

AMUSE!
augmented museums

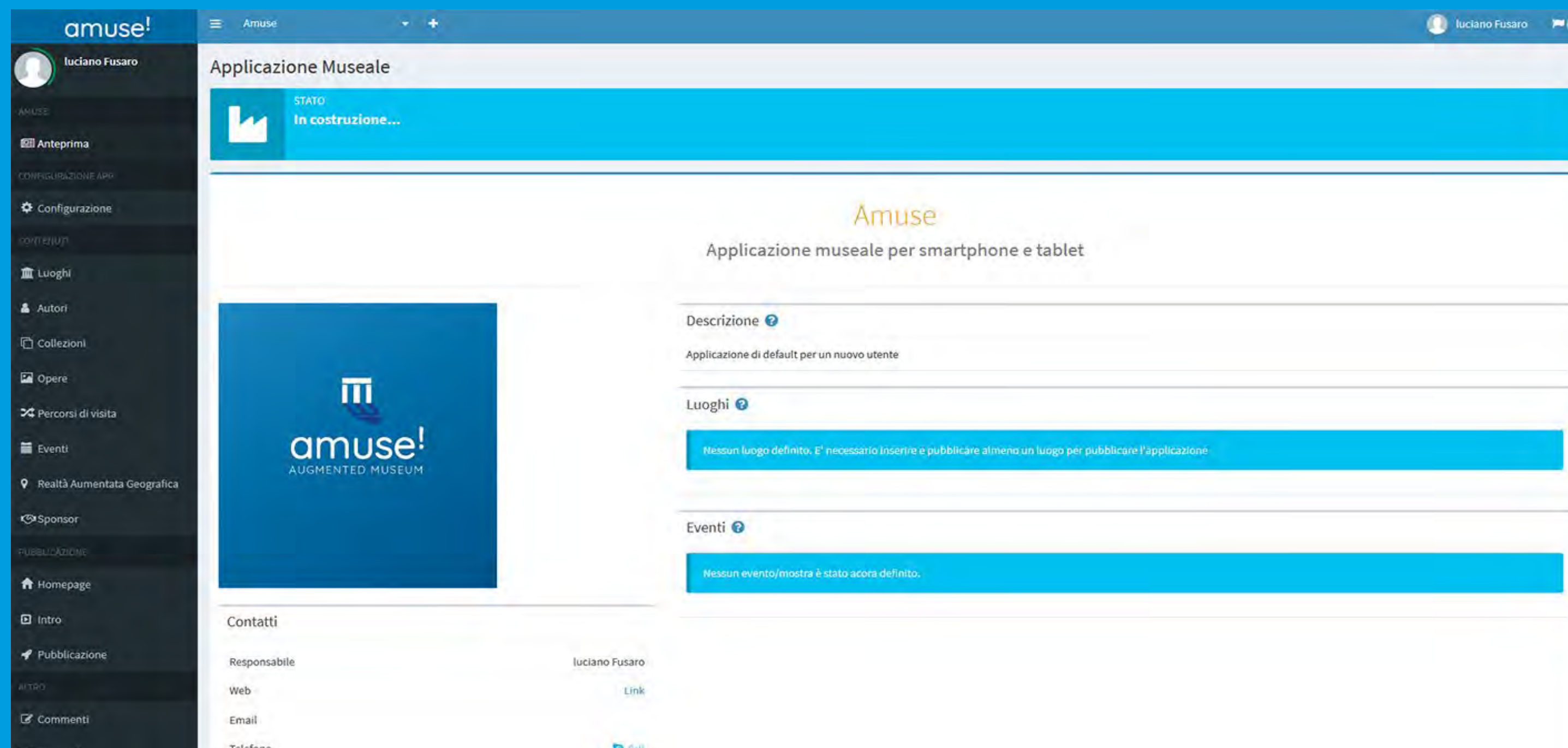
SINTESI DEL PROGETTO

4976 musei, aree archeologiche e monumenti, 1 ogni 12.000 abitanti:
il patrimonio italiano è noto per la straordinaria ricchezza, ma rivela un
potenziale di attrattività non ancora valorizzato

Il progetto **AMUSE** (acronimo di Augmented Museum) nasce proprio
dall'analisi dei nuovi modelli di fruizione 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.



AMUSE si propone 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 sono destinate agli operatori del settore, mentre l'app mobile ufficiale sarà destinata ai visitatori dei musei.



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 e in assenza di connessione alla rete (offline); 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 dello stesso 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; grazie alla profilazione utente, il pubblico sarà in grado di tenere traccia delle proprie statistiche di visita e di accedere ad un archivio personale in cui raccogliere schede e/o immagini da tutti i luoghi già visitati.



ACCESSIBILITÀ E FRUIZIONE

L'accessibilità sarà garantita dalle varie tipologie di contenuti previsti; in ogni museo aderente al progetto verranno pensati contenuti ad hoc basati sul relativo impianto allestitivo e sulle iniziative in corso.

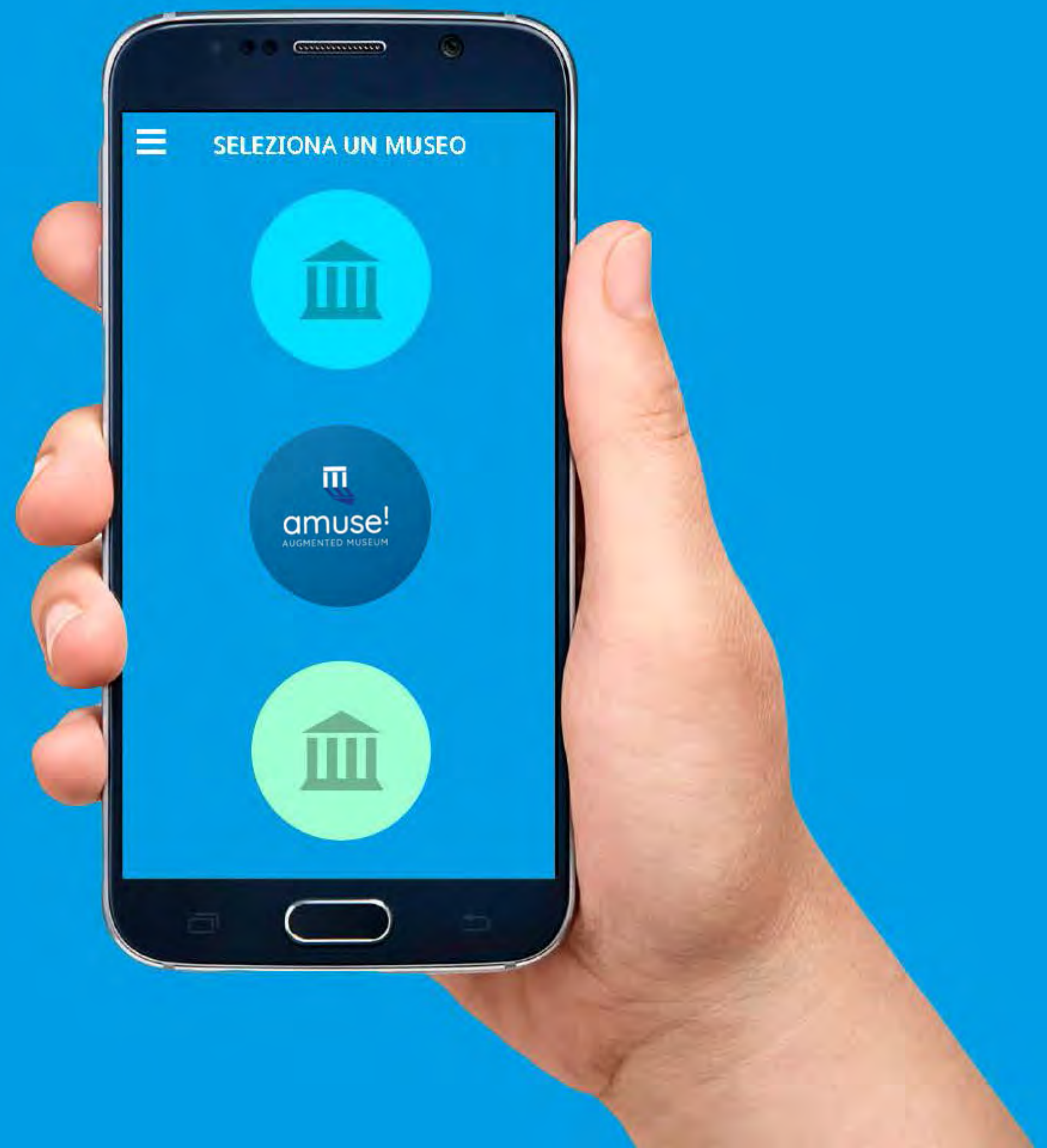
L'applicazione infatti prevede al suo interno la possibilità di programmare percorsi per specifiche fasce di pubblico, come pure di integrare filmati in LIS e/o prevedere l'inserimento di sottotitoli esplicativi.



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.

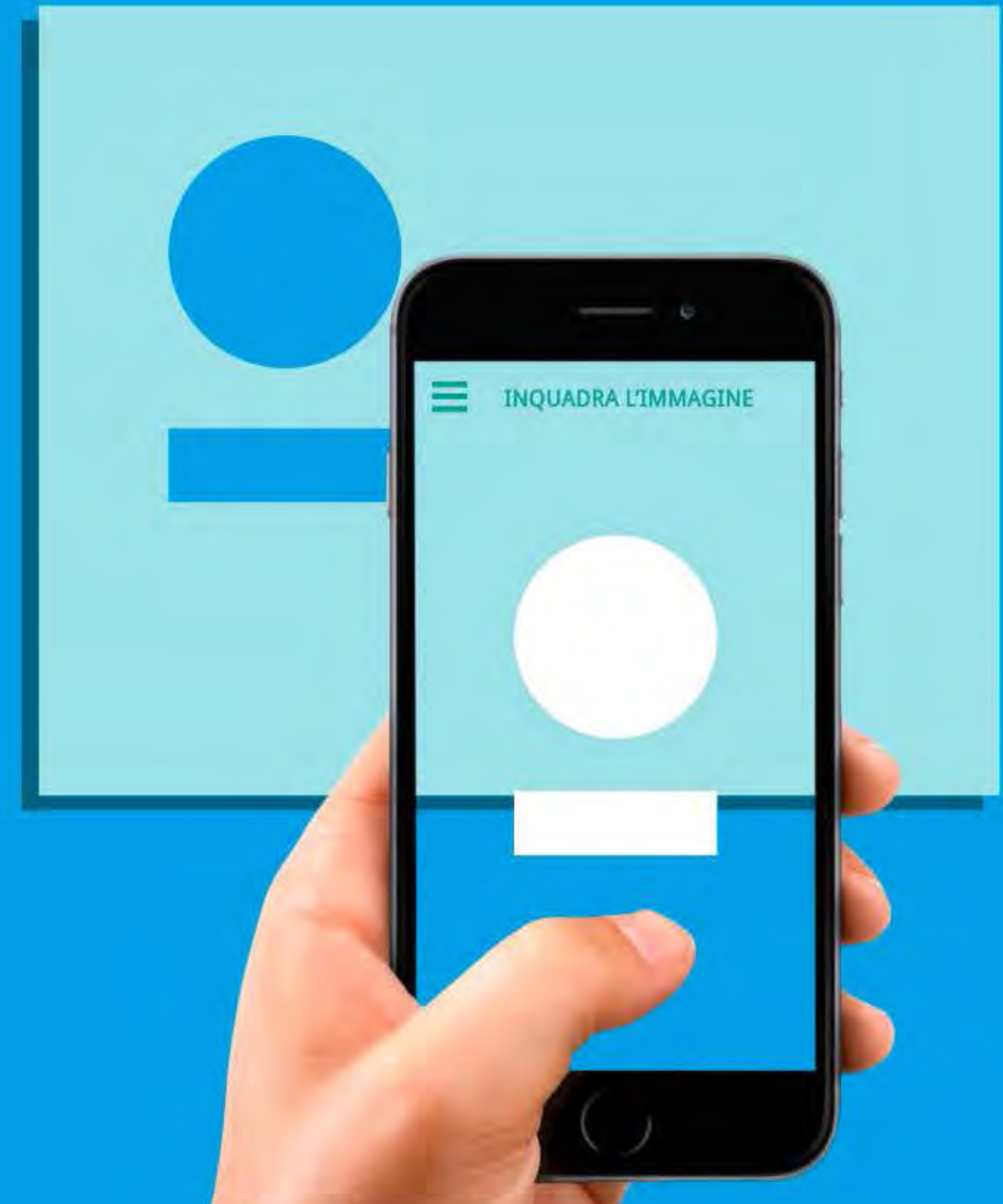
L'idea di raccogliere in un unico posto virtuale una lista più o meno esaustiva dei musei del territorio italiano non è nuova, tuttavia il concetto di fruire di luoghi differenti attraverso i medesimi strumenti tecnologici che comunicano tra loro e che costruiscono il paradigma di visita comune ad ogni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



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) come pure di attivare determinate tracce audio (podcast relativi alla vetrina, etc.).



MIXED REALITY

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. Nella modalità SLAM l'utente è guidato da interazioni attivate attraverso una mappatura tridimensionale proveniente dalla fotocamera del dispositivo.



UNA GESTIONE SEMPLIFICATA

L'applicazione prevede che l'integrazione coerente di tutti i contenuti presenti in ogni singolo museo, possano essere accessibili ed editabili in cloud, attraverso l'utilizzo di un tool di sviluppo su base CMS.

