

Acronimo – ViVe VR-Boat

Titolo – Ville Venete Virtual Reality Boat

Responsabile scientifico – Giuseppe D'Acunto

CUP – H73C23000710004

Dipartimento – Dipartimento di culture del progetto

Ruolo luav – Partner

Capofila – Università Ca' Foscari di Venezia

Altri partner – Tiscali Italia, Invisible Cities, Strategy Innovation, Il Burchiello

Durata – 12 mesi

Inizio – 10/10/2023

Termine previsto – 09/10/2024

Budget progetto – € 1.516.128,07

Budget luav – € 168.537,87

Finanziamento a luav – € 134.830,30

Fonte di finanziamento – Avviso pubblico del 17 marzo 2023 per la selezione di proposte progettuali per la sperimentazione e ricerca applicata da ammettere al finanziamento secondo quanto indicato nel Decreto Ministeriale del 21 novembre 2022 a valere sulle risorse del Piano di Sviluppo e Coesione (PSC) 2014- 2020 a titolarità del Ministero delle Imprese e del Made in Italy (MIMIT)

Contenuti e obiettivi – L'idea alla base di Ville Venete Virtual Reality Boat (ViVe VR-Boat) è il frutto della perfetta commistione tra gli interessi di ricerca, lo sviluppo di nuove tecnologie e le specifiche esigenze territoriali attorno ai quali si sono raccolte le Università, le start-up e le aziende che formano il partenariato.

Gli obiettivi perseguiti da ViVe VR-Boat ricadono nell'ambito della valorizzazione del patrimonio culturale nazionale, attraverso l'utilizzo di competenze, tecniche e tecnologie afferenti tanto al settore dell'audiovisivo, quanto a quello del gaming. Il risultato tangibile del progetto sarà infatti un servizio di fruizione di luoghi di interesse culturale assolutamente nuovo e adattabile alla vastissima pluralità di contesti che il patrimonio artistico, naturale, architettonico e monumentale italiano offre. Il luogo scelto per la sperimentazione saranno le celebri Ville Venete e Ville Palladiane che si affacciano sulle sponde del Brenta. Qui, cittadini e visitatori vivranno un'esperienza assolutamente inedita a livello globale, estremamente immersiva ed inclusiva, e che offrirà un nuovo punto di vista sui luoghi e sulla storia che li ha attraversati. Il tutto sarà reso possibile grazie all'applicazione di nuove tecnologie tra cui, in primis, Intelligenza Artificiale, Internet delle cose (IoT) e Realtà Virtuale e Aumentata.

In un orizzonte temporale più lungo, il nuovo servizio sviluppato dal progetto Ville Venete Virtual Reality Boat potrebbe essere portato nei numerosi altri luoghi di interesse culturale che costellano il territorio nazionale ed essere offerto dagli operatori turistici locali. Così facendo, si valorizzeranno tanto i monumenti e le aree più battute, quanto – come nel caso delle Ville Venete – quelli più lontani dai centri e meno frequentati, contribuendo ad estrarre maggior valore dall'immensa disponibilità di aree di interesse attualmente poco sfruttate.

Sito web del Capofila – www.unive.it/news/vive-vr-boat

YouTube – www.youtube.com/watch?v=HdP6MILurEQ

Progetto realizzato con il contributo del Ministero delle Imprese e del Made in Italy (MIMIT) nell'ambito del Fondo per lo Sviluppo e la Coesione



**Ministero delle Imprese
e del Made in Italy**

FSC

Fondo per lo Sviluppo
e la Coesione