

Un progetto di:



# InnovaCultura

## Gli esiti del Bando

### *Ambito A*

## Musei e sistemi museali riconosciuti



Con il supporto di:

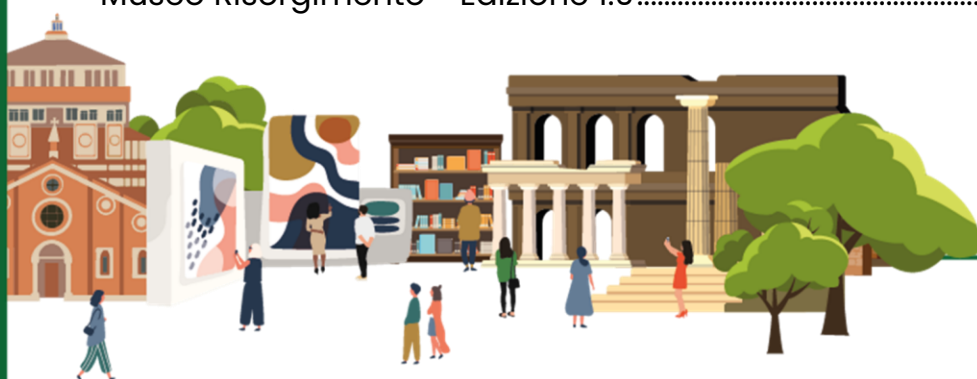


Con il coinvolgimento di:



## Sommario | **Ambito Musei e sistemi museali riconosciuti**

City Escape Lombardia.....	2
Culture Sounds .....	3
Risorgimento VR Experience.....	4
Astratto Digitale .....	5
Uncharted Horizons Esplorazioni Audiovisive.....	6
I suoni della montagna: l'archivio che ascolta .....	7
MELA Project (Musei Educativi Ludici e Accessibili) .....	8
“DIDA”   Assistente digitale ed AI per la traduzione automatica di didascalie e l'aggiunta di informazioni personalizzate per segmento di pubblico e multimediali sulle opere nell'ottica dell'accessibilità allargata .....	9
GAMeC InnovaArte.....	10
AvaDa.....	11
NavigArt.....	12
Talking dreams   Tecnica olografica e intelligenza artificiale per raccontare la storia del cinema.....	13
ADI - Indoor Real time Location System .....	14
Insight - Heritage accessible for all.....	15
Artplace 3D: l'app per il Museo Mangini Bonomi per un'esperienza di visita a tre dimensioni .....	16
Sala Immersiva nuovo Museo Diocesano Adriano Bernareggi .....	17
La piattaforma cloud interattiva-immersiva per lo storytelling culturale .....	18
MuseoInteract - Valsanagra: un'esperienza immersiva tra cultura e natura...	19
Heritage Horizons+ .....	20
Museo Risorgimento - Edizione 1.0.....	21



### **City Escape Lombardia**

Il progetto City Escape Lombardia (CEL) intende sviluppare sei City Escape in collaborazione con diversi istituti culturali in Lombardia. Le city escape sono un modello innovativo di fruizione dei beni culturali, che aggiunge una dimensione immersiva alla classica esperienza di visita, una meta-narrazione che porta a visitare un luogo di cultura risolvendo degli enigmi lungo il percorso, interagendo attraverso il proprio smartphone con la piattaforma interattiva di Garipalli e dialogando attivamente in una simulazione digitale con personaggi storici realmente esistiti. L'obiettivo è rendere la cultura un'esperienza di intrattenimento e di scoperta partecipativa, condivisibile e integrata. Una modalità ibrida tra digitale e contenuti reali pensata per cogliere tutte le opportunità offerte da entrambi le dimensioni, l'efficienza del digitale, ma anche l'emozione di avviare un'avventura aprendo una busta misteriosa.

#### **ICC**

Garipalli S.r.l.

[www.garipalli.com](http://www.garipalli.com)

#### **Istituto culturale**

Museo Civico di Scienze Naturali Enrico Caffi (BG)

[www.museoscienzebergamo.it](http://www.museoscienzebergamo.it)

Civico Museo Archeologico di Bergamo (BG)

[www.museoarcheologicobergamo.it](http://www.museoarcheologicobergamo.it)

Fondazione Bagatti Valsecchi Onlus (MI)

[museobagattivalsecchi.org/it/fondazione](http://museobagattivalsecchi.org/it/fondazione)

Museo Archeologico San Lorenzo di Cremona (CR)

[musei.comune.cremona.it/it/musei/museo-archeologico](http://musei.comune.cremona.it/it/musei/museo-archeologico)

Museo Civico Ala Ponzone di Cremona (CR)

[musei.comune.cremona.it/it/musei/museo-civico-ala-ponzone](http://musei.comune.cremona.it/it/musei/museo-civico-ala-ponzone)

MUSA - Museo di Salò (BS)

[www.museodisalo.it/](http://www.museodisalo.it/)



### **Culture Sounds**

Culture Sounds è il potere evocativo del suono al servizio della cultura e dell'arte. Tre i luoghi della cultura coinvolti: il Museo Louis Braille di Milano, il Museo Diocesano di Brescia e il Museo della Ceramica G. Gianetti di Saronno. Il progetto risponde a bisogni specifici dei tre luoghi, a partire dalla creazione di contenuti sonori originali e multilingue concepiti su misura per punti di interesse specifici e la creazione di percorsi di visita differenziati, accessibili per tutti i tipi di pubblico e in particolare per persone ipovedenti.

L'esperienza di visita avviene tramite percorsi multisensoriali "a orecchie aperte" grazie al suono immersivo in conduzione ossea: un'esperienza estetica che favorisce relazioni di ascolto, apprendimento e condivisione.

I contenuti sono concepiti per punti di interesse specifici: voci, sound design e musiche sono accessibili tramite applicazione web e ottimizzati per la fruizione in conduzione ossea tramite tecnologie avanzate di elaborazione del suono e machine learning. Culture Sounds mira, inoltre, a incrementare le risorse finanziarie e la visibilità dei luoghi della cultura tramite l'elaborazione di progetti curatoriali che, sfruttando i contenuti creati, incontrino l'esigenza comunicativa di aziende disposte a finanziare le attività delle istituzioni culturali coinvolte.

### **ICC**

Mezzoforte Società Cooperativa [mezzoforte.design](http://mezzoforte.design)

Innextart S.r.l. [www.innextart.com](http://www.innextart.com)

### **Istituto culturale**

Museo Louis Braille (MI)

[www.istciechimilano.it/index.php/museo-braille](http://www.istciechimilano.it/index.php/museo-braille)

Museo Diocesano di Brescia (BS)

[www.museodiocesano.brescia.it](http://www.museodiocesano.brescia.it)

Museo della Ceramica G. Gianetti (Saronno - VA)

[www.museogianetti.it](http://www.museogianetti.it)



### **Risorgimento VR Experience**

Il progetto prevede una narrazione immersiva per la valorizzazione delle collezioni del Museo del Risorgimento – Leonessa d'Italia, riaperto nel 2023 dopo otto anni di chiusura. Il Museo verrà dotato di 4 esperienze di Virtual Reality fruibili on site attraverso i visori VR (Pico G3).

I partecipanti avranno l'opportunità di immergersi in un viaggio nel tempo innovativo ed emozionale, esplorando il contesto storico del Risorgimento e rivivendo le storie di eroi ed eventi che hanno plasmato l'Italia moderna.

La narrazione sarà affidata ai protagonisti delle vicende risorgimentali, sia femminili che maschili, come il patriota Tito Speri, che racconteranno il periodo con uno storytelling immersivo ricco di dettagli storici accurati e aneddoti affascinanti.

La narrazione per i teenager sarà affidata a un character realizzato ad hoc per il progetto dalla scrittrice di libri per ragazzi, ideatrice di Geronimo Stilton, Elisabetta Dami: l'intraprendente leonessa Lea, un affettuoso omaggio a Brescia, offrirà contenuti efficaci per la loro crescita culturale.

#### **ICC**

Way S.r.l.

[www.wayexperience.it](http://www.wayexperience.it)

#### **Istituto culturale**

Fondazione Brescia Musei (BS)

[www.bresciamusei.com](http://www.bresciamusei.com)



### **Astratto Digitale**

Con il progetto Astratto Digitale, MA\*GA - Museo d'Arte Gallarate - intende valorizzare una specifica sezione della propria collezione e inserire nella sua offerta tre nuovi format per avvicinare l'arte e gli artisti al pubblico e offrire nuovi punti di accesso alla sua collezione.

I contenuti -che saranno declinati all'interno di podcast, video e una digital library mobile sono riferiti al nucleo di opere dell'astrattismo italiano, andando a valorizzare una delle più rilevanti collezioni in Lombardia e in Italia di opere e documenti storici per l'arte italiana del Secondo dopoguerra.

Il museo conserva infatti ben duecento opere di artisti afferenti al M.A.C. (Movimento per l'Arte Concreta) fino ai giorni nostri e un archivio storico unico nel suo genere, creato nel 1984 in occasione della prima mostra storica dedicata al movimento e curata da Luciano Caramel.

#### **ICC**

Craon S.r.l.

[www.craon.it](http://www.craon.it)

Storyville S.r.l.

[www.storyville.it](http://www.storyville.it)

#### **Istituto culturale**

MUSEO MA\*GA (Gallarate - VA)

[www.museomaga.it](http://www.museomaga.it)



### **Uncharted Horizons Esplorazioni Audiovisive**

Uncharted Horizons Audiovisual Explorations consiste nella produzione di opere audiovisive immersive da fruire negli spazi museali del MEET Digital Culture Center. Una serie di eventi multimediali, che coniugano arte digitale, grafica e musica elettronica contemporanea, in un formato originale.

L'obiettivo è trasformare forme tradizionali di fruizione in un'esperienza multidimensionale e sinestetica proiettate nella sala del MEET Theatre; ampliare i confini dell'arte visiva e sonora, offrendo al pubblico esperienze sensoriali completamente nuove, in accordo con quanto sta accadendo in molte metropoli mondiali, dove il trend dell'immersività è ormai consolidato.

Ogni opera fonderà componenti audio e visive in modo nuovo, sfruttando il potenziale tecnologico già esistente nel MEET Theatre, ovvero la possibilità di proiettare su 3 pareti

#### **ICC**

Cardillo Danilo

[www.basemental.it](http://www.basemental.it)

#### **Istituto Culturale**

MEET Digital Communication Srl Impresa Sociale (MI)

[www.meetcenter.it/it](http://www.meetcenter.it/it)



### **I suoni della montagna: l'archivio che ascolta**

L'obiettivo del progetto è creare presso il Museo Civico di Storia Naturale di Morbegno, un archivio sonoro e delle memorie naturalistiche che rifletta il legame dell'uomo con l'ambiente naturale della montagna lombarda.

La documentazione audio verrà realizzata lavorando su due ambiti di indagine: i suoni della natura e il paesaggio sonoro dell'ambiente montano; le testimonianze vocali di chi lavora e frequenta il territorio naturale. Il primo, attraverso sessioni di registrazione sul campo; il secondo, coinvolgendo personalità locali quali guardie forestali e ecologiche, ricercatori e altri lavoratori della montagna, che condividano le loro esperienze di vita in mezzo alla natura, creando uno "storytelling naturalistico".

L'archivio così creato rimarrà consultabile grazie ad una serie di tecnologie innovative per il museo. Previsto, inoltre, un ciclo di quattro performance a cadenza stagionale che verranno organizzate invitando un artista, ogni volta diverso, chiamato ad ascoltare e rielaborare le registrazioni effettuate nei tre mesi precedenti, per la creazione di un prodotto artistico nuovo e site specific..

#### **ICC**

Associazione Buji

[www.buji.it](http://www.buji.it)

#### **Istituto culturale**

Museo Civico di Storia Naturale di Morbegno (SO)

[www.museostorianaturale.it](http://www.museostorianaturale.it)



### **MELA Project (Musei Educativi Ludici e Accessibili)**

MELA Project realizza un intervento innovativo in collaborazione con il Civico Museo Archeologico e Diffuso di Angera (VA), per potenziare l'ecosistema culturale e turistico del territorio e consolidare il ruolo sociale di raccordo intergenerazionale del museo stesso.

L'intervento prevede l'attivazione e test, sul caso di studio angerese, di un set di pratiche e strumenti interdisciplinari coordinati che possano essere estesi ad altre realtà museali.

Verrà prodotto un "kit artistico" volto a innovare i contenuti del museo offrendo esperienze formative, ludiche e divulgative, sia nel museo stesso che agilmente sul territorio che conterrà: 7 opere "phygital" in realtà aumentata per esplorare il museo anche da remoto; 10 narrazioni audio in lingua italiana; 4 serious game pratici/creativi per laboratori/esperienze didattiche destinati a pubblici differenti; materiali di studio, aneddoti, imprevisti e approfondimenti digitali.

#### **ICC**

Bepart Società Cooperativa Impresa Sociale

[www.bepart.net/it/](http://www.bepart.net/it/)

Laboradio s.r.l.

[www.laboradio.it](http://www.laboradio.it)

#### **Istituto culturale**

Comune di Angera - Civico Museo Archeologico (VA)



### **“DIDA” | Assistente digitale ed AI per la traduzione automatica di didascalie e l’aggiunta di informazioni personalizzate per segmento di pubblico e multimediali sulle opere nell’ottica dell’accessibilità allargata**

DIDA è un assistente digitale, fruibile su smartphone, per la lettura automatica di didascalie museali nella lingua del visitatore. Si scarica velocemente tramite codice QR, consente di inquadrare la didascalia relativa all’opera, scattare la foto e in pochi secondi ottenere la traduzione. Consente anche di avere informazioni aggiuntive e personalizzate sull’opera.

Gli operatori museali hanno a disposizione un sistema di gestione che consente di mettere in opera DIDA in modo semplice e veloce (con importazione didascalie e traduzioni automatiche), integrato con sistemi di intelligenza artificiale che consentono la produzione semi-automatica e la personalizzazione di contenuti, mirata ai diversi segmenti di pubblico.

Con DIDA il museo avrà una guida multimediale che amplierà l’accessibilità del luogo della cultura quanto a inclusione linguistica, superamento problemi di connettività, comunicazione adattiva per segmento di pubblico e disabilità.

#### **ICC**

Gestione Multiservizi S.r.l. (AudioGuide®)

[www.audioguide.it](http://www.audioguide.it)

#### **Istituto culturale**

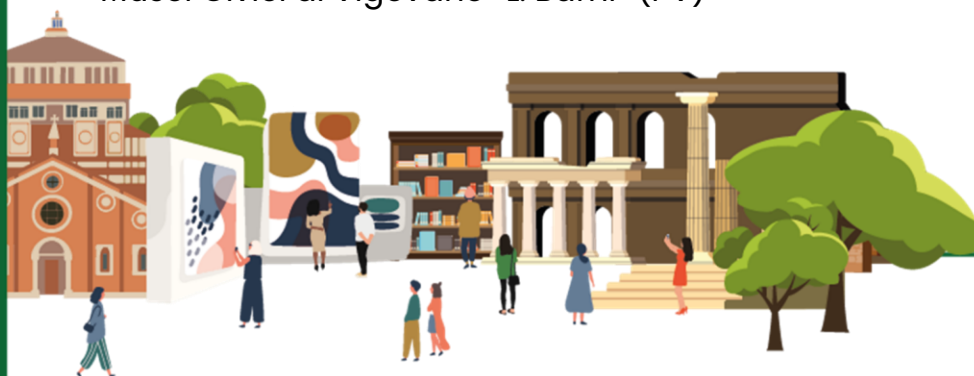
Museo della Valle - Fondazione Polli Stoppani Onlus (BG)

[www.museodellavalle.it](http://www.museodellavalle.it)

MVSA - Museo Valtellinese di Storia ed Arte Comune di Sondrio (SO)

[www.visitasondrio.it/site/home/vivi/mvsa.html](http://www.visitasondrio.it/site/home/vivi/mvsa.html)

Musei Civici di Vigevano “L. Barni” (PV)



### **GAMeC InnovaArte**

Il progetto “GAMeC InnovaArte” è finalizzato alla progettazione, sviluppo e avviamento della piattaforma informativa multimediale della Galleria d’Arte Moderna e Contemporanea di Bergamo (GAMeC).

La piattaforma, in ambiente cloud, è da un lato strumento innovativo “interno”, pensato per risolvere le esigenze organizzative, amministrative, logistiche ed operative; dall’altra, strumento “esterno”, capace di veicolare al pubblico il contenuto informativo del patrimonio artistico e culturale secondo modalità nuove, coinvolgenti ed immersive.

Il Progetto verrà sviluppato in modo da consentire la catalogazione e la narrazione delle singole opere d’arte secondo tre diversi livelli di approfondimento: - visitor (contenuti base dedicati agli amanti dell’arte e al più vasto pubblico) - professional (contenuti avanzati dedicati agli esperti, agli studiosi, ai docenti, ai curatori, etc.) - kids (contenuti educativi e narrazioni capaci di catturare l’attenzione dei più piccoli).

### **ICC**

Hidonix S.r.l.

[www.it.hidonix.com](http://www.it.hidonix.com)

### **Istituto culturale**

GAMEC - Galleria Arte Moderna e Contemporanea di Bergamo (BG)

[www.gamec.it](http://www.gamec.it)



### **AvaDa**

Il Progetto AvaDa prevede la creazione di un avatar iperrealistico di Gabriele D'Annunzio, rappresentando anche un'avanguardia nel campo dell'interazione digitale e della conservazione culturale. L'avatar di d'Annunzio sarà così realistico da sembrare che il poeta sia stato riportato alla vita per un istante magico. Attraverso tecnologie avanzate di sintesi vocale, il progetto prevede la ricostruzione della voce di D'Annunzio, permettendogli di narrare le sue storie, discutere le sue opere e di rispondere a domande specifiche, offrendo ai visitatori una forma d'interazione mai vista prima.

L'avatar sarà programmato per interagire con i visitatori, fornendo informazioni dettagliate e rispondendo a domande specifiche sulle opere e sulla vita di D'Annunzio, arricchendo così l'esperienza educativa dei visitatori. L'integrazione dell'intelligenza artificiale generativa consentirà all'avatar di apprendere e adattarsi, offrendo un'esperienza sempre più ricca e personalizzata ai visitatori.

### **ICC**

Dexa S.r.l.

[www.dexanet.com](http://www.dexanet.com)

### **Istituto culturale**

Fondazione Il Vittoriale degli Italiani (BS)

[www.vittoriale.it](http://www.vittoriale.it)



### **NavigArt**

Il progetto NavigArt si pone la finalità di sviluppare soluzioni innovative con l'intento di migliorare il livello di fruizione dei beni culturali per persone non vedenti e ipovedenti, promuovendo in modo attivo l'inclusione, l'accessibilità e la fruizione multisensoriale.

L'obiettivo è quello di sviluppare un'applicazione che, attraverso una rete di sensori dislocati all'interno del museo, possa guidare le persone ipovedenti e non vedenti nel loro percorso tra le diverse stanze, fornendo informazioni su ostacoli, uscite di sicurezza, ascensori, e narrerà le opere d'arte presenti in ogni sala.

Alcuni totem aptici saranno posizionati all'interno dei musei, in punti chiave indicati nell'app, permettendo di amplificare le sensazioni visive con quelle tattili.

### **ICC**

Tmp Group S.P.A.

[www.tmpgroup.it/](http://www.tmpgroup.it/)

### **Istituto culturale**

Civiche Raccolte d'Arte di Palazzo Marliani Cicogna (Busto Arsizio – VA)

[www.comune.bustoarsizio.va.it/index.php/vivere-busto/civiche-e-raccolte-d-arte/palazzo-marliani-cicogna](http://www.comune.bustoarsizio.va.it/index.php/vivere-busto/civiche-e-raccolte-d-arte/palazzo-marliani-cicogna)

Museo del Tessile e della Tradizione Industriale di Busto Arsizio (VA)

[www.comune.bustoarsizio.va.it/index.php/aree-tematiche/cultura/museo-del-tessile](http://www.comune.bustoarsizio.va.it/index.php/aree-tematiche/cultura/museo-del-tessile)



### **Talking dreams | Tecnica olografica e intelligenza artificiale per raccontare la storia del cinema**

Il progetto prevede la realizzazione di un prototipo tecnologico di macchina olografica interattiva per il MIC-Museo Interattivo del Cinema di Milano in grado di riprodurre scene e personaggi ispirati al cinema del passato e del presente, supportato da un sistema esperto di Intelligenza artificiale (IA) istruito e programmato ad hoc per la generazione dei contenuti in tempo reale.

Il prodotto tecnologico ha una duplice funzione: accrescere il tasso esperienziale della visita presso il museo attraverso l'interazione con la macchina olografica; - offrire un'esperienza più ricca e stimolante in virtù delle possibilità offerte dall'IA, in particolare la possibilità di fruire di percorsi museali specifici o attività ludiche e didattiche da proporre all'utente in base alla fascia di età.

La macchina può essere programmata di volta in volta, in maniera versatile e trasversale, con contenuti differenti a seconda delle scelte curatoriali del partner culturale e sarà corredata da un software di sintesi vocale in grado di simulare voci e suoni inerenti la tematica prescelta.

#### **ICC**

Desktopremoto S.r.l.

[www.dkr.srl/](http://www.dkr.srl/)

#### **Istituto culturale**

Fondazione Cineteca Italiana (Milano)

[www.cinetecamilano.it](http://www.cinetecamilano.it)



### **ADI - Indoor Real time Location System**

Il progetto prevede l'attivazione di un Indoor Real-Time Location System funzionale all'erogazione di contenuti immersivi targettizzati. La soluzione consente al visitatore di vivere un'esperienza geolocalizzata ed immersiva veicolando contenuti di prossimità all'interno di un determinato spazio e abilitando servizi di navigazione in luoghi chiusi.

La funzione Indoor Navigation, oltre ad abilitare differenti tipi di contenuti multimediali, permetterà la creazione di percorsi ad hoc che mirano a personalizzare l'offerta di servizi e quindi la user experience degli utenti; servizi di wayfinding - aiutano gli utenti ad orientarsi all'interno dello spazio e a trovare i punti di principale interesse; servizi di accessibilità per aiutare le persone con disabilità nella fruizione dei percorsi e altro.

La soluzione tecnologica sarà di tipo cloud-based. L'erogazione di contenuti personalizzati di tipo audio per gruppi target di visitatori (giovani, soggetti con disabilità cognitive-sensoriali) avverrà tramite l'utilizzo di cuffie a conduzione ossea, scelte per la loro capacità di non limitare l'ascolto spaziale.

#### **ICC**

RNB4CULTURE S.r.l.

[www.rnb4culture.com](http://www.rnb4culture.com)

#### **Istituto culturale**

ADI Design Museum (Milano)

[www.adidesignmuseum.org](http://www.adidesignmuseum.org)



### **Insight - Heritage accessible for all**

Il progetto "Insight - Heritage accessible for all" prevede la digitalizzazione dell'immenso patrimonio artistico di Triennale Milano, costituito da più di 300.000 opere (oggetti, disegni, progetti, fotografie, corrispondenze, libri) relative alle esposizioni realizzate dal 1923 a oggi.

Uno dei tratti distintivi della nuova piattaforma è l'alta accessibilità: attraverso tecnologie assistive basate su algoritmi di Intelligenza Artificiale, gli utenti più fragili (soggetti con disabilità visive, uditive e/o motorie) potranno finalmente esplorare in autonomia un archivio museale digitale.

La piattaforma in via di sviluppo sarà la prima piattaforma museale mobile first in Lombardia, basata su tecnologie avanzate di Intelligenza Artificiale e di Visualizzazione Dati e fondata su filtri di ricerca dinamici. Attraverso l'uso di tecnologie di A.I. (object detection, color detection, image recognition) verranno progettate modalità innovative di ricerca delle opere d'arte rispetto alla classica ricerca archivistica basata su parametri di ricerca statici.

Grazie a un applicativo di Augmented Reality, l'utente potrà vivere un'esperienza altamente interattiva, avendo la possibilità di visualizzare una selezione dei contenuti d'archivio in sovrapposizione allo spazio fisico reale che lo circonda, potendo, ad esempio, visualizzare il magazine storico ricercato sul tavolo della sua scrivania, etc.

#### **ICC**

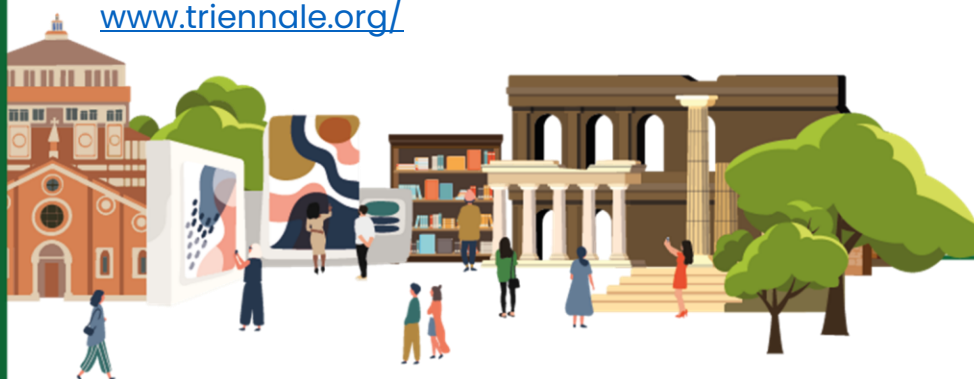
Accurat S.r.l.

[www accurat.it/](http://www accurat.it/)

#### **Istituto culturale**

Triennale di Milano (MI)

[www.triennale.org/](http://www.triennale.org/)



### **Artplace 3D: l'app per il Museo Mangini Bonomi per un'esperienza di visita a tre dimensioni**

Il progetto ha come obiettivo quello di sviluppare una soluzione di digitalizzazione integrata del Museo Mangini Bonomi, attraverso l'utilizzo dell'app Artplace, scaricabile gratuitamente negli Store sia in versione iOS che Android, e l'installazione di dispositivi beacon, con l'obiettivo di offrire nuove modalità di fruizione e nuovi format narrativi delle opere, delle collezioni e delle storie conservate all'interno del Museo. I visitatori saranno guidati nel percorso di visita del Museo, grazie alle informazioni multimediali veicolate dall'applicazione direttamente sui loro smartphone. Tour immersivo in realtà virtuale, riproduzione 3D di manufatti, contenuti audiovisivi di storytelling, fruiti attraverso l'app, favoriranno la più ampia divulgazione del patrimonio e, allo stesso tempo, stimoleranno la riscoperta e l'approfondimento di argomenti e tematiche storiche, sociali e culturali.

I visitatori saranno guidati nel percorso di visita del Museo, attraverso l'installazione di 30 dispositivi beacon indoor e 10 outdoor e le informazioni multimediali veicolate dall'applicazione direttamente sui loro smartphone.

#### **ICC**

Smartfactory S.r.l.

[www.smartfactorylab.com/](http://www.smartfactorylab.com/)

#### **Istituto culturale**

Museo Mangini Bonomi (MI)

[www.museomanginibonomi.it](http://www.museomanginibonomi.it)



### **Sala Immersiva nuovo Museo Diocesano Adriano Bernareggi**

In una sala dedicata del nuovo Museo Diocesano verrà allestito uno spazio multimediale e interattivo, dove il visitatore potrà scoprire la storia complessa e unica di piazza Duomo, in Bergamo Alta. L'esperienza illustrerà al pubblico, con un linguaggio coinvolgente e multisensoriale, la stratificazione architettonica e monumentale della Piazza lungo i secoli.

Il racconto sarà sviluppato partendo da una selezione di contenuti scelti da un gruppo di lavoro comprendente differenti professionalità (storici specialisti dei periodi trattati, responsabili dell'archivio storico-artistico del Museo e progettisti). La storia della Piazza verrà raccontata attraverso tre chiavi di lettura: l'architettura - costruzione ed evoluzione dei differenti edifici che si affacciano alla piazza; i personaggi - artisti e competenze: protagonisti del suo sviluppo architettonico, artistico e culturale; le opere d'arte che l'hanno impreziosita e resa unica.

L'approfondimento verrà scandito da una "macchina del tempo" che ricostruirà lo sfondo storico proiettando immagini e testi di ciascun tema. Per ottenere un'esperienza di immersione realistica, le pareti e il soffitto della Sala saranno attrezzate con proiezioni, illuminazione, diffusione audio e allestimenti scenografici per gruppi di 10-20 visitatori.

#### **ICC**

Leftloft S.p.A.

[www.leftloft.com](http://www.leftloft.com)

#### **Istituto culturale**

Museo Diocesano Adriano Bernareggi (Bergamo)

[www.fondazionebernareggi.it/](http://www.fondazionebernareggi.it/)



### **La piattaforma cloud interattiva-immersiva per lo storytelling culturale**

Il cuore del progetto prevede lo sviluppo di un'unica web app, disponibile in italiano e inglese, in cui la sintesi tra contenuti multimediali ad altissima risoluzione e un insieme di funzionalità interattive favorisca un apprezzamento e una comprensione della cultura più profondi e che serva come catalizzatore per l'interconnessione culturale tra i Luoghi e per l'attrazione di pubblici giovani sempre più estesi.

Parallelamente si prevede la digitalizzazione ad altissima risoluzione delle opere d'arte (laddove sia utile alla buona riuscita del progetto) e la creazione di spazi immersivi-interattivi per un'esperienza di visita ancora più coinvolgente.

Centrica Immersive, la soluzione immersiva-interattiva, si basa sull'installazione di sofisticati schermi touch in un'area del Luogo rilevante per il percorso di visita. Infine, si prevede l'integrazione delle collezioni di ciascun Luogo in ArtCentrica EDU, il servizio che Centrica, attraverso la sua startup innovativa ArtCentrica, propone alle scuole su scala globale.

#### **ICC**

Centrica S.r.l.

[www.centrica.it](http://www.centrica.it)

#### **Istituto culturale**

Museo Civico Polironiano (San Benedetto Po - MN)

[www.comune.san-benedetto-po.mn.it/it/page/museo-civico-polironiano](http://www.comune.san-benedetto-po.mn.it/it/page/museo-civico-polironiano)

Museo Archeologico della Valle Sabbia (Gavardo - BS)

[www.museoarcheologicogavardo.it/](http://www.museoarcheologicogavardo.it/)



### **MuseoInteract – Valsanagra: un’esperienza immersiva tra cultura e natura**

Il progetto ha l’obiettivo di valorizzare l’esperienza personale del visitatore prima, durante e dopo la visita del Museo, creando una continuità tra spazio fisico e digitale e ponendo enfasi sull’interattività e l’accessibilità.

Il cuore del progetto è l’innovativa Gamification Autonoma, un gioco interattivo che offre un’esperienza coinvolgente attraverso missioni culturali emozionanti, per un’esperienza di visita coinvolgente e flessibile che trasforma il Museo in un luogo interattivo.

Il progetto include anche la creazione di un ambiente digitale in chiave interattiva che guiderà gli utenti attraverso un percorso basato sulle loro preferenze, creando aspettativa ed interesse per la visita in loco. Il sito web permetterà di esplorare virtualmente gli spazi del Museo, attraverso video a 360° delle aree e schede interattive di approfondimento

#### **ICC**

Comcept S.r.l.

[www.comcept.it/](http://www.comcept.it/)

#### **Istituto culturale**

Museo Etnografico e Naturalistico Val Sanagra (Grandola ed Uniti - CO)

[www.museo.valsanagra.it/](http://www.museo.valsanagra.it/)



### **Heritage Horizons+**

Heritage Horizons+ nasce dal successo del progetto AerariumChain realizzato grazie al Bando InnoVaMusei. Il progetto intende sviluppare nuovi strumenti e servizi cloud progettati per essere facilmente accessibili e scalabili su qualsiasi istituzione culturale.

L'obiettivo è facilitare la catalogazione e digitalizzazione 3D del patrimonio e generare contenuti multimediali dei musei per postazioni fuori dai musei stessi, con due applicazioni particolari: Corner MuseOut - installazione touchscreen per scuole, ospedali o comunità (recupero, malati psichici, carceri) e AR MuseOut - realizzazione di esperienza in realtà aumentata per visualizzare alcune opere dei musei nella loro sede iniziale.

Inoltre, è prevista l'accessibilità al sistema automatico per la realizzazione di stampe 3D delle opere di cui si ha la digitalizzazione in scale e/o materiali idonei per la realizzazione/ampliamento di percorsi tattili nei musei.

### **ICC**

Werea S.r.l.

[www.wiredenterprise.eu](http://www.wiredenterprise.eu)

### **Istituto culturale**

Museo Diocesano F. Gonzaga (Mantova)

[www.museofrancescogonzaga.it/it](http://www.museofrancescogonzaga.it/it)

Fondazione Dario Mellone (Busto Garolfo – MI)



### **Museo Risorgimento – Edizione 1.0**

Il progetto “Museo Risorgimento – Edizione 1.0” nasce dall’esigenza di rendere nuovamente accessibile al pubblico il patrimonio museale e documentario dell’ex Museo del Risorgimento di Mantova, chiuso alla fine degli anni Ottanta.

In assenza di un luogo fisico, il progetto intende porre in rilievo il legame fra la città e le collezioni del Museo: Mantova come museo/archivio diffuso che, attraverso i suoi luoghi, apre mondi di conoscenza che riguardano la storia, e il Museo, con il suo patrimonio culturale e sociale, che non è ancora radicato spazialmente, ma diventa accessibile e aperto.

Il Progetto consiste nella realizzazione di una piattaforma che cataloga, raccoglie e restituisce attraverso percorsi tematici, gli oggetti provenienti dalla collezione del Museo e selezionati per la loro rappresentatività.

La navigazione dei contenuti all’interno della piattaforma è guidata attraverso 5 scrolly-telling (termine anglosassone che unisce lo “storytelling”, la narrazione, con lo “scroll”, il movimento che facciamo quotidianamente sui social media) che consistono in approfondimenti tematici interattivi.

#### **ICC**

Dotdotdot S.r.l.

[www.dotdotdot.it](http://www.dotdotdot.it)

#### **Istituto culturale**

MACA – Mantova Collezioni Antiche (Mantova)

[www.maca.museimantova.it/collezioni-antiche/](http://www.maca.museimantova.it/collezioni-antiche/)

