

Un progetto di:

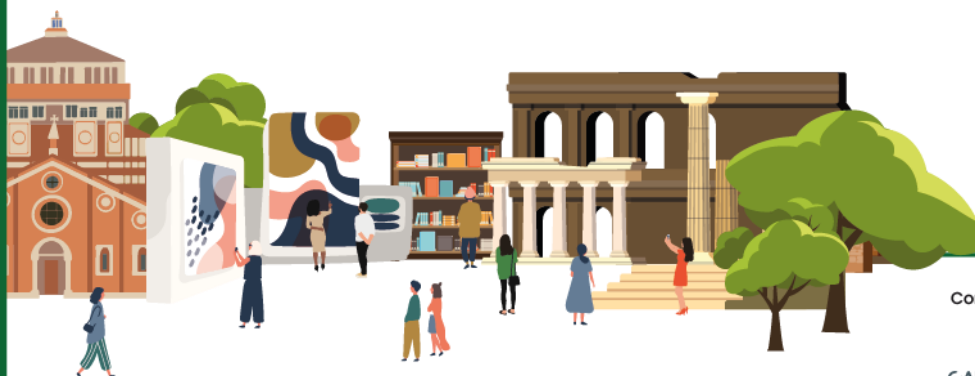


InnovaCultura

Gli esiti del Bando

Ambito B

Ecomusei riconosciuti



Con il supporto di:



Con il coinvolgimento di:



Sommario | **Ambito Ecomusei riconosciuti**

Racconti dal Territorio	2
Locus in Fabula.....	3
SplugART.....	4
DIGICULT Cultura e tradizione dalle Terre Alte alla città: il rilancio digitale dell'Ecomuseo dell'Appennino Lombardo Il Grano in erba mediante la valorizzazione del suo patrimonio culturale.....	5
Aironi tra castelli, risaie, abbazie: storytelling polisemico per ridefinire i modelli di gestione, offerta e promozione dell'Ecomuseo del Paesaggio Lomellino.....	6
Ecosistema digitale Martesana: tra memoria, innovazione e sostenibilità.....	7
Valigia degli antichi mestieri.....	8
Ecomuseo e terre d'acqua. La porta sul paesaggio.....	9
Identità fluenti. Dalle mappe di Comunità al turismo interattivo nell'Ecomuseo Adda di Leonardo	10



Racconti dal Territorio

Il progetto affida alle tecnologie digitali il compito di catalogare, conservare e tramandare la conoscenza dei luoghi e renderla accessibile a chiunque.

La prima fase del progetto prevede la ricostruzione del territorio con l'obiettivo di valorizzare la bellezza paesaggistica, gli itinerari e il valore culturale dell'area, comprendendo monumenti e i sentieri della Grande Guerra che la attraversano. La ricerca verrà svolta tramite attività di analisi documentale e raccolta di informazioni orali degli abitanti. Il progetto prevede infatti anche il coinvolgimento della Comunità, intesa come parte integrante dell'Ecomuseo.

Contestualmente sarà previsto il rilievo digitale in alta definizione delle aree topografiche e monumentali e la loro digitalizzazione, corredando i dati con informazioni di carattere archeologico, topografico, geologico e pedologico.

L'output consisterà in un digital twin del paesaggio con un dettaglio sul patrimonio materiale, in grado di fotografarne lo stato di conservazione e ricostruirne le precedenti fasi storiche, archiviando il tutto in un modello digitale che permetterà di produrre restituzioni digitali, quali tour virtuali a 360, fruibili da un ampio pubblico.

ICC

Istemi S.r.l.

www.istemi.it

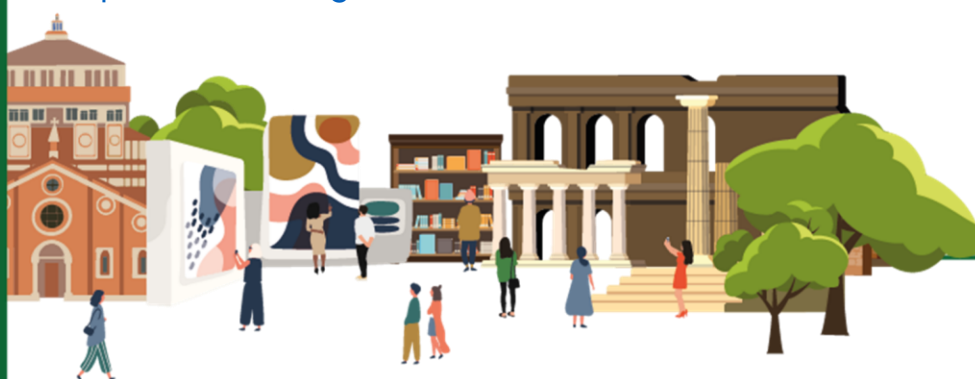
From S.r.l.

www.from.cm/

Istituto culturale

Ecomuseo delle Limonaie Del Garda Pra Dela Fam (BS)

www.ecomuseopradelafam.com/lagodigarda/ecomuseo-limonaia-pradelafam-tignale.html



Locus in Fabula

Il progetto prevede la digitalizzazione dei contenuti dell'Ecomuseo della Valmalenco attraverso la creazione di un database centralizzato contenente le informazioni sui singoli punti di interesse del territorio gestito dall'Ecomuseo – collezioni mineralogiche, luoghi naturalistici, storico-artistici ed etnografici – utile all'elaborazione di una mappa virtuale della comunità, che rappresenti in modo consapevole e condiviso i luoghi da parte dei principali attori locali.

Un sito web dedicato presenterà i punti di interesse, le collezioni mineralogiche, i percorsi tematici, consentendo agli utenti di effettuare ricerche mirate attraverso diversi parametri. Un 'ulteriore azione del progetto prevede lo sviluppo di un applicativo per visori con audio integrato, per esperienze in realtà mista (aumentata e virtuale) in vari formati: dalla visualizzazione delle informazioni contenute nel database, all'esplorazione di ambienti virtuali immersivi nei luoghi reali, fino all'esplorazione di ambienti 3D come la struttura cristallina dei minerali.

L'ecomuseo avrà a disposizione un sistema aperto che potrà ampliare con nuovi contenuti. In quest'ottica il progetto prevede di creare una sezione del portale che ospiti un form per raccogliere spunti per la continua alimentazione della mappa di comunità.

ICC

Studio BASE2 S.r.l. www.sb2.it

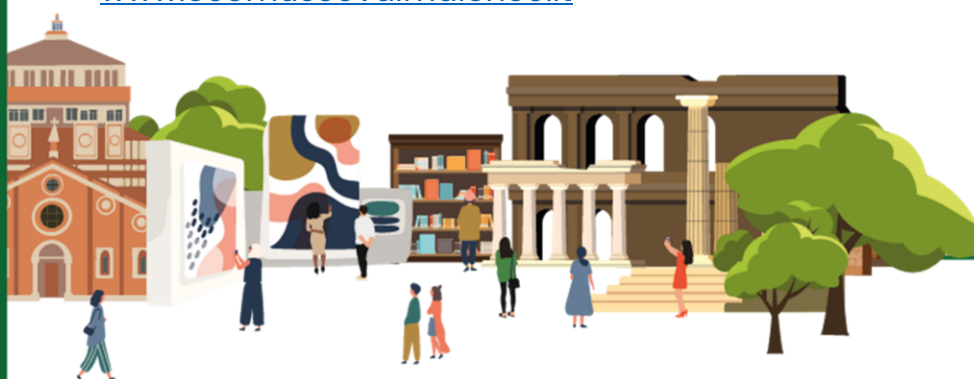
Objectweb S.r.l. www.objectweb.it

Condivisa S.r.l. www.condivisa.it

Istituto culturale

Ecomuseo della Valmalenco (SO)

www.ecomuseovalmalenco.it



SplugARt

Il progetto, che ha come scopo la valorizzazione del territorio dell'Ecomuseo della Valle Spluga attraverso il digitale, prevede la digitalizzazione delle schede d'inventario del patrimonio materiale/immateriale/paesaggistico della Valle Spluga, a supporto della costruzione e gestione di una piattaforma digitale con licenza aperta per l'incrocio dei dati e l'interattività dei temi ecomuseali.

La seconda azione riguarda la digitalizzazione del percorso della "Via Spluga" (Strada Carlo Donegani, 1818 - 1822) e del "Sentiero Cardinello" (1714) nel tratto tra San Giacomo e Filippo - Campodolcino - Madesimo, con sistemi di trasmissione wireless e lettura QR Code.

La terza azione consiste nell'animazione di Punti d'Interesse con esperienze di fruizione immersiva di Realtà Aumentata e utilizzo di podcast (storytelling, aneddoti, leggende, usi, costumi, mestieri della valle) per un pubblico diversificato di residenti, turisti, studenti, giovani.

I risultati del progetto potranno essere fruiti grazie all'utilizzo di una WebApp attivabile dallo smartphone dei visitatori.

ICC

AR Tour S.r.l.

www.ar-tour.it

Istituto culturale

Ecomuseo Vallespluga (SO)

www.ecomuseovallespluga.it/



DIGICULT | Cultura e tradizione dalle Terre Alte alla città: il rilancio digitale dell'Ecomuseo dell'Appennino Lombardo Il Grano in erba mediante la valorizzazione del suo patrimonio culturale.

Il progetto prevede la realizzazione di una web app ottimizzata sia per dispositivi desktop (pc e notebook) che per dispositivi mobile (smartphone e tablet) e sarà composta da due sezioni principali. La prima sezione è dedicata alla divulgazione e promozione culturale delle tradizioni che da secoli caratterizzano il territorio dell'Ecomuseo dell'Appennino Lombardo, prima tra tutte la musica delle quattro province, fruibile attraverso una guida culturale basata sull'intelligenza artificiale e spazi personalizzati di realtà virtuale, che rappresenteranno i territori dell'ecomuseo.

La seconda sezione della piattaforma riguarda la promozione turistica dell'Ecomuseo con pagine tematiche di approfondimento e una seconda guida virtuale, anch'essa costruita integrando l'intelligenza artificiale, che permetterà di scoprire l'offerta turistica del territorio, prenotare e acquistare servizi alberghieri-turistici, prodotti locali e biglietti per concerti, mostre ed eventi culturali.

ICC

Univerlab S.r.l.

www.univerlab.it

Istituto culturale

Ecomuseo dell'Appennino Lombardo "Il grano in erba" (PV)

www.visitpavia.com/it/turismo-a-pavia/oltrepo-pavese/ecomuseo-dellappennino-lombardo-il-grano-erba



Aironi tra castelli, risaie, abbazie: storytelling polisemico per ridefinire i modelli di gestione, offerta e promozione dell'Ecomuseo del Paesaggio Lomellino

Il progetto dota l'Ecomuseo del Paesaggio Lomellina di strumenti innovativi per presentare il territorio, organizzarne la visita, favorirne la conoscenza da remoto, invitare chi lo vive ad arricchirne la "collezione": dalla creazione del personaggio "airone", che fisicamente si collocherà onsite come totem multimediale per condurre alla scoperta di nuovi itinerari sul territorio (anche grazie a visori MetaQuest 2), alla rilevazione di espressioni della cultura immateriale (con produzione di nuovi contenuti e riorganizzazione di quelli già in possesso dell'Ecomuseo), sino alla produzione di una nuova piattaforma di crowdsourcing che sottenderà tutta l'opera di catalogazione e digitalizzazione, accanto a quella di raccolta partecipata con scuole e cittadinanza,

ICC

Il Quattro Srls

www.ilquattro.it

AWM Solutions S.r.l.

www.awmsolutions.it

Istituto culturale

Ecomuseo del Paesaggio Lomellina (PV)

www.ecomuseopaesaggiolomellino.it



Ecosistema digitale Martesana: tra memoria, innovazione e sostenibilità

Il progetto dedicato all'ecomuseo Martesana prevede la realizzazione di una piattaforma web multilingua arricchita da video 360, per offrire un'esperienza online informativa ed immersiva con tecnologia brevettata per persone con diverse abilità; di una web app con realtà aumentata (AR), che aggiunge elementi visivi all'esperienza reale attraverso oggetti 3D interattivi; podcast che trasmettono aneddoti sull'identità territoriale e gastronomica della Martesana e un archivio digitale online, per conservare la memoria e trasmettere il patrimonio culturale nel tempo.

La digitalizzazione, l'accessibilità dei contenuti e l'introduzione della tecnologia di realtà aumentata e dei video 360, rappresentano una novità nell'ambito di riferimento. La tecnologia scelta, per tutte le tipologie di esperienze, risulta essere caratterizzata da un alto grado di accessibilità. Tutti i prodotti digitali avranno un impatto ambientale zero e potranno essere facilmente aggiornati dall'Ecomuseo per garantire continuità al progetto. Il mantenimento è estremamente "leggero" e sostenibile per una realtà a base volontaristica come quella dell'Ecomuseo. La scelta di una web app riduce ulteriormente l'impatto ambientale, poiché non prevede l'acquisto di hardware.

ICC

AT Media S.r.l.

www.at-media.it

Istituto culturale

Ecomuseo della Martesana (MI)

www.ecomuseomartesana.it



Valigia degli antichi mestieri

Il progetto prevede la progettazione e la realizzazione di un kit fisico multimediale, trasportabile sia da un luogo all'altro sul territorio dell'Ecomuseo della Valvestino, che in altre destinazioni extra-locali, quali, convegni, fiere, ecc. La "Valigia" consiste in un cofanetto mobile contenente 12 dispositivi personali indossabili, ciascuno composto da: visore interattivo, cuffia a trasmissione ossea e strumentazione interfaccia utente.

Il dispositivo mobile permette infatti un uso flessibile, in contesti diversi e alternativi (scuola, RSA, centro anziani, centro estivo, sede ecomuseale, convegni, ecc.), in un'ottica di edutainment arricchente e formativo, trasversale alle generazioni.

L'allestimento audio-visuale e spaziale che viene a tal fine riprodotto con la tecnologia della "Valigia" riproduce scenari di attività umane che nel passato hanno utilizzato le risorse locali e plasmato il paesaggio, così come ancora oggi lo vediamo, creando un 'lasciapassare' fra passato e presente che incentiva curiosità, interesse e desiderio di approfondimento. Poiché la tecnologia dei dispositivi contenuti nella "Valigia" è pionieristica e ancora poco soggetta alla obsolescenza programmata, prevediamo che i contenuti riprodotti possano variare nel corso del tempo, senza che essa subisca variazioni. Dal punto di vista dei contenuti, il progetto realizza 5 esperienze originali sensoriali immersive 360°.

ICC

J'ECO S.r.l.

www.jecoguides.it/it/home-it

Istituto culturale

Ecomuseo della Valvestino - Consorzio Forestale Terra tra i due Laghi (BS)

www.ecomuseodellavalvestino.it



Ecomuseo e terre d'acqua. La porta sul paesaggio

Il progetto prevede la realizzazione di un video documentario di osservazione con qualità etnografiche, per raccontare i luoghi e le comunità, dedicato alla conoscenza del paesaggio delle acque con un approfondimento dedicato all'idrofemminismo, per una rinnovata narrazione dell'Ecomuseo.

Un'applicazione di Realtà Virtuale permetterà la fruizione di alcune sale dell'impianto idrovoro di San Matteo delle Chiaviche per restituirne la complessità sia dal punto di vista ingegneristico della funzione idraulica sia dal punto di vista architettonico.

Verrà introdotto un percorso partecipativo dell'ecomuseo improntato a criteri di integrazione territoriale, finalizzato a promuovere discussione e confronto rivolto alle comunità locali per sviluppare capacità di lettura e interpretazione dei valori territoriali per costruire una Mappa di comunità.

Il sito web dell'Ecomuseo diventerà interattivo ovvero dotato di elementi dinamici e animati che renderanno la navigazione più coinvolgente e stimolante l'ambiente e paesaggio delle acque e della bonifica.

Una mappa GIS interattiva (integrata al sito web) conetterà l'Ecomuseo al paesaggio della bonifica e alle questioni della gestione delle acque.

ICC

Centro Itard Lombardia S.r.l.

www.itard.it/

LWT3 S.R.L

www.lwt3.com/

Istituto culturale

Ecomuseo "Terre d'acqua fra Oglio e Po" (MN)

www.ecomuseoterredacqua.it



Identità fluenti. Dalle mappe di Comunità al turismo interattivo nell'Ecomuseo Adda di Leonardo

Il progetto prevede la realizzazione di una mappa di comunità, creata seguendo metodi scientifici e criteri culturali e sociologici sfruttando la tecnologia per estendere virtualmente all'infinito lo spazio di dettaglio e approfondimento.

Grazie al coinvolgimento delle comunità dei 9 Comuni dell'Ecomuseo, si avrà la possibilità di raccogliere molti più contenuti per ogni punto di interesse e di inserirli in un database che li elaborerà e li presenterà in modo dinamico e interattivo, adattandoli agli interessi e alle esigenze dei target. Con la collaborazione di sociologi, mediatori culturali, associazioni, saranno raccolte informazioni e suggestioni dei cittadini in merito al patrimonio comune, beni storico-artistici, paesaggistici, memorie ed eventi, segni di un'identità collettiva.

Con il contributo di redattori e di un illustratore il materiale raccolto sarà restituito in chiave testuale e grafica per la produzione della mappa di comunità.

Nell'ottica di una strategia omnichannel la mappa di comunità avrà molteplici forme di output digitali - totem interattivi, app, sito web, canali social - e analogici -mappe cartacee/totem pvc. Verrà elaborato un software con caratteristiche di Intelligenza artificiale e algoritmi machine learning per garantire la possibilità di evidenziare e far incontrare la complessa e multiforme offerta dell'Ecomuseo con i differenti profili dei visitatori.

ICC

Garden 65 S.r.l.

Istituto culturale

Ecomuseo Adda di Leonardo (MI)

www.ecomuseoaddadileonardo.it

