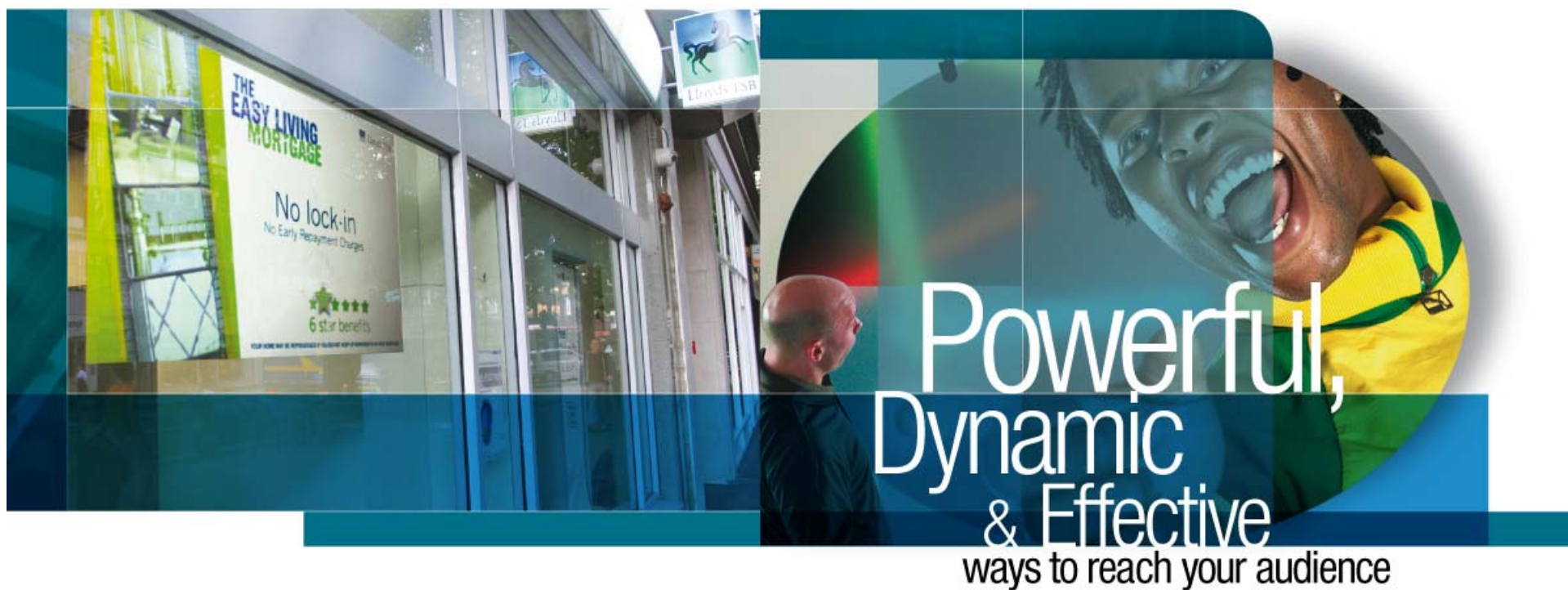




# Soluzioni di comunicazione digitale 3M al servizio dei beni culturali



*ArTEQ*  
SUMMIT 2008

Milano, 19 Marzo 2008.



# Il Marchio 3M



1920s



1930s



1940s



1950s



1960s



1978

3M: *Minnesota Mining & Manufacturing*  
 Sede USA a *St Paul*, Minnesota dal 1902  
 Nel *3%* di società USA attive da oltre *100 anni*  
 Public Company con oltre *130.000* azionisti  
 Una delle 30 società del *Dow Jones*  
 Produce e commercializza oltre *50.000* prodotti  
 Registra circa *500* brevetti ogni anno

# 3M in Italia

Presente dal 1959

Direzione a **Segrate** Milano

Sede secondaria a **Roma**

Centro di distribuzione Europeo  
a Carpiano Milano

3 unità produttive: Grassobbio,  
Marcallo, Settala

Circa **1.000** dipendenti.



# Le aree di attività di 3M



**Consumo ed Ufficio**



**Display e Grafica**



**Elettronica e Comunicaz.**



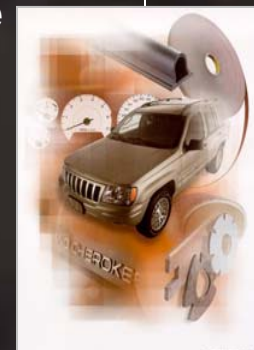
**Salute**



**Industria**



**Sicurezza e Protezione**



**Trasporti**



# **Soluzioni di comunicazione digitale al servizio dei beni culturali**

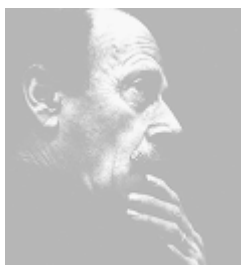
## L'esperienza culturale si evolve...



- ▶ Alla luce dell'evoluzione delle modalità di rapportarsi a media e contenuti sempre più ricchi, diventa fondamentale considerare *l'esperienza individuale* come parte dei processi di apprendimento, secondo *ritmi individuali* di sviluppo della conoscenza.
- ▶ L'apprendimento non è più solo sapere erogato asetticamente e in modo unidirezionale, ma diventa *dialogo* tra conoscenza e conoscitore
- ▶ Viene a decadere la linea di demarcazione tra il “conoscere” e l’ “intervenire” attivamente nel processo di conoscenza. L'essere immersi in un sistema di conoscenza suscita curiosità, favorendo la memorizzazione e l'interiorizzazione del messaggio.
- ▶ Il livello di attenzione e ricordo generato dai media dinamici rispetto ai media statici è da 5 a 10 volte superiore (ricerca POPAI) .
- ▶ Gli aspetti ludici e di intrattenimento diventano parte integrante dell'esperienza legata all'apprendimento. Si afferma il concetto di *“Edutainment”*.

...e il *media* diventa parte del *messaggio*....

**« Coloro che fanno distinzione fra intrattenimento ed educazione forse non sanno che l'educazione deve essere divertente e il divertimento deve essere educativo »**



**Herbert Marshall McLuhan**  
**(Edmonton, 21 luglio 1911 – Toronto, 31 dicembre 1980).**

**3M Sensitive Space System è un approccio rivoluzionario agli allestimenti di spazi comunicativi basato sull'uso modulare di avanzate tecnologie combinata con il portafoglio di soluzioni 3M per generare un'esperienza di comunicazione bidirezionale**

▶ ***unica***

▶ ***memorabile***

▶ ***interattiva e naturale.***

# Sensitive Space System: I moduli

## 3M Sensitive Space System

 **SENSITIVE.FLOOR™**

 **SENSITIVE.WALL™**

 **Vikuiti™**  
Display Enhancement

**3M** LightWall

**3M** Digital Signage

**Scotchprint®**  
Graphics

**DI-NOC™**

**nomad™** matting

**Sensitive Floor è un sistema di proiezione video interattiva che reagisce in modo dinamico e sorprendente ai movimenti delle persone nella propria area d'azione.**

**Si tratta di un nuovo media, di grande impatto.**



**1**

**Riconoscimento a infrarossi del movimento**

**2**

**Interpretazione dinamica attraverso un sofisticato algoritmo software**

**3**

**Risposta immediata della proiezione a pavimento con Computer Graphics di alto impatto.**

► Ampia gamma di effetti customizzabili.

► Gestione remota di palinsesti e calendario.



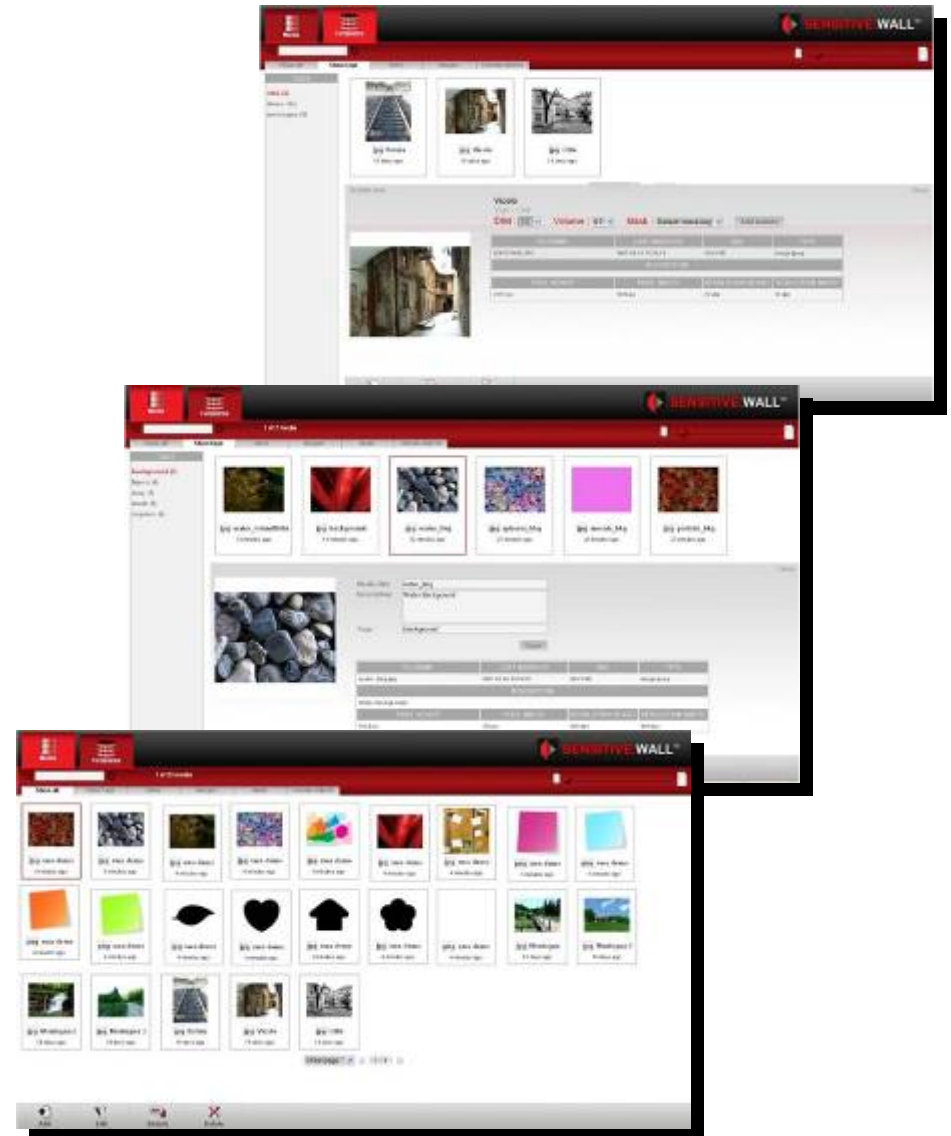
► Reportistica

► Statistiche

**Un media interattivo straordinariamente innovativo per la fruizione di contenuti multimediali attraverso un'interfaccia touchless.**



- ▶ Interazione straordinariamente fluida in modalità touchless
- ▶ Potente pannello di controllo web-based
- ▶ Libreria di templates aggiornabili
- ▶ Utilizzo di oggetti grafici standard
- ▶ Gestione remota
- ▶ Sistema di reportistica e monitoraggio avanzato
- ▶ Sviluppo di template personalizzabili.



- Luce ambientale dinamica
- Uniformità e profondità
- Controllo del colore
- Gestione remota
- Consumi ridotti
- Manutenzione minima
- Possibilità di colori indipendenti tra i moduli
- Vetro antisfondamento
- Combinabilità modulare
- Disponibili in due diverse altezze standard (1.66, 2.40m)



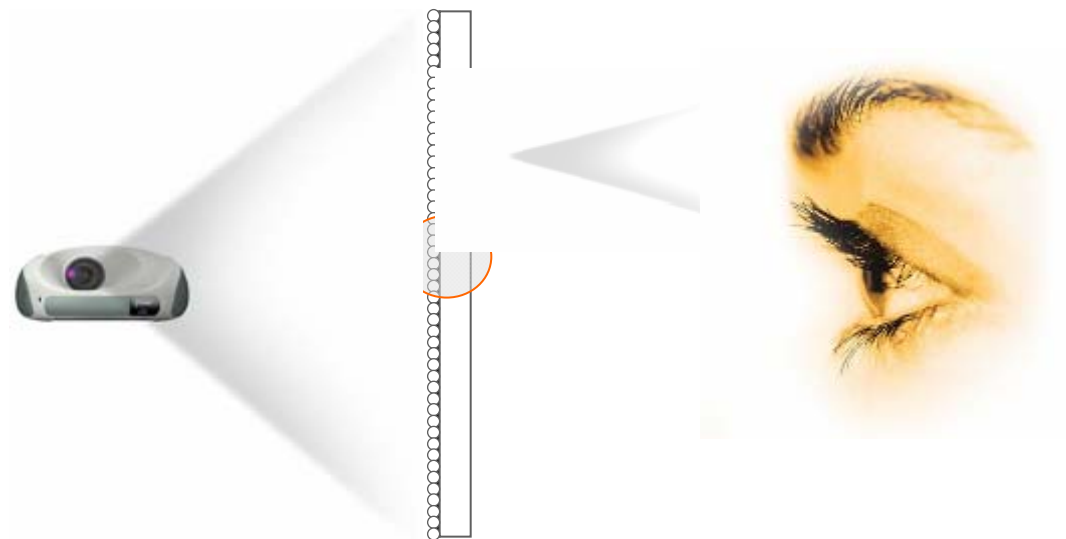
# Tecnologia brevettata a microsfere di vetro

**Pellicola a tecnologia brevettata che permette la retroproiezione di immagini, messaggi dinamici e video direttamente su superfici vetrate o trasparenti, garantendo maggiori prestazioni rispetto ai sistemi tradizionali.**

PROIETTORE

SCHERMO

SPETTATORE



## I vantaggi esclusivi degli schermi Vikuiti

- **Maxi dimensioni grazie alla combinazione di sistemi di retroproiezione**
- **Eccellente luminosità e contrasto**
- **Possibilità di apprezzare le immagini anche in condizioni di luminosità ambientale intensa**
- **Angolo visivo di 180 gradi con perfetta resa cromatica**
- **Massimo impatto del messaggio**
- **Conformabilità della proiezione su forme non convenzionali.**

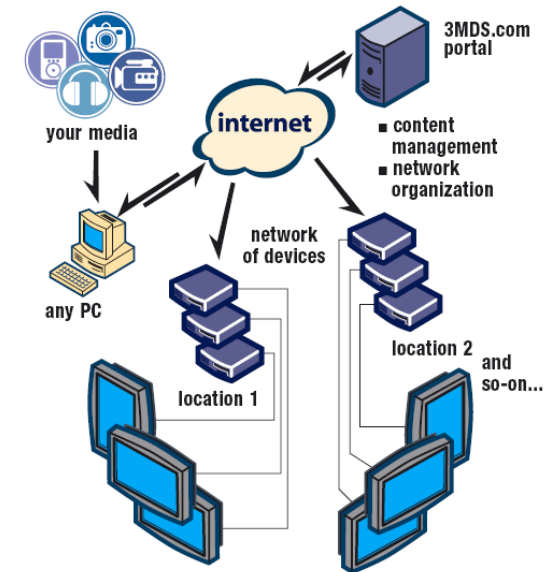


# Schermi Vikuiti:

Soluzioni  
visive  
di grande  
impatto



# 3M è leader globale per le soluzioni di Digital Signage



**Presenza consolidata nel tempo**

**Scelto da centinaia di clienti**

**Il più grande network conta oltre 4200 schermi in 900 locations**

**Distribuito in 23 Paesi**

**Scalabile, semplice e affidabile.**

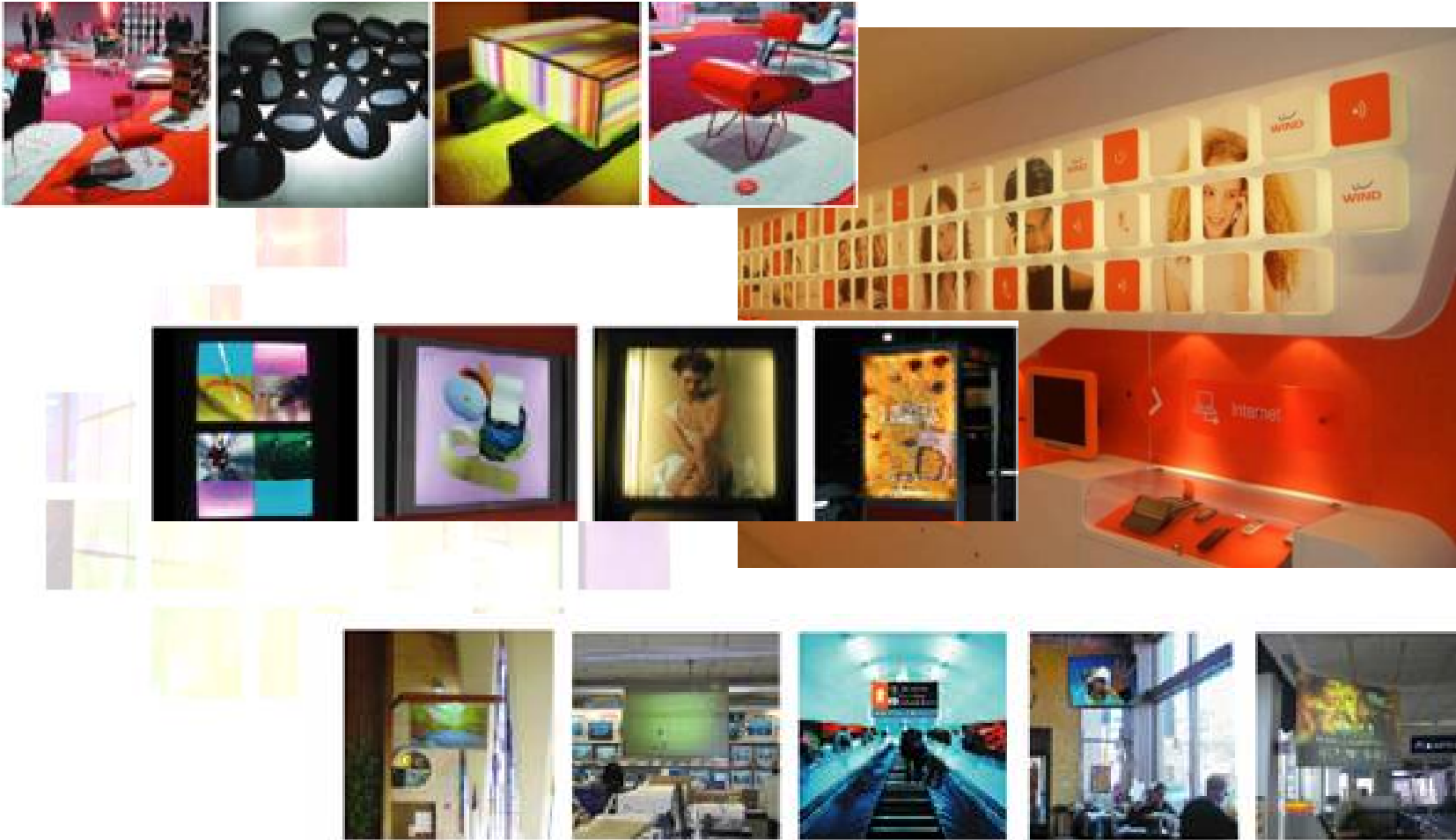
*“Assolutamente solido. Un provider di digital signage su cui poter contare.”*

# I vantaggi di 3M Digital Signage Network

---

- ▶ **Controllo centralizzato di qualsiasi schermo, ovunque sul territorio**
- ▶ **Compatibilità con ogni tipologia di file multimediale senza necessità di sistemi di editing o di processi di conversione**
- ▶ **Creazione di palinsesti in modo semplice e intuitivo tramite accesso web based**
- ▶ **Monitoraggio della rete in tempo reale con avanzate funzioni di reporting**
- ▶ **Integrazione di dati live (sport, notizie, meteo, etc.) nelle playlist (gestione feed RSS)**
- ▶ **Personalizzazione dei layout e gestione dei players per aree specifiche nei punti di contatti con gli utenti.**

## Un'integrazione progettuale completa con le linee 3M Interior Decoration Di-Noc, Scotchprint, Nomad, Lighting



# Esperienze 2007

# Case studies: “Spazio BLUe ”

## “Spazio BLUe: Building river Landscape across United Europe”

Quattro delle rinascimentali sale della Casa del Mantegna hanno ospitato **allestimenti scenografici e documentali** sui lavori di bonifica, sui trasporti fluviali, sulla narrazione rituale, ambienti immersivi sulle trasformazioni del paesaggio e delle memorie, installazioni che raccontano dell'abitare il fiume.



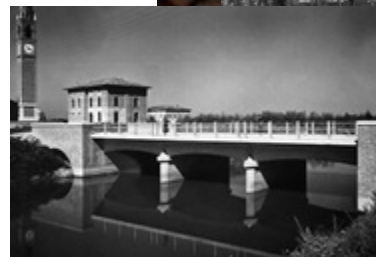
# Case studies: “Spazio BLUe”



# Case studies: “Casa del Mantegna ”



Suggestivi scatti d'autore (opere di Giampietro Agostini, Maurizio Buscarino, Paolo Gelati, Luigi Ghisleri, Paolo Perina e Ferdinando Scianna), si sono alternati a immagini storiche e opere di giovani artisti, il tutto presentato con il supporto di tecnologie multimediali e interattive.



# Case studies: “Impressioni di Viaggio”

“Impressioni di viaggio. La ricerca linguistica ed etnografica di Paul Scheuermeier in Lombardia, 1920-1932”: mostra fotografica a cura dall'Archivio di Etnografia e Storia Sociale dell'Assessorato alle Culture, Identità e Autonomie della Regione Lombardia

Allestimento presso Villa Recalcati, splendida residenza nobiliare ora sede della provincia di Varese.

Attraverso l'utilizzo di **Sensitive Wall** è stato possibile per il pubblico dialogare con **schermi sensibili e interattivi**, capaci di incrociare informazioni **scritte** (lemmi, diari di viaggio, carteggi), **grafiche** (schizzi e disegni) e **fotografiche**.



# Case studies: “Impressioni di Viaggio”

La ricerca di Scheuermeier, antica e modernissima allo stesso tempo, è diventata il cuore della splendida mostra capace di **immergere virtualmente** i visitatori nel fascino dell'ambiente contadino e artigiano della Lombardia del 1920-1930.

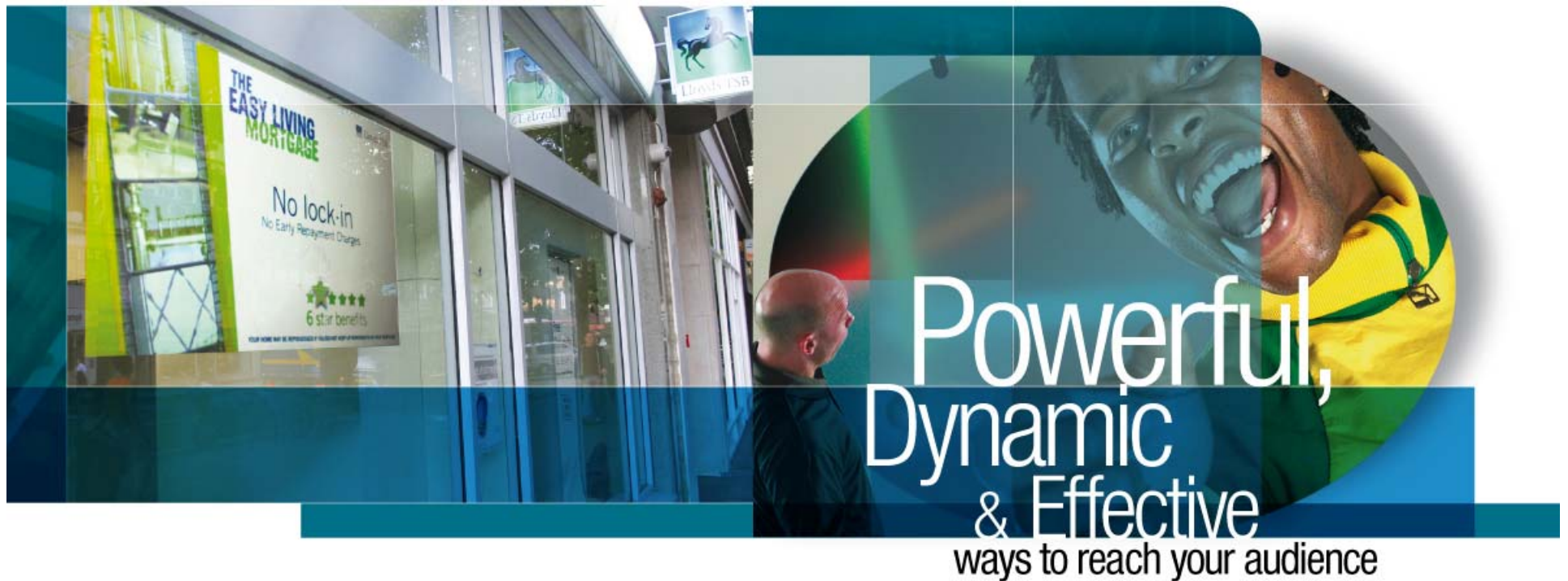


# Riferimenti per approfondimenti

- Massimiliano Occhino  
3M Digital Communication Solution  
Key Account Area Beni culturali  
email: [mocchino1@mmm.com](mailto:mocchino1@mmm.com)  
Tel. : 02-70.35.2062
- Marcello Persiani  
Project Manager  
3M Digital Communication Solution  
email: [mpersiani1@mmm.com](mailto:mpersiani1@mmm.com)  
Tel. : 02-70.35.2422



# Soluzioni di comunicazione digitale 3M al servizio dei beni culturali



*ArTEQ*  
SUMMIT 2008

Milano, 19 Marzo 2008.