

ORGANIZZATO DA:



PRINCIPALE SOSTENITORE:



BENE VAGIENNA

TAVOLA ROTONDA

INTERACTIVE 3D MUSEUM

Sala conferenze BENE Banca
via XX Settembre
Bene Vagienna (CN)

LUNEDI' 6 Maggio 9:00-18:00



PRINCIPALE SOSTENITORE :



ORGANIZZATO DA :



CON IL SUPPORTO DI :



ISTITUTO DI SCIENZA E TECNOLOGIE
DELL'INFORMAZIONE "A. FAEDO"



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI TORINO



POLITECNICO
DI TORINO



POLITECNICO
MILANO 1863



UNIVERSITÀ
POLITECNICA
DELLE MARCHE



UNIVERSITÀ
DEL SALENTO



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SALERNO



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DELL'AQUILA



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI GENOVA

Sheffield
Hallam
University

IAAD.

the Italian
University
for Design



CON IL CONTRIBUTO DI :



CON IL PATROCINIO DI :



PROGRAMMA

Il museo è un organismo che si sta trasformando digitalmente in modo sempre più rapido e che oggi, dopo circa vent'anni di sperimentazioni e buone pratiche, sta includendo esperienze interattive sempre più immersive in piccoli e grandi musei archeologici e non solo. Si parla di Realtà Virtuale, di Realtà Aumentata, di Realtà Mista, di Gamification, Engagement e Embodiment, oltre che di Storytelling e di Social Media Management. Termini che paiono lontani dall'ambito umanistico tipico della museografia, ma che in realtà ne fanno intrinsecamente parte quando configurano uno spazio non più parallelo a quello fisico, ma profondamente intrecciato ad esso, in cui rendere più efficace, divertente ed emozionante il trasferimento e la memorizzazione della conoscenza mettendo l'utente al centro dell'azione. Questa tendenza, però, ha alcune criticità importanti: la potenza immaginifica della computer grafica può confluire con il rigore della divulgazione scientifica e l'immersione virtuale può scontrarsi con l'esperienza diretta dei reperti esposti. Così il marketing e la Sentiment Analysis possono apparire "fuori luogo" nel configurare l'offerta museale, porla in essere, misurarla nell'approccio reale e digitale con il visitatore.

09:00-09:30	Saluti istituzionali
9:30-10:00	Davide Borra (No Real Interactive - IAAD) <i>3D Interactive Museum</i>
10:00-10:30	Deborah Rocchietti (SABAP-AL) <i>Il ruolo delle Soprintendenze: l'esperienza del MAB.</i>
11:00-11:30	Patrizia Gioia (Museo Casal De Pazzi, Roma) <i>Un piccolo museo multi-interattivo.</i>
11:30-12:00	Ciro Cacciola (Museo Virtuale di Ercolano), <i>Interattività e immersività, da sempre.</i>
12:00 - 12:30	Cinzia Dal Maso (Giornalista direttore di Archeostorie) <i>Creatività e storytelling per la comunicazione museale.</i>
12:30 - 13:00	Daniela Petrelli (Sheffield Hallam University, UK) <i>Il museo che si tocca</i>
13:00 - 14:30	<i>Break</i>
15:00 - 15:30	Giuliana Guazzaroni (Università Politecnica delle Marche) <i>Il ruolo delle emozioni</i>
15:30 - 16:00	Alfonsina Pagano (CNR -ITABC) <i>User Experience Design and Usability</i>
16:00-16:30	Diego Elia, Valeria Meirano (Dip. Studi Storici UniTO) Alessandro Bovero (Centro Conservazione e Restauro "La Venaria Reale) <i>Pompeiana Fragmenta: la ricostruzione tridimensionale della Domus della Caccia Antica, tra ricerca e valorizzazione.</i>
16:30-17:00	Augusto Palombini (CNR -ITABC) <i>Digital heritage: lo stato dell'arte della ricerca internazionale.</i>
17:00-18:00	Tavola rotonda
18:00	Davide Borra (No Real Interactive- IAAD) <i>Conclusioni</i>

Ingresso gratuito previa iscrizione obbligatoria: http://www.mimos.it/SSTR_Iscrizione.html

Per il programma completo della settimana formativa della Spring School in "Interactive 3D Museum" consultare la pagina www.mimos.it/springschool2019