



Giulio Derobertis: la tecnologia deve rafforzare la centralità dell'uomo

*****Intervista al co-fondatore e CEO di Dimensione3, azienda specializzata in tecnologie 3D e realtà virtuale al servizio dell'architettura e dell'edilizia**



Digital Tour, Rendering Tour: quali sono le differenze e le peculiarità dei servizi Dimensione3?

[Dimensione3](#) è una società specializzata in tecnologie di realtà virtuale. Ci

occupiamo di creare rappresentazioni digitali di spazi fisici esistenti o non ancora realizzati ma progettati in computer grafica. Il nostro mercato di riferimento è da sempre quello dell'arredo e del design, e negli ultimi anni abbiamo realizzato centinaia di spazi digitali in Italia e in tutto il mondo per i più importanti brand internazionali. La nostra inclinazione alla ricerca e sviluppo ci ha consentito di realizzare soluzioni software proprietarie, integrate alle tecnologie di realtà virtuale, con cui miriamo a creare delle esperienze di visite virtuali straordinarie

I nostri servizi principali sono Digital Tour e Rendering Tour. I tour digitali fotografici sono la ricostruzione di spazi reali e rappresentano un vero e proprio teletrasporto in un luogo virtuale visitabile senza alcun limite. Showroom, stand fieristici, strutture turistiche e culturali, imbarcazioni, siti industriali: abbiamo digitalizzato spazi di ogni tipo e per diversi settori. Con le nostre soluzioni software negli anni abbiamo arricchito sempre più i tour fotografici con elementi virtuali interattivi che si aggiungono alla scena reale e superano i limiti della realtà per rendere la visita più suggestiva ed efficace. Con i rendering tour rendiamo invece possibile visitare spazi virtuali realizzati completamente in computer grafica. Entrare in uno di questi tour è come camminare in una scena rendering. Questa applicazione è molto utile a rappresentare immobili non ancora costruiti o non ancora ristrutturati, per mostrarli sul web prima ancora di avviare i lavori e favorire i processi di vendita.

Infine, con le nostre tecnologie abbiamo sviluppato un'offerta di [soluzioni digitali per il mondo dell'architettura e dell'edilizia](#) che consente di ottenere in una suite unica una serie di servizi funzionali alla progettazione, alla realizzazione ed alla vendita. Sintetizzando la peculiarità della nostra offerta, possiamo dire che abbiamo sempre puntato sulla qualità del servizio, la resa dell'effetto realistico delle scene virtuali, l'integrazione con funzionalità, interazioni e informazioni che consentono di rendere un tour digitale uno strumento idoneo da utilizzare nel proprio business per incrementarne le performance.

**Esistono servizi per studi professionali e società di architettura e design?
Su cosa si basa la vostra proposta tecnologica per supportarli nelle fasi
funzionali alla progettazione ed alla rappresentazione virtuale degli
ambienti progettati o realizzati?**

La nostra offerta di servizi per il mondo dell'architettura può essere classificata in due macro categorie: [servizi per la progettazione e la collaborazione nelle attività di realizzazione](#) e [servizi finalizzati alla vendita di immobili](#) (esistenti, in via di ristrutturazione o non ancora edificati), attraverso le tecnologie di realtà virtuale. Al centro dei nostri servizi di supporto alla progettazione ritroviamo immobili da digitalizzare, ad esempio nel caso di ristrutturazione. Con la scansione digitale di un immobile realizzata con tecnologia laser, forniamo una serie di output: planimetrie, prospetti, nuvola di punti e modello BIM, che consentono di avviare fin da subito le attività di progettazione architettonica digitale. Questo pacchetto di servizi permette di evitare i rilievi manuali, con un notevole risparmio di tempo ma anche con una grande precisione e completezza dei dati. E risulta particolarmente vantaggioso in situazioni d'immobili irregolari perché datati. I vantaggi di poter lavorare da subito con un modello BIM, inoltre, sono evidenti e ormai ben noti. A supporto di tutti questi strumenti associamo servizi di realtà virtuale che consentono di visitare in remoto gli spazi: in questo modo tutti gli addetti ai lavori e i clienti possono recarsi virtualmente sul posto in qualsiasi momento, osservare e discutere di dettagli, per meglio procedere con la progettazione. I servizi di rappresentazione degli spazi sono infine finalizzati all'esposizione e alla vendita, e includono Digital Tour e Rendering Tour. Con questi ultimi si propone, via web, la vendita di immobili non ancora edificati o non ancora ristrutturati, anche prima di avviare i cantieri. I tour digitali fotografici, invece, sono utilizzati per la vendita d'immobili già realizzati o ristrutturati, o per l'esposizione sul web di progetti di architettura particolarmente prestigiosi.

Le collaborazioni Dimensione3 mostrano un'elevata capacità di collaborare e fidelizzare marchi noti del design italiano. Qual è il caso studio che più vi rappresenta?

Sin dalla nostra fondazione abbiamo puntato a fornire un servizio di alta qualità e di totale affidabilità rivolto soprattutto ai grandi brand. In questi anni abbiamo avuto il privilegio di lavorare per i principali marchi dell'arredo e del design italiani ed esteri, puntando soprattutto sulla qualità del nostro servizio e sulla ricchezza della nostra tecnologia. Tutte le esposizioni più prestigiose del mondo del design sono visitabili virtualmente all'interno della nostra [Gallery](#), un vero e proprio catalogo digitale, da cui trarre ispirazione per qualsiasi tipo di progettazione. Credo che i nostri clienti siano fidelizzati semplicemente perché non ci risparmiamo in alcun modo per garantire un risultato eccellente e perché in ogni nuova occasione di collaborazione offriamo sempre strumenti e soluzioni innovative sperimentate all'interno delle nostre unità di ricerca e sviluppo. Due casi studio rappresentativi della nostra storia riguardano Poltrona Frau, che seguiamo ormai da cinque anni, e Boffi|DePadova, che rappresenta l'eccellenza italiana nel settore della cucina e dell'arredo in generale. Per questi due brand abbiamo digitalizzato nell'ultimo anno prestigiosi showroom in oltre 40 paesi nel mondo, dagli Stati Uniti all'Asia, e in numerose capitali europee. Lavorare con queste eccellenze, oltre a essere un grande piacere, è per noi anche una grande responsabilità, perché attraverso queste esposizioni digitali portiamo una selezione importante del design italiano nel mondo. In altre parole non possiamo trascurare alcun dettaglio e non ci sono concessi errori d'interpretazione sul progetto strategico complessivo e di comunicazione.

Giulio Derobertis imprenditore e tecnologo. Visioni di futuro digitale e consigli per i nostri lettori.

Abbiamo cominciato il nostro percorso imprenditoriale nel 2014, quando gli sviluppi della realtà virtuale non erano ancora così maturi e l'esigenza principale era quella

di mostrare uno spazio fisico attraverso il web. Negli anni la tecnologia si è assai evoluta, così come le esigenze delle imprese, e la realtà virtuale è diventata sempre più uno strumento per supportare processi di business: informare, vendere, formare, fornire assistenza e gestire. Noi cerchiamo di assecondare tutte le tendenze degli scenari tecnologici e di guidare i nostri clienti nell'applicazione di soluzioni che possano realmente aiutarli a raggiungere grandi risultati. Quello in cui crediamo molto è che la tecnologia debba essere utile a risolvere dei problemi umani con il massimo della semplicità, evitando sviluppi tecnologici fini a se stessi. Per questo le nostre soluzioni di realtà virtuale mirano a superare i limiti della realtà, ma soltanto con l'obiettivo di potenziare le dinamiche del mondo reale, rafforzando la centralità dell'uomo che non viene mai sostituita.

*** *articolo sponsorizzato*

About Author



Ubaldo Spina

Ricercatore, Industrial Designer e BDM presso CETMA (www.cetma.it), si occupa di design research e servizi di design e innovation management. Consulente di startup, PMI e Grandi Imprese, con focus sulla gestione dei processi di sviluppo di nuovi prodotti e fornitura di servizi avanzati di progettazione concettuale e strategica, ingegneria, prototipazione e protezione IP. Esperto europeo nella ricerca di "Tecnologie emergenti per il design" e membro dello Steering Board del progetto

WORTH, il più grande incubatore europeo finanziato all'interno del programma COSME per la creazione e il supporto di collaborazioni transnazionali tra designer, PMI e technology provider, è membro della Commissione "Ricerca per l'impresa" dell'ADI - Associazione per il Disegno Industriale. Per conto del Joint Research Center della Commissione Europea, ha co-curato il rapporto "Innovation Ecosystems in the Creative Sector: The Case of Additive Manufacturing and Advanced Materials for Design". Il suo gruppo di lavoro ha ricevuto diverse segnalazioni ADI Design Index, due Menzioni d'Onore e il Compasso d'Oro ADI per il veicolo a guida autonoma OMNIAGV. Docente nell'ambito delle attività didattiche magistrali della "24ORE Business School, coordina la pagina Design de "Il Giornale dell'Architettura" e le rubriche giornalistiche "SOS Design" (Design for Emergencies), "Design&Startup" e "Professione Designer".

[See author's posts](#)

 [Condividi](#)