

Introduzione e sperimentazione di applicazioni multimediali/multimodali  
nell'allestimento di una mostra

PAVIA  
LA BATTAGLIA  
IL FUTURO  
1525 – 2015  
NIENTE FU COME PRIMA  
CVML E  
SMART LAB  
ALLA MOSTRA

PAVIA  
THE BATTLE  
THE FUTURE  
1525 – 2015  
NOTHING WAS THE SAME AGAIN  
CVML AND  
SMART LAB  
AT THE EXHIBITION

a cura di / edited by

Virginio Cantoni, Dimitar Karastoyanov, Mauro Mosconi, Alessandra Setti



ISBN: 978-88-6952-035-8  
pp. 112 ed. 2016

Formato: 22 x 22 cm (a colori)

Prezzo di copertina: 23,00 Euro

Testo bilingue, italiano e inglese /  
Italian and English text

Link alla scheda di catalogo:

[http://www.paviauniversitypress.it/catalogo/  
pavia-la-battaglia-il-futuro/371](http://www.paviauniversitypress.it/catalogo/pavia-la-battaglia-il-futuro/371)

Il libro raccoglie, descrive e trae le conclusioni sulle attività svolte: ricostruzioni 3D, simulazioni virtuali, interazione oculare e gestuale nella navigazione di un'opera d'arte, immagini tattili.

**AREA TEMATICA:** Scienze matematiche e informatiche,  
Ingegneria industriale e dell'informazione

Il Computer Vision & Multimedia Lab (CVML) del Dipartimento di Ingegneria Industriale e dell'Informazione dell'Università di Pavia (Italia), in collaborazione con lo SmartLab dell'Istituto di Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione dell'Accademia delle Scienze di Bulgaria, ha partecipato all'allestimento della mostra "1525-2015. Pavia, la Battaglia, il Futuro. Niente fu come prima", tenutasi dal 13 giugno al 29 novembre 2015 presso il Castello Visconteo di Pavia. Soluzioni multimediali e multimodali realizzate per l'occasione hanno coinvolto i visitatori attraverso ricostruzioni 3D, simulazioni virtuali, interazione oculare e gestuale nella navigazione di un'opera d'arte.

La mostra, momento di incontro e di collaborazione tra Città e Università, è stata l'occasione per sperimentare ed introdurre questo tipo di applicazioni, proponendo un percorso espositivo nel quale arte, scienza e tecnologia si incontrassero. Molta attenzione è stata data al tema dell'accessibilità e in particolare alla trasposizione in immagini tattili del contenuto degli arazzi sulla battaglia di Pavia, per consentirne fruizione ed esplorazione anche da parte di persone ipo- e non vedenti. Il libro raccoglie, descrive e trae le conclusioni sulle attività svolte.

Il volume è pubblicato da **Pavia University Press**,  
casa editrice dell'Università degli Studi di Pavia, nella collana "Miscellanee scientifiche".

#### Curatori

**Virginio Cantoni** è professore di Ingegneria Informatica presso l'Università di Pavia. Ha fondato e diretto la Scuola Europea di Studi Avanzati in Scienza e Tecnologia dei Media dell'Università di Pavia. È autore di centinaia di articoli pubblicati su riviste internazionali, atti di convegni e di numerosi libri.

**Dimitar Karastoyanov** è professore presso l'Istituto di Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione di Sofia (Bulgaria). Conduce ricerca su design, dinamica e controllo intelligente dei robot e dei sistemi mecatronici. È autore di libri e articoli scientifici su argomenti di ingegneria industriale e robotica.

**Mauro Mosconi** svolge attività di ricerca nel settore dell'interazione uomo-macchina presso l'Università di Pavia, dove è docente di "Human Computer Interaction". Ha creato una delle prime web agencies in Italia ed è un professionista del web e dell'usabilità.

**Alessandra Setti** lavora presso l'Università di Pavia. Organizzatrice di workshop internazionali sulla visione artificiale, autrice di articoli scientifici, ha curato proceedings e libri di argomento scientifico/tecnologico.

Catalogo: <http://www.paviauniversitypress.it/catalogo>

[info.unipress@unip.it](mailto:info.unipress@unip.it)