Realtà aumentata

A volte penso che già solo la realtà normale basti e avanzi,

ma poi penso a tutto quello che si potrebbe realizzare e ai servizi o gli svaghi che la realtà aumentata comporta.

Fasi storiche

Nel **1962** un signore di nome **Morton Helig,** iniziò la costruzione di una macchina chiamata **Sensorama**.
Sensorama è un simulatore che utilizza suoni, odori e vibrazioni in una camera cinematografica, per dare l'illusione di essere presenti nel posto, fu il primo che capì l'interattività dello spettatore.

Il principio, molti anni dopo, della **Realtà Aumentata**.

1966: il professor **Ivan Sutherland** dell'Università di Harvard inventa il primo modello di uno dei più importanti dispositivi utilizzati nella Realtà Aumentata e nella Realtà Virtuale: l'head-mounted display o HMD.

1975: Myron Krueger crea **Videoplace** che permette per la prima volta di interagire con gli oggetti virtuali.

1989: Jaron Lanier crea la prima azienda commerciale attorno ai mondi virtuali.

1990: Tom Caudelle conia il termine **Augmented Reality** o **Realtà Aumentata,** aiutando i lavoratori della Boeing ad assemblare i cavi a bordo degli aeromobili.

1997: Azuma pubblica uno studio che definisce il campo della **Realtà Aumentata**.

2002: Steven Feiner, autore del primo articolo sul tema, pubblicato sulla più importante e seria rivista scientifica del **Mondo**, **Scientific America**.

2005: s'iniziano a sviluppare le parti a videocamera e **Daniel Palanker**, **Alexander Vankov** e **Phil Huie** sviluppano un "occhio bionico".

2007: sperimentazioni, la **Realtà Aumentata** come software da installare nel PC.

2010: sistemi di ricognizione facciale.

2011: è l'anno dell'**Augmented Reality** con prodotti dedicati, allo shopping.

Dal 2011 ad oggi, la realtà aumentata è diventata possibile attraverso l'uso di un semplice device che funziona da filtro, per accedere ad un mondo parallelo che fornisce informazioni ed un nuovo modo di interagire con quello che ci circonda.

Un po' come un binocolo, lo guardi per vedere piu lontano, usi lo smartphone o una webcam, per avere più informazioni e magari più interazioni.

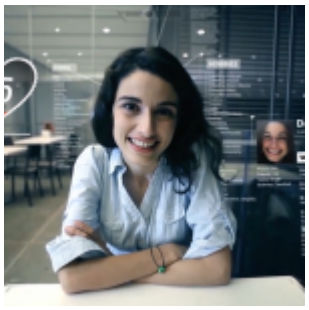
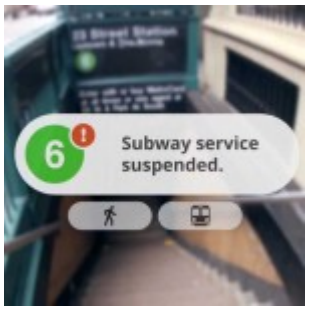
Di realtà aumentata ce ne sono 2 tipi: una "**statica**" e una "**geolocalizzata**".

La realtà aumentata "**statica**", prevede l'utilizzo di un pc ed una webcam, capaci di riconoscere dei marcatori detti **TAG** ai quali vengono sovrapposti in tempo reale i contenuti multimediali quali **video, audio, oggetti 3D**, ecc.

La realtà aumentata "**geolocalizzata**", è quella che prevede l'uso di un device con **cam, gps, bussola e connessione dati** (uno smartphone di ultima generazione) con almeno un app installata.

Possiamo usare la realtà aumentata in tutti i campi, dal

ludico, allo sport, al biomedico, o meccanico, alla sicurezza, ecc…



L’app utilizzando la cam mostrerà in tempo reale l’ambiente circostante, sovrapponendo i livelli di contenuto, dai dati per Punti di Interesse (**POI**) geolocalizzati agli elementi **3D**.

Grazie a questo si potrebbero organizzare dei **percorsi storici, atletici, amorosi, a premi, a tema, con caccia al tesoro, maratone, o passeggiate**, per le vie delle città.

Con la realtà aumentata si apre un nuovo business, le aziende promotrici potrebbero sponsorizzare i percorsi mettendo in palio premi, buoni sconti in prossimità dei propri locali e la pubblicità diventerebbe parte integrante della realtà aumentata, incrementando proprio l’esperienza del fruitore .