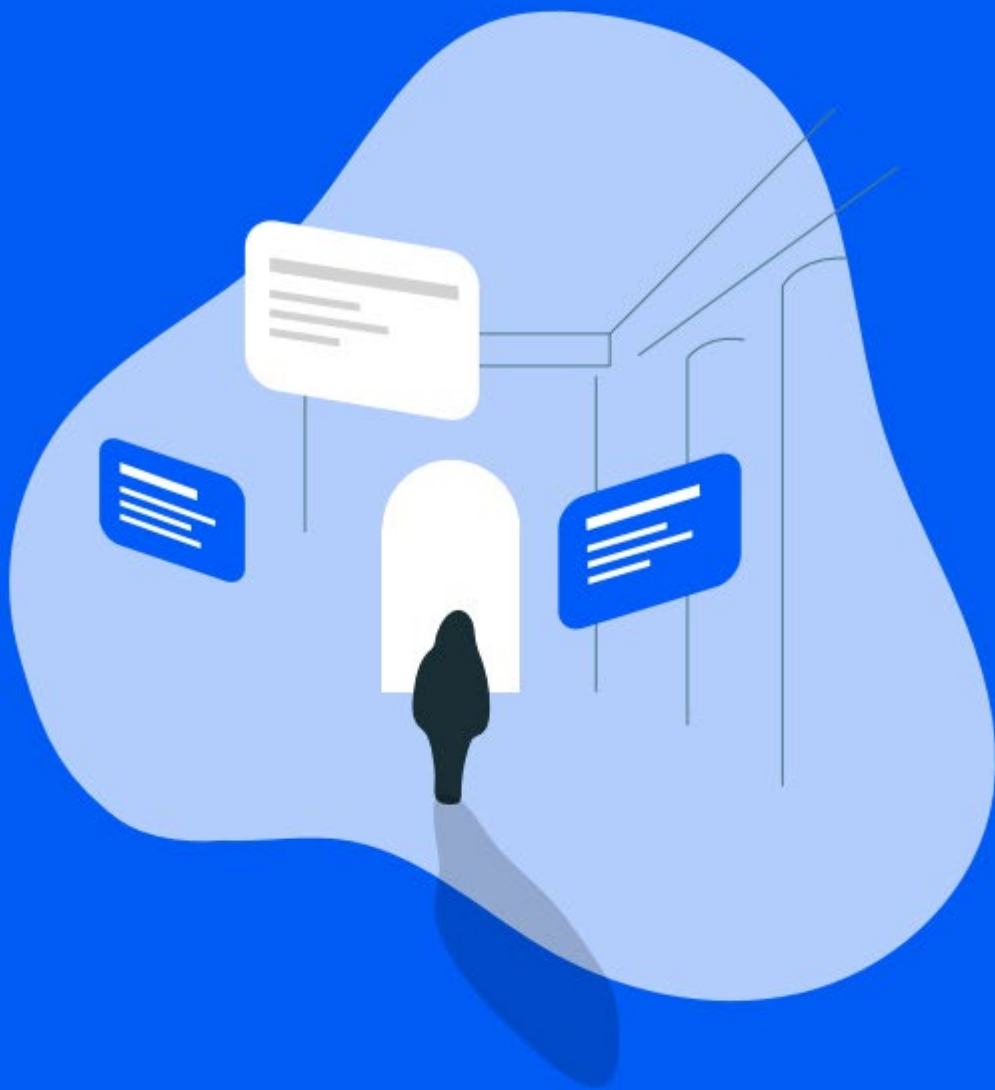




# amuse!

AUGMENTED MUSEUM



## amuse!

### strumenti avanzati per la creazione e gestione di tecnologie per la musealizzazione

**AMUSE** è un progetto finanziato dal **POR Calabria FESR 2014/2020** nell'ambito dell'azione 1.2.2 "Supporto alla realizzazione di progetti complessi di attività di ricerca e sviluppo su poche aree tematiche di rilievo e all'applicazione di soluzioni tecnologiche funzionali alla realizzazione delle strategie di S3".

#### **PARTNER DEL PROGETTO:**

KOMEDIA SRL – INERA SRL – CONTALEGIS SRL– UNIVERSITA' TELEMATICA PEGASO

Il progetto **AMUSE** (acronimo di Augmented Museum) nasce dall'analisi dei nuovi modelli di valorizzazione dei Beni Culturali, che stanno trasformando gli ambiti tradizionali della rappresentazione e della fruizione del patrimonio culturale, e dal bisogno crescente di adeguare tali modelli al desiderio di condividere le risorse culturali a livello locale e globale, personale e collettivo, insieme alla necessità di generare da esse benefici sociali ed economici.

Difatti, il patrimonio artistico-culturale italiano, noto in tutto il mondo per la sua straordinaria ricchezza (4976 siti tra musei, aree archeologiche e monumenti, 1 ogni 12.000 abitanti), rivela un potenziale di attrattività non ancora del tutto valorizzato.

AMUSE si presenta quindi come piattaforma web *tout-court* per la gestione e la valorizzazione del patrimonio storico-artistico presente nei musei e nei luoghi della cultura del territorio italiano ed è destinata principalmente alle figure professionali attive in ambito museologico e museografico (curatori di mostre, funzionari museali, esperti in discipline artistiche, artisti, etc.) e più in generale alle risorse e ai soggetti pubblici e privati (associazioni, fondazioni, etc.) impiegati nel settore dei beni culturali e abilitati a questo tipo di attività.

La suite di prodotti è composta da tre applicazioni, due delle quali (basate su tecnologie web e mobile) sono destinate agli operatori del settore. L'app mobile per la visita dei luoghi della cultura è invece totalmente pensata per i visitatori dei musei e rappresenta l'output del progetto in tutti i sensi: gli utenti potranno infatti accedere ai contenuti multimediali generati tramite la piattaforma gestionale dai curatori

museali, divisi e filtrati per percorsi di visita e non solo, ed essere così aggiornati in tempo reale sull'offerta culturale e didattica di quel museo grazie alle possibilità offerte dalla realtà aumentata.

## Un'applicazione unica

Lo strumento ideale su cui far crescere tali presupposti è costituito da un'applicazione mobile, intuitiva e coerente, in grado di raccogliere le informazioni di tutti i luoghi della cultura, filtrarli secondo diversi criteri e renderli disponibili per una fruizione costante anche in assenza di connessione alla rete; l'importanza di pensare un'app "contenitore" deriva dalla volontà di non frammentare l'offerta basata sulle medesime modalità di visita e sulle stesse interazioni che il prodotto è in grado di offrire potenzialmente in ogni contesto.

Inoltre in questo modo è automaticamente garantito il riutilizzo della stessa per le future visite che l'utente finale programmerà, al contrario di molte applicazioni il cui uso è quasi sempre limitato ad una sola sessione di visita; inoltre, grazie alla **profilazione utente**, il pubblico sarà in grado di salvare i propri itinerari di visita e di accedere ad un archivio personale in cui raccogliere le tappe di suo interesse.

## I luoghi della cultura, dalla A alla Z

Tutti gli istituti di cultura che vorranno aderire al progetto troveranno spazio all'interno della stessa applicazione mobile e utilizzando lo stesso sistema di navigazione, la stessa User Experience e le medesime modalità di interazione con le aree sensibili presenti nell'esposizione/area culturale.

L'idea di raccogliere in un unico posto virtuale una lista più o meno esaustiva dei musei del territorio italiano non è nuova, tuttavia il concetto di fruire di luoghi differenti attraverso i medesimi strumenti tecnologici che comunicano tra loro e che costruiscono il paradigma di visita comune ad ogni singolo museo resta una grande novità nel panorama attuale.

## Realtà aumentata

Il sistema presente all'interno dell'app permette di accedere, tramite algoritmi di Computer Vision, a un riconoscimento visivo di immagini semplici e complesse, e di tracciarne il movimento mentre il visitatore inquadra un oggetto con la fotocamera del suo dispositivo.

Mediante l'utilizzo di tale tecnologia sarà possibile pensare percorsi in cui far "apparire" letteralmente alcuni contenuti digitali specifici (es. modelli ricostruttivi di reperti archeologici) o ad esempio attivare brevi filmati o tracce audio.

Sempre attraverso la fotocamera del device in uso, è possibile intercettare alcune mappature effettuate in aree specifiche del museo o altra area musealizzata su cui "sovrapporre" virtualmente e a 360° ambienti

tridimensionali altamente immersivi; questa funzione pertanto permette di sviluppare percorsi in cui lo spazio circostante è parzialmente o del tutto sostituito da contributi multimediali video (narratori virtuali, schermi virtuali, etc.) e ricostruzioni tridimensionali.

## Benvenuti nel museo aumentato!

