



DATABENC
Parchi archeologici

Attività n. 5.2 - Realizzazione di contenuti interattivi e multimediali come Open Data, che permettano il riuso per creare artefatti di editoria digitale

Obiettivi e attività previste

Realizzazione di contenuti interattivi e multimediali come Open Data, che permettano il riuso per creare artefatti di editoria digitale (ebook/ibook/enhanced-ebook) attraverso la elaborazione di contenuti Open nel formato tale da poter essere riutilizzati automaticamente

L'obiettivo dell'attività è delineare gli elementi fondamentali di un modello per la tourism experience funzionale alla progettazione e allo sviluppo di un sistema di servizi per la valorizzazione del Parco Archeologico Urbano di Napoli. La definizione del modello sarà sviluppata a partire dallo studio dei modelli e delle metodologie di analisi e progettazione dell'esperienza turistica e delle best practice con particolare riferimento alle leve per generare "esperienze memorabili" nell'ambito di soluzioni culturali innovative. Il modello potrà essere utilizzato in fase di progettazione, di gestione e di monitoraggio per orientare e valutare i processi di creazione del valore connessi all'attivazione di percorsi di fruizione del parco archeologico urbano e allo sviluppo della filiera legata ai movimenti turistici di interesse culturale.

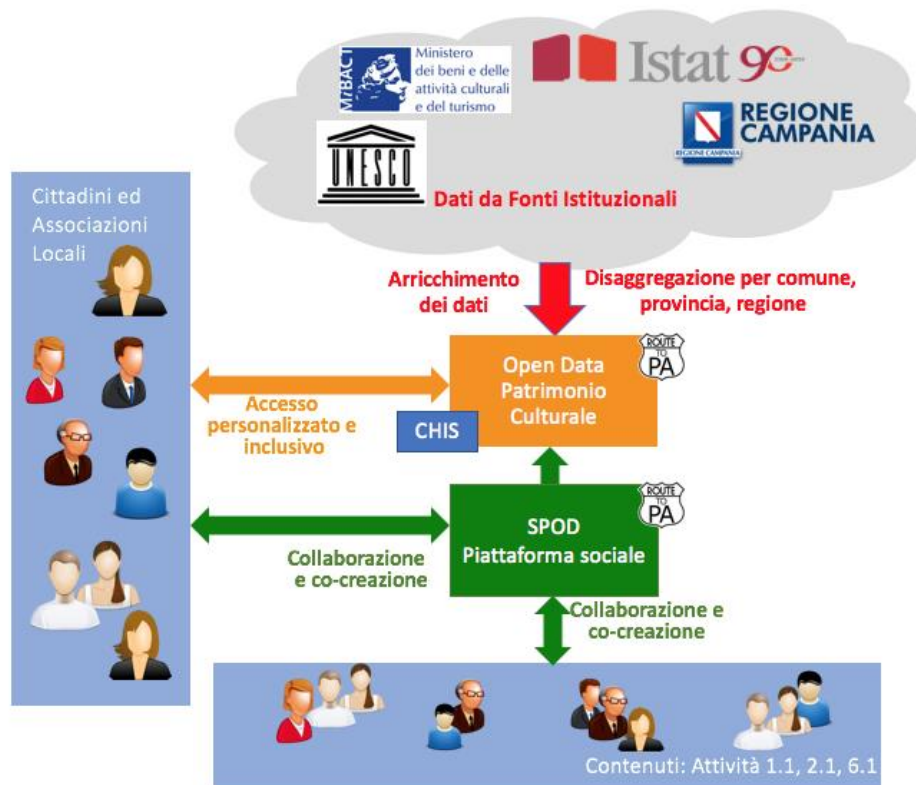
Una specifica finalità dell'attività è la realizzazione di contenuti Open Data per la realizzazione di artefatti di editoria digitale (ebook/ibook/enhanced-ebook): si prevede la realizzazione di un volume a carattere divulgativo che tragga vantaggio da un approccio informativo bottom-up basato sugli Open Data creati su Heter, corredato da filmati ed oggetti tridimensionali ottimizzati per navigazione touch. Il volume fornirà un quadro di insieme del parco archeologico urbano nella complessità della sua stratificazione e nel rapporto con Castel Nuovo e potrà essere usato come esauriente strumento di conoscenza e guida di insieme. La metodologia adottata per la creazione dei contenuti multimediali come Open Data e per l'elaborazione dei testi divulgativi fungerà da prototipo per prodotti simili dedicati ad altri parchi del territorio regionale.

I testi multimediali e interattivi, così creati e disponibili sui global media e su Heter con licenza Open, sono uno strumento attraente e appetibile per i turisti e un tassello fondamentale per il marketing culturale del territorio.





DATABENC
Parchi archeologici



Per quanto attiene alle attività sugli aspetti giuridici legati alla digitalizzazione e all'accessibilità in rete dei materiali culturali, considerando anche le attività previste in OR5 5.1, l'obiettivo da raggiungere è l'elaborazione di indicazioni di policy volte a individuare un punto di equilibrio fra accessibilità/fruibilità dei materiali culturali e tutela dei diritti dei diversi attori coinvolti.

Risultati e deliverables attesi

Risultati attesi:

- Progettazione e implementazione di un artefatto di editoria digitale (ebook/ibook/enhanced-ebook) sul parco archeologico urbano di Piazza Municipio.
- Individuazione e approfondimento delle questioni giuridiche aventi carattere prioritario per l'implementazione della piattaforma tecnologica sviluppata dal distretto DATABENC

Deliverables:

- **DL 5.2.1** Contenuti Open Data su Heter, nel formato utilizzabile per l'applicazione di riuso, sul parco archeologico urbano di Piazza Municipio.





DATABENC
Parchi archeologici

- **DL 5.2.2** Digitalizzazione e accessibilità in rete dei materiali culturali: analisi delle questioni giuridiche emergenti e indicazioni di policy.

Competenze e strumentazioni a disposizione:

CIMA è una tra le più storiche 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 tourism experience, anche in relazione all'obiettivo di sviluppare soluzioni innovative per la valorizzazione del patrimonio culturale in chiave turistica. Le competenze includono l'identificazione delle leve per generare e comunicare "esperienze memorabili" nell'ambito di soluzioni culturali innovative. Tali competenze hanno trovato concreta applicazione in diversi progetti dell'Istituto finalizzati alla valorizzazione del patrimonio culturale attraverso lo sviluppo di soluzioni intelligenti (es. #ViaggiArte - Sistema integrato di fruizione esperienziale della conoscenza relativa ai beni culturali tra cinematic vr, augmented reality e social networking; NEOLUOGHI, "Soluzioni per l'esperienza culturale nei luoghi elettivi della surmodernità", ATTIVITI - Attrattori Culturali e Tecnologie Informatiche per la Valorizzazione Interattiva e il Turismo Innovativo).
- Competenze ventennali nell'ambito delle analisi storico-urbanistiche dell'intero bacino del Mediterraneo per le quali si avvale delle strumentazioni del laboratorio e dei tecnici dell'istituto di Studi sulle società del Mediterraneo.

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.

L'Università degli Studi di Napoli Federico II ha sviluppato avanzate competenze nello sviluppo dell'editoria digitale applicata alla valorizzazione del patrimonio culturale. Tra le altre si citino solo le iniziative promosse nell'ambito del progetto SNECS.





DATABENC
Parchi archeologici

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 nella 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.

