



# HoloMuseum

Technical Overview

Aggiornato a MAGGIO 2021



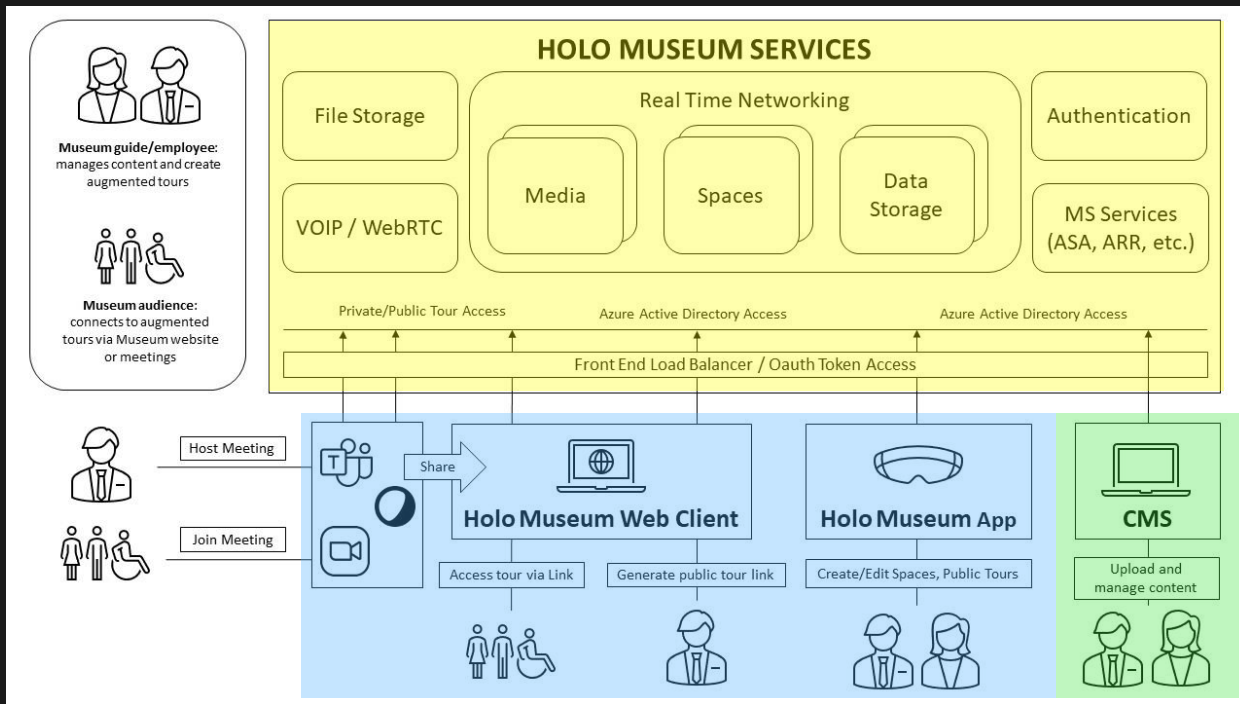
**HoloMuseum** è la soluzione Hevolus che permette di fornire un'esperienza di visita coinvolgente e arricchita e creare un modo che consenta al visitatore di mantenere l'interazione con la guida turistica durante le visite da casa, senza perderne il fascino.

L'architettura della soluzione è completamente basata sui servizi Azure di Microsoft, il che la rende altamente scalabile ed in continuo miglioramento.

Nelle successive slide andremo a presentare la soluzione tecnica e architetture, mettendone in risalto le principali caratteristiche, componenti e le loro interazioni.



# Architettura - Overview



## Back End – MS Azure Components

- Autenticazione AD
- Azure Blob Storage
- Servizi MS per Mixed Reality
- Real Time Networking

## Front End - Editor Admin

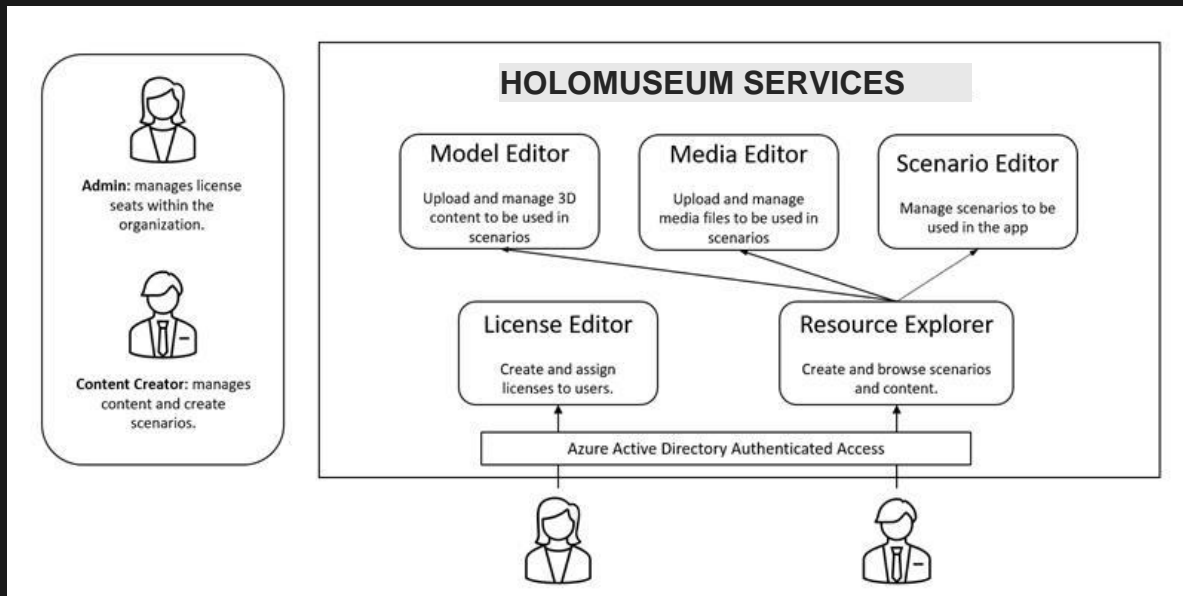
- CMS
- 3D Model Editor
- License Management

## Client

Hololens 2 for Guides  
Web or Teams/Zoom/WebEx for end users



# Front End – PORTALE ADMIN E CONTENT CREATOR



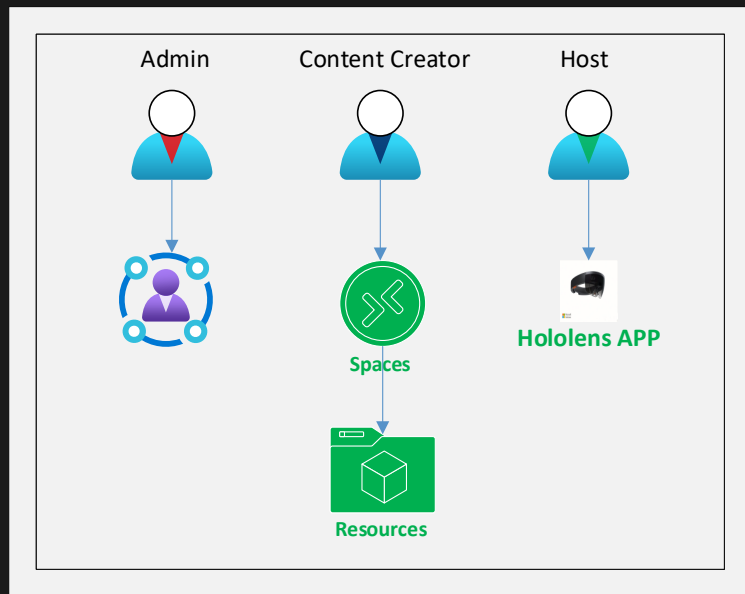
Front-end e applicazioni web per la gestione amministrativa della soluzione, degli asset e delle licenze.

Il **Portale Admin** e **Content Creator** permette all'Admin del sistema (tramite accesso esclusivo) di assegnare e gestire contestualmente le licenze (HOST, CONTENT CREATOR e ADMIN) e al Content Creator di generare Risorse, Tag e inserire 3D e contenuti.

HTTPS, AES-256 come soluzioni di sicurezza: autenticazione, networking



# Front End – PORTALE ADMIN E CONTENT CREATOR



Tramite **Portale Admin** è possibile gestire **licenze**, **risorse** e **spazi** virtuali.

Esistono tre differenti livelli di accesso:

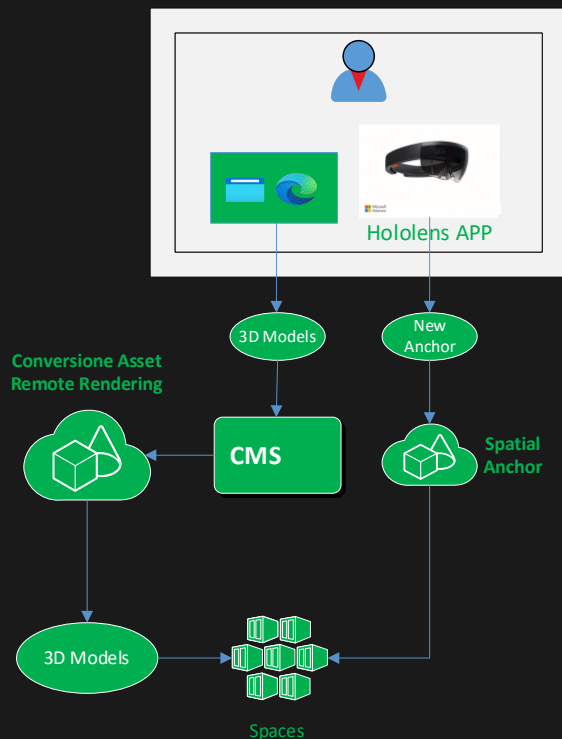
**ADMIN:** autorizzazioni massime, può creare e gestire licenze per gli utenti della sua organizzazione.

**CONTENT CREATOR:** può creare e gestire i contenuti, può utilizzare l'applicativo olografico (HoloLens).

**HOST:** può accedere in lettura, può utilizzare l'applicativo olografico (HoloLens).



# Microsoft Services - Mixed Reality



La soluzione «implementa» i servizi di **Mixed Reality** di Microsoft.

I servizi MR **Azure Remote Rendering** e **Azure Spatial Anchors** fanno parte del back-end che si occupa di gestire formato, ancoraggio e altre funzionalità previste dalla soluzione.

I **modelli 3D** che devono essere fruiti tramite **Azure Remote Rendering** saranno pre-processati nel back-end affinché siano correttamente supportati e visualizzati in Hololens 2.

Tramite **Azure Spatial Anchors** si potrà effettuare il posizionamento di un'ancora nello spazio fisico, alla quale agganciare lo scenario in realtà aumentata, garantendo così stabilità degli ologrammi a qualsiasi distanza.

Lo schema a fianco rappresenta i passaggi di questi scenari tra i vari componenti a partire dall'operatività utente, che può avvenire mediante web app, mobile e ovviamente Hololens 2.



Grazie!

 **Evolus** | Innovation

