

Abstract

Allegato alla domanda d'ammissione all'Avviso pubblico per l'accesso ai contributi a sostegno degli interventi e delle attività finalizzati allo sviluppo, promozione e valorizzazione dei musei di ente locale e di interesse locale - Anno 2020

FORMAT ABSTRACT PROGETTO

Denominazione proponente	COMUNE DI MONDRAGONE (CE)		
Titolare di Museo	☒ SI' ☐ NO	(in caso affermativo, specificare denominazione) Museo Civico Archeologico "Biagio Greco"	
Istanza ai sensi dell'art. 3, co. 1	☒ Lett. a)	☐ Lett. b)	☐ Lett. c)
Titolo progetto	VIRTUAL MUSEUM PROGETTO DI DIGITALIZZAZIONE MUSEALE PER LA FRUIZIONE E L'ABBATTIMENTO DELLE BARRIERE ARCHITETTONICHE		
Tipologia/ambito d'intervento	tipologia "A" lettera H progetti di acquisizione di nuovi oggetti digitali e di digitalizzazione di nuovi contenuti rispetto al patrimonio catalogato;		
Sedi di attuazione	Museo Civico Archeologico "Biagio Greco" Via Genova n. 2 Mondragone (CE)		
Descrizione sintetica del progetto <i>descrivere i punti salienti dell'intera attività progettuale (max 1500 caratteri)</i>	Realizzazione di un museo virtuale che implementa il percorso già esistente del Museo di Mondragone. La struttura del progetto prevede la realizzazione delle foto dell'ambiente museale a 360°, che permettano, attraverso il loro utilizzo, di creare una realtà virtuale molto simile alla tridimensionalità dell'ambiente espositivo interessato. Il visitatore avrà a disposizione differenti informazioni relative ai reperti esposti, in modo da interagire in base alle proprie esigenze, con le notizie presenti nel sistema virtuale (didascalie, schede tecniche, video, informazioni storiche, restauri, foto). Si sottolinea che l'utilizzo del 'Museo Virtuale' anche durante le visite guidate presso la stessa struttura, è utilizzabile a tutti gli effetti come una vera e propria audioguida, scaricabile e fruibile anche da portatori di handicap, con particolare attenzione ad ipovedenti e non-vedenti. Inoltre la struttura e la realizzazione a carattere didattico del sistema, con la previsione di utilizzo di apparati visivi, permette anche un guida esaustiva		

	scientificamente anche ad audiolesi, configurandosi come vero e proprio mezzo per l'abbattimento delle barriere architettoniche in ambito culturale e particolarmente museale.
Obiettivi di progetto <i>riportare un elenco dei principali obiettivi specifici di progetto (max 700 caratteri)</i>	- Amplificare le possibilità di fruizione attraverso nuove tecnologie - Aumentare le possibilità di avvicinamento ai Beni Culturali anche attraverso sistemi per l'abbattimento delle barriere architettoniche - Fornire informazioni sempre aggiornate ed accessibili indipendentemente ed anche senza ausilio di addetti ai lavori - Accedere al patrimonio culturale anche a distanza - Creare una sorta di vetrina espositiva che incentivi il visitatore a raggiungere il luogo di esposizione
Beneficiari del progetto (stakeholders)	Utenti con disabilità motoria Utenti Ipovedenti Utenti con disabilità uditiva Utenti digitali
Attività di progetto. <i>descrivere brevemente e con molta chiarezza le attività previste dal progetto (max 900 caratteri)</i>	Realizzazione piattaforma WEB dedicata. Digitalizzazione e messa in rete degli ambienti museali e delle principali opere presenti nel Museo. Realizzazione di QR-CODE per le sale museali, per le vetrine espositive, le raccolte museali e per le grandi opere custodite. Realizzazione APP x smartphone per l'accesso alle informazioni ed alla visualizzazione dei particolari dell'opera con descrizione audio e a grandi caratteri dell'opera inquadrata attraverso il QR-CODE
Risultati attesi <i>descrivere in modo puntuale gli output di progetto, ovvero le realizzazioni (risorse, strumenti, metodologie, strutture) utilizzabili al termine del progetto ed eventualmente "esportabili" in altri contesti (max 900 caratteri)</i>	Il museo virtuale è una piattaforma ampia; un mezzo veloce che contiene risorse informative collegate tra loro da accessibilità a dati invisibili (info inerenti opere esposte), cognitivà (spazio che si incrementa di significati in ragione del contesto virtualmente), connettività (multiutenze, associazioni ipertestuali) contestualizzazione dei dati, deterritorializzazione (info museale che non appartiene ad alcun territorio ma alla rete e contesto in cui è caricato), dinamicità (aggiornamenti per evoluzione continua) interattività, multidimensionalità (geometria del museo e delle informazioni contenute), multidisciplinarietà, multimedialità, multisensorialità, multitemporalità (evoluzione diacronica museografica), narratività. Per tale

	ragione la replicabilità e/o l'ampliamento di tale struttura attraverso la sua evoluzione risulta essere un modulo esportabile e modificabile in qualsiasi momento
Cronoprogramma	Periodo di realizzazione: 4 mesi dalla formale comunicazione di concessione del contributo e comunque entro e non oltre il termine del 30 novembre 2020 così come indicato dal bando. Azione 1 1.1. Definizione delle priorità progettuali 1.2. Assegnazione dei compiti operativi 1.3. Organizzazione dell'Unità di Monitoraggio e dell'Unità di Documentazione. 1.4. Definizione delle potenziali criticità. Azione 2 2.1. Elaborazione testi 2.2. Progettazione supporti 2.3. Realizzazione degli apparati didattici Azione 3 3.1. Attività di informazione, comunicazione integrata, marketing 3.2. Calendario di eventi 3.3. Scambio di risultati e di <i>know how</i> con i partner riguardo l'azione di valorizzazione, seminari e laboratori. 3.4. Promozione Azione 4 4.1. Allestimento e collaudo del percorso. 4.2. Monitoraggio e valutazione. 4.3. Rendicontazione. Azione 5 Premessa fondamentale alla scansione temporale nelle varie fasi sono: 5.1. L'azione di ricerca documentaria in atto sin dal rinvenimento dei reperti 5.2. L'elaborazione dell'idea progettuale, frutto dell'equipe di lavoro del Museo "Biagio Greco".

	5.3. La costituzione di report ex ante, e programmati per l'intero articolarsi della progettazione, che permettano il monitoraggio continuo sullo stato dei lavori.
Quadro economico- finanziario analitico, con indicazione del costo totale del progetto, del contributo richiesto e della quota di compartecipazione	Realizzazione app e piattaforma mobile. € 15.000,00
	Apparato scientifico-didattico € 2.000,00
	Comunicazione e Convegni € 1.000,00
	Totale progetto € 18.000,00
	 Contributo richiesto € 10.000,00 Quota compartecipazione Ente 45% € 8.000,00