

Smart Cultural Heritage 4All.

CAMPOBASSO

Smart Cultural Heritage 4 All propone una fruizione innovativa di musei, mostre e siti archeologici, attraverso una Applicazione mobile concepita e sviluppata per persone con disabilità visiva, ma che potrà favorire l'accesso ai contenuti culturali di persone con altre forme di disabilità, con limitazioni funzionali o con disturbi specifici di apprendimento (DSA).

Smart Cultural Heritage 4 All intende promuovere una forma di fruizione inclusiva che abbia al centro l'esperienza dell'utente e la sua interazione con l'opera sia sul piano fisico sia su quello intellettuale per tutti i visitatori.

In sintonia con le nuove funzioni delle istituzioni museali, il progetto si propone di ampliare il pubblico di visitatori dei musei fra le persone con limitazioni funzionali, adeguando l'offerta museale alla richiesta di accessibilità ai contenuti e, rispetto al mix del contesto di utilizzo e alla tipologia di utilizzatori (utenti con disabilità), implementando il principio del Universal Design noto come Perceptible Information. Il modello di fruizione che il progetto si propone di realizzare è potenzialmente estendibile ad altre categorie di visitatori (ad es. popolazione anziana) e alla generalità stessa dei visitatori. La sua implementazione, inoltre, richiede



Gruppo fittile con biga e auriga con elmo, trainato da due cavalli al galoppo. Uno dei manufatti che sarà riprodotto in 3D e reso fruibile ai visitatori con disabilità visiva.

interventi minimi sugli allestimenti esistenti. Smart Cultural Heritage 4 All intende sviluppare un App mobile che favorisca l'accesso e la fruizione dei beni culturali alle persone con menomazioni di tipo visivo e intellettuale, sfruttando:

- tutto il potenziale tecnologico connesso all'utilizzo di smartphone (comandi vocali, feedback sonori, lettori di codici a barre specifici, QR code, assistente virtuale collegato a comandi sonori, riproduzione di testi in formato sonoro, lettura di formati speciali, micro geolocalizzazione);
- la profilazione degli utenti;
- la creazione di un modello di accessibilità cognitiva, caratterizzata da contenuti la cui qualità non sia livellata verso il basso, ma ampliata e capace di generare una vera e propria esperienza integrale estendibile a tutti i visitatori.

Il progetto Smart Cultural Heritage 4 All intende rendere facile, "smart" e attraente il momento stesso della fruizione, facendo esplorare al visitatore le opere in maniera interattiva e partecipata. La partecipazione è data da elementi specifici di sviluppo:

- Storytelling: audio guide personalizzate che accompagnano il percorso museale
- Microgeolocalizzazione: guida dell'utente all'opera attraverso tecnologia "Beacon"
- Navigazione dentro l'opera: scoperta dell'opera attraverso un'interfaccia di fruizione avanzata per l'esplorazione dei contenuti ottimizzata per l'esperienza Touch dei device mobili di ultima generazione.

Il risultato atteso è un nuovo modello di applicazione mobile progettato specificatamente per iOS e Android, che consenta un'esperienza di visita guidata interattiva, personalizzata e accattivante. Il visitatore sarà al centro dell'esperienza e sarà accompagnato nell'evento della fruizione attraverso informazioni, spunti e input specifici. Allo stesso tempo, il sistema sarà in grado di riconoscere l'utente registrato e profilato, potrà inviare contenuti o promozioni declinate in base alle sue preferenze e lo inviterà a condividere la propria esperienza sui canali Social.

Date

Kick off del progetto: 1 novembre 2016. Conclusione: 31 ottobre 2017

Stato di fatto

Il progetto è in corso. Si sta ultimando: a) la review della letteratura scientifica nazionale e internazio-

nale sulla fruizione museale da parte degli utenti con disabilità, con riferimento alle disabilità sensoriali e visive; b) una indagine esplorativa sulle best practices esistenti a livello nazionale e internazionale. Inoltre, attualmente si stanno definendo le modalità di scannerizzazione degli oggetti individuati per la realizzazione del prototipo di App.

La comunicazione del finanziamento da parte della Fondazione Banco di Napoli è pervenuta a fine aprile 2016. Il progetto, che originariamente sarebbe dovuto partire a settembre 2016, ha subito un ritardo in fase di avvio dovuto a una ragione estrinseca di natura contingente. E cioè l'avvicendamento nell'arco di 4 mesi di due Segretari del Polo Museale del Molise (da cui dipende il Museo Sannitico di Campobasso). Il progetto è stato sottoposto ad entrambi i Segretari in carica ricevendone completa adesione. la Convenzione attuativa.

Nelle more della nomina del nuovo Segretario, la Convenzione attuativa è stata sottoscritta dal funzionario del Polo Museale con potere di firma, il quale sta prestando la massima collaborazione. Inoltre, ha manifestato l'intenzione a replicare il progetto su altri siti archeologici/musei di pertinenza del Polo Museale del Molise attivando specifiche linee di finanziamento ministeriale.

Investimento

Il progetto è stato finanziato dalla Fondazione Banco di Napoli per un importo di 10mila euro e cofinanziato dall'Università del Molise mediante quota parte stipendiale del personale docente impegnato nella sua esecuzione.

Il progetto sarà realizzato mediante l'azione coordinata di un team di soggetti appartenenti al sistema pubblico (Dipartimento di Scienze Umanistiche, Sociali e della Formazione e Centro Servizi per studenti con disabilità e DSA dell'Università del Molise), al sistema del privato sociale (Coat - Centro Orientamento Ausili Tecnologici Ass. Onlus) e delle imprese innovative (Heritage Srl - start up innovativa a vocazione sociale) con competenze nel campo della ricerca sulla disabilità, della messa a punto di tecnologie per le persone con disabilità, e dell'adattamento dei contenuti alle ICT per la fruizione del patrimonio culturale e tecnico-scientifico.

Partner del Progetto saranno il Polo Museale Regionale del Molise, istituito a seguito del DPCM n. 171 del 29.08.2014, di cui fa parte il Museo Sannitico di Campobasso, e l'Associazione ME.MO Cantieri Culturali, costituita da giovani professionisti della cultura che opera in Molise con l'obiettivo di promuovere in maniera innovativa il patrimonio cultura-

le molisano.

Soggetto proponente

Fabio Ferrucci – Docente ordinario di sociologia dei processi culturali, Università degli Studi del Molise, Dipartimento di Scienze Umanistiche, Sociali e della Formazione.

Autore

Fabio Ferrucci – Docente ordinario di sociologia dei processi culturali, Università degli Studi del Molise, Dipartimento di Scienze Umanistiche, Sociali e della Formazione.

Info

ferrucci@animol.it
TM: 3357128296