



DATA BENC
Parchi archeologici

3. Descrizione degli elementi di coerenza dei risultati del progetto di R&S con le traiettorie tecnologiche prioritarie individuate dalla RIS3 Campania rispetto all'Area di Specializzazione prevalente indicata al punto 2 e di eventuali ambiti tecnologici complementari

Il progetto PAUN è pensato per realizzare un **prototipo dimostratore di Parco Archeologico Urbano** e porre le conseguenti basi per un'azione integrata rivolta all'ingente patrimonio dei parchi archeologici della Campania. L'integrazione di conoscenza, tutela e valorizzazione, consente di applicare al Patrimonio Culturale ed al Turismo la "Smart Innovation" per il rilancio economico e culturale del territorio, nonché la preservazione della memoria del patrimonio stesso. Il progetto si snoda secondo **3 linee di azione** interconnesse:

1. analisi del patrimonio archeologico-monumentale e ambientale, funzionale per l'implementazione del **Sistema Integrato di Conoscenze** ed estensione ontologica e operativa della piattaforma CHIS-(DatabencArt);
2. realizzazione di una rete di **Monitoraggio del Rischio Archeologico e storico monumentale e dell'impatto dei flussi turistici**;
3. realizzazione di strumenti per una **Fruizione Sociale e Sostenibile in realtà aumentata e virtuale**.

Analisi di coerenza con le traiettorie tecnologiche del RIS3 Campania (BBCC, Turismo, Edilizia)

Il progetto PARCO ARCHEOLOGICO URBANO DI NAPOLI è caratterizzato da un elevato grado di coerenza con la strategia RIS3 della Regione Campania. Di seguito i risultati dell'analisi dettagliata rispetto agli ambiti tecnologici riportati nel documento RIS3:

- **AMBITO TECNOLOGICO:** Future Internet (Internet of Things, Internet of Services, Participatory Sensing)



UNIONE EUROPEA



REGIONE CAMPANIA



POR CAMPANIA
FESR
2014-2020



DATABENC
Parchi archeologici

- Gli oggetti IoT sono fondamentali nel quadro del progetto in quanto consentono di dotare i parchi archeologici della 'intelligenza' ed interattività necessarie per realizzare soluzioni negli ambiti della tutela, della conservazione, del monitoraggio diagnostico, dell'interazione con gli utenti (es. mobile, VR, AR, ecc.), della sicurezza e della valutazione delle performances.
- Ambito coperto, in particolare, da OR 3.
- **AMBITO TECNOLOGICO: Information Extraction/Retrieval, Semantic Indexing**
 - La generazione di conoscenza è fondamentale per la costruzione del paradigma informativo necessario per la tutela e la valorizzazione del parco archeologico. La conoscenza è intesa sia come contenuto informativo strettamente legato al parco ma anche come sistema di informazioni sugli strumenti e sulle modalità di fruizione dei visitatori. Questi ultimi possono anche essere produttori di conoscenza (prosumer), volta ad arricchire la base documentaria gestita dalla piattaforma di progetto.
 - Ambito coperto, in particolare, da OR 2.
-
- **AMBITO TECNOLOGICO: Architetture e Data Mining per BIG DATA**
 - L'estensione della piattaforma tecnologica CHIS nell'ambito del progetto PAUN è pensata sia per accogliere i big data generati dalle soluzioni tecnologiche previste dal progetto sia per dotare la piattaforma di nuove funzionalità di data mining e business intelligence funzionali al parco archeologico.
 - Ambito coperto, in particolare, dagli OR 4,5.



UNIONE EUROPEA





DATABENC
Parchi archeologici

- AMBITO TECNOLOGICO: Sensoristica ambientale
 - La sensoristica ambientale prevista dal progetto è funzionale alle soluzioni tecnologiche orientate sia alla tutela e monitoraggio sia alla fruizione e valutazione delle performances.
 - Ambito coperto, in particolare, da OR 3.
-
- AMBITO TECNOLOGICO: Tecnologie per la realtà aumentata
 - Le soluzioni di fruizione del progetto PAUN sono orientate a fornire ai visitatori un'esperienza che contempi il tempo e lo spazio, ricreando un ambiente integrato (grazie all'uso di visori AR/VR) dove sia possibile rivivere il contesto originario del parco archeologico nello stesso momento in cui si è *immersi* nei resti attuali delle persistenze antiche.
 - Ambito coperto, in particolare, da OR 4.
-
- AMBITO TECNOLOGICO: Mobilità sostenibile di flussi turistici legati ai beni culturali, materiali e immateriali, paesaggistici e naturalistici
 - La capacità di gestire i flussi di visitatori e turisti nell'ambito del parco archeologico è programmata con la costruzione di applicazioni "web & mobile" che consentono sia di veicolare le opportune informazioni per l'arricchimento della visita, sia di ricevere e gestire le informazioni per la gestione dei flussi stessi.
 - Ambito coperto, in particolare, dagli OR 1,6.



UNIONE EUROPEA



REGIONE CAMPANIA



POR CAMPANIA
FESR
2014-2020