



eyecad VR[®]

Virtual Reality Architecture Software

2020



eyecad VR[®]
Virtual Reality Architecture Software

2020

Cos'è eyecad VR

Eyecad VR è un **software italiano** che si pone l'obiettivo di rivoluzionare il settore dell'ArchViz (Architectural Visualization).

Eyecad VR rappresenta l'innovazione nella visualizzazione dei progetti 3D, con la potenza della tecnologia del **Real-Time Rendering** e il plus della **Realtà Virtuale**, infatti, è possibile **esplorare e interagire** con gli ambienti circostanti a 360 gradi e permette di raggiungere risultati eccezionali senza dover essere esperti di Computer Grafica.

Passeggiate architettoniche da Desktop, mobile o realtà virtuale sono molto semplici con **Eyecad VR** e puoi anche scattare render alla velocità della luce e creare incredibili video!



Come funziona eyecad VR

L'**editor** rappresenta il punto di partenza. Grazie a esso il **progettista è creatore** e sceglie come emozionare il proprio committente. In fase di editor infatti il progettista è in grado di creare **combinazioni di materiali**, impostare una **luce suggestiva naturale o artificiale**.

Crea la vera scena all'interno del software in maniera semplice e intuitiva sfruttando la potenza del real-time rendering con **un'interfaccia utente semplice da utilizzare**.



Non solo VR

Il **Rendering Real-time** e il **Real-Time Ray-Tracing** sono tecnologie che **stanno cambiando la concezione** moderna di software per la **rappresentazione architettonica**. Fino a qualche anno fa servivano svariate ore di calcolo per riuscire ad ottenere una sola immagine di qualità che rappresentasse il progetto del **Designer** o dell' **Architetto**.

Il Rendering in tempo reale permette quindi di verificare le modifiche effettuate immediatamente, ed è proprio questa **tecnologia che è stata adottata e sviluppata da Eyecad VR** che, associata alla realtà virtuale, ha permesso al software di distinguersi nel mercato nazionale e internazionale **suscitando un interesse globale**.



Promenade Architeturale

Virtual Reality

Eyecad VR non crea solo render istantanei di alta qualità, ma permette di effettuare quella che Le Corbusier chiamò "**Promenade Architeturale**" ovvero la "**Passeggiata Architettonica**". Il rendering in tempo reale rappresenta **il presente e il futuro della visualizzazione architettonica** che andrà a sostituire del tutto i software di renderizzazione statica che, oltretutto, non sempre riescono a dare una vera visione di insieme dell'intero progetto. Esplora il progetto e **osserva l'ambiente architettonico** mentre magari stai **effettuando cambiamenti** al progetto o **soffermati sulla finestra** per apprezzare la vista panoramica. **Questa è la vera potenza del Rendering Real-Time di Eyecad VR.**



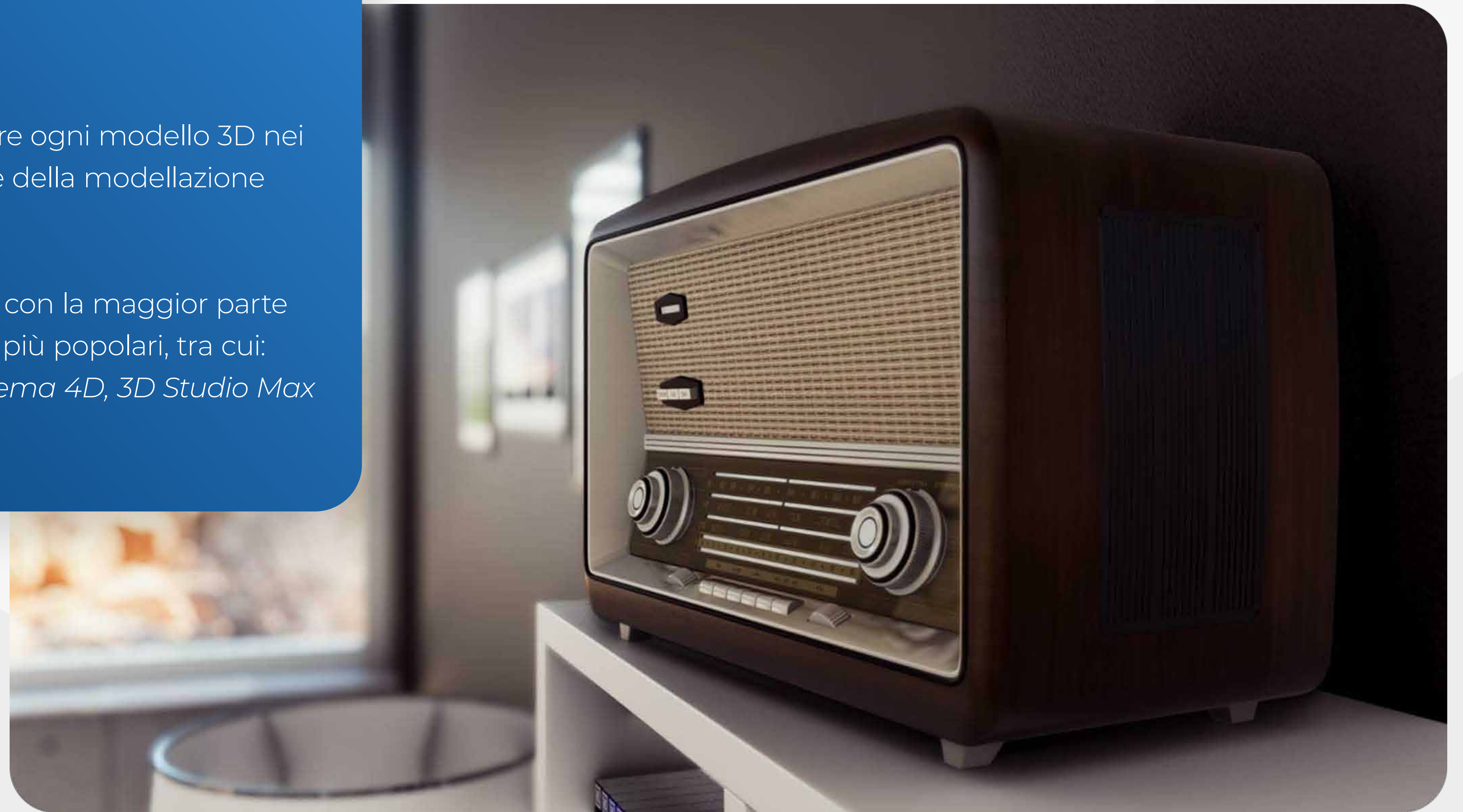


L'EDITOR

Importazione modelli 3D

Eyecad VR permette di importare ogni modello 3D nei formati più conosciuti nel settore della modellazione quali: *SKP, FBX, 3DS, OBJ, DAE*.

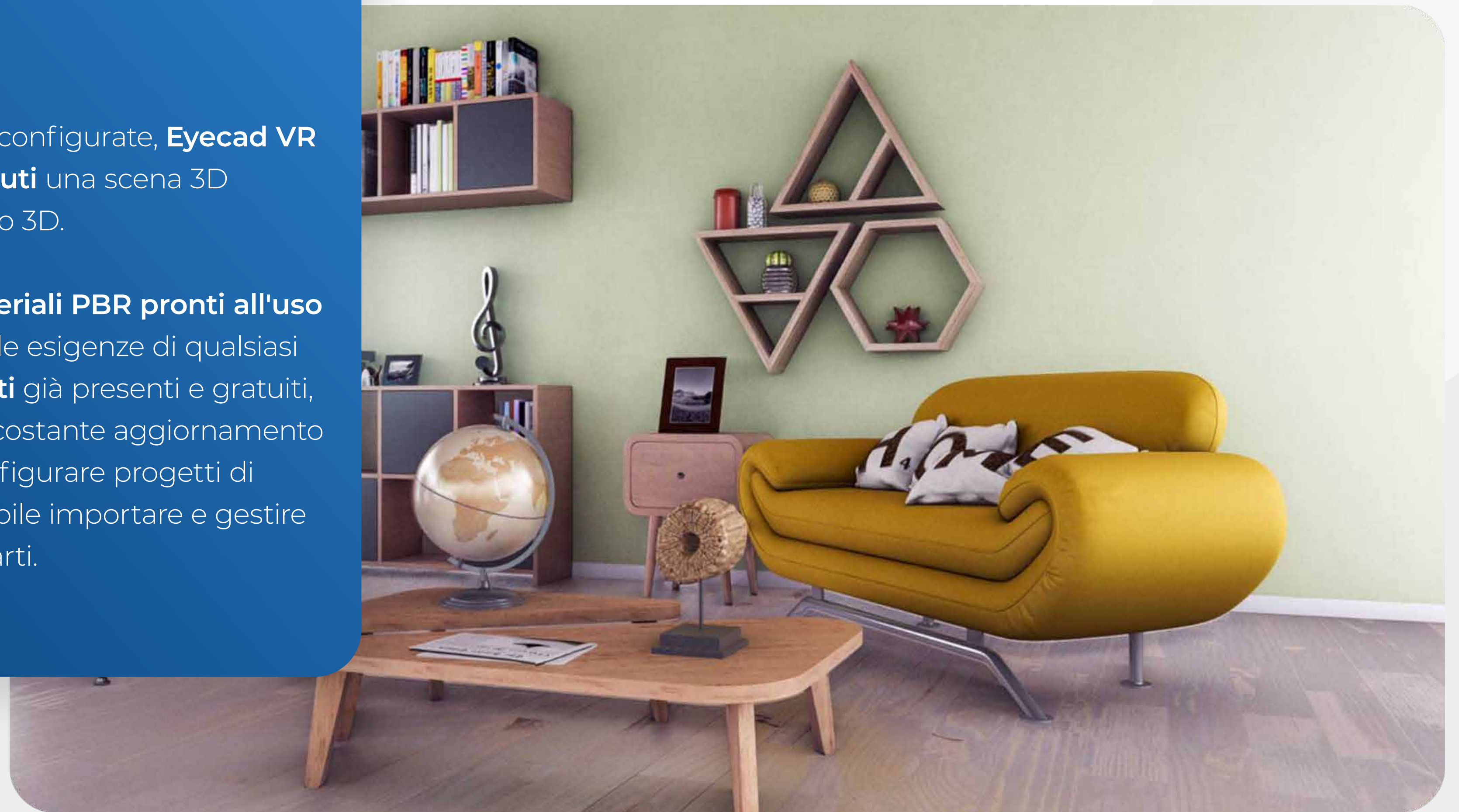
Inoltre **Eyecad VR** è compatibile con la maggior parte dei software di modellazione 3D più popolari, tra cui: *SketchUp, Rhinoceros, Revit, Cinema 4D, 3D Studio Max* e *Vectorworks*.



Configurazione scena 3D

Grazie ad una serie di risorse preconfigurate, **Eyecad VR** consente di **creare in pochi minuti** una scena 3D completa a partire da un modello 3D.

Vi è una libreria di oltre **500 materiali PBR pronti all'uso** e personalizzabili per soddisfare le esigenze di qualsiasi progetto. **Con oltre 2000 oggetti** già presenti e gratuiti, **Eyecad VR** offre un catalogo in costante aggiornamento di modelli 3D e materiali per configurare progetti di interni ed esterni. Inoltre, è possibile importare e gestire modelli 3D e materiali di terze parti.



Configurazione ambientale

Eycad VR consente di impostare in maniera dinamica **l'orario** (giorno/notte) e gli **effetti metereologici** (sole/nuvole/neve/pioggia) per contestualizzare il progetto in molte **situazioni realistiche**.

E' possibile illuminare le scene **in modo immediato** grazie ad una serie di preset **HDRI**, in grado di adattarsi automaticamente alle dimensioni della scena di progetto.



Creazione paesaggio 3D

Eyecad VR dispone di un sistema esclusivo per la creazione di ambienti, terreni e acqua, con cui definire il contesto di qualsiasi **esterno architettonico**.

Sono proprio gli elementi naturali che definiscono la bellezza di una scena, ecco perchè in **Eyecad VR** vi sono **svariati modelli di alberi, rocce** e altri elementi per aggiungere fascino e realismo al progetto.

E' possibile inserire ogni progetto nel contesto urbanistico di riferimento grazie alla funzione **Worldmap** che simula il **contesto cittadino reale** della locazione progettuale.

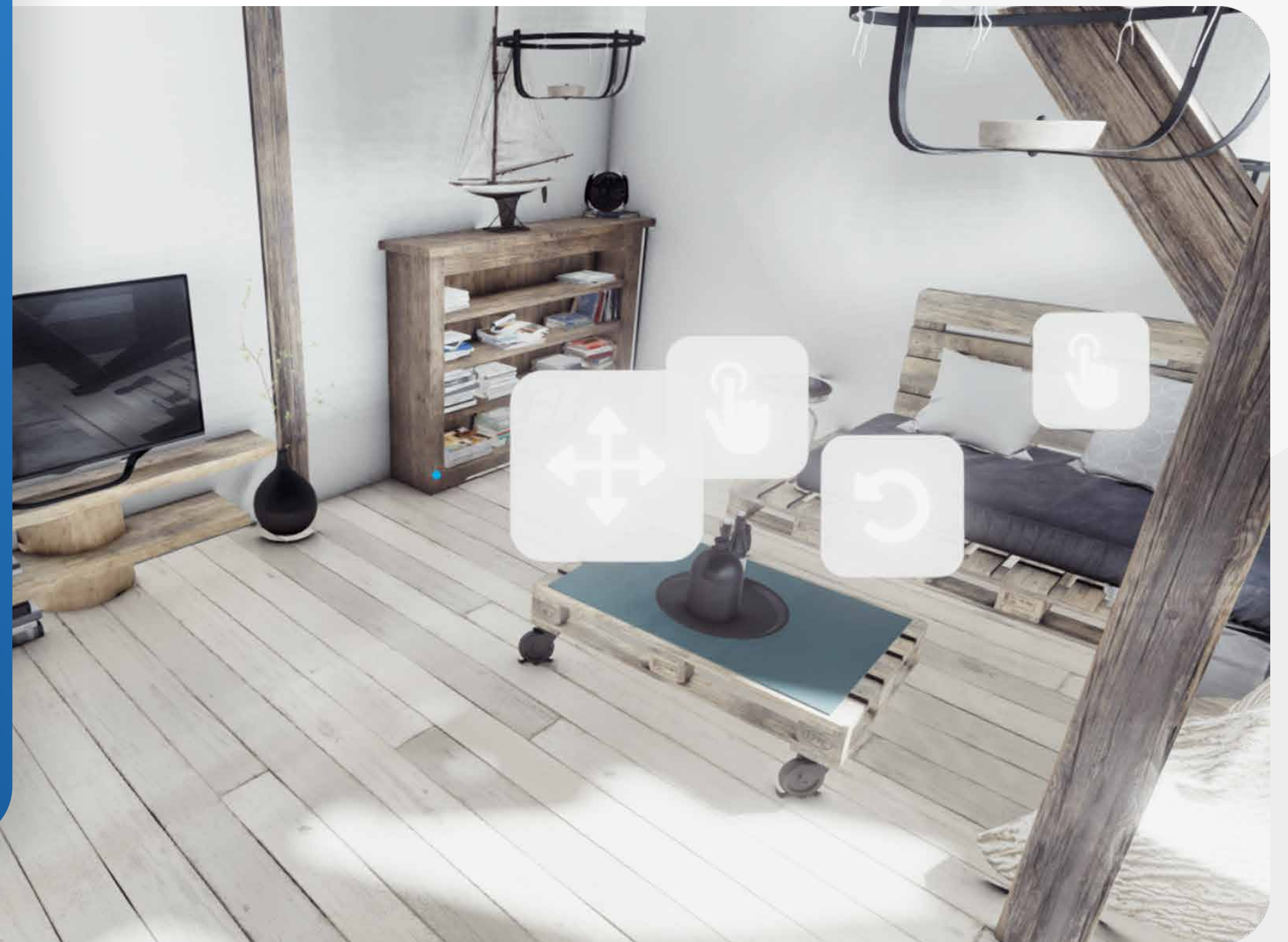


Configurazione interazioni

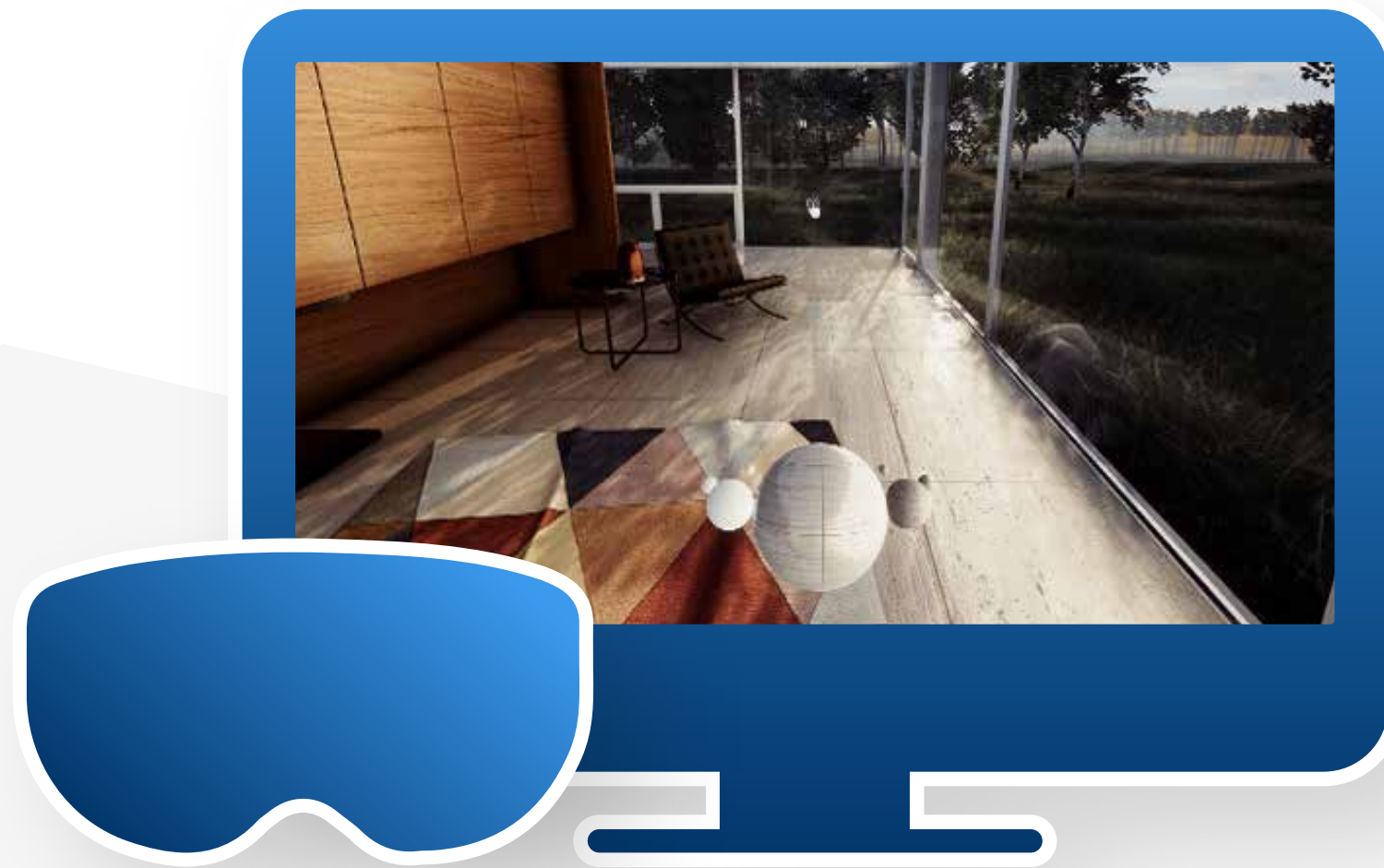
Eyecad VR consente di creare oggetti e finiture configurabili dall'utente finale, impostando una serie di semplici interazioni.

Ogni oggetto in **Eyecad VR** prende vita grazie alle interazioni assegnate loro, tutte impostate nella parte dell'editor e visibili al momento dell'esplorazione su Desktop e/o in Realtà Virtuale!

Si può spostare un oggetto, ruotarlo o cambiarne il materiale, o ancora cambiare la finitura di pavimentazione e pareti: tutto questo grazie alla potenza del real-time.

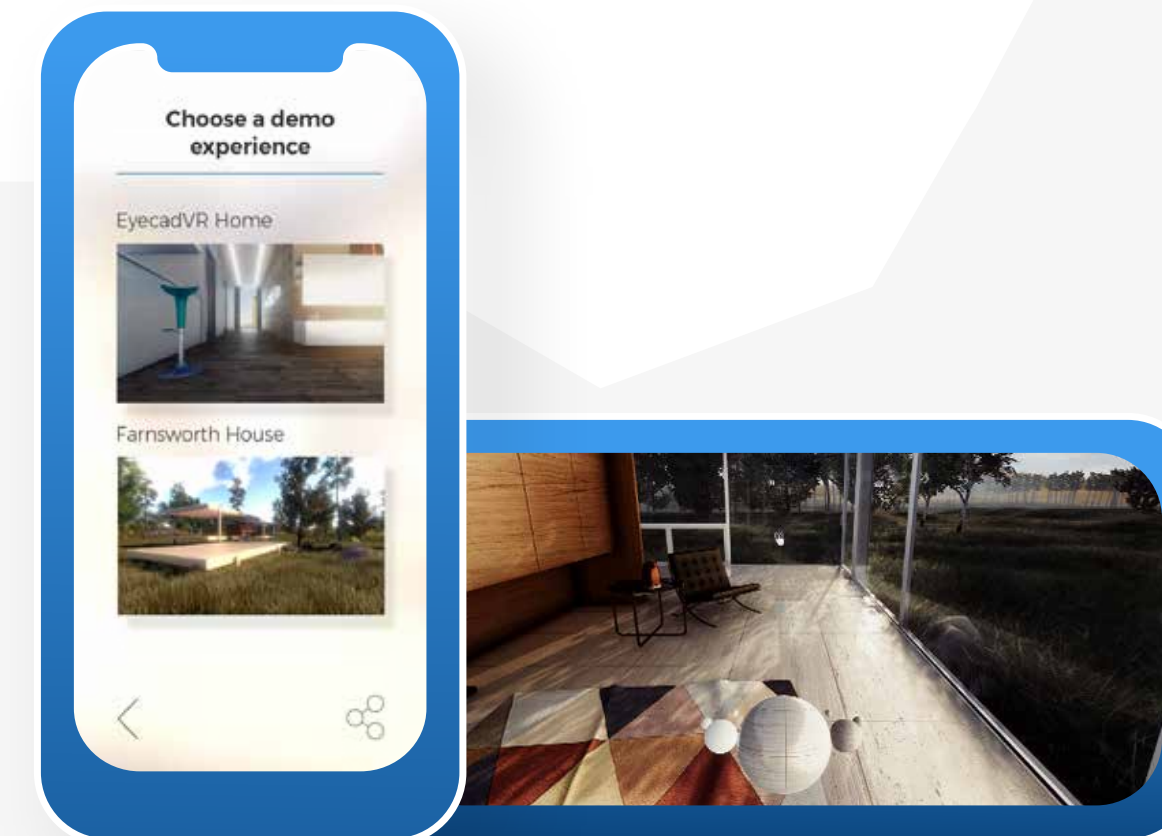


Visualizzazione e Condivisione



Desktop

Clicca sul tasto **Share**, condividi e immergiti immediatamente nell'ambiente di progetto **sia da Desktop sia tramite visori** di realtà virtuale immersiva, verificando così le scelte applicate in tempo reale.

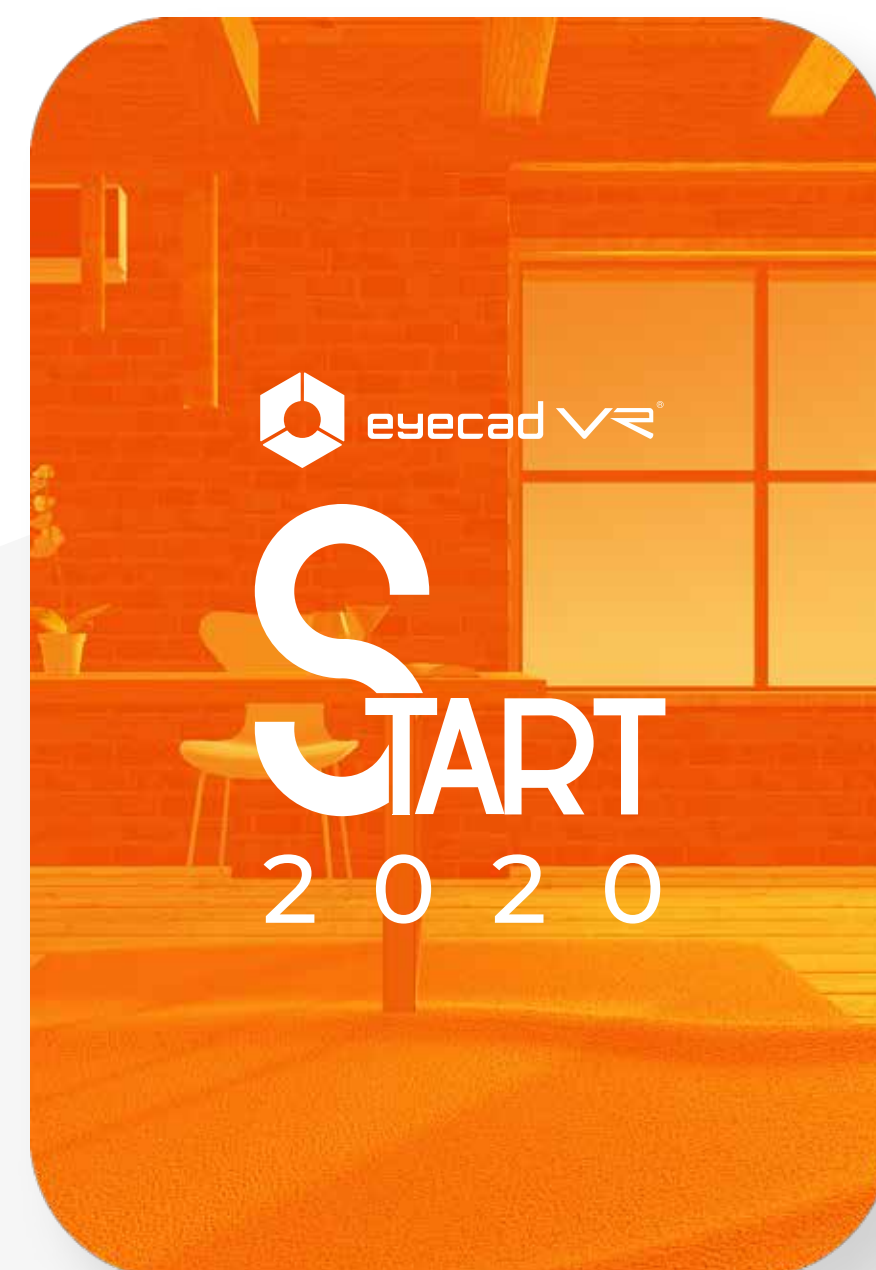


Mobile

Clicca sul tasto **Share** e condividi l'ambiente di progetto con i tuoi clienti. Il progetto è fruibile a 360° su tutti gli smartphone e tablet.
Esplora sia tramite visori cardboard sia da display.



I NOSTRI PRODOTTI



Start 2020

Il software più semplice per l'architettura interattiva per la realtà virtuale.

€ 199



Pro 2020

Il software definitivo per creare ambienti realistici, render, video ed esplorazioni interattive.

€ 399

Comparativa

Editor



- Stili di visualizzazione multipli (ombreggiato e realistico)
- Editor materiali
- Editor luci
- Editor interazioni
- Gestione ambientale
- Effetti grafici
- Plugin
- Gestione HDRI (6 HDRI)



- Stili di visualizzazione multipli (ombreggiato e realistico)
- Editor materiali
- Editor luci
- Editor interazioni
- Gestione ambientale
- Effetti grafici
- Plugin
- Gestione HDRI (importabili)
- Libreria oggetti
- Libreria materiali
- Editor paesaggistico
- Animazioni 3D (persone, auto e altro...)
- Ray-Tracing

Output

- Render statici
- Esplorazioni desktop
- Esplorazioni in VR
- Web-link Panorama tour (fino a **1 progetto** in cloud)

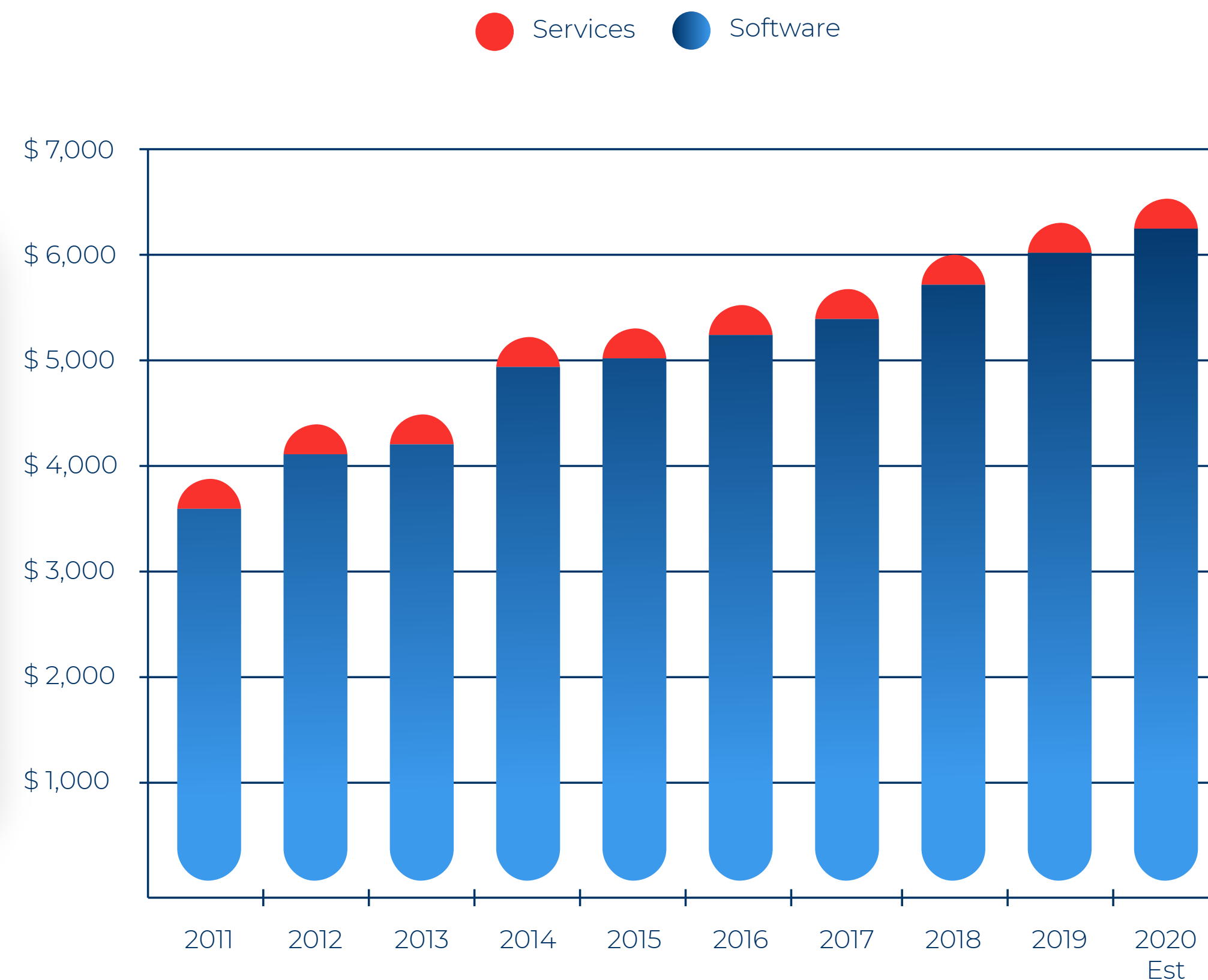
- Render statici
- Esplorazioni desktop
- Esplorazioni in VR
- Web-link Panorama tour (fino a **10 progetti** in cloud)
- Video animazioni

The background image is a blue-tinted photograph of a large cargo ship at sea. The ship is viewed from an elevated side angle, showing its multiple decks and various structures. In the background, a tropical island with a palm tree and some vegetation is visible under a clear sky. The text 'IL MERCATO' is centered over the ship.

IL MERCATO

Il mercato di riferimento della soluzione **Eyecad VR** è l'AEC che ha visto una notevole crescita negli ultimi 9 anni, specialmente per le soluzioni software.

La valutazione del mercato al 2020 è stimata per un valore di oltre 6 Miliardi di dollari



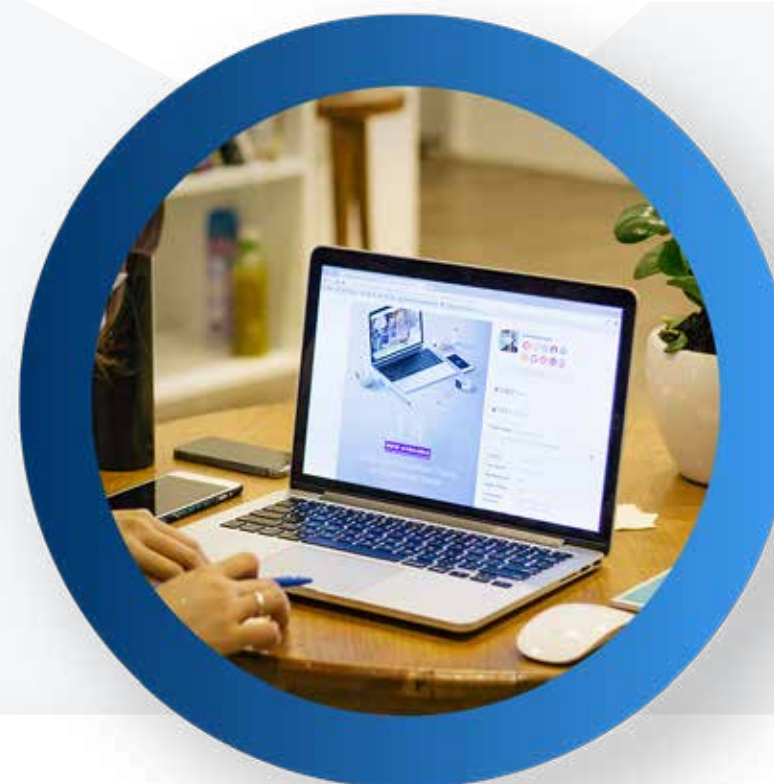
Fonte:

<https://www.cimdata.com/en/news/item/6676-cimdata-publishes-aec-market-overview-report>

Il mercato dell'AEC (Software) è formato da 3 tipologie



Progettazione
e modellazione



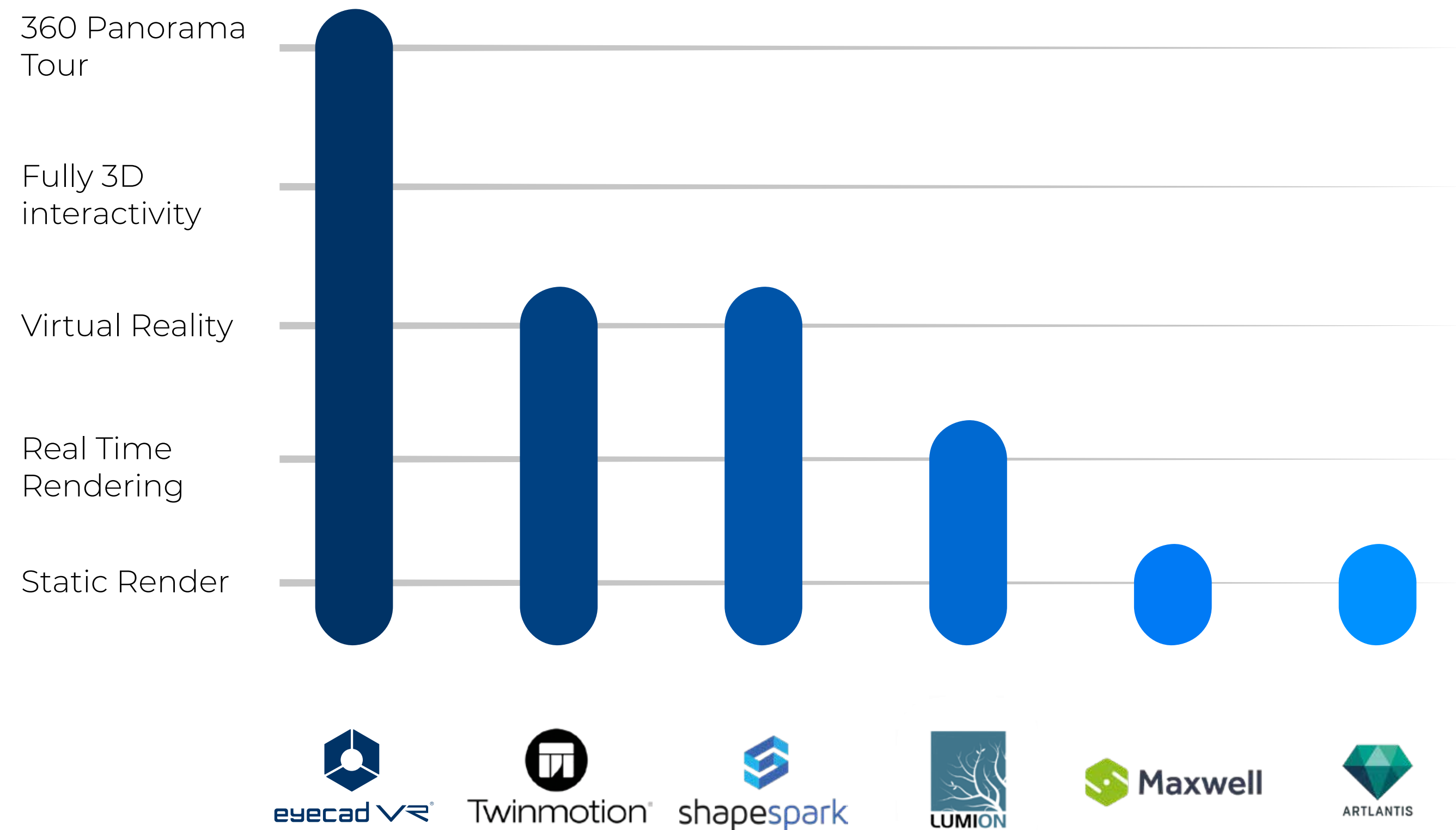
Plugin
(Creati all'interno dei software
di modellazione)



Software di visualizzazione e
Renderizzazione Standalone

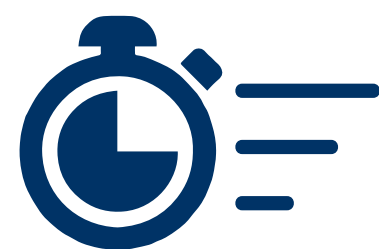
E' qui che si posizionano
i software **Eyepad VR**

Le differenze con i maggiori competitor





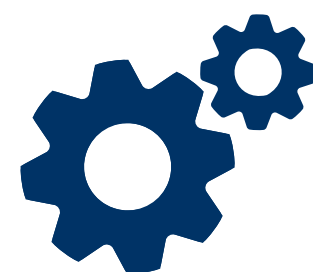
PUNTI DI FORZA



Minor tempo di creazione
render (Real-time
Rendering)



Esplorazione interattiva
(VR, Desktop e Mobile)



I Plugin



Modalità
Videomaker



DEM (Digital Elevation Map)



Software intuitivo (Editor)



Landscape realistico



Target

- Architetti
- Interior Designers
- Automotive Designers
- Architetti paesaggisti
- Aziende di creazione servizi 3D

Canali di vendita

- Rivenditori software
- Centri di formazione
- E-commerce
(sito-web proprietario)



Roadmap 2015 / 20



STORIA & CRESCITA

1

Programma di
accelerazione

2

Partnership

3

Rivenditori
ufficiali eyecad VR

4

Fatturato negli
ultimi 3 anni

5

Business angel privati

Programma di accelerazione



TIM WCAP ACCELERATOR 2015

Tim WCap accelerator è uno dei più importanti incubatori d'impresa attualmente esistenti sulla scena nazionale. Presente sul territorio con 4 acceleratori in 4 città italiane (Roma, Milano, Bologna e Catania), fornisce alle start up supporto finanziario e manageriale mettendo a loro disposizione infrastrutture e mentorship qualificata, nonché sostegno nel percorso di sviluppo e di ingresso nel mercato attraverso un contributo economico.

Digital Atom è stata una delle 40 start up digitali selezionate, a seguito di un intenso lavoro di scouting, tra le oltre 1.000 candidature pervenute per prendere parte al programma di accelerazione del 2015 nella città di Catania. Situato nella zona moderna della città e vicino ai diversi centri universitari, il TIM #Wcap Accelerator di Catania è il centro vitale dell'innovazione nel sud Italia, ed è stato determinante nello sviluppo e nella crescita del progetto **Eyecad VR**, fornendogli la possibilità di usufruire di workshops e office hours con manager ed esperti internazionali per affinare strategie e business model, di un'area di co-working garantita in cui svolgere la sua attività e di 25.000 di capitale iniziale.

Partnership Tecniche



MICROSOFT BIZPARK PLUS

Microsoft Bizpark è un programma offerto da Microsoft alle start-up che sviluppino software. La partecipazione al programma offre la possibilità di usufruire agevolmente di vari servizi quali supporto, formazione e accesso gratuito ai prodotti e software Microsoft dal valore di **200K \$**. Sono infatti disponibili migliaia di download riguardanti vari prodotti, versioni e lingue nonché strumenti, development kit, l'utilizzo del software per la progettazione, lo sviluppo e il testing delle applicazioni e l'accesso alla piattaforma Microsoft Azure per il cloud computing. È inoltre previsto un servizio di aggiornamento continuo tramite l'offerta di corsi di formazione tecnologica appositamente pensati per sviluppatori professionisti e amministratori IT.

Si tratta di una serie di risorse che si rivelano determinanti per garantire lo sviluppo rapido ed efficiente del prodotto **Eyecad VR**, tassi di produttività elevati ed ottimizzazione dei costi.

Partnership Tecniche | AMD

ADVANCED MICRO DEVICES

La famosa multinazionale statunitense produttrice di semiconduttori con sede a Sunnyvale, California, è uno dei leader mondiali nella produzione di microprocessori. Oltre a produrre i driver necessari per il proprio hardware, AMD fornisce piattaforme di sviluppo, SDK e strumenti vari per sfruttare a pieno le proprie tecnologie. La società si è mostrata particolarmente interessata ad offrire nel panorama dei propri servizi la vendita delle licenze al software **Eyecad VR**, configurandosi come potenziale reseller strategico per la Digital Atom s.r.l., sia in termini di incremento delle vendite che di riconoscibilità del marchio.



Partnership Formative/Divulgative



UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI CATANIA

Ateneo impegnato nella promozione della ricerca e nel trasferimento delle tecnologie e della conoscenza, collabora a tale scopo con soggetti industriali operanti sul territorio, nell'ottica di favorire la cooperazione nell'ambito di progetti di ricerca in partnership di interesse comune. L'accordo di collaborazione accademica per progetti di ricerca e formazione siglato tra la Digital Atom e l'Ateneo nel luglio 2016, con validità triennale, si è rivelato determinante per lo sviluppo della soluzione **Eyecad VR**, che ha potuto beneficiare di supporto sia logistico che scientifico. L'università ha infatti messo a disposizione della società, in comodato d'uso gratuito, spazi, servizi ed infrastrutture (per un valore complessivo di circa 110.000€) nonché competenze professionali di professori esperti del settore. (Integrazione ministeriale del software nei corsi di studio).

Partnership Formative/Divulgative



POLITECNICO DI MILANO

Tra le maggiori esponenti in termini di ricerca e formazione, il PoliMi ha sposato la vision di **Eyecad VR** e per questo integra il software (tramite licenze gratuite educational) nei propri corsi di studi dedicati alla visualizzazione e alla rappresentazione Architettonica.



Partnership Formative/Divulgative

Bauhaus-
Universität
Weimar

UNIVERSITA' DI WEIMAR (Bauhaus)

La Bauhaus-Universität Weimar è un'università che ha sede nella cittadina tedesca di Weimar, in Germania, e che risale originariamente alla Großherzoglich-Sächsische Kunstschule (Scuola d'arte granducale di Sassonia), fondata nel 1860. Nel 1910 l'istituzione raggiunse il rango di Hochschule (istituzione educativa di livello universitario) e ottenne il suo attuale nome nell'anno 1996. Attualmente l'Università Bauhaus conta circa 4000 studenti ed è considerata una delle Università più influenti nel campo del design e della progettazione. Nel 2018 firma una Partnership con la Digital Atom per far utilizzare ai propri studenti il software **Eyecad VR Pro** tramite licenze educational.



Partnership Formative/Divulgative



Treddi.com

Il portale sulla grafica 3D più importante e conosciuto nella scena italiana ha sposato l'idea e gli obiettivi di **Eyecad VR**, contribuendo tramite continue collaborazione alla divulgazione del software, tramite recensioni, news e tutorial tecnici. Treddi.com rappresenta la realtà più grande italiana ed è il punto di riferimento per una buona parte del target di clienti di **Eyecad VR**.

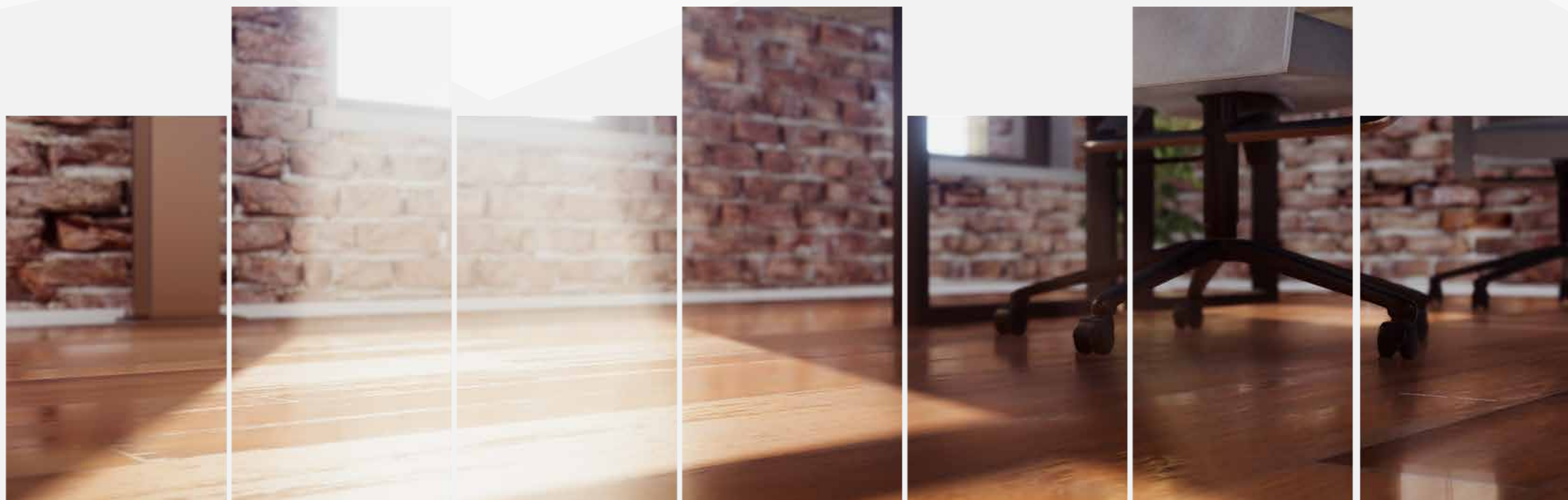
Partnership di Distribuzione Estere



ELITE SOFT Europe

Principale attore nella scena europea per la distribuzione di software di progettazione e visualizzazione Architettonica, operante nei seguenti paesi europei: Francia, Belgio, Lussemburgo, Grecia, Olanda e Cypro.

L'azienda si è rivelata fondamentale per lo sviluppo commerciale del software **Eyecad VR**, contribuendo alla fase di testing del prodotto, traduzione in francese e greco, e divulgazione a livello Europeo con eventi dedicati ai professionisti del settore forti di fiducia decennale da parte di questi ultimi sui territori indicati.



Partnership di Distribuzione Estere

Nikita Team | Russia

Team di rivenditori sito a Tomsk in Russia, contribuisce alla fase commerciale in termini di rivendita e divulgazione con eventi dedicati ai professionisti del settore.

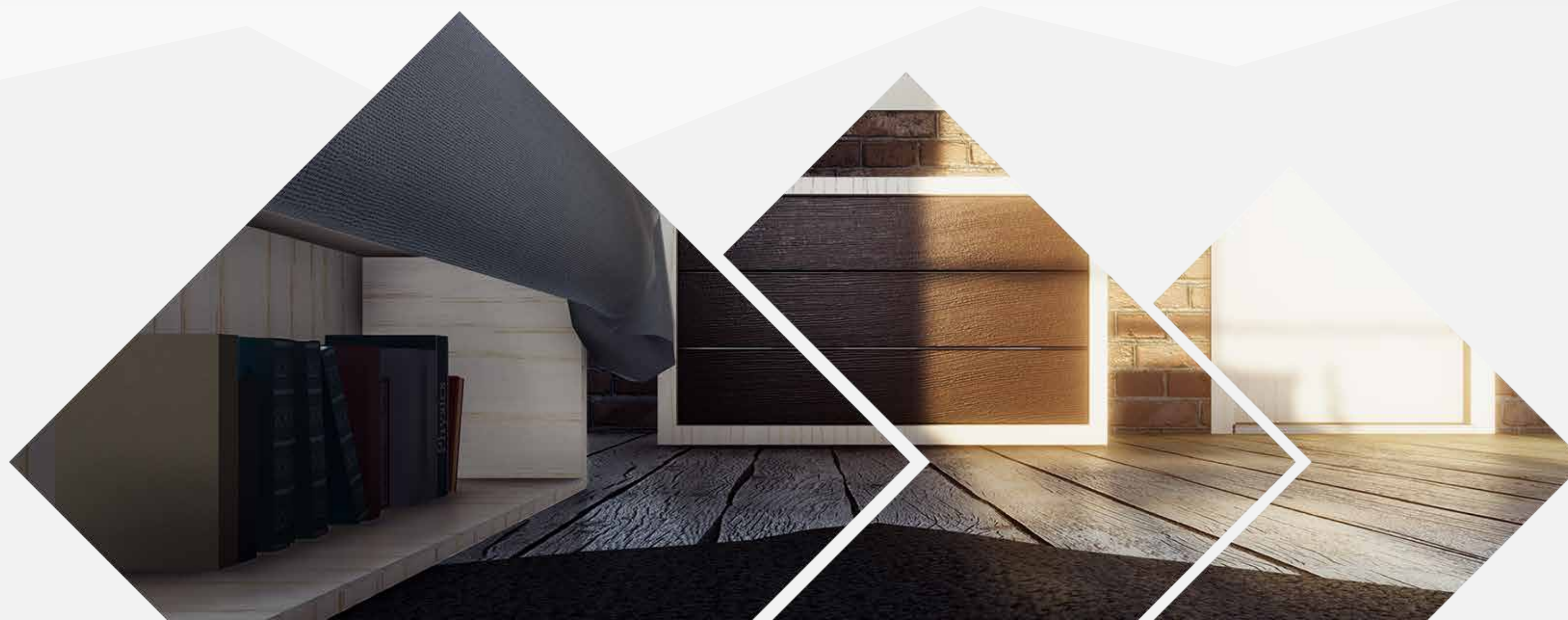


Partnership di Distribuzione Estere

Luso Cuanza | Portogallo

Principale attore nella scena portoghese per la distribuzione di software di progettazione e visualizzazione Architettonica.

L'azienda si sta rivelando fondamentale per lo sviluppo commerciale del software **Eyecad VR** in Portogallo, contribuendo alla fase di testing del prodotto, traduzione in portoghese, e divulgazione a livello Europeo con eventi dedicati ai professionisti del settore colmi di fiducia decennale da parte di questi ultimi sui territori indicati. L'azienda si occupa anche della Formazione oltre che della Rivendita dei software **Eyecad VR**.



Fatturato negli ultimi anni

2017

30K

2018

75K

2019

85K

Storia & Crescita

Business Angel privati: 2017

1

Prof. Arch.
Gianfranco Gianfriddo
(10K)

2

Dott.
Massimo Lanza
(10K)

Convenzione Smart & Start
Invitalia (Maggio 2018)



Investimento di circa 140 K per ricerca,
sviluppo e marketing

Growth phase

Dati di acquisizione clienti al 31/12/2019

3390

Numero di
download

993

Attivazione
effettive Trial

143

Clienti unici

Pro: 58%
Adv: 42%

Tasso di
conversione

14,4 %

Nonostante l'elevato tasso di conversione, è necessario migliorare il rapporto tra Numero di Download e Attivazione effettive delle versioni di prova. Per questo la Digital Atom intende investire su due fronti:

- Migliorare lo sviluppo della User Experience per incrementare il numero di attivazioni dopo il download della versione Trial.
- Migliorata la User Experience fino all'attivazione e quindi sull'utilizzo stesso del software, si investirà in Marketing per aumentare il numero di utenti potenziali a cui far scaricare la Trial, cercando allo stesso tempo di aumentare il tasso di conversione.



SCALABILITÀ

Un prodotto software è per definizione molto scalabile.

Gli unici costi di crescita che la Digital Atom dovrebbe supportare in proporzione all'aumentare degli utenti, sono i costi di Cloud e i costi del Servizio di assistenza.

Tuttavia, il cloud (in proporzione alla somma pagata da ogni singolo utente) incide in modo minimo sul costo totale.

Per quanto riguarda il Servizio di assistenza invece, si intendono eseguire degli investimenti su due fronti:

- 1** Migliorare il software sui punti già noti a priori (feedback degli utenti ricevuti nel corso degli ultimi 2 anni). In questo modo gli utenti avranno sempre meno bisogno di contattare il servizio di assistenza.
- 2** Automatizzazione del reparto di assistenza online tramite strumenti interattivi sul sito web: forum della community, bot e manuale, video tutorial sui canali social ecc...

TEAM



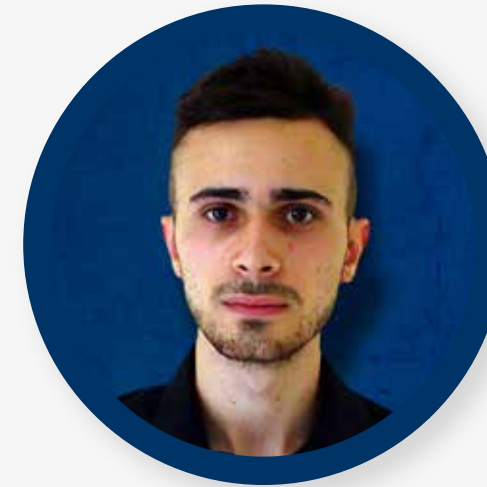
Stefano Bosco
CEO & Co-founder



Francesco Vacante
CSO & Co-founder



Claudia Pappalardo
CLO



Giuseppe Tafuri
CTO & Co-founder



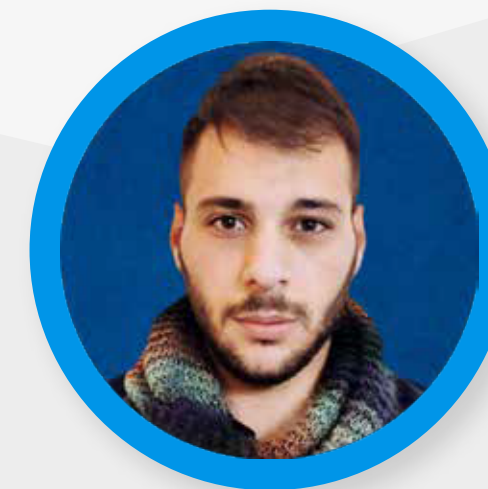
Luigi Vacante
Graphic Designer



Rosario Emmi
Accountant



Giuseppe Lorizzo
Financial expert



Salvatore Maccarrone
B.I.M. Expert e Renderista



Francesco Stancanelli
Progettista e Modellatore 3D

Stefano Bosco



Classe 1989, dopo aver conseguito la maturità scientifica decide di intraprendere gli studi universitari per studiare Architettura presso la Facoltà di Siracusa. Si rende subito conto che ogni singolo oggetto che guarda è stato progettato anche grazie ai software di modellazione 3D, e da quel momento comincia a studiarne i migliori, da Rhinoceros a Cinema 4D e 3D Studio. Divenuto esperto di modellazione 3D e render, comincia a lavorare in alcuni studi di architettura per la presentazione dei progetti tramite render fotorealistici. Nel 2014 prova per la prima volta la visualizzazione stereoscopica tramite il Google Cardboard e collega immediatamente questa tecnologia all'architettura. Si rende subito conto che l'immersività che la realtà virtuale garantisce rende obsolete le riproduzioni grafiche in 3D, e inizia nel 2015 a disegnare un'innovativa tecnologia/soluzione per i professionisti del settore del Design e dell'Architettura: nasce allora **Eyecad VR**, progetto atto a coniugare la realtà virtuale e il settore della progettazione edile e della visualizzazione architettonica.



Francesco Vacante

Classe 1989, dopo aver conseguito la maturità scientifica intraprende la carriera universitaria nel corso di studi in Scienze dell'Amministrazione e Teorie dell'Organizzazione presso la Facoltà di Scienze Politiche di Catania. Durante gli studi si appassiona alle metodologie nel campo delle Scienze Umane, alla Sociologia e alle nuove prospettive di analisi dei processi di consumo, delle sue dinamiche e dei rapporti con il sistema della produzione. Fortemente appassionato nonché utilizzatore di nuove tecnologie, coniuga l'Hi-Tech con il societing. Convinto sostenitore del binomio perfetto tra Sociologia e Marketing e degli aspetti dicotomici della burocratizzazione semplice di un'azienda, decide di appoggiare e sostenere l'amico di infanzia Stefano Bosco nello sviluppo del progetto **Eyecad VR**, divenendo socio della Digital Atom S.r.l. e supportandone attivamente lo sviluppo in qualità di Chief Sales Officer.



Giuseppe Tafuri

Classe 1996 ha conseguito il diploma Tecnico-Industriale. Da sempre appassionato di programmazione informatica approfondisce linguaggi di programmazione quali C sharp, C++, Javascript, Pascal, Html; software come Eclipse, Visual Studio, Pawno, Dev C++, Cinema 4D, Sketchup, Blender, ZModeler, World Machine, Audacity, FMOD Studio, Sony Vegas; motori grafici come Unity 3D, Unreal Engine.

Si specializza nella programmazione di software e app per smartphone pubblicando Tires Drift per Android. Dopo 5.000 download sviluppa e pubblica Tires Drift 2 confermando il successo di un gioco che permette di vivere l'esperienza del drifting da smartphone.

Dal 2015 collabora con il progetto **Eyecad VR** in qualità di Chief Technical Officer, poi entrato a far parte della compagine societaria della Digital Atom.



Luigi Vacante

Classe 1995, sin dai tempi del liceo si interessa al mondo della grafica, design e alla post produzione, approfondendolo da autodidatta. Dopo aver conseguito il diploma come Grafico Pubblicitario al liceo P.L Nervi di Lentini, decide di coltivare la sua passione frequentando corsi specifici di approfondimento. Oltre ad aver approfondito ulteriormente le conoscenze dei software Adobe Photoshop, Illustrator e In Design, amplifica il raggio di competenze grafiche verso il video-editing &composign (Premiere Pro, After Effects, Animate). Da dicembre 2016 collabora al progetto Eyecad VR in qualità di graphic designer, occupandosi della realizzazione dei contenuti grafici e video utilizzati nella strategia di comunicazione dei software **Eyecad VR**.



Claudia Pappalardo

Classe 1987, laureata in Scienze dell'Amministrazione e dell'Organizzazione, è specializzanda in Scienze delle Pubbliche Amministrazioni. Durante uno stage effettuato presso la Presidenza del Consiglio del Comune di Catania nel 2012, ha raggiunto livelli elevati di conoscenza dell'assetto amministrativo e legale sia dal punto di vista teorico che pratico e nel 2014 ha portato a termine una collaborazione per la sensibilizzazione e l'informazione di cittadini dei paesi terzi residenti nel territorio italiano. Ritiene che lavorare in team rappresenti un'occasione di forte crescita personale, soprattutto se questo è costituito da personalità diverse ma che credono fortemente in quello che fanno. Per questo ha deciso di prendere parte al progetto **Eyecad VR**, in qualità di Chief Legal Officer.



Rosario Emmi

Dottore commercialista specializzato in startup innovative, ha collaborato con Wcap di Tim, Corriere Innovazione, incubatore Vulcanic di Catania e con il Ministero sviluppo economico per la normativa sulle startup innovative. E' compente della Commissione Innovazione dell'Ordine dottori commercialisti di Catania.

Ha costituito la prima startup innovativa in Italia con procedura telematica. Collabora con Iubenda che è la prima società in Italia che si occupa di costituzione startup innovative online.



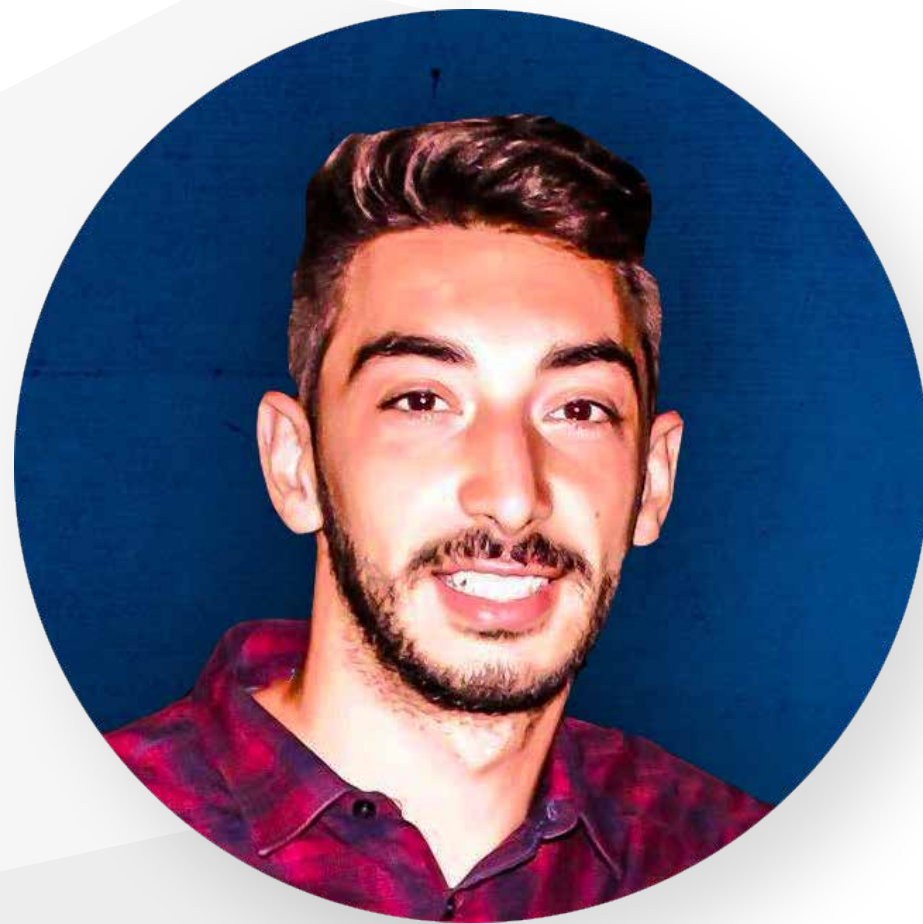
Giuseppe Lorizzo

Giuseppe Lorizzo (socio). Anno 1975, vanta una grandissima esperienza come consulente di finanza agevolata per enti pubblici e privati. Inizia la carriera in Arthur Andersen per poi passare in Deloitte occupandosi dello sviluppo del Public Sector nell'ambito dell'assistenza tecnica su programmazione territoriale e progetti complessi. Freelance e founder di diverse realtà aziendali, dal 2008 si occupa di assistenza economico finanziari a PMI e startup nei processi di innovazione. E', inoltre, business angel di diverse startup in differenti settori dal digital, all'healthcare, all'e-commerce.



Salvatore Maccarrone

Classe 1995, studente presso la Facoltà di Architettura di Siracusa; durante il periodo universitario mostra notevole interesse per il mondo digitale e per le sue potenzialità. L'iniziale curiosità per la modellazione 3d si trasforma da subito in motivo di studio e di ricerca, che lo portano a sviluppare competenze digitali e a divenire negli anni un professionista nel campo B.I.M. L'esperienza maturata in questi anni, le sue vaste conoscenze del settore digitale e tecnologico, ne fanno un importante punto di riferimento per lo sviluppo del progetto **Eyecad VR**, per il quale ha iniziato a collaborare in qualità di modellatore, Beta Developer e renderista.



Francesco Stancanelli

Classe 1993, inizia il corso di laurea a ciclo unico presso la Scuola di Architettura di Siracusa, S.D.S. dell'Università di Catania nel 2014; già durante il periodo universitario mostra notevole interesse per il mondo digitale, la resa e la gestione dell'immagine digitale e delle sue potenzialità. L'interesse e curiosità per la restituzione grafica, elaborazione dell'immagine digitale e la gestione della modellazione si trasforma da subito in motivo di studio e di ricerca, che lo portano a sviluppare competenze digitali nell'utilizzo di diversi programmi e a divenire negli anni un esperto nella gestione delle immagini digitali e del C.A.D. 3D. L'esperienza maturata in questi anni ed i riconoscimenti ottenuti nel settore digitale e tecnologico, ne fanno un importante punto di riferimento per lo sviluppo del progetto **Eyecad VR**, per il quale ha iniziato a collaborare in qualità di Progettista e modellatore 3D.



MENTORS

Edoardo Dotto

Nato nel 1965 si laurea in Architettura presso l'Università di Palermo con lode e menzione di merito. Dal 1995 al 1997 frequenta il Dottorato di ricerca in Rilievo e Rappresentazione dell'Architettura e dell'Ambiente, X ciclo. Dopo una lunga esperienza come professore associato di Disegno dell'Architettura presso la Facoltà di Architettura dell'Università di Catania, diviene dal 2016 professore ordinario presso la S.D.S. di Architettura dell'Università di Catania, sede di Siracusa. Redattore del volume annuale "Ikhnos, Analisi grafica e storia della rappresentazione", i suoi interessi di ricerca sono principalmente rivolti alla storia della rappresentazione, alla storia degli strumenti da disegno, ai metodi per l'analisi grafica, alle relazioni tra il disegno di architettura e la rappresentazione nelle arti e nelle scienze. Il professore Edoardo Dotto ha supportato attivamente lo sviluppo del progetto **Eyecad VR**, organizzando e gestendo la partnership con l'Università degli Studi di Catania consolidatasi con il supporto da parte dell'Ateneo in termini di attrezzature e locali destinati allo sviluppo del progetto.

Delia La Rocca

Delia La Rocca (Catania, 17 giugno 1955) è Professore ordinario di Diritto Privato presso l'Università degli Studi di Catania. È Presidente del Corso di laurea triennale in Storia, Politica e Relazioni internazionali, presso il Dipartimento di Scienze Politiche e Sociali dell'Università di Catania. È componente del Comitato Scientifico della Rivista Jus Civile, nonché del Collegio docenti del Dottorato di ricerca in "Scienze Politiche" e del Comitato scientifico del Master "Customer care e tutela dei consumatori" dell'Università di Catania. Esperta iscritta nell'Albo dei Revisori per la Valutazione MIUR-ANVUR, svolge attività di peer review per diverse riviste giuridiche, nonché di valutazione di progetti di ricerca per enti pubblici e privati. È autrice di saggi, interventi e monografie in materia di diritti civili e sociali, processo di integrazione europea, pari opportunità di genere e normativa anti discriminatoria. La docente Delia La Rocca ha contribuito in modo decisivo allo sviluppo della partnership con l'Università degli studi di Catania, occupandosi degli aspetti legali e contrattualistici.



2 0 2 0

Grazie per la visione!

Segui **Eyecad VR** sui social

