



---

Arte **contemporanea** e **innovazione** tecnologica:  
progettazione e sviluppo di strumenti integrati per la  
**fruizione culturale**

---

[www.xteamsoftware.com](http://www.xteamsoftware.com)

[www.qwatz.it](http://www.qwatz.it)

## CHI

**qwatz** è una piattaforma di produzione e ricerca per l'arte contemporanea con base a Roma, nata nel 2007. Organizza residenze per artisti e sviluppa progetti in dialogo con istituzioni, musei e imprese affiancando gli artisti nella produzione di opere, favorendo il confronto tra artisti, curatori e il sistema dell'arte, utilizzando l'arte come strumento di comunicazione, innovazione e approfondimento sociale e culturale.

La sezione business di **qwatz** sviluppa progetti che articolano i valori del mondo imprenditoriale attraverso le ricerche degli artisti: **sostenibilità**, engagement, **work-life-balance**, responsabilità sociale, **innovazione**, trasversalità, **re-branding** sono alcuni dei temi alla base di percorsi di comunicazione, team-building, networking territoriale declinati attraverso il coinvolgimento diretto di artisti nelle imprese.



## COSA



### patrimonio dissidente

Un progetto di  
**Cosimo Veneziano**

Un progetto promosso da



Sostenuto da



In collaborazione con



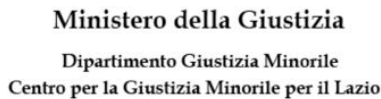
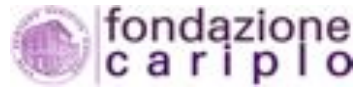
qwatz organizza **programmi di residenza** per artisti e curatori, progetti di **formazione**, **produzione** di opere e consulenza per la **progettazione**. Nel lavoro con i residenti, qwatz supporta lo sviluppo delle loro ricerche e produzioni attivando ad hoc network di professionisti ed esperti utili al loro lavoro.

**Tra i residenti:** Asim Wakif, Koki Tanaka, Hong-kai Wang, Mai Hasager, Amara Antilla, Yves Mettler, Cosimo Veneziano.

**Ha sviluppato progetti formativi in dialogo con:** Roma Città Metropolitana, FOLIAS coop. soc.; Il Pungiglione coop. soc.

**È stata former partner del Ministero dei Beni Culturali** per due edizioni del progetto “Grand Tour d’Italie”.

# COLLABORAZIONI



# CHI

XTeam Software Solutions Srls è una società che da **vent'anni** ha una consolidata esperienza nel campo della **gamification**, serious games, dello **sviluppo software**, Virtual e **Augmente Reality**, sviluppo ed innovazione tecnologica, che ha partecipato a diversi progetti in vari ambiti, tra i quali: **entertainment**, **cultura**, **salvaguardia dell'ambiente**, **educazione**. L'impresa ha partecipato a diversi bandi pubblici regionali, nazionali ed europei e ha tra i suoi principali clienti **Microsoft**, **Apple**, **Sony**, **Samsung**, **Nintendo**, **Zamperla**.



**L'INVENZIONE**

**EFFICI** Nuovo strumento per la ricerca di XTeam. L'azienda padovana che si occupa di gaming e tecnologie digitali. XTeam ha sviluppato un sistema di intelligenza artificiale in grado di identificare il deterioramento di opere d'arte e restaurarle. Si tratta di un software capace di riconoscere finestre, archi, colonne anche in meno di un secondo. Grazie alla tecnologia, i restauratori, i tecnici geologici e altre istituzioni incaricate nel patrimonio di intelligenza artificiale che individua se lo stato di un'opera d'arte o di una struttura ne è peggiorata.

«Il sistema funziona attraverso algoritmi complessi», spiega il titolare Giulio Tassinari, compagno di Zelo nel Comune di Giussano con Marabetta. «Al software vengono applicate foto aeree e satellitari ad elevata risoluzione: vengono poi elaborati i dati. Il sistema può riconoscere i manufatti storici e identificare il deterioramento: può anche segnalare le caratteristiche del bene da salvaguardare e rilevare le microvariazioni nel tempo, analizzando immagini satellitari ed altri dati».

Attualmente sono stati realizzati due prototipi della macchina, presenti al Museo della Civiltà Romana a Roma. Il sistema è stato progettato da XTeam e Vireo, in collaborazione con l'Università di Teramo e il direttore del Museo della Civiltà Romana e dell'ente per il Restoro. È stato presentato anche al Ministero di Venezia al Ministero dello Sviluppo Economico.

**NON SUI SOGNI**

XTeam Software Solutions, nata nel settembre 2006, è un'azienda specializzata in prima linea nella progettazione e sviluppo di videogiochi (lavora da una ventina di giorni al caso per tutti) ma ha sviluppato anche software educativi, multimediali e servizi gaming. Tra le principali attività, al momento, l'azienda

**L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE PROTEGGE LE OPERE D'ARTE**

**INNOVAZIONE** L'applicazione del progetto di intelligenza artificiale sviluppato da XTeam

► La XTeam di Zelo ha sviluppato un sistema in grado di identificare il deterioramento dei beni, comparando migliaia di microvariazioni

Costruita dalla Lamborghini di Bergantino

Tutti fanno la fila per salire sulla ruota dedicata alla regina Elisabetta

Una ruota panoramica speciale dedicata alla Regina Elisabetta. Il monarca è 96 anni poco più di

Wadi di Padova, la sua edrice DeAgostini, con GooglePlay, Amazon, App Store, iTunes. Ha realizzato anche Double Drive, un sistema di guida per disabili, e 3DControl, un software di ricostruzione, vincitore di una missione a Telecom Italia, e molti altri progetti.

**Scanner e intelligenza artificiale per scoprire i segreti delle opere di Giorgio De Chirico**

di Carlotta De Leo

I risultati del progetto di ricerca Artemisia al Museo Bilotti di Roma: bianco di zinco e blu cobalto nelle pennellate del maestro della metafisica. «E in futuro si potrà navigare nei dipinti»



**CORRIERE TV**

Messaggio Promozionale - video disponibile in 20

Marcell Jacobs dall'Acquacetosa agli Usa: ecco le prime immagini degli allenamenti in Florida

Il video su Instagram



## COSA

XTeam, nella sua esperienza di impresa innovativa, ha raggiunto una **consolidata esperienza** nello sviluppo di **Intelligenza Artificiale** (Machine Learning e Computer Vision), creazione di **User Interface**, miglioramento di **User Experience** anche tramite **gamification**, sviluppo algoritmi, **motori e tecnologie visive e software ad alto impatto sociale**, conoscenza ed utilizzo dei principali ambienti e linguaggi di programmazione e di integrazione di sistemi complessi ed interconnessi fra loro, progettazione e sviluppo applicazioni web, desktop e dispositivi mobile e attività di disseminazione e comunicazione.

**Tra i principali partners accademici:** **Imperial College**, Università La Sapienza, **Ca' Foscari**, Università di Padova, **Università di Verona**, IHE Delft, **ICCS**, INFN, **Università della Macedonia**, Aalborg University, Università di Malaga, **MUCIV**, ICR, ed altre.

## COLLABORAZIONI



SONY



Imperial College  
London



ReSound

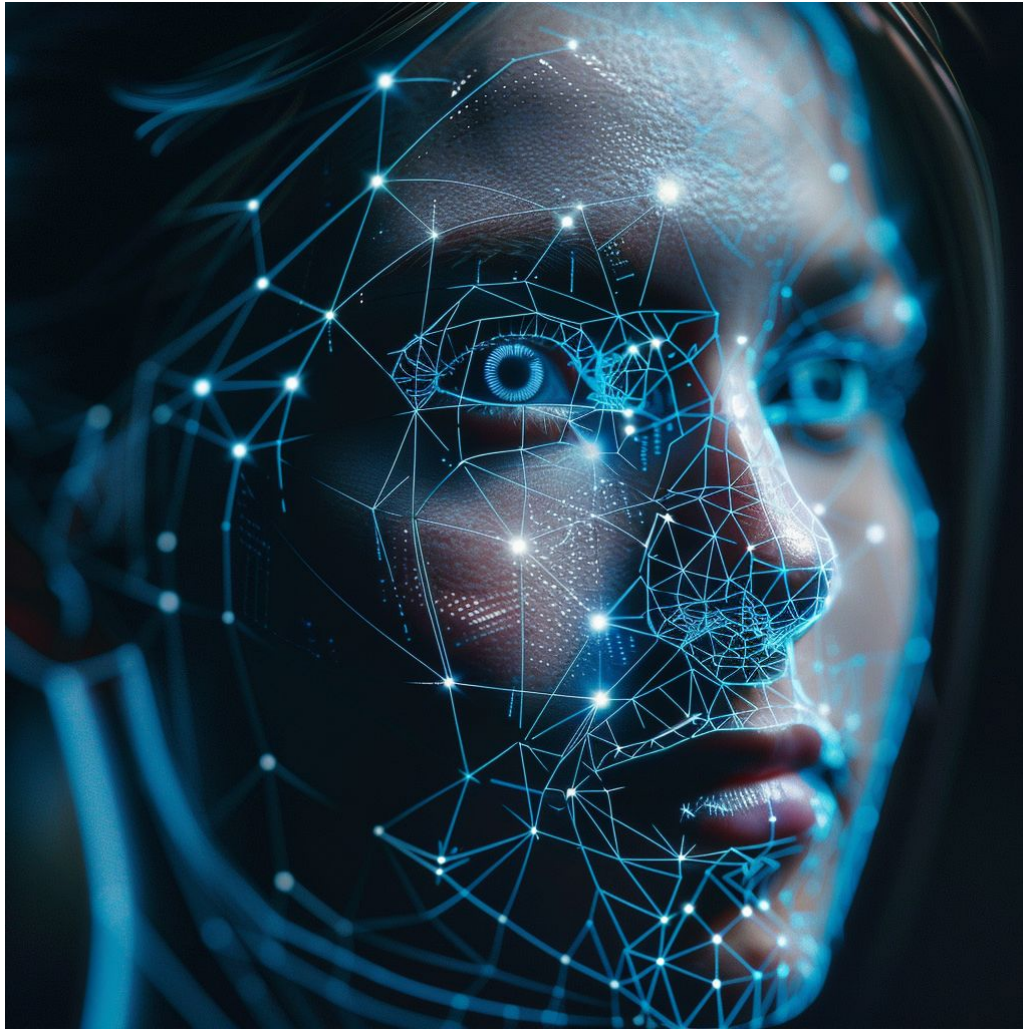


# SMARTER ITALY PROPOSAL

## STARTING POINTS

- **OVERTURISM\_** al giorno d'oggi, gli utenti sono abituati a viaggiare e si recano principalmente nei grandi centri (**città d'arte**) o in luoghi più conosciuti: questo a discapito delle piccole **comunità** e delle loro **bellezze**, sicuramente meno note, magari perché lontane dai principali circuiti turistico-culturali;
- **OMOLOGAZIONE\_** spesso, la tipologia di visita che un **museo** o un **luogo artistico** propone sono poco dinamiche e molto “scolastiche”;
- **DISTANZA\_** nella visione museale generale scarseggia la parte riservata **all'engagement dell'utente**, che noi riteniamo fondamentale;
- **INACCESSIBILITÀ\_** manca una parte legata all'**accessibilità** del visitatore. Vi è spesso uno “scollamento” rispetto alla connessione al di fuori dell'esperienza che l'utente vive in loco (**all'interno del museo o nel luogo turistico-culturale**).





# SMARTER ITALY PROPOSAL

## POSSIBILI SOLUZIONI

- **TURISMO DIGITALE**\_i visitatori sono abituati all'utilizzo di mezzi e dispositivi interattivi.

### Contenuti (qwatZ)

Alcune considerazioni alla base dello sviluppo progettuale:

- utilizzo dell'arte contemporanea per generare **contenuti innovativi** e attuali;
- tematiche storico-culturali legate al **territorio** su cui puntare l'offerta culturale e turistica;
- engagement attraverso **storytelling**;
- valorizzazione delle **opere d'arte** all'interno di narrazioni.

### Tecnologie (XTeam)

Alcune tecnologie che potranno essere utilizzate nel sistema a servizio dell'idea:


- **intelligenza Artificiale applicata** all'interazione con l'ambiente, l'apprendimento e l'adattamento di sistemi museali, utilizzando anche dispositivi quali deep camere, ecc.;
- **Computer Vision** (con indagini approfondite su immagini o oggetti, come, ad es: Image Classification, Action Recognition, Face Recognition, Emotion Recognition);
- tecniche di **gamification**.



## SMARTER ITALY PROPOSAL

### SCALABILITÀ

#### TRA GLI SVILUPPI:

- sarà possibile **adattare** il sistema sviluppato alle diverse tipologie di fruizione della visita e rispetto alle **esigenze espresse dall'entità culturale** nel quale il sistema è inserito;
  - sarà possibile generare delle storie (**storytelling**) diverse atte all'**ingaggio dei fruitori** del luogo che questi ultimi stanno visitando;
  - sarà possibile gestire un **ecosistema che andrà modificandosi** con le informazioni collezionate dagli utenti;
  - sarà possibile generare continuamente **momenti turistici fuori stagione**;
  - sarà possibile adattare l'offerta culturale in dialogo con i **bisogni delle amministrazioni** e degli esercenti locali.
- 

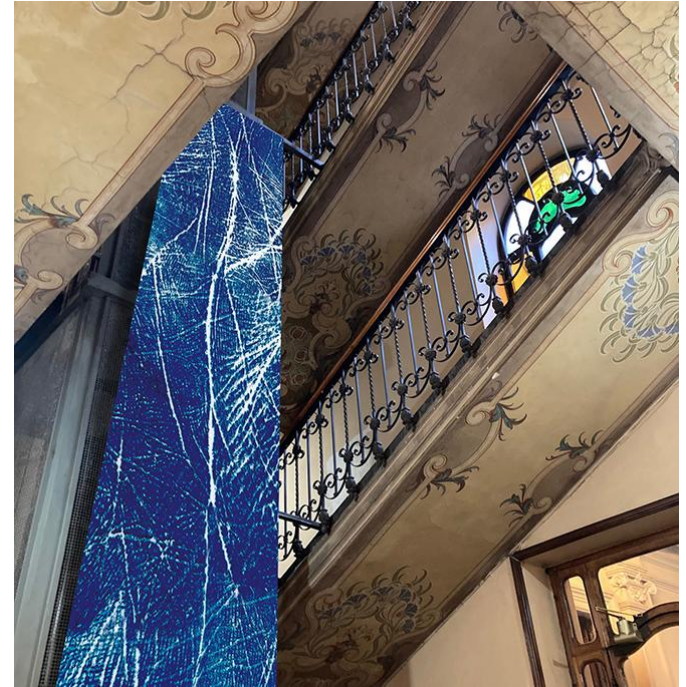
## SMARTER ITALY PROPOSAL

### ESEMPI

Sviluppo di un sistema basato su algoritmi di Intelligenza Artificiale per la generazione di immagini e modelli informativi multilivello atti alla creazione di **avatar** e di presentazione delle **opere d'arte** e di **luoghi di interesse artistico, culturale e turistico**.

Il sistema permette l'**interattività** con gli utenti mediante l'utilizzo di **sensori, videocamere e microfoni**.

Sviluppo di un sistema di **monitoraggio adattivo dei visitatori museali o di siti di interesse**, senza l'utilizzo di videocamere e senza la necessità di dispositivi indossabili (**nel pieno rispetto della privacy**). Questo sistema, tramite l'analisi dei comportamenti delle presenze, permette una **migliore gestione fruibilità ed inclusività** dei luoghi di interesse.



## CONTATTI

### XTEAM SOFTWARE SOLUTIONS SrlS

Silvia Brandalesi - [silvia.brandalesi@xteamssoftware.com](mailto:silvia.brandalesi@xteamssoftware.com)

Stefano Tamascelli - [tamascelli@xteamssoftware.com](mailto:tamascelli@xteamssoftware.com)

### qwatz, contemporary art platform

Rosa Ciacci - [rosa@qwatz.it](mailto:rosa@qwatz.it)

Benedetta di Loreto - [b.diloreto@qwatz.it](mailto:b.diloreto@qwatz.it)