometri più a nord-ovest, esattamente lì c'era quest'altro gigante, un tale che si faceva chiamare Druon Antigoon, che se ne stava bellamente seduto tutto il giorno, all'entrata di un ponte, sul fiume Shelda, poi, quando qualcuno voleva passare doveva pagare un dazio altissimo, e se si rifiutava Druon Antigoon, gli mozzava la mano e la gettava nel fiume. Un giorno però, Druon Antigoon ha chiesto il dazio alla persona sbagliata, un centurione romano di nome Silvius Brabo, il quale, essendo un romano, non poteva accettare di ricevere ordini da un abitante di un popolo sottomesso, anche se era un gigante, qui siamo attorno al I secolo a.C., quindi Silvius Brabo, senza pensarci due volte, sfodera il gladio in dotazione, gli taglia la mano e la getta nel fiume esclamando «così impari!». Dicono che il nome Anversa derivi proprio da questa vicenda, Anversa assomiglia all'espressione fiamminga «hand werpen», «lanciare la mano».

Ad Anversa, nella piazza del Mercato Grande, c'è una fontana che racconta questa storia. Quindi un pittore di Anversa del XVI, prima che fosse costruita la fontana, almeno due secoli e mezzo prima, decide di raccontare il passaggio di Reprobos con, alle spalle, il Cristo fanciullo, che pare proprio che svelando la sua vera identità, pare proprio glielo stia sussurrando all'orecchio. In quel momento Reprobos si è convertito al cristianesimo, il resto lo sappiamo.

**UN'UNICA INTEGRAZIONE
RICHIESTA...**



Inquadra il codice e vivi
l'esperienza

... AL RESTO CI PENSANO SMARTPHONE O
TABLET





POTENZIAMENTO DELLE INFORMAZIONI

POSSIBILITÀ DI ESTENDERE UN CONTENUTO DISPONIBILE NELLO SPAZIO FISICO OTTENENDO INFORMAZIONI DIGITALI UTILI ALLA SUA COMPrensione

MAPPA INTERATTIVA

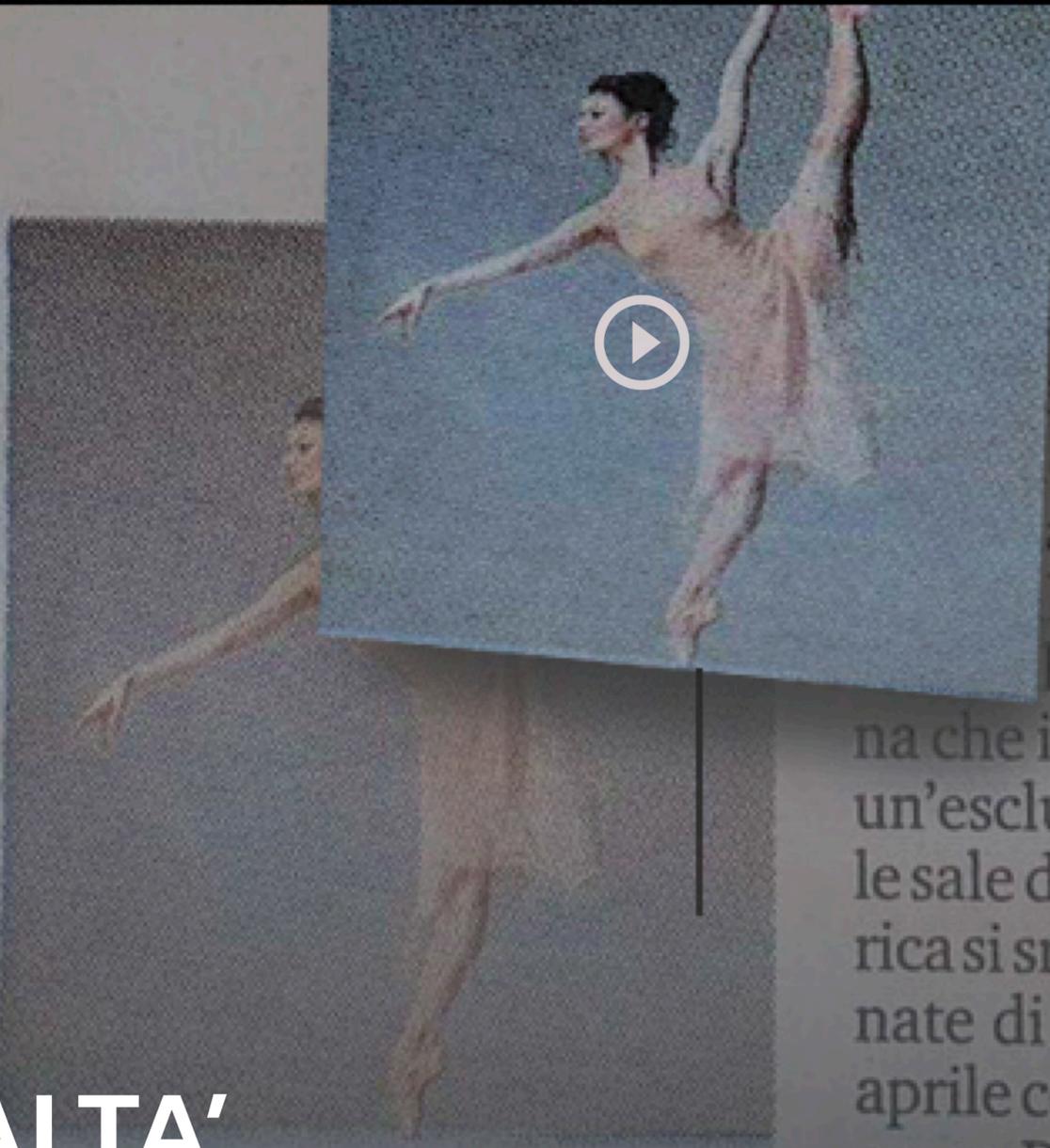
VISUALIZZAZIONI 3D DI MONUMENTI E LUOGHI DI INTERESSE, ARRICCHIMENTO CON CONTENUTI DINAMICI, APPROFONDIMENTI PERSONALIZZABILI SULLA BASE DELLE ESIGENZE DELL'UTENTE (ETÀ, LIVELLO DI SCOLARITÀ, EVENTUALI DISABILITÀ...)

DANZA

“Moving Centuries” con Liudmila

Debutta in modalità online il progetto “Moving Centuries” nato con l’intento di promuovere, divulgare e valorizzare l’arte coreutica tra i giovani studenti provenienti dalle scuole pubbliche e private a indirizzo artistico, coreutico e musicale. Ideato dall’Associazione Danza e

Debutta in modalità online il progetto “Moving Centuries” nato con l’intento di promuovere, divulgare e valorizzare l’arte coreutica tra i giovani studenti provenienti dalle scuole pubbliche e private a indirizzo artistico, coreutico e musicale. Ideato dall’Associazione Danza e



compart...
g Centur...
gendo la...
Danza c...
a esclusiv...
ai docent...
drina del...
a Ballerin...
la Konov...
letto di S...
na che il 3 marzo...
un’esclusiva onlin...
le sale dell’Opera...
rica si snoda inve...
nate di 2, 11, 30...
aprile con Silvia...
cesca Pedroni e...
Puzzi

ARRICCHIMENTO DELLA REALTA’
CON CONTENUTI MULTIFORMATO

UN’IMMAGINE O UN OGGETTO DIVENTANO INNESCO DI ESPERIENZE MULTIMEDIALI
(VIDEO, AUDIO, 3D, ANIMAZIONI...) SOLIDALI AL MONDO FISICO



Colori ad Olio
Tonalità utilizzate



#e54825 #902319 #ee3f2b

 Vai al tutorial per dipingere
la mela

Colori ad Olio
Tonalità utilizzate



#e54825 #902319 #ee3f2b

L'uva, il frutto da cui nasce il
nettare divino.
Lo sapevi che il vino risale
all'epoca romana?
Guarda il video per scoprire
le curiosità su questo
succosissimo frutto.

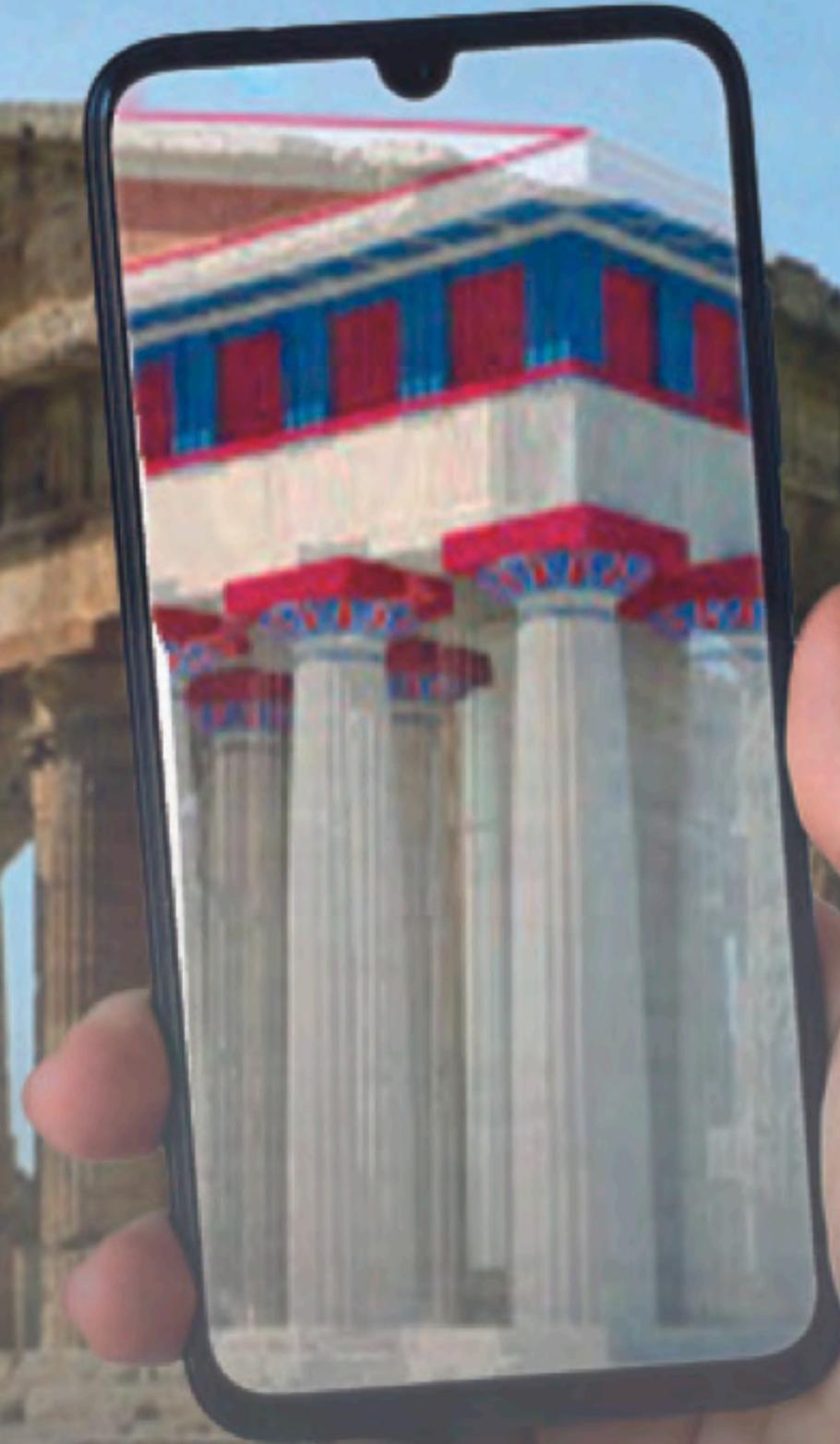


L'OPERA AUMENTATA

L'ATTIVAZIONE DI UN QR CODE
PERMETTE DI OTTENERE
INFORMAZIONI IN FORMATO
MULTIMEDIALE E/O IPERTESTUALE
SU OPERE D'ARTE E MANUFATTI

CRONOSCOPIO

RICOSTRUZIONE VIRTUALE DI
UN LUOGO DI INTERESSE
CULTURALE, DELLO STATO
ORIGINALE DI UN SITO
ARCHEOLOGICO,
DELLE DINAMICHE EVOLUTIVE
DI UN QUALSIASI SPAZIO



DIDATTICA AUMENTATA

LIBRI E SUPPORTI CARTACEI PRENDONO
VITA, OFFRENDO AGLI UTENTI GIOCHI,
APPROFONDIMENTI E PERCORSI
DIDATTICI INTERATTIVI.



EXPERIENCE

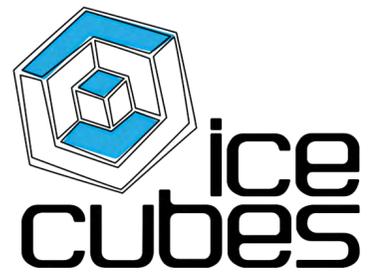
LUOGHI DEL PASSATO PRENDONO VITA
ATTRAVERSO RICOSTRUZIONI VIDEO 3D
SOLIDALI ALL'AMBIENTE FISICO





TRAINING INTERATTIVO

L'UTENTE INTERAGISCE CON UNA
NARRAZIONE IMMERSIVA E DINAMICA,
MIGLIORANDO L'APPRENDIMENTO E
ARRICCHENDO LA QUALITÀ DELLE
INFORMAZIONI RACCOLTE



Componenti della Moka:
caldaia,
filtro imbuto,
guarnizione,
piastrina filtro,
bricco



oggetto: moka express
progettista: Alfonso Bialetti
anno: 1933
materiali: alluminio e bachelite

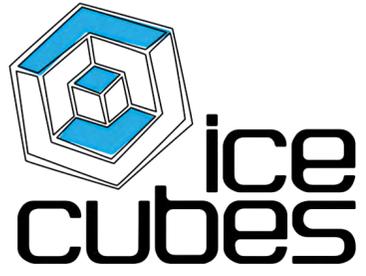


REALTÀ

REALTÀ AUMENTATA

REALTÀ VIRTUALE

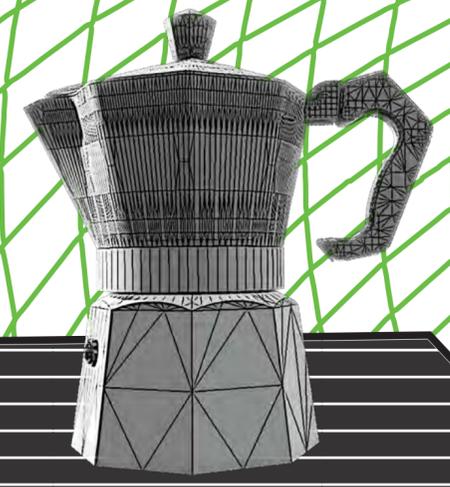
← REALITY-VIRTUALITY CONTINUUM →



Componenti della Moka:
caldaia,
filtro imbuto,
guarnizione,
piastrina filtro,
bricco



oggetto: moka express
progettista: Alfonso Bialetti
anno: 1933
materiali: alluminio e bachelite



REALTÀ

REALTÀ AUMENTATA

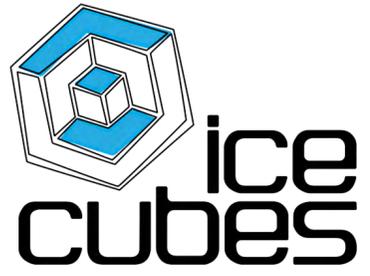
REALTÀ VIRTUALE



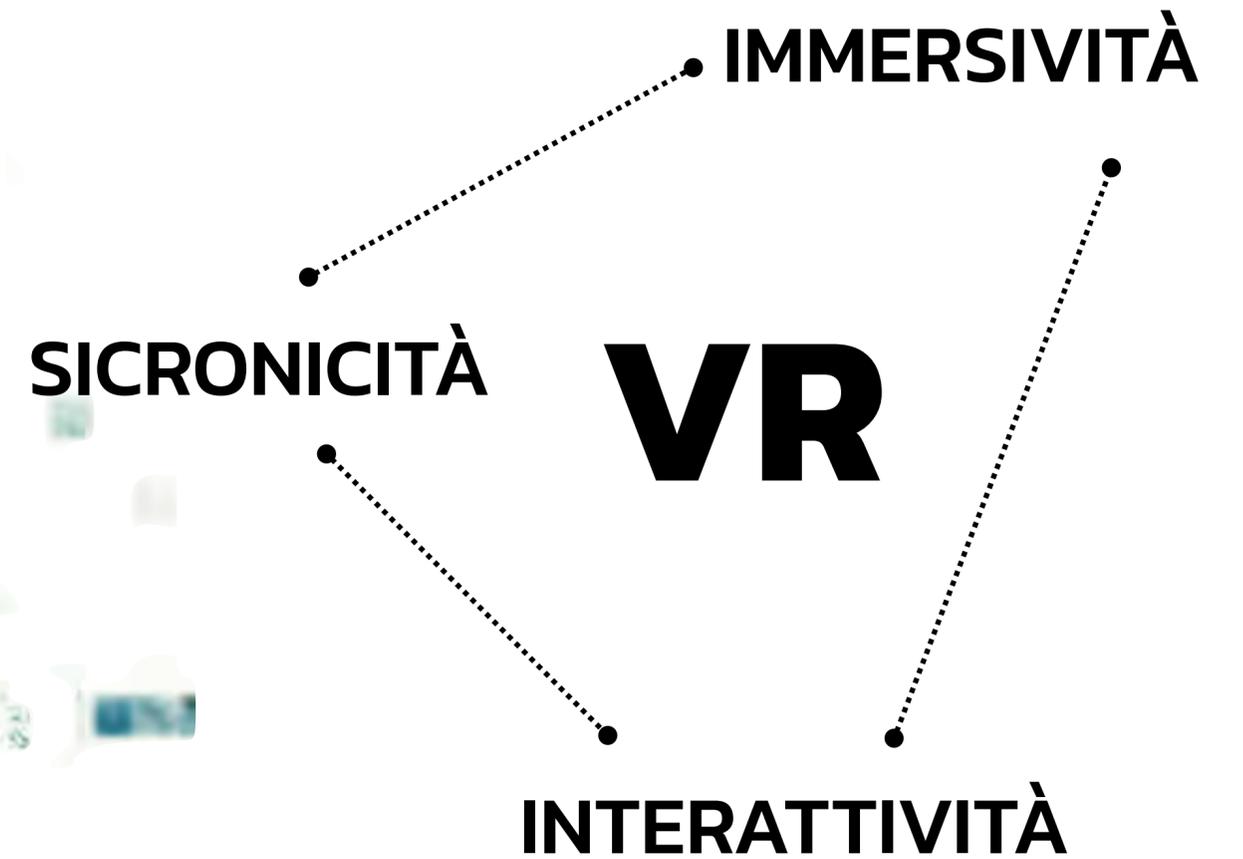
REALITY-VIRTUALITY CONTINUUM

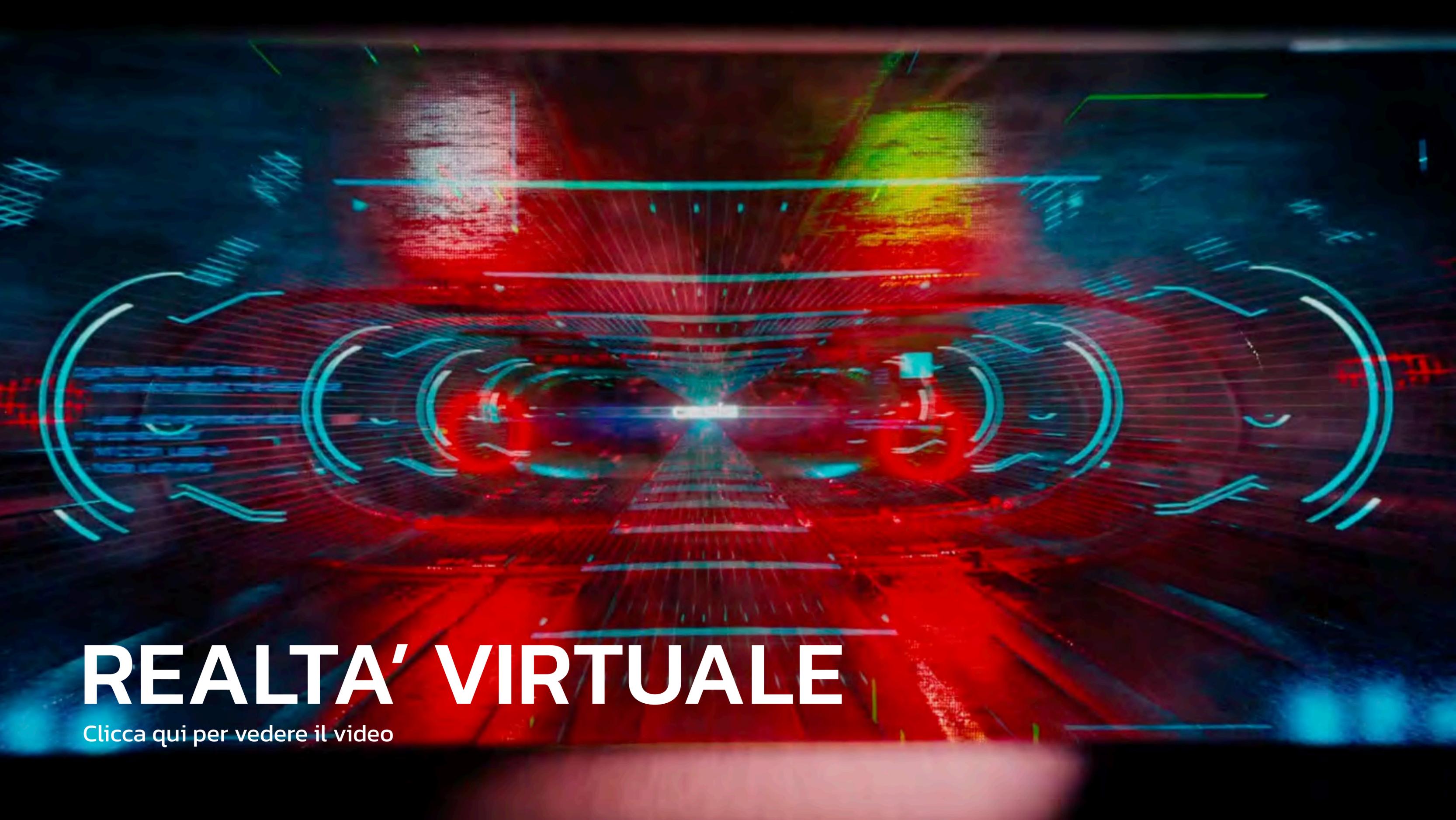


La **Realtà Virtuale** è
una **tecnologia** che
permette a chi la
utilizza di **immergersi**
in un altrove, in uno
spazio completamente
diverso da quello in
cui si trova.



Per farlo è necessario indossare un caschetto, un sistema ad alta tecnologia capace di sostituire l'immagine del mondo che ci circonda con una prospettiva artificiale che i visori rendono coerente ai nostri movimenti nello spazio.





REALTA' VIRTUALE

[Clicca qui per vedere il video](#)



IMMERSIONE

ESPERIENZA A 360°
ALL'INTERNO DI
UN'OPERA D'ARTE



ESPLORAZIONE

RICOSTRUZIONE DI UN SITO O
DI UN LUOGO DI INTERESSE
STORICO-CULTURALE





NARRAZIONE

IMPATTO EMOTIVO SOSTENUTO
DA TRIDIMENSIONALITÀ DELLO
SPAZIO, SONORIZZAZIONE
D'AMBIENTE E INTERAZIONE
CON OGGETTI E AVATAR



ESPERIENZA

RIVIVERE ESPERIENZE O
EVENTI DEL PASSATO



INTERATTIVITÀ

SIMULAZIONI CON
LOGICHE ASSIMILABILI
AL MONDO LUDICO



VIRTUAL HQ

SPAZIO INTERATTIVO IN VR

REALIZZATO IN UNREAL ENGINE



METAVERSO



MOMOVERSO

GALLERIA VIRTUALE NEL METAVERSO

CON ACCESSO A DIGITAL TWIN DI MOSTRA IN REAL WORLD

[Clicca qui per entrare](#)

Benvenuti nel
MoMoverso,
lo spazio virtuale
dedicato all'opera di
Momò Calascibetta

un'iniziativa promossa da

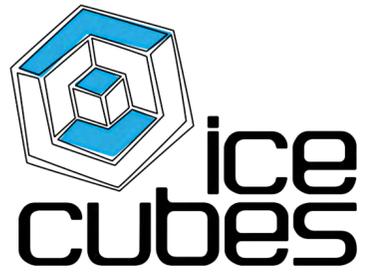


powered by



Tutti i diritti riservati





**AULA
DIDATTICA**



TEATRO 360°



BIBLIOTECA



AMBULATORIO



**UFFICIO DEL DIRETTORE
DI STRUTTURA**

MEDISIM

Ospedale Virtuale per il training e la didattica

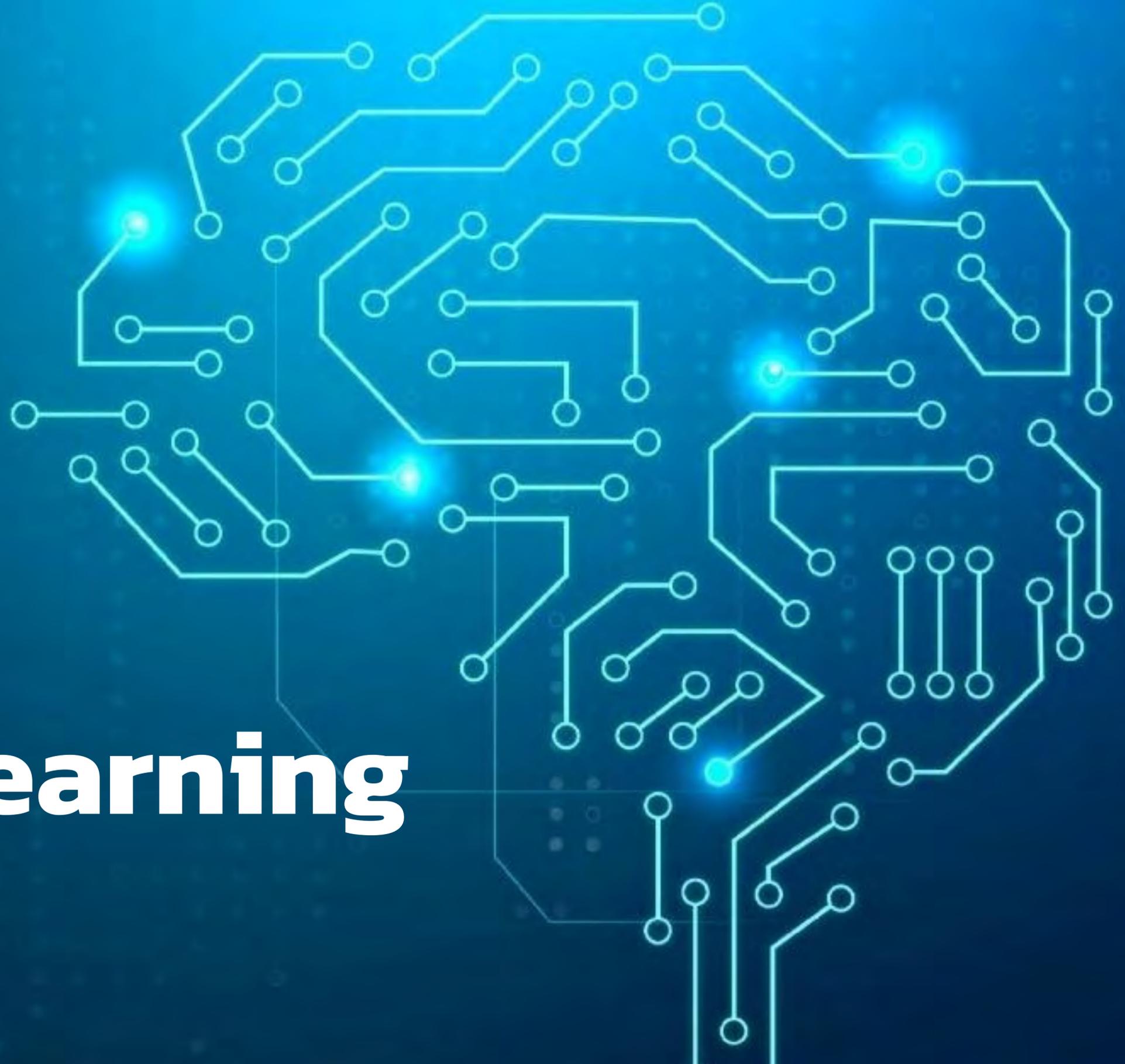
WEB 3

NFT

Crypto

Spatial Computing



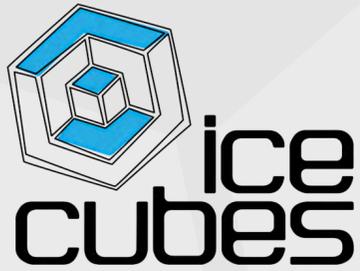


Machine Learning

IA

The background of the slide is a dark blue space filled with various wireframe models. On the left, a large, glowing red wireframe heart is the central focus. To its right, a pair of hands in a cyan wireframe style is shown interacting with a red wireframe hexagonal object. Further right, a person's head and shoulders are depicted in a cyan wireframe style, wearing a VR headset. The overall aesthetic is futuristic and digital.

Narrazioni interattive a snodi
Didattica
Gamification



TEAM - KEY ROLES



ROBERTA GAITO
(CREATIVE DIRECTOR
ART&CULTURE - ICE CUBES)

Storico dell'arte e curatrice, per anni dirige l'ufficio mostre di Philippe Daverio e collabora con Frassa Associati per la realizzazione di mostre temporanee. Nel 2010 fonda la propria azienda, allestimenti di idee, con la quale prosegue il proprio percorso curatoriale e allestitivo. Dal 2012, con Fishbone Creek, cura contenuti interattivi, videogiochi educativi, scenografie e allestimenti multimediali per importanti eventi. Dal 2018 collabora con il Parco della Fantasia Gianni Rodari per la creazione di allestimenti e progetti didattici.

GIORGIO TUSA
(HEAD OF DESIGN - ICE CUBES)

Laureato al Politecnico di Milano in design industriale, lavora per Design Group Italia dal 2003 al 2010 come designer e visualizer, affinando le proprie competenze nel design di prodotto e nello storyboarding. Già titolare della cattedra di disegno presso l'Istituto Europeo di design di Milano, opera come freelance ideando e progettando prodotti per importanti brand nazionali e internazionali. Dal 2011 collabora con allestimenti di idee come illustratore. Dal 2012 collabora con Fishbone Creek come designer e visualizer, contribuendo ai più importanti progetti della società.



AARON BRANCOTTI
(CTO - ICE CUBES & BAD IDEA)

Sviluppatore senior dal 1990, si è avvicinato alla Realtà Virtuale come sviluppatore di sistemi arcade e redattore tecnico per la rivista "Virtual". Per quasi un decennio ha sviluppato sistemi e soluzioni di gioco orientati alla riabilitazione neurofisiologica, in collaborazione con l'istituto Don Gnocchi di Milano. Alla fine degli Anni '90, ha fondato una società con Nicholas Negroponte del Media Lab del MIT di Boston per sviluppare videogiochi 3D non-violenti. Successivamente, si è dedicato ad altre tecnologie quali Intelligenza Artificiale, algoritmi genetici, eyetracking e interfacce multimodali. Dal 2011 è CTO di Fishbone Creek.



ALESSIO MAZZOLOTTI
(CEO - ICE CUBES, Partner BAD IDEA)

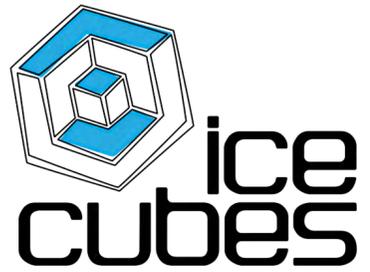
Scrittore e sceneggiatore pluripremiato, Alessio lavora come autore e regista televisivo da più di 15 anni ed è la firma di importanti campagne pubblicitarie per brand italiani ed esteri. I contenuti digitali e l'interattività, alla base del suo percorso di ricerca a livello accademico, lo hanno portato a guidare importanti team dedicati alla creazione di contenuti interattivi multiplatforma, progetti di Interaction Design, installazioni immersive e prodotti digitali evoluti. Fondatore e Ceo di Fishbonecreek, partner di Bad Idea.



RICCARDO CULOTTA
(HEAD OF UX - ICE CUBES)

Si laurea in architettura per appagare il bisogno di conoscenze umanistiche, matematiche e tecniche. È PhD in Design, arti figurative e applicate. Si occupa di UX da quando non c'era ancora. Con Philippe Daverio ha realizzato per un decennio attività di curatele di mostre, organizzazione di eventi, consulenze artistiche, trasmissioni televisive. È Scientific Coordinator di MDA (Mediterranean Design Association). Ha collaborato con PoliMi e IULM e tenuto per UniPa corsi di "Sociologia dei processi artistici", "Rudimenti di etica per il design", "Laboratori di comunicazione". Una volta ha rubato un motorino.





PARTNER TECNICI



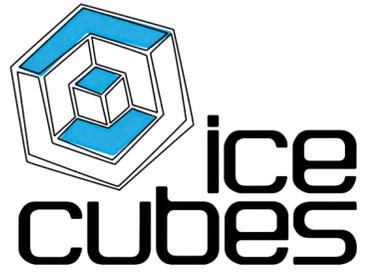
GIORGIO CAPACI (CEO - INVISIBLE CITIES)

Sviluppa viaggi in Realtà Virtuale, capaci di svelare le "Meraviglie Nascoste dal Tempo" attraverso un'ibridazione di competenze: innovazione tecnologica, ricostruzioni 3d, Realtà Aumentata, Realtà Virtuale e divulgazione scientifica. È Art Director presso Rai per tutti i programmi di Divulgazione Scientifica di Alberto Angela. Ha seguito come Art Director il viaggio ne "Il Foro di Augusto e di Cesare" (Piero Angela) e Pink Floyd - Live at Pompei con scenografie virtuali in Realtà Aumentata.



ORIO NAVARRA (PARTNER - PEPEGAS)

Orio "Yoyo" Navarra inizia la sua carriera nel mondo dei videogiochi giovanissimo come programmatore/collaboratore delle più importanti software house italiane e come programmatore web/CGI in NGI (oggi Eolo). Organizzatore e speaker per l'Italia dei World Cyber Games, nel 2007 diviene art director e host di Videogames Party realtà con la quale sbarca nei social e inizia a collaborare con i più importanti influencer del settore. Fonda nel 2019 The Pepegas Team, una realtà di produzione digital dedicata al mondo e-sport/ content creation.

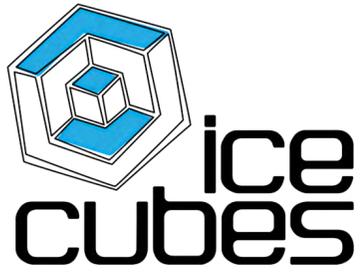


PARTNER SCIENTIFICI



UNIVERSITÀ
CATTOLICA
del Sacro Cuore

Dipartimento di Psicologia della Comunicazione - PSICOM
POSITIVE MEDIA HUB



Dal mese di settembre 2023 è disponibile nella collana *Professioni digitali* di FrancoAngeli Editore *#Metaverse Architect* scritto da Aaron Brancotti e Alessio Mazzolotti.

Professioni digitali

In questo libro, così ricco di sapere tecnologico, è l'umanesimo del dialogo, della condivisione di conoscenze, il filo rosso che ci guida alla scoperta della Complessità.
Roberto Bonzio, giornalista e fondatore di Italiani di Frontiera

In definitiva il designer non è un creatore di mondi, ma un esploratore delle realtà.
Alberto Corti, Head of Customer Experience & Digital Channels - Generali Italia



Aaron Brancotti è sviluppatore VR, coder di giochi arcade e redattore tecnico per la rivista *Virtual*. Ha realizzato sistemi ludici e soluzioni orientate alla riabilitazione neurofisiologica e alla creazione di videogiochi 3D non-violenti.



Alessio Mazzolotti è scrittore e sceneggiatore, ha lavorato come autore e regista televisivo ed è la firma di importanti campagne pubblicitarie. Si occupa di UX e di contenuti digitali evoluti.

Aaron e Alessio collaborano dal 2007 e sono soci di Fishbone Creek e del gruppo Bad Idea.

Questo testo vuole offrire una lettura originale del fenomeno Metaverso, tratteggiando le competenze necessarie per esserne protagonisti. L'obiettivo è indurre i futuri professionisti del Metaverso a farsi le domande giuste, offrendo loro utili spunti in una prospettiva *contech*, nella quale gli elementi più squisitamente tecnici e tecnologici siano chiamati a un dialogo aperto e costante con la componente soft del contenuto e dell'usabilità. Lo skillset del metaverse architect comprenderà quindi non solo solide basi tecniche ma anche la capacità di pensare nell'ottica dello Human Centered Design. Perché per costruire un "mondo" accanto a un altro mondo occorre considerare una pluralità di ingegni. E perché, come affermano gli autori in apertura: "la nostra idea di Metaverso tiene sempre l'Utente al centro poiché riteniamo che sarà sempre l'uomo, e l'uomo soltanto, a decretare il successo o il fallimento di qualsiasi innovazione".

Il dialogo continua su [#professionidigitali](#)



28.37 A. Brancotti e A. Mazzolotti

#METAVVERSE ARCHITECT

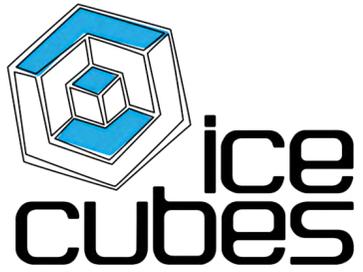
Aaron Brancotti
Alessio Mazzolotti

#METAVVERSE ARCHITECT

Skillset per costruire altri mondi



● ● ● ● ● **FrancoAngeli**



TEAM PORTFOLIO

Videoinstallazioni immersive per allestimento museale

Un percorso didattico multimediale attraverso le sale della villa nella quale Giacomo Leopardi ha trascorso gli ultimi anni della sua vita terrena.



VILLA DELLE GINESTRE



FONDAZIONE ENTE VILLE VESUVIANE,
TORRE DEL GRECO

MUSEO DEL RISPARMIO

BANCA INTESA SANPAOLO
TORINO

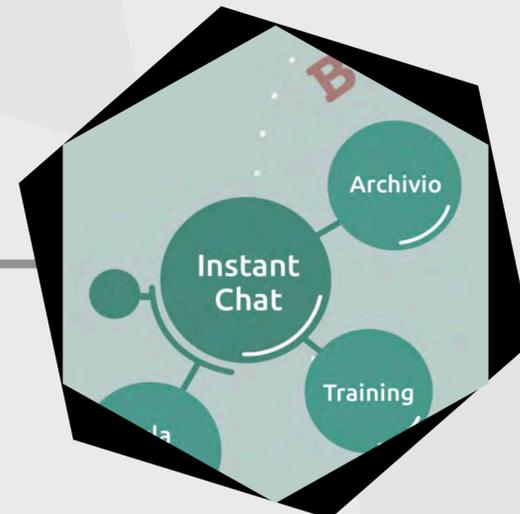


Video installazioni, light design, graphic design per videogames

Museo di edutainment che avvicina pubblico di età e scolarità eterogenee all'educazione al risparmio attraverso soluzioni tecnologiche innovative e percorsi didattici interattivi.

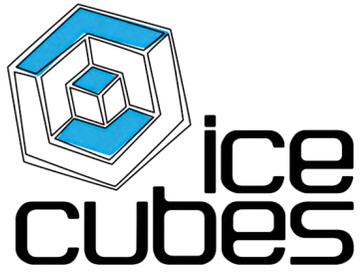
Piattaforma di formazione, informazione e comunicazione aziendale

Al suo interno trovano spazio strumenti evoluti di knowledge management, quiz, video-lezioni, report di eventi aziendali, webinar, interviste, user-generated content e video di approfondimento.



B - HUB

PIATTI FRESCHI ITALIA SPA



TEAM PORTFOLIO

Installazione immersiva multisensoriale

Percorso sinestetico alla scoperta delle origini del microclima che rende unico il Prosciutto di San Daniele.



VENTO



CONSORZIO SAN DANIELE
FUORISALONE AWARD 2022

PROGETTI DIDATTICI

SETTORE PHARMA



Casi clinici interattivi

Simulazione delle dinamiche di diagnosi e trattamento terapeutico, stanze in Realtà Virtuale, card interattive sviluppate in Realtà Aumentata.

Pack in Realtà Aumentata

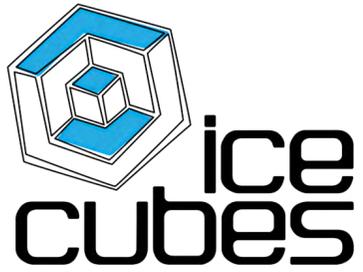
Packaging di prodotto arricchito di contenuti multimediali (videogame, selfie box, canale YouTube, catalogo prodotti ...) destinato ai più piccoli.



REXY WORLD



FRATELLI BERETTA



TEAM PORTFOLIO

Videogame interattivo

La casa del Bianconiglio ospita un videogioco basato sulla storia di "Alice nel Paese della Meraviglie". L'installazione è parte della mostra a cielo aperto RILUCE.



ALICE SOTTOSOPRA



THE STYLE OUTLETS

AB SATURDAY&SUNDAY

AB MEDICA



Evento phygital

L'open day di AB Medica si trasforma in un grande contenitore metatelevisivo nel quale live in presenza, dirette streaming e videogame si contaminano in un'esperienza capace di superare i vincoli imposti dalla pandemia.

User Experience Design

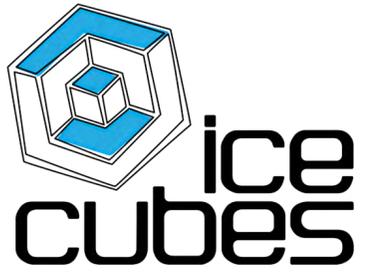
Progettazione dell'ecosistema video del Terminal 1 dell'Aeroporto di Fiumicino, User Experience Design, format, palinsesto, identity...



INTERIOR HUB EST



AEROPORTO LEONARDO DA VINCI
FIUMICINO - ROMA



LAVORI RECENTI

Ambienti immersivi per didattica metaversale

Un Teatro, un Giardino della Conoscenza, un Holodeck
Modellati e sviluppati per l'erogazione di didattica
universitaria in ambienti a virtualità variabile



METALAB



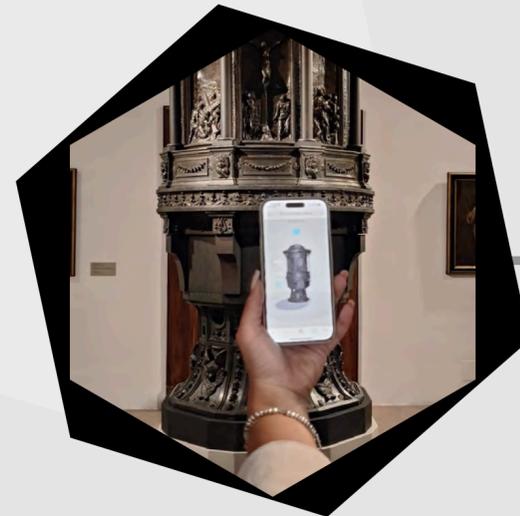
UNIVERSITÀ CATTOLICA
DEL SACRO CUORE

Progetto multiplatforma di accessibilità museale

Dedicato al miglioramento dell'accessibilità culturale e sensoriale di 28 siti e musei, racchiude tutti i principali aspetti dell'impiego di realtà estese, digital twin, della digital fabrication e intelligenza artificiale nell'abbattimento di barriere culturali e sensoriali.

GENIUS LOCI

DIREZIONE REGIONALE
MUSEI NAZIONALI CAMPANIA

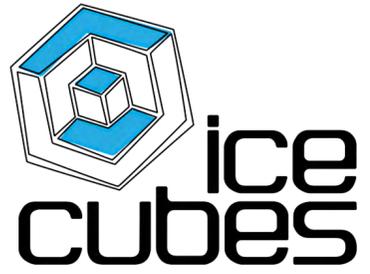


MENTAL FLEX



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI TORINO

Sistema VR multiscenario con dinamiche evolutive
governate da bio-feedback per il training psicologico e il
monitoraggio dell'Esperienza Utente



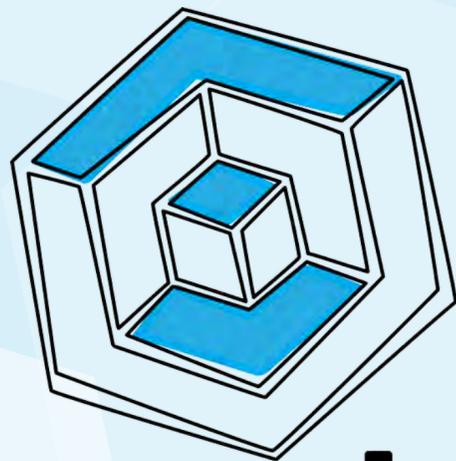
GENIUS LOCI - PREMI



**ORO – Web3&Immersive
VISIONARY**



FINALIST



**ice
cubes**

**Milano,
via Malaga, 4**

www.icecubes.io