



DATABENC
Parchi archeologici

Attività n. 5.1 - Valorizzazione del parco archeologico urbano attraverso la fruizione avanzata ed il ri-uso di Open Data

Obiettivi e attività previste

Progettazione e realizzazione di servizi di visualizzazione avanzata e di ri-uso degli Open Data, in contesto turistico, di valorizzazione e diffusione, attraverso la realizzazione di applicazioni configurabili per il riuso (i.e. reuse-let) che permettono di poter generare valore aggiunto e maggiore diffusione agli Open data sul patrimonio culturale.

Tali servizi saranno previsti in maniera che possano essere facilmente distribuiti (anche su cloud per mantenere la sostenibilità) e che permettano la fruibilità da piattaforma mobile. Punto di partenza sarà la ricostruzione diacronica, sulle fonti già esistenti, dell'evoluzione insediativa dell'area urbana con un'analisi funzionale alla luce dei nuovi interventi in parte ancora in corso; saranno analizzati il contesto urbano di Piazza Municipio e il rapporto tra il parco e la stazione Marittima, per la elaborazione di un patrimonio culturale materiale e immateriale in grado di coniugare conoscenza dei luoghi, comunicazione e fruizione.

Saranno inoltre identificati i fattori sul piano organizzativo- manageriale in grado di incidere sull'efficacia della collaborazione tra i diversi attori locali (associazioni, etc.) coinvolti nel processo di co-creazione.

La attività si svolge lungo cinque principali direzioni.

La prima consiste nella progettazione e sviluppo di un sistema di visualizzazione avanzato VIS++ per risorse del Patrimonio Culturale basato sulle datalet di Heter, che permetta la composizione di visualizzazioni datalet pre-esistenti (mappe con multimedia, descrizioni con tabelle, etc.), la visualizzazione di story-map che uniscano informazioni georeferenziate in uno story telling, e la visualizzazione di ambienti in realtà virtuale e con periferiche di realtà aumentata.

La seconda direzione è quella che prevede la progettazione e realizzazione di applicazioni per il riuso dei dati che permettano di creare in maniera automatica degli artefatti di editoria digitale (e-book, i-book), applicazioni per mobile che realizzano semplici percorsi e informazioni personalizzate e semplici videogiochi per desktop/mobile, a partire da dati aperti memorizzati sul repository di Heter. In particolare, questa attività fornirà le specifiche del formato di dati che possono essere riutilizzati in maniera più proficua, in particolar modo, alle attività degli OR 1 e OR 2 ed alle specifiche attività di content creation per il parco archeologico urbano previsto per la attività 5.2.





DATABENC
Parchi archeologici

La terza attività è quella che prevede la revisione della piattaforma Heter in maniera che possa essere agevolmente utilizzata in ambito cloud e poter quindi scalare sia per quanto riguarda numero di utenti che per quanto riguarda la quantità dei dati e la banda necessaria, utilizzando gli specifici servizi scalabili che vengono offerti da uno dei principali provider (i.e. Amazon, Azure, Google, etc.) selezionati dopo una breve analisi comparativa.

La quarta attività si concentra sull'individuazione delle normative rilevanti e dei diritti esistenti è attività prioritaria al momento della realizzazione di prodotti e della erogazione di servizi relativi al patrimonio culturale ed è strettamente connessa alle tipologie delle risorse digitali. Sono state, dunque, individuate alcune tipologie di materiali culturali digitali da utilizzare come modello al fine di elaborare indicazioni di policy volte a realizzare un equilibrio fra accessibilità/fruibilità dei materiali culturali e tutela dei diritti dei diversi attori coinvolti.

L'ultima attività prevede lo studio e realizzazione di un modello di creazione e arricchimento delle informazioni basato su collaborazione e apprendimento; il modello sarà sviluppato attraverso l'utilizzo di moderne piattaforme digitali e adottando canali e strumenti per la comunicazione e collaborazione vicini all'esperienza comune della moderna generazione di "nativi digitali". L'attività prevederà un approccio che stimoli gli utenti ad interagire e utilizzare in modo confortevole i servizi proposti, pensati per mimare l'esperienza quotidiana dei servizi più utilizzati e diffusi dalla rete (social networks, messaging, real-time collaboration, etc.) ma che svolga anche un ruolo di acceleratore alle pratiche di apprendimento, consentendo una più agevole conoscenza del proprio patrimonio culturale.

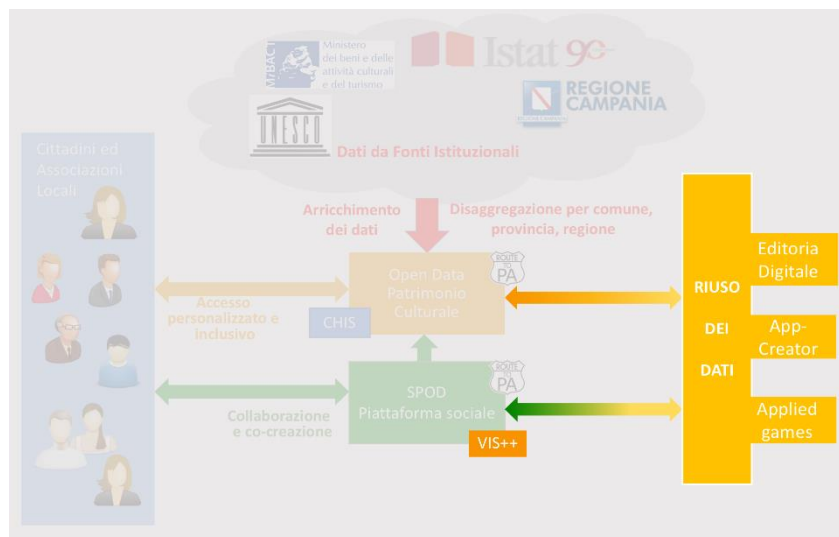
Tale modello sarà successivamente utilizzato per l'estensione della per la costruzione di un ambiente collaborativo tra gli utenti finalizzato a produrre schede informative e percorsi di conoscenza per la fruizione dei Beni Culturali. L'idea guida del progetto è di organizzare i fruitori mediante la costruzione di gruppi di lavoro (coordinati da tutor) capaci di sviluppare progetti di arricchimento dei contenuti da un lato e, in un ambiente guidato, condiviso e collaborativo, possano ulteriormente implementare le informazioni utilizzando l'approccio UCG (User Generated Content) dall'altro. Tale approccio consentirà di ampliare le schede associate ai Beni Culturali con contenuti quali: narrazioni e descrizioni delle opere (anche con differenti profili di complessità nella presentazione dei contenuti), immagini, video, documenti e altro. Il materiale sarà successivamente reso disponibile sia per la realizzazione di percorsi e tour guidati, costruiti secondo il medesimo approccio dell'arricchimento, con un gruppo e un coordinamento, sia sotto forma di linked-open data per la possibile esportazione e link verso cataloghi esterni. Le attività prevederanno, infine, lo sviluppo di un'applicazione mobile utilizzabile dagli utenti per la





DATABENC
Parchi archeologici

consultazione del catalogo arricchito e per la fruizione avanzata dei percorsi ed esperienze costruite all'interno della piattaforma, con la possibilità di raccogliere e analizzare feedback forniti dagli utenti e dai dispositivi di fruizione utilizzati sul campo. Le attività svolte prevedranno l'attuazione di un piano di abilitazione e condivisione all'uso della piattaforma UCG (user generated content) per la costruzione di una rete di esperti/tutor che potranno guidare gli utenti nelle attività di arricchimento e costruzione della conoscenza. In particolare, le attività prevedranno lo svolgimento di una serie di attività di formazione in aula e da remoto per diverse tipologie di utenti (tutor e certificatori) e la produzione di materiale per l'addestramento all'uso della piattaforma e per l'apprendimento del modello collaborativo proposto.



Risultati e deliverables attesi

Risultati attesi:

- Sistema di visualizzazione VIS++ avanzato per gli Open Data relativi al Parco Archeologico Urbano
- Applicazioni di riuso (reuse-let) degli Open Data, che generino artefatti di editoria digitale, le app personalizzate per le visite personalizzate e i giochi da desktop/mobile.
- Revisione e aggiornamento della architettura di Hetor in modo che possa essere portabile su cloud e quindi assicurare scalabilità ai servizi
- Ricostruzione e analisi del quadro normativo di riferimento, ai diversi livelli di governo (internazionale, europeo, nazionale), secondo un approccio multilivello.





DATABENC
Parchi archeologici

- Analisi delle questioni giuridiche emergenti, con particolare riferimento ai profili attinenti a: tutela dei diritti d'autore, tutela e valorizzazione del patrimonio culturale, godimento dei diritti culturali, riutilizzo dell'informazione del settore pubblico.
- Estensione della piattaforma digitale DatabencART con l'introduzione della piattaforma UGC (User Generated Content) per l'arricchimento e collaborazione e per la fruizione avanzata sul campo dei contenuti.

Deliverables:

- **DL 5.1.1** Progettazione e realizzazione di servizi orientati agli Open Data per la valorizzazione del Patrimonio culturale del PARCO ARCHEOLOGICO URBANO DI NAPOLI;
- **DL 5.1.2** Piattaforma UGC (User Generated Content) comprensiva della documentazione a corredo, asset sorgenti e descrizione modello collaborazione e apprendimento per social learning.

Competenze e strumentazioni a disposizione:

CIMA è una tra le più antiche e radicate Imprese Turistiche del Napoletano e dell'intero mezzogiorno, particolarmente specializzata in "Incoming Turistico". Per l'esperienza nazionale ed internazionale maturata è in condizione di concorrere alla progettazione di attività di valorizzazione e diffusione del patrimonio culturale, intervenendo, in particolare, sulla profilazione dell'utente per elaborare calibrate strategie di comunicazione finalizzate a promuovere la visita consapevole e interattiva del parco archeologico urbano.

Il CNR, attraverso gli istituti coinvolti nel progetto, presenta competenze e strumentazioni specifiche che saranno applicate alla realizzazione degli obiettivi dell'attività:

Esperienza consolidata nella ricerca sul tema della collaborazione inter-organizzativa quale vettore fondamentale dell'innovazione con riferimento al settore turistico-culturale. Le competenze sono in linea con gli approcci più attuali utilizzati per lo sviluppo delle destinazioni turistiche (open innovation e smart tourism destination) e includono l'analisi dei modelli e processi di collaborazione tra gli attori del settore turistico-culturale anche in relazione alla definizione delle funzionalità di piattaforme tecnologiche per l'integrazione della filiera turistico-culturale. Tali competenze hanno trovato concreta applicazione in diversi progetti dell'Istituto finalizzati alla valorizzazione del patrimonio culturale in chiave turistica attraverso lo sviluppo di soluzioni intelligenti (es. Progetto OR.C.HE.S.T.R.A. - ORganization of Cultural HEritage for Smart Tourism and Real-time Accessibility, Progetto ABACO – Piattaforma e-business innovativa per una soluzione tecnologica sistemica quale integratore dei servizi nei settori: turismo, beni culturali, agro-alimentare).





DATABENC
Parchi archeologici

Maturata esperienza nella ricostruzione diacronica, partendo da fonti già esistenti, dell'evoluzione insediativa delle aree urbane e nello studio del contesto urbano focalizzato sul patrimonio culturale materiale e immateriale in grado di coniugare conoscenza dei luoghi, comunicazione e fruizione del paesaggio culturale.

Energent S.p.A. vanta esperienza in ambito di rappresentazione e valorizzazione, attraverso l'uso di contenuti testuali e grafici, di percorsi turistici. Nello specifico Energent ha sviluppato soluzioni per l'ottimizzazione di Portali in ambito Tour Operator attraverso anche l'acquisizione di dati acquisiti sul campo (attraverso l'uso di "point" fisici e inserimento manuale di esperienze utente) la cui elaborazione permette la rappresentazione di dati statistici, di informazioni storiche legate ai documenti e l'esecuzione di contenuti multimediali a seconda della richiesta del turista o del suo posizionamento fisico.

SpinVector vanta un'esperienza consolidata nel campo dell'interattività e della visualizzazione 3D per installazioni fisse e applicazioni mobili, nei settori dell'intrattenimento, della musealizzazione e della divulgazione. L'azienda ha realizzato attività di ricerca e sviluppo per quanto riguarda prototipi e installazioni nel campo degli ambienti immersivi, dei sistemi interattivi, della visualizzazione in realtà aumentata e dell'interazione naturale.

La compagine del Consorzio Tebe (Netcom, SM, FR) opera nel settore della ricerca e della formazione, favorisce l'incontro e il trasferimento di tecnologie dagli Enti di Ricerca al mondo delle PMI, svolge analisi e studi di mercato per le applicazioni di tecnologie innovative ed emergenti e per la promozione di partnership tecnologiche tra imprese. Il Consorzio Tebe presenta al suo interno specifiche competenze relative alla realizzazione e gestione di piattaforme documentali che consentono la facile catalogazione e gestione di tutti i documenti. Per quanto riguarda il settore specifico dei Beni Culturali tale competenza si è esercitata nell'ambito del Progetto SNECS nell'elaborazione del prototipo dell'Atlante Integrato della Conoscenza.

L'Università di Salerno ha sviluppato linee di intervento specifiche relative alla progettazione e realizzazione di servizi di visualizzazione avanzata e di ri-uso degli Open Data, applicate anche al patrimonio culturale. In questa direzione si pone la messa a punto del portale Heter, il cui sviluppo sarà ulteriormente implementato nel dimostratore del parco archeologico urbano.

