

Un progetto di:



InnovaCultura Virtual Tour



24 Novembre 2023
10:00-13:00

Con il supporto di:



Con il coinvolgimento di:



Partecipa a InnovaCultura Virtual Tour 24.11.2023

Il Concept

InnovaCultura Virtual Tour è un evento online di 3 ore in cui scoprire i progetti delle **24 Imprese Culturali e Creative (ICC)** selezionate dal programma.

I **Luoghi della Cultura (LdC)** sono invitati in qualità di visitatori a conoscere prodotti e servizi che impiegano la tecnologia per rispondere in modo innovativo ai bisogni esistenti o indagano nuovi trend legati al settore culturale e museale.

L'esperienza è quella di una **mostra interattiva**: un curatore ha selezionato i progetti, divisi in sale tematiche, e i visitatori possono scegliere il percorso che preferiscono, ascoltare i progettisti, consultare i materiali, lasciare un feedback a ogni opera.

Perchè partecipare

È un'occasione unica per indirizzare la progettazione di soluzioni sperimentali e utili ai Luoghi della Cultura, ma anche capire in anticipo le sinergie possibili con chi innova nel campo della cultura.

Il contributo degli esperti di dominio, degli operatori culturali e degli enti museali è indispensabile per validare proposte e modelli di sostenibilità.

Dall'incontro tra ICC e LdC durante il percorso di InnovaCultura nasceranno delle opportunità di finanziamento e sviluppo di nuovi progetti.

Un progetto di:



Realizzato da:



In collaborazione con:



Come funziona

L'Agenda dell'evento

- 10:00 Benvenuto e Saluti Istituzionali.
- 10:15 Presentazione del Virtual Tour: le sale tematiche e i progetti presenti.
- 10:30 Inizio del Tour.
Scelta della sala e primo slot di presentazione progetti.
- 11:00 Cambio Sala e secondo slot di presentazione progetti.
- 11:30 Cambio Sala e terzo slot di presentazione progetti.
- 12:00 Cambio Sala e ultimo slot di presentazione progetti.
- 12:30 Fine Tour Virtuale, feedback e commenti.
- 13:00 Chiusura lavori e saluti.

Le modalità di interazione

Il Tour è un percorso di quattro tappe, e ogni tappa corrisponde a una **Sala Tematica che ospita 4 progetti**.

Una Guida accoglierà i visitatori e introdurrà il tema, invitando le ICC a raccontare, a turno, la propria soluzione.

I visitatori potranno **interagire direttamente con le ICC**, esplorare e approfondire il progetto grazie ai **Materiali di Galleria**, lasciare commenti.

Ogni **30 minuti** i visitatori potranno scegliere una nuova Sala tematica e scoprire altri progetti.

Al termine del Tour sarà chiesto di compilare un breve **feedback form** per le ICC visitate.

Un progetto di:



Realizzato da:



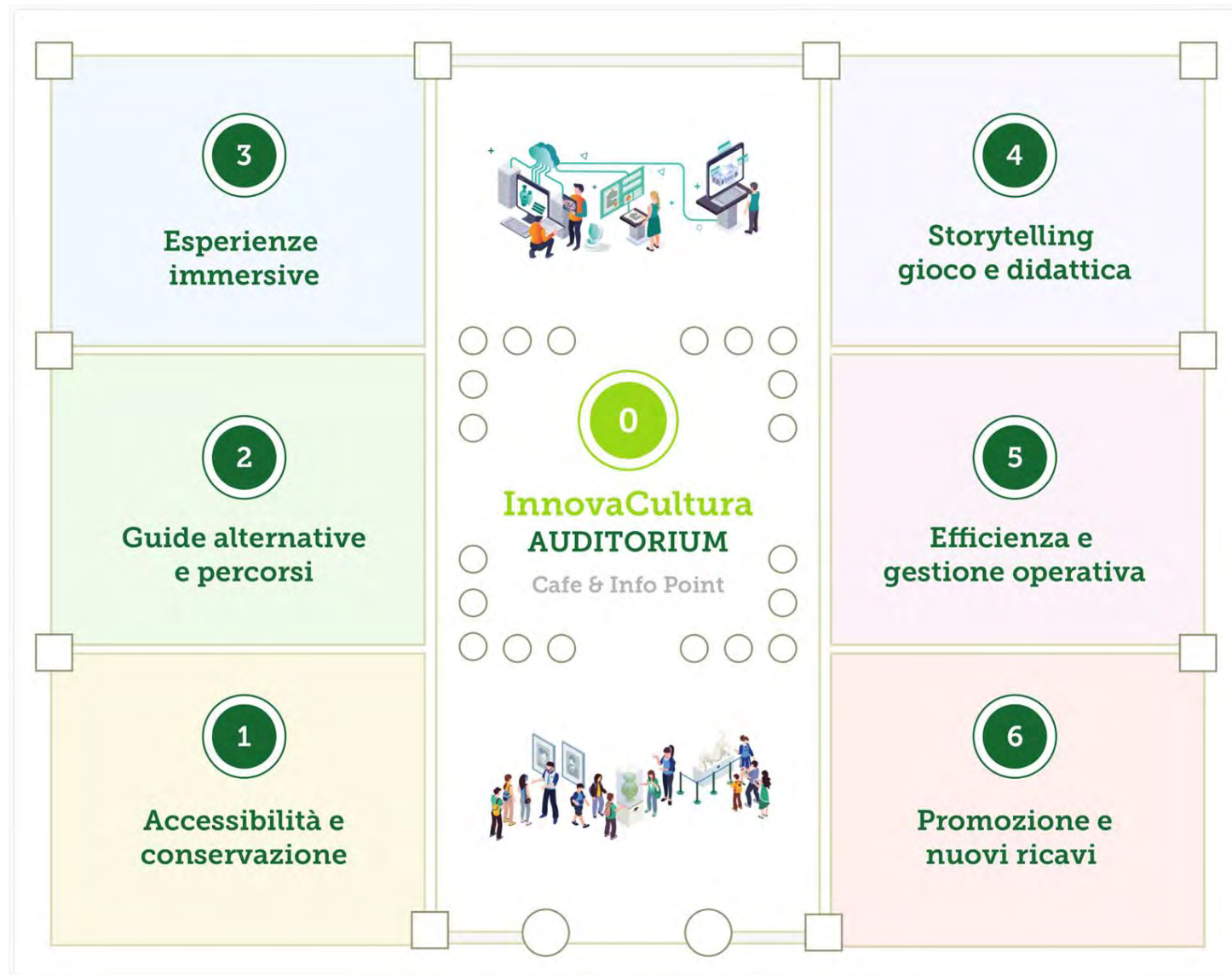
In collaborazione con:



InnovaCultura Virtual Tour

La mappa interattiva

- 0** Inizio e conclusione del Tour
Saluti istituzionali, informazioni e richieste
- 1** Progetti che migliorano l'accessibilità e la conservazione del Patrimonio culturale
- 2** Progetti che propongono nuovi percorsi culturali e guide tecnologiche
- 3** Progetti che ripensano l'esperienza dell'utente grazie a tecnologie immersive
- 4** Progetti che rendono coinvolgente la cultura grazie a logiche di gioco e storytelling
- 5** Progetti e piattaforme che rendono più efficiente la gestione delle operazioni interne
- 6** Progetti che puntano su nuove linee di ricavo, promozione e commercializzazione



Un progetto di:



UNIONCAMERE
LOMBARDIA

Realizzato da:



In collaborazione con:



FONDAZIONE
SOCIAL VENTURE





Un progetto di:



Fondazione
CARIPLO



UNIONCAMERE
LOMBARDIA

InnovaCultura

Le ICC in mostra

Realizzato da:



In collaborazione con:



Le 24 ICC in mostra

1

- ALBA Robot
- Istemi
- Natural Intelligent Technologies
- Book Replacer



2

- Nimrod
- MOMI
- InQuadro
- Amuse



M O M I



3

- Way Experience
- Mezzo Forte
- Particle
- Art Glass



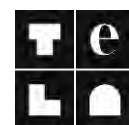
4

- Garipalli
- We Are Muesli
- Centrica
- Haltadefinizione



5

- Hidonix
- TELA
- To Be
- SpeakART



6

- Cinello
- VVITA
- Innexart
- Reasoned Art



Un progetto di:







Realizzato da:



In collaborazione con:



SALA ① Accessibilità e conservazione

	<p>ALBA ROBOT offre una piattaforma di micro-mobilità composta da: un software Fleet Manager e un Autonomous People Mover. Il nostro software Fleet Manager garantisce una gestione efficiente della flotta di people mover, pianificando il percorso all'interno dello spazio culturale. Il people mover a guida autonoma è un sistema di mobilità senza conducente progettato per trasportare i visitatori tra le opere del museo.</p>	2019
	<p>Istemi si occupa di sviluppo di tecnologie diagnostiche per il tramite di algoritmi di AI che consentono di operare con rapidità e su scala predittiva quando e dove necessario. L'attività diagnostica consente un approfondimento di conoscenza sul manufatto in modo da preservarne la fruibilità. Il processo di rilievo, alla base del processo di conoscenza costituisce una libreria di informazioni di carattere scientifico e archeometrico, delle proprietà strutturali e chimico-fisiche dell'opera/monumento.</p>	2008
	<p>NITe offre una soluzione software proprietaria, basata su una tecnologia AI brevettata a livello internazionale, che consente di rendere leggibile, indicizzabile e fruibile il testo contenuto all'interno di collezioni digitali manoscritte di interesse storico. La soluzione consente di conservare e soprattutto valorizzare il patrimonio culturale di enti ed organizzazioni culturali.</p>	2012
	<p>BookReplacer velocizza e semplifica la riassegnazione dei libri inutilizzati nelle biblioteche per generare un risparmio economico e di spazio ed economia oltre ad un arricchimento culturale. Il servizio è già operativo e ha riassegnato oltre 10.000 volumi nelle province di Brescia e Cremona. Cerchiamo risorse per espanderci a livello nazionale e internazionale.</p>	2022

Un progetto di:



Realizzato da:



In collaborazione con:





2PGRECO ha sviluppato **NIMROD**, il primo sistema di traduzione One-to-Many che sfrutta i vantaggi della conduzione ossea per trasmettere agli utenti messaggi vocali tradotti in oltre 100 lingue. Il sistema utilizza algoritmi di deep learning e reti neurali per tradurre messaggi contemporaneamente in più lingue, permettendo ad una guida che parla solo italiano di fare un tour guidato con gruppi di più nazionalità.

2018

M O M I

Momi è una piattaforma cloud SaaS che permette la creazione di guide e percorsi interattivi per luoghi culturali indoor ed outdoor; l'obiettivo di momi non è di essere fornita come whitelabel ma di essere fornita come piattaforma gratuita a tutti i luoghi culturali per educare l'utente ad avere una user experience comune.

2012



L'azienda **InQuadro** offre sistemi integrati di back-end per la configurazione e la gestione semi-automatica di applicazioni cross-platform per il riconoscimento automatico di artefatti sia indoor che outdoor. La tecnologia utilizza sistemi di intelligenza artificiale basati su modelli di visione e di linguaggio per immagini e testi.

1993



Amuseapp è il primo ecosistema culturale italiano e transfrontaliero collegato ad un'unica app altamente tecnologica basata sull'AI e sull'analisi bi data che adotta la filosofia del BYOD al livello 2.0 consentendo ai visitatori di accedere ai dati aggiornati delle istituzioni culturali utilizzando il proprio smartphone e agli enti culturali aderenti alla rete - attualmente oltre 250 - di analizzare gli insights delle visite e rendere i contenuti sempre più specifici ed inclusivi a seconda dei pubblici

2020

Un progetto di:



Realizzato da:



In collaborazione con:





WAY Experience crea, produce e distribuisce progetti culturali innovativi phygital o full digital in Italia e nel mondo. Grazie all'uso delle tecnologie immersive, prima fra tutte la realtà virtuale, vuole trasformare la visita di ogni luogo storico e culturale in uno straordinario viaggio nel tempo.

2019



Mezzo Forte definisce un nuovo modello di esperienza sonora immersiva, di alta qualità e inclusiva. L'obiettivo di Mezzo Forte è portare il suono immersivo ovunque, con un nuovo modo di ascoltare il mondo che ci circonda. La nostra piattaforma AGAMI mira a diventare lo Spotify delle esperienze immersive, collegando luoghi culturali e turistici con i creatori di contenuti e il pubblico.

2021



Particle è una piattaforma B2B2C che offre agli attori culturali una libreria di strumenti digitali di interattività e storytelling volti a creare un livello digitale coinvolgente, complementare o indipendente da una sede fisica, che permetta al pubblico di interagire con la cultura in modo innovativo. Attraverso logiche di monetizzazione, gamification e rilevazione dati Particle offre strumenti per conoscere, ingaggiare, fidelizzare e ampliare il pubblico

2021



ARTglass nasce nel 2013 con un progetto all'avanguardia: arricchire la realtà che ci circonda con esperienze interattive sfruttando le potenzialità della Realtà Aumentata. Nel 2018 siamo sbarcati negli Stati Uniti con la nostra sister company americana ARTglass US. Con più di 100 progetti all'attivo e 3 milioni di utenti oggi Artglass è considerata l'azienda leader nel settore della Realtà Aumentata per il turismo, la cultura e non solo.

2013

Un progetto di:



Realizzato da:



In collaborazione con:



SALA 4 Storytelling, gioco e didattica

	<p>Garipalli realizza esperienze di gioco interattive e itineranti per avvicinare le nuove generazioni alla cultura. Grazie alla loro scalabilità e immediata fruibilità, ogni anno aiutano oltre 15.000 giovani a (ri)scoprire attivamente città, borghi, musei e le loro storie. Grazie ad esse, i luoghi di cultura di tutto il territorio nazionale finalmente si raccontano a cittadini e visitatori.</p>	<p>2022</p>
	<p>We Are Muesli (WAM) si impegna a creare un nuovo genere di intrattenimento che fonde il game design con la valorizzazione del patrimonio culturale. La nostra missione è offrire esperienze intelligenti, immersive e ad alto contenuto narrativo attraverso videogiochi, board, urban ed escape games a tema storico, letterario, artistico e di attualità: gli unici giochi dove storia, arte e cultura non si imparano, ma si vivono.</p>	<p>2018</p>
	<p>Centrica, leader nella digitalizzazione ad altissima risoluzione di opere d'arte e archivi fotografici, offre alle persone la possibilità di vivere straordinarie esperienze di edutainment, dalle mostre immersive&interattive come Renaissance Experience, attraverso la controllata Virtuality, alle esperienze EdTech realizzate dalla startup innovativa ArtCentrica che porta l'arte di musei globali nelle scuole e nelle università, con immagini a GigaPixel</p>	<p>1999</p>
	<p>Haltadefinizione è una tech company specializzata nelle attività di tutela e valorizzazione del patrimonio storico-artistico attraverso la realizzazione di campagne di digitalizzazione in gigapixel, 3D e indagini multispettrali. Haltadefinizione offre anche un servizio di Digital Asset Management per il Cultural Heritage e di produzione di repliche fisiche di oggetti culturali in 3D.</p>	<p>2022</p>

Un progetto di:



Realizzato da:



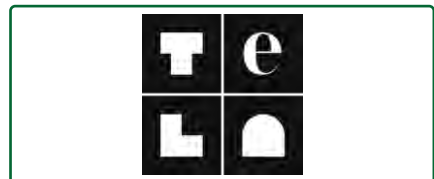
In collaborazione con:





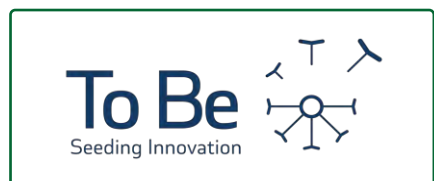
Hidonix offre la soluzione MIT, un servizio SaaS per il settore museale. Con oltre 40 funzionalità, inclusa la navigazione indoor-outdoor senza hardware e la gestione di mostre e cataloghi, miglioriamo l'esperienza del visitatore, connettiamo tra loro siti culturali e apriamo nuove opportunità di monetizzazione per musei ed istituzioni culturali in Italia e Nord America.

2020



Culturatela.com è una piattaforma in cloud (disponibile in modalità Software as a Service) che si rivolge a imprese culturali di qualunque dimensione e permette di creare e gestire in piena autonomia tutti i processi aziendali associati alla vendita dei ticket di ingresso e dei dati su utenti e visitatori.

2018



To Be è una PMI Innovativa che sviluppa soluzioni LiFi sfruttando le potenzialità della luce per connettere cose e persone, soddisfare la crescente domanda di traffico dati e guidare la transizione verso una connessione veloce, sicura e sostenibile. Il LiFi è una tecnologia all'avanguardia che consente la trasmissione di dati attraverso la modulazione della luce LED, capace di abilitare soluzioni che vanno dalla connettività pura senza fili e libera da onde radio al positioning indoor.

2016



SpeakArt è un software tecnologicamente avanzato per la digitalizzazione dei processi legati ai beni da collezione. Il suo sistema integrato si compone di un management system e di un tool dedicato al processo assicurativo, che a breve si integreranno con uno strumento dedicato alla logistica. La nostra soluzione "all in one" diminuisce i tempi di elaborazione dei dati, scambio di informazioni e produzione di output.

2017

Un progetto di:



Realizzato da:



In collaborazione con:



SALA ⑥ Promozione e nuovi ricavi



Cinello ha brevettato a livello internazionale i DAW® (Digital ArtWork). Grazie ad un sistema di crittografia e un software customizzato, questa tecnologia permette di creare serigrafie digitali di capolavori della storia dell'arte, certificate e numerate. La tecnologia è usata anche da artisti contemporanei viventi per la produzione e tutela di opere native digitali. I DAW® possono essere acquistati da collezionisti ed usati per organizzare mostre "impossibili".

2015



VVITA offre ad aziende, enti e istituzioni soluzioni tecnologiche per comprendere e sfruttare il pieno potenziale delle nuove tecnologie. Guidiamo le aziende verso l'esplorazione e la capitalizzazione del mondo Web3, dal cuore della blockchain fino agli orizzonti del metaverso. Offriamo consulenza e soluzioni tailor made, con servizi end-to-end per aziende di ogni dimensione

2021



Innexart offre una piattaforma integrata con tecnologia blockchain che promuove un nuovo sistema di fundraising per musei e fondazioni. La piattaforma consente di connettere privati e aziende che vogliono supportare l'arte e la cultura, con le organizzazioni che detengono patrimoni artistici. Il processo è abilitato dall'acquisizione di un prodotto digitale innovativo chiamato Smartpiece.

2022



Reasoned Art valorizza i monumenti e i beni culturali attraverso l'arte digitale creando esperienze di videomapping ad alto impatto emotivo e commercializzando souvenir digitali certificati da blockchain e NFT al fine di creare un nuovo modello di fundraising per sostenere il mantenimento e restauro del patrimonio artistico.

2021

Un progetto di:



Realizzato da:



In collaborazione con:

