



Panofotografia, Virtual Tour, Realtà Virtuale, Realtà Aumentata, Ricostruzioni 3D, Musealizzazione, Didattica, Servizi Tecnologici per i Musei, Rilievi Laserscan e Fotogrammetria, Stampa 3D, Video 360.



MULTIMEDIA
DEVELOPER

WWW.JONATHANMANCINI.IT

SERVIZI

TECNOLOGIA PER CULTURA ED IMPRESE

Consulenza e servizi per musei, enti culturali e aziende.
Sviluppo e realizzazione di idee innovative per la fruizione e la gestione d beni culturali.



Musealizzazione, Didattica,
Ricerca storica d'archivio, Digita-
lizzazione, Accessibilità alla frui-
zione, Servizi tecnologici per i
musei, Consulenza normativa.



Narrazione, Storyboard,
Storytelling, Gamification,
Cultural videogame.



Acquisizione da laserscan,
Fotogrammetria, Modellazione
3D, Stampa 3D, Realtà Virtuale,
Realtà Aumentata



Sviluppo software e web,
Foto panoramiche, Virtualtour,
Video 360°



JM MULTIMEDIA DEVELOPER

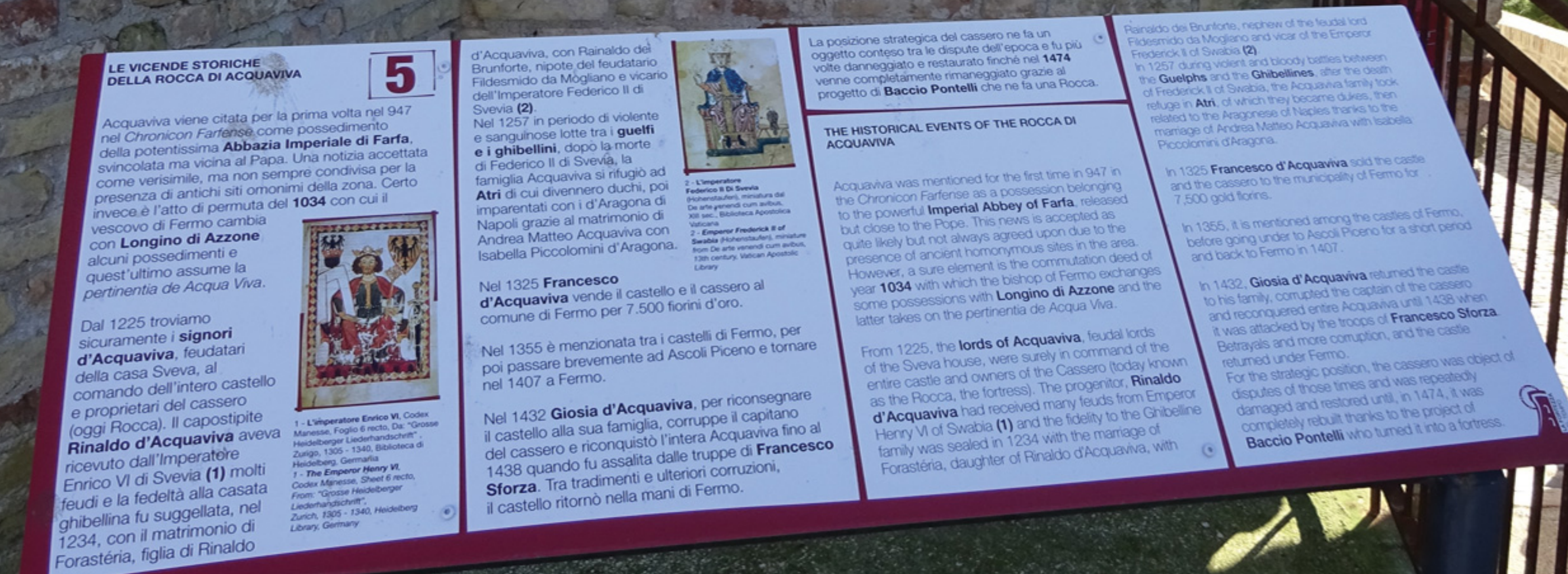
Ci occupiamo di musealizzazioni, valorizzazione, fruizione, accessibilità, didattica e comunicazione di musei e beni culturali.

Usiamo applicazioni digitali, modellazione 3D, stampe 3d app, foto e video tradizionali e 3D, navigabili a 360° con visori e smartphone. A questo si aggiunge la consulenza normativa per l'adeguamento agli standard di funzionamento e sviluppo dei musei.

I medesimi e altri strumenti sono impiegati per la progettazione e valorizzazione territoriale tramite sistemi informatici (QRCode, NFC, realtà aumentata, realtà virtuale, App, Siti web, Social) per il potenziamento di sistemi di rete o distretti tematici in ambito culturale, turistico, naturalistico e manifatturiero.

MUSEI E ENTI CULTURALI

Progettazione, studio e realizzazione dell'allestimento e dell'esposizione di un bene o di una collezione museale, attraverso l'uso di sistemi tradizionali e informativi sia fisici sia digitali che rendano fruibili al pubblico le opere e le strutture museali seguendo i canoni di scientificità e valorizzazione determinati dalle direttive legislative.



STUDIO, PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE

A

Progettazione di laboratori didattici tradizionali e digitali in armonia con i piani di studio per le scuole pri-marie e secondarie. Sviluppo di didattica allargata che esuli dal mondo della scuola e si rivolga a gruppi già pre-determinati sia in ambito culturale che turistico.

C

Consulenza normativa e attivazione delle pratiche dettate dall'Atto di indirizzo sui criteri tecnico-scientifici e sugli standard di funzionamento e sviluppo dei musei. Intermediazione con le istituzioni.

E

Documentazione storica, iconografica, fotografica, comparazione di teorie, studi.

B

Accesso alla fruizione dei beni culturali per persone affette da disabilità. Percorsi dedicati segnalati, percorsi tattili, supporti in Braille, audioguide, sottotitoli, traduzioni in LIS chiare e semplificate nel linguaggio.

D

Sviluppo e realizzazione di sistemi tecnologici innovativi per la fruizione dei beni culturali e per la loro gestione in loco e sul web e social.

F

Digitalizzazione di qualsiasi documento di archivio ed elaborazione per la consultazione in loco e online.

GAMIFICATION

CULTURAL VIDEOGAME - STORYTELLING

Il gioco non è esclusivamente „divertimento”. Le sue dinamiche possono essere utilizzate per trasmettere messaggi, informazioni, coinvolgere e persino stimolare nuovi comportamenti e portare il pubblico ad un processo partecipativo ed emozionale dell’esperienza.

Elaborazione di soluzioni e strategie che utilizzino le meccaniche e le dinamiche proprie dei giochi e video-giochi per migliorare la fruizione dei beni artistici.

Gamification

Elaborazione delle informazioni acquisite dalla ricerca per creare lo storyboard e le singole scene di ricostruzione e narrazione. Realizzazione di Storytelling efficaci per target di pubblico.

Storytelling

Creazione dialoghi e testi per voci di sottofondo. Doppiaggio professionale in italiano ed in lingua adeguato ad ogni stile narrativo e di accompagnamento nella storia.

Doppiaggio

EDUTAINMENT

La curva di apprendimento cognitivo si alza moltissimo, quando il veicolo diventa il gioco di intrattenimento. Le applicazioni di intrattenimento e gioco per i musei vengono sempre progettate e realizzate come uno strumento e non come un fine; mantenendo ben presente il messaggio culturale, comunicando con nuovi linguaggi, ma non rendendo l'interazione intrattenimento puro.



MODELLARE LA REALTA'

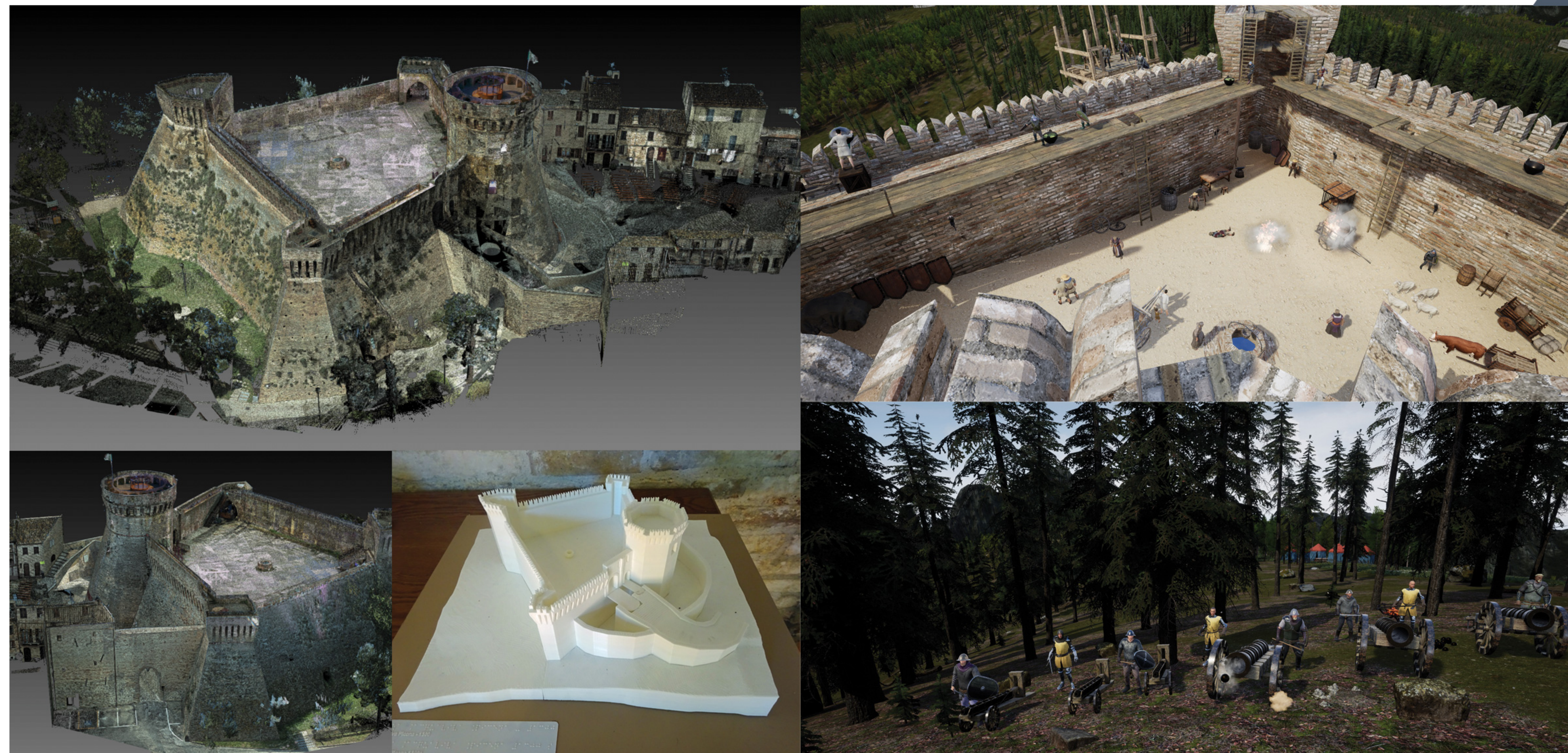
IL 3D E LE TECNOLOGIE DI RILEVAMENTO AL SERVIZIO DELLA CULTURA E DELLE IMPRESE.

Acquisizione digitale di ambienti e reperti/oggetti tramite Laserscanner 3d e tecniche di fotogrammetria. Modellazione 3D a partire da foto e nuvole di punti.

Character design, animazione di oggetti e personaggi. Render cartoon e fotorealistici.

Realizzazione di applicazioni con interfaccia 3D per dispositivi mobili e hardware di visualizzazione 3d commerciale, es. Oculus GO/Rift .

Stampa 3D dei modelli scansionati/ricostruiti e didascalie braille per utenti ipovedenti.



REALTA': AUMENTATA E VIRTUALE

Realizzazione di filmati e applicazioni in realtà virtuale visibili attraverso hardware di ultima generazione (pc, smartphone, tablet e visori VR). La realtà virtuale è la capacità di ingannare i nostri sensi con un ambiente, sono location che possiamo esplorare e scoprire.

Creazione di app e webapp per la realtà „mista”. Dopo il riconoscimento di ambienti ed oggetti questi vengono aumentati e resi interattivi con contenuti digitali (es. video, foto, documenti e modelli 3d). La realtà aumentata aggiunge un nuovo livello di interattività alla fruizione delle opere, permettendo per esempio di fornire più informazioni di quante sia possibile inserire nell'esposizione fisica.

SVILUPPO A 360° PANO E VIDEO, VIRTUALTOUR, WEBAPP

Grazie alla possibilità di muoversi e spostarsi in diversi punti di osservazione, i Virtual Tour / fotopanoramiche / video 360° consentono di effettuare una vera e propria visita virtuale, esplorando gli ambienti riprodotti nella loro totalità.

Sviluppo software di gestione e fruizione dei beni culturali. Sviluppo e gestione di piattaforme web per la divulgazione, l'archivio e la fruizione dei beni culturali. Piano di comunicazione integrato.

Sviluppo Web

Fotografie Panoramiche a 360° e Virtual Tour ottimizzati per siti web, social network e campagne di marketing

Virtual Tour

Un video a 360°, in ambienti chiusi e aperti, per aiutare il visitatore ad avere una panoramica e prospettiva del luogo o oggetto.

Video 360°

VIDEO 360° PANOFOTOGRAFIE

Vivere in prima persona il fascino del paesaggio in cui è immerso un centro storico o essere portato dentro la storia di una struttura museale. Un'esperienza coinvolgente che rapisce l'utente con immagini immersive dal forte impatto emotivo, accessibile semplicemente da un computer, tablet, smartphone o da visori VR.



SCUOLA DIGITALE 2020

Partecipazione alla giuria del Premio Scuola Digitale: iniziativa del Ministero dell'Istruzione per promuovere l'eccellenza e il protagonismo delle scuole italiane nell'apprendimento e nell'insegnamento. Il Premio ha il compito di selezionare i migliori lavori di innovazione digitale nella didattica ed è diviso in due sezioni: una riguardante le scuole del primo ciclo ed una quelle del secondo.



PREMIO
SCUOLA
DIGITALE

PRIMO ARZIZIONE
SCUOLA
digitale

M I U R

Entrambe hanno candidato progetti che propongono modelli didattici innovativi e sperimentali, percorsi di apprendimento curricolari ed extracurricolari basati sulle tecnologie digitali, prototipi tecnologici e applicazioni, nei settori del making, coding, robotica, internet delle cose (IoT), del gaming e gamification, progetti di creatività digitale (arte, musica, valorizzazione del patrimonio storico, artistico, culturale, ambientale, con le tecnologie digitali, storytelling, tinkering), di utilizzo delle nuove tecnologie per inclusione e accessibilità, STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica), di sviluppo sostenibile del territorio attraverso le tecnologie digitali.

Gli elaborati vincitori della prima selezione territoriale passeranno a quella regionale ed infine, se selezionati, alla fase nazionale. Alla premiazione sono intervenuti “Modelli innovativi e didattica” del prof. Monti, membro dell’Equipe Formativa Territoriale Marche, “Viaggio nel presente e futuro delle tecnologie digitali” dell’esperto dott. Giovanni Re e “Le tecnologie digitali per la valorizzazione del territorio” dell’esperto dott. Jonathan Mancini.

LA FORTEZZA DEL TEMPO

2019

Commissionato dal Comune di Acquaviva Picena (AP).
Musealizzazione e valorizzazione della Fortezza di Acquaviva Picena.

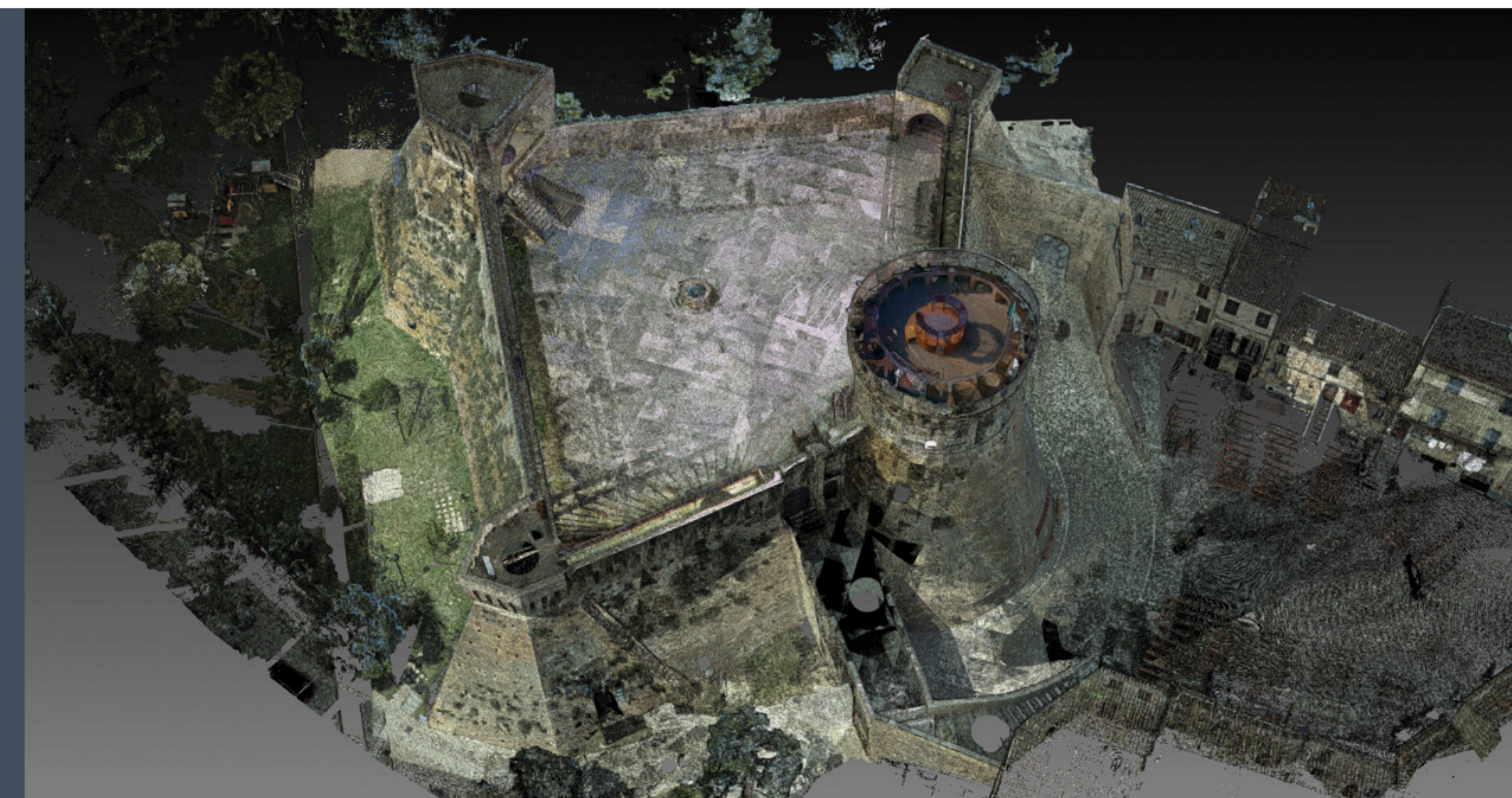
Per la nuova musealizzazione sono stati realizzati pannelli didascalici bilingue dal linguaggio dinamico e immediato con immagini e ricostruzioni 3D, percorso tattile per non vedenti con stampa di due plastici della Fortezza (uno del Trecento e l'altro contemporaneo) con didascalie Braille bilingue. Ricerche documentarie e comparazioni di studi e ipotesi di evoluzione storica. Campagna fotografica con foto tradizionali e a 360°.

Scansione laser di tutta la Fortezza ed elaborazione della nuvola di punti in filmato navigabile.

Realizzazione del video La Fortezza nel Tempo navigabile a 360° con Oculus Go, nel quale si narra l'evoluzione architettonica della Fortezza dalle origini ai nostri giorni, e due assedi come esempio del cambiamento della struttura militare prima e dopo l'impiego della polvere da sparo con la nuova artiglieria.

In ultimo si è provveduto all'organizzazione e realizzazione del piano di comunicazione dell'intero progetto.

Campagna di comunicazione del progetto.



SOCIAL DEL PROGETTO

YUOTUBE:

https://www.youtube.com/playlist?list=PLp-CMz8QDII-bJyzK4nuQzoQTGmigd3_0R

WEB:

<http://www.jonathanmancini.it/2020/01/14/acquaviva-picena-fortezza/>

FACEBOOK:

<https://www.facebook.com/fortezza.acquaviva.9>

PON 4427 DEL 02/05/17

ITE GENTILI - LICEO LEOPARDI

Progetto FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico. POTENTIA FLUMEN: EREDITA' CULTURALI.0 - Istituto Tecnico Economico A. Gentili e Liceo Classico G. Leopardi di Macerata.

Per il quale si sono progettati e realizzati 3 corsi:

1 - Progettazione e realizzazione del sito web: "Ricina e il fiume Flosis".

2- "Ricina: come ritornare all'antico splendore? – scenario di riferimento, soluzioni e strategie per un piano di marketing strategico"

3 - "Una visita virtuale del sito archeologico"

<https://www.gentilionline.it/helviaricina/>



MARIO DONDERO

FOTOTECA PROVINCIALE FERMO - MIBACT

Commissionato da Soprintendenza Archivistica e Bibliografica dell'Umbria e delle Marche - Direzione Generale per gli Archivi per conto della Fototeca Provinciale di Fermo.

Conversione dati da database access, utilizzato all'interono della fototeca per l'inventirazione del Fondo Dondero, ad un formato importabile nel DB del software Archimista utilizzato dal MiBacT. Esportazione, creazione files di transizione tramite procedura PHP, collegamento delle immagini , import nel software Archimista , controllo dati.

<https://mariodondero.fototecafermo.it/>

CISTERNE ROMANE - FM

Per conto dello Studio Associato Gnosis, su commissione del Comune di Fermo.

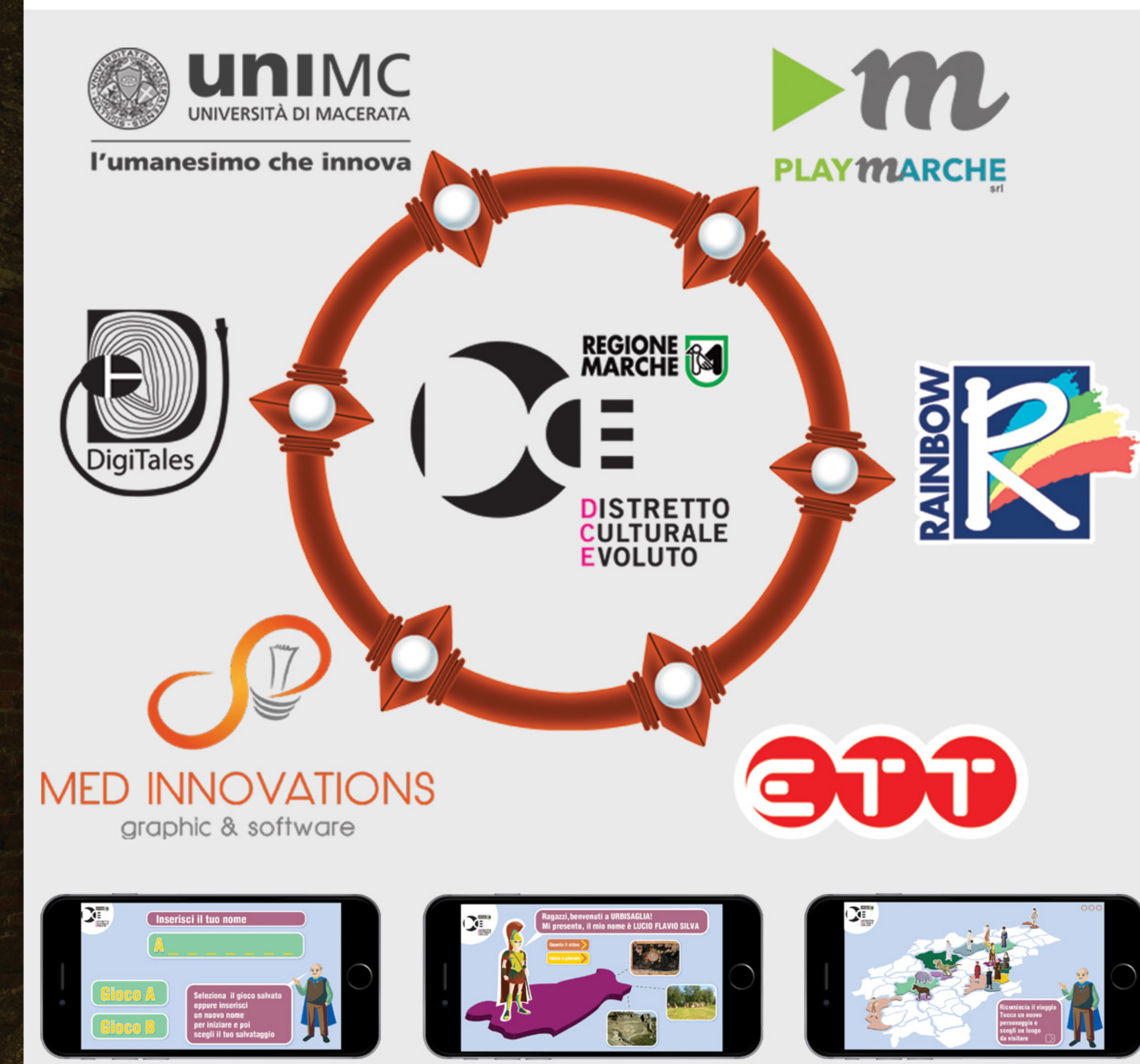
Realizzazione di 3 video da nuvola di punti realizzata tramite tecniche LIDAR, con scanner laser Leica C10 delle Cisterne Romane. L'ulteriore elaborazione ha prodotto l'animazione in 3D stereoscopico sul posizionamento dei cunicoli romani rilevati nel territorio del centro storico della città di Fermo. Creato anche un virtual tour delle cisterne con le immagini Lidar.

YouTube:

<https://youtu.be/gTo-CjTxcTQ>

Web:

<http://www.jonathanmancini.it/2018/02/25/grandi-cisterne-di-fermo/>



PLAYMARCHÉ 2.0

DCE (Distretto Culturale Evoluto)

Per conto della PlayMarche srl e In collaborazione con le aziende, MED, ETT Srl, Rainbow Spa.

Realizzazione del sistema di scambio dati tra app videogioco PLAYMARCHÉ 2.0 per il DCE (Distretto Culturale Evoluto) e piattaforma web per l'assegnazione dei premi. L'applicazione permette di scoprire le bellezze del territorio della provincia di Macerata attraverso il videogioco. La app è scaricabile nel Google Play.

WEB: <http://dce.playmarchesrl.com/>

OCULUS AL MUSEO

LUIGI PAOLUCCI: VIAGGIO ALL'ORIGINE DELLA TERRA

Commissionato dal Comune di Acquaviva Picena (AP).
Musealizzazione e valorizzazione della Fortezza di Acquaviva Picena.

Per la nuova musealizzazione sono stati realizzati pannelli didascalici bilingue dal linguaggio dinamico e immediato con immagini e ricostruzioni 3D, percorso tattile per non vedenti con stampa di due plastici della Fortezza (uno del Trecento e l'altro contemporaneo) con didascalie Braille bilingue. Ricerche documentarie e comparazioni di studi e ipotesi di evoluzione storica. Campagna fotografica con foto tradizionali e a 360°.

dal momento della grande placca terrestre popolata dai dinosauri fino alla sua spaccatura, al cambio del clima, allo spuntare degli Appennini, all'azione degli agenti atmosferici. Particolarmente interessante l'incontro con l'ittiosauro Marta, una progenitrice dell'attuale delfino che ha ripreso vita grazie a questa ricostruzione.

<https://www.youtube.com/watch?v=oJEOVPs1rql>

https://www.youtube.com/watch?v=_vt-X0z8t7k

<http://www.jonathanmancini.it/2017/12/15/oculus-al-museo-luigi-paolucci-viaggio-allorigine-della-terra/>



OCULUS AL MUSEO

LA ROCCA DI ARCEVIA

Commissionato da Sistema Museale della Provincia Ancona e Fondazione Cariverona. Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea Ruggeri, Mannucci, Bruno d'Arcevia del comune di Arcevia.

Realizzazione di una applicazione in realtà virtuale navigabile con Cardboard con la ricostruzione della rocca medievale di Arcevia guidato dall'avatar di Gherardo. Dove oggi si trova il giardino Leopardi in passato sorgeva una possente rocca voluta dal Cardinale Egidio Albornoz. Era un'unità completamente autonoma per la vita dei soldati e dei suoi abitanti. Protetta da alte mura merlate e accessibile grazie ad un ponte levatoio, fu un avamposto inespugnabile.

Guidati dal naturalista genovese Gherardo Cibo, autore del primo erbario conosciuto dal mondo occidentale, passeggeremo all'interno della Rocca.

<http://www.jonathanmancini.it/2017/11/25/oculus-al-museo-la-rocca-di-arcevia/>

OCULUS AL MUSEO

ANCONA: LE ORIGINI, LO SPLENDORE

Commissionato da Sistema Museale della Provincia Ancona e Fondazione Cariverona. Museo della Città di Ancona.

Realizzazione di una applicazione in realtà virtuale navigabile con Cardboard con cui scoprire le origini della città di Ancona dal periodo greco a quello romano. Guida del viaggio è l'avatar di Ciriaco Pizzecolli.

La guida di questa passeggiata nel tempo è Ciriaco Pizzecolli che dall'alto del colle Guasco assiste allo sbarco dei greci sul golfo e alla crescita della colonia di Ankon con lo splendido tempi o dedicato ad Afrodite soppiantato poi dal duomo di San Ciriaco.

Con l'arrivo dei romani la città si arricchisce di nuovi imponenti monumenti come il maestoso anfiteatro che poteva contenere fino a 10.000 spettatori tra 20 gradinate disposte su 3 ordini. Scendendo verso il mare si attraversa il porto che pullula di vita tra le merci in entrata e uscita e i suoi tanti magazzini e attracchi fino al monumento simbolo della città: l'Arco di Traiano. Sul molo Nord si ammira l'arco in tutto il suo splendore ancora adornato dalle statue e dai fregi saccheggiati dai saraceni durante l'assedio nell'848.

Web:

<http://www.jonathanmancini.it/2017/09/23/oculus-al-museo-ancona-le-origini-lo-splendore/>

Youtube:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLp-CMz8QDI-aJW-CO-6Fvsv7gKhP5W-WB>



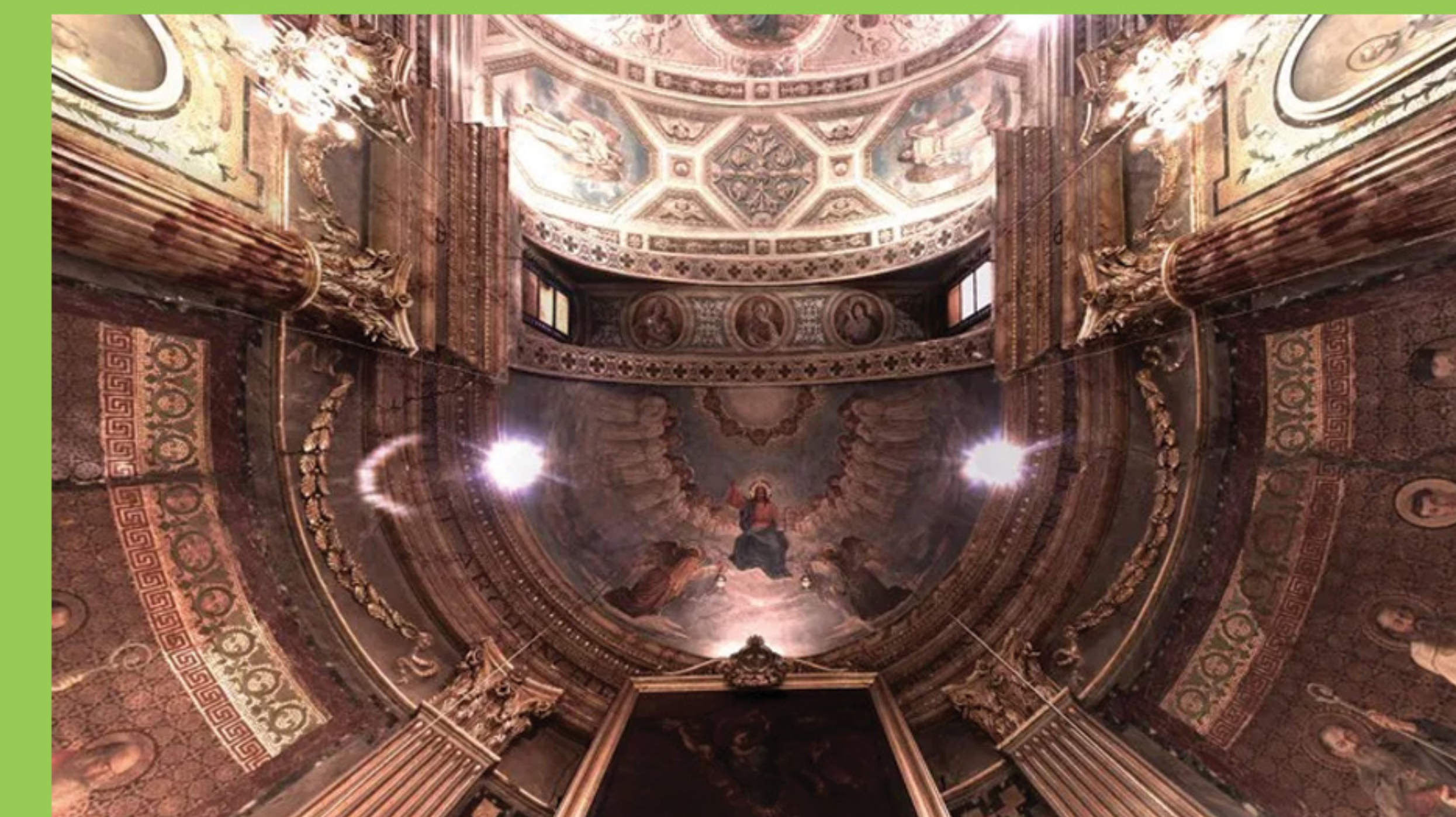
S. MICHELE ARCANGELO

COLLEGIATA - FERMO

Scansione laser dell'interno della Collegiata San Michele Arcangelo di Fermo con successiva elaborazione e creazione di una panofotografia dalle informazioni colore della nuvola di punti che ne consegnano al visitatore tutti i dettagli e i particolari, architettonici, decorativi e pittorici.

Web:

<http://www.jonathanmancini.it/2016/06/05/collegiata-san-michele-fermo/>



FERMO 2.0

SALA DEL MAPPAMONDO

TEATRO DELL'AQUILA

Commissionato dal Comune di Fermo e realizzato in collaborazione con Arowana Studio

Scansione tramite laser scanner Konica Minolta e srotolamento della mappa del planisfero. Realizzazione del modello 3D e texturizzazione. Render in formato FullHD.

Panofotografia della sala del mappamondo a 127 foto che permettono di ingrandire e leggere anche i titoli dei libri conservati e vedere dei particolari della copertina.

Panofotografia del Teatro dell'Aquila.

Web:

<http://www.jonathanmancini.it/panophotography/>



FALERIO PICENUS

Comune di Falerone nel contesto del progetto di Valorizzazione del Parco Archeologico Falerio Picenus. Intervento realizzato con il contributo del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale e dello Stato nell'ambito del Doc. U.P. Obiettivo 2 sub misura 2.

CdRom dedicato ai più piccoli con giochi interattivi sulla vita quotidiana dei romani attraverso 15 aree di gioco: rispondi alle domande, trova la giusta sequenza, ricomponi i puzzle e moltissimi altri giochi.

ARCHEOLOGIA PER GIOCO

Comune di Priverno con Fondi Strutturali Europei ob. 5b 1994/99 nell'ambito del progetto: "Museo Archeologico di Priverno. Potenziamento delle Strutture e delle Attività Informative Didattiche" di Lucia Di Noto e Margherita Cancellieri. CdRom didattico con schede, giochi, approfondimenti, creato con il coordinamento e la direzione scientifica dell'Istituto di Studi sulla Ricerca e Documentazione Scientifica del CNR.



CONTATTI

Siamo vicini al luogo di nascita di Leopardi e abbiamo abbastanza rovine romane “qui intorno per far arrossire gli americani”. Nonostante sia un luogo ricco di storia, siamo anche all'avanguardia nella creazione di esperienze digitali.

Mob: +39 339 89 98 808

Email: press@jonathanmancini.it

Email: Info@jonathanmancini.it

Web: www.jonathanmancini.it

Facebook: [/JM-Multimedia-Developer](https://www.facebook.com/JM-Multimedia-Developer)

Youtube: [/Jonathan Mancini](https://www.youtube.com/JonathanMancini)