

**Acronimo** – SM&ST

**Titolo** – Social Museum and Smart Tourism

**Responsabile scientifico** – Agostino De Rosa

**Settore ERC/SSD** – Cultural Heritage and Tourism / ICAR18

**Ruolo Iuav** – partner di progetto

**Capofila** – Engineering D. Hub S.p.A.

**Inizio** – 01/04/2014

**Termine previsto** – 31/03/2017 | **prorogato al 31/12/2023**

**Budget totale Iuav** - € 863.970,00

- € 175.500,00 - ricerca
- € 688.470,00 - formazione

**Finanziamento a Iuav** – € 797.625,00

- € 140.400,00 - ricerca
- € 657.225,00 - formazione

**Fonte di finanziamento** – MIUR - Cluster Tecnologici Nazionali Decreto Direttoriale 257/Ric del 30 maggio 2012

**Descrizione** – Il progetto “Social Museum e Smart Tourism” si compone di due distinti sottoprogetti:

Il sottoprogetto di **ricerca** prevede la realizzazione di un ambiente digitale integrato denominato “Social Museum e Smart Tourism” con funzionalità specialistiche finalizzate ad offrire al visitatore di una città o territorio d’arte servizi di smart community innovativi rispetto allo scenario attuale. Il progetto ambisce a proporre al visitatore una esperienza sociale attiva che proponga contenuti di approfondimento culturale personalizzato ai propri interessi, facilitandone l’accesso con modalità eventualmente assimilabili al gioco. Congiuntamente il progetto si propone anche di mettere il turista culturale in condizioni di essere facilitato nella esperienza di visita attraverso l’offerta di servizi e informazioni qualificate che ottimizzino i tempi di visita, suggeriscano opportunità in funzione degli interessi individuali, offrano servizi turistici appropriati e convenienti.

Il sottoprogetto di **formazione** intende preparare personale allo sviluppo di contenuti, servizi ed applicazioni basate sull’infrastruttura sviluppata nel progetto di ricerca e sviluppo, nel campo dei beni culturali e del turismo. Per garantire la qualità dei servizi e la sostenibilità economica delle iniziative economiche sviluppate dai formandi, il programma includerà corsi sui beni culturali ed il loro utilizzo, periodi di stage in aziende con esperienza in questo campo e la formazione sulla conoscenza di programmazione e gestione strategica.

**Obiettivi** – Sul piano economico-sociale, il sottoprogetto di **ricerca** si propone di ridisegnare l’esperienza del city-user e del turista che fruiscono dei servizi della smart city applicata ad una città d’arte. Sono previste sperimentazioni nelle tre più importanti città d’arte italiane, Roma, Firenze e Venezia, collegate tra loro in rete, rese completamente interoperabili attraverso una piattaforma unica per servizi al city-user/turista. Al turista sarà offerta la possibilità di essere guidato durante il viaggio in un percorso personale e personalizzabile, dalle prime fasi di pianificazione, fino alla possibilità di condividere la propria esperienza di viaggio attraverso mezzi sociali. La piattaforma sarà aperta, scalabile con possibilità di aggiungere altri servizi applicativi nel tempo. Il sottoprogetto mira a creare e consolidare competenze nell’ambito del digital heritage e della sua fruizione.

Sul piano dei contenuti valorizza l’importanza della selezione e produzione di contenuti di approfondimento conoscitivo dell’esperienza reale ed evidenzierà il ruolo essenziale delle discipline umanistiche nel predisporre contenuti qualificati. La ricerca avrà anche una influenza altamente innovativa sul modo in cui una storia è costruita, studiata e insegnata. Promuoverà la collaborazione interdisciplinare e un linguaggio condiviso fra esperti di campi differenti quali storici delle istituzioni, archeologi, storici dell’architettura; ingegneri informatici; web designers e studiosi della rappresentazione). Supererà i limiti disciplinari, narrativi e di distribuzione dei mezzi tradizionali di divulgazione (libri e articoli accademici), fornendo un accesso facile attraverso gli strumenti digitali ad una voce storica (epistemologica, filosofica) appropriata. Sfrutterà e produrrà contenuti in forma di open data.

Sul piano tecnologico ambisce a effettuare sperimentazioni e realizzare soluzioni innovative rispetto allo stato dell’arte in alcuni settori della ICT quali gli strumenti collaborativo e partecipativi tipici del paradigma web 2.0; le tecnologie emergenti per i collegamenti wireless di dispositivi mobili e sensori in ambiente indoor e outdoor; gli strumenti per la memorizzazione efficiente di dati multimediali; gli strumenti di elaborazione “intelligente” relativamente alle tecniche di computer vision, pattern analysis, smart computing...; le tecnologie avanzate di restituzione quali augmented reality e computer graphics.

Il sottoprogetto di **formazione** intende preparare personale allo sviluppo di contenuti, servizi ed applicazioni basate sull’infrastruttura sviluppata nel progetto di ricerca e sviluppo, nel campo dei beni culturali e del turismo. Per garantire la qualità dei servizi e la sostenibilità economica delle iniziative economiche sviluppate dai formandi, il programma includerà corsi sui beni culturali ed il loro utilizzo, periodi di stage in aziende con esperienza in questo campo e la formazione sulla conoscenza di programmazione e gestione strategica.

Scopo principale del progetto di formazione è di formare personale con le necessarie competenze per poter sviluppare complessi progetti di sfruttamento dell’immenso patrimonio di Beni Culturali posseduto dall’Italia ed in particolare dalle aree dove verranno sviluppati i progetti pilota; costituire team con competenze eterogenee (sia tecniche-informatiche che di esperti dei beni-culturali che di creazione d’impresa) che possano costituire start-up innovative e di successo in questo campo; far acquisire le competenze tecniche necessarie per realizzare progetti innovativi; far acquisire le competenze culturali per poter meglio offrire e valorizzare il nostro patrimonio culturale; far acquisire le competenze manageriali e di gestione d’impresa necessarie alla creazione di start-up solide e di successo.