

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 e soggetto giuridico proponente	Fondazione MIdA - Musei Integrati dell'Ambiente
Titolare di Museo <input type="checkbox"/> SI' <input type="checkbox"/> NO	MIDA 01 Museo SpeleoArcheologico
Istanza ai sensi dell'art. 3, co. 1	<input checked="" type="checkbox"/> Lett. a) <input type="checkbox"/> Lett. b) <input type="checkbox"/> Lett. c)
Titolo progetto	Virtual Prehistoric Cave
Tipologia/ambito d'intervento	Tipologia A /f₁) <i>Progetti di allestimento Progettazione e allestimento degli spazi espositivi (... revisioni degli apparati didascalici, riproduzioni ...)</i>
Sedi di attuazione	MIdA 01 Museo SpeleoArcheologico delle Grotte di Pertosa-Auletta
Descrizione sintetica del progetto <i>descrivere i punti salienti dell'intera attività progettuale (max 1500 caratteri)</i>	Il progetto Virtual Prehistoric Cave si inserisce nella Tipologia di intervento A – f/f ₁ , configurandosi come proposta di allestimento museale e di implementazione degli spazi espositivi del Museo MIdA 01 Museo Speleo-Archeologico delle Grotte di Pertosa-Auletta. Tale proposta, oltre che prevedere l'arricchimento del percorso museale già esistente, con installazioni multimediali innovative, risponde anche alla necessità di miglioramento della comunicazione museale a fini divulgativi e didattici, con riproduzioni che ne favoriscano l'accessibilità conoscitiva. Si prevede di integrare il percorso di visita all'interno delle Grotte di Pertosa-Auletta, con una tappa interattiva da predisporre nel Museo Speleo-Archeologico, dove all'esposizione dei reperti archeologici e ai diorami già presenti, si aggiungerebbe la ricostruzione virtuale, in modalità immersiva, dell'ambiente della frequentazione umana delle Grotte con una ricostruzione dell'habitat in età preistorica le cui tracce oggi si conservano al di sotto del bacino artificiale costruito all'imbocco della cavità per alimentare la vicina centrale idroelettrica. Si tratterebbe di realizzare un Virtual Tour che riproponga i modelli delle forme abitative attestate archeologicamente nelle Grotte, nello specifico l'ambiente palafitticolo datato a 3.500 anni fa, con le sue strutture, gli oggetti della vita quotidiana, le attività e i protagonisti di quell'epoca. A tale esperienza virtuale, da fruire con dispositivi Oculus, si assocerebbe la riproduzione audiovisuale di un video - documentario con finalità didattico-divulgative da proporre ad introduzione del percorso museale, che unirebbe la fruizione singola del Virtual Tour, con quella multi-utenza del video trasmissibile in modalità loop.
Obiettivi di	Il progetto si prefigge il raggiungimento dei seguenti obiettivi:

<p>progetto <i>riportare un elenco dei principali obiettivi specifici di progetto (max 700 caratteri)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Favorire la comunicazione museale attraverso forme di divulgazione innovativa; - Favorire la conoscenza del patrimonio archeologico-culturale del territorio, nello specifico delle Grotte di Pertosa-Auletta, mediante approcci interattivi e multimediali; - Contribuire all'implementazione dell'offerta culturale, attraverso il potenziamento dei servizi museali, in forma di riproduzioni visivo-tattili-uditive; - Favorire l'accessibilità ad una più ampia categoria di utenti, offrendo la possibilità di coinvolgere anche fruitori diversamente abili.
<p>Beneficiari del progetto (stakeholders)</p>	<p>Tra gli stakeholder beneficiari del progetto figurano tutte le categorie di fruitori, in particolar modo gli istituti scolastici di ogni ordine e grado, il cui coinvolgimento comporta forme innovative di inclusione e di educazione oltre che di veicolazione di conoscenze archeologico-culturali e informatico-tecnologiche.</p>
<p>Attività di progetto. <i>descrivere brevemente e con molta chiarezza le attività previste dal progetto (max 900 caratteri)</i></p>	<p>Le attività previste dal progetto possono essere riassunte come di seguito:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Predisposizione del Virtual Tour con modalità Oculus: si tratta di ricostruire l'ambiente preistorico e protostorico delle Grotte, i cui resti non sono attualmente visibili perché sommersi dal bacino idrico di alimentazione ad una centrale idroelettrica, attraverso il ricorso alle tecnologie 3D. L'importante e unico deposito archeologico costituito dai resti di un santuario e di un villaggio palafitticolo dell'Età del Bronzo sarà virtualmente sviluppato e ricostruito, mediante la scansione dell'ambiente attuale e di reperti archeologici recuperati durante le passate campagne di scavo, con laser scanner e fotogrammetria ad altissima risoluzione. - Creazione di un audiovisivo didattico estratto dall'esperienza del Virtual Tour. Si tratta di un video di facile leggibilità e riproduzione da proiettare in loop al fine di poter integrare e completare l'esperienza del VR con dati divulgativi e didattici. - Scansione tridimensionale di reperti archeologici che attualmente sono custoditi in tre musei nazionali lontani dal sito carsico e prevalentemente non esposti al pubblico. La loro resa 3D ne permetterà la conoscenza e la fruibilità attraverso il loro inserimento nell'esperienza multimediale. - Attività di sensibilizzazione. - Attività di monitoraggio. - Realizzazione piano di comunicazione
<p>Risultati attesi <i>descrivere in modo puntuale gli output di progetto, ovvero le realizzazioni (risorse, strumenti, metodologie,</i></p>	<p>I risultati che si prevede di raggiungere a conclusione del progetto sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Disponibilità di strumenti innovativi, facilmente replicabili anche in altri contesti culturali del territorio, in quanto non prevedono la dipendenza univoca da strutture, se non da hardware comunemente acquisibili; - Acquisizione di metodologie innovative, applicate a contesti come le

<p>strutture) utilizzabili al termine del progetto eventualmente "esportabili" in altri contesti (max 900 caratteri)</p>	<p>grotte, ad oggi poco sperimentate, ed eventualmente estensibili ad analoghe realtà; tali metodologie sono altresì foriere di implementazioni che permettono la realizzabilità di prodotti culturali sempre più innovativi e competitivi oltre che aggiornabili costantemente per quanto attiene i contenuti senza ulteriori costi;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Potenziamento degli scopi divulgativi e didattici della struttura museale che trarrà vantaggio dalla realizzazione di questi prodotti multimediali impiegandoli a favore di un servizio di pubblica utilità. - Creazione di un modello virtuoso di fruizione, aggiornabile, replicabile ed efficace sulla lunga durata, molto al di là dei tempi di realizzazione del progetto stesso. 																																																																																																																																																																																		
<p>Cronoprogramma</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2"></th> <th colspan="12">2020</th> <th colspan="2">2021</th> </tr> <tr> <th colspan="2"></th> <th>O</th><th>N</th><th>D</th><th>G</th><th>F</th><th>M</th><th>A</th><th>M</th><th>G</th><th>L</th><th>A</th><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>D</th><th>G</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Ricerca, analisi dei contenuti del progetto</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="background-color: #f08080;"></td><td style="background-color: #f08080;"></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Rilievo fotogrammetrico e laser scanner - grotta e reperti</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="background-color: #66b3ff;"></td><td style="background-color: #66b3ff;"></td><td style="background-color: #66b3ff;"></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Elaborazione dati rilievo 3d/modellazione ambiente palafitticolo (com'era)</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="background-color: #66b3ff;"></td><td style="background-color: #66b3ff;"></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Virtual Preistoric Cave VR eperience</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="background-color: #d9e1f2;"></td><td style="background-color: #d9e1f2;"></td><td style="background-color: #d9e1f2;"></td><td style="background-color: #d9e1f2;"></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>Creazione di un audiovisivo didattico</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="background-color: #fff2cc;"></td><td style="background-color: #fff2cc;"></td><td style="background-color: #fff2cc;"></td><td style="background-color: #fff2cc;"></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>Attività di sensibilizzazione</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="background-color: #c0504d;"></td><td></td><td></td><td style="background-color: #c0504d;"></td><td style="background-color: #c0504d;"></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>Monitoraggi</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="background-color: #1f4e79;"></td><td></td><td></td><td style="background-color: #1f4e79;"></td><td style="background-color: #1f4e79;"></td><td style="background-color: #1f4e79;"></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>Preparazione e realizzazione piano di comunicazione</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="background-color: #90d290;"></td><td style="background-color: #90d290;"></td><td style="background-color: #90d290;"></td><td></td> </tr> </tbody> </table>			2020												2021				O	N	D	G	F	M	A	M	G	L	A	S	O	N	D	G	1	Ricerca, analisi dei contenuti del progetto																	2	Rilievo fotogrammetrico e laser scanner - grotta e reperti																	3	Elaborazione dati rilievo 3d/modellazione ambiente palafitticolo (com'era)																	4	Virtual Preistoric Cave VR eperience																	5	Creazione di un audiovisivo didattico																	6	Attività di sensibilizzazione																	7	Monitoraggi																	8	Preparazione e realizzazione piano di comunicazione																
		2020												2021																																																																																																																																																																					
		O	N	D	G	F	M	A	M	G	L	A	S	O	N	D	G																																																																																																																																																																		
1	Ricerca, analisi dei contenuti del progetto																																																																																																																																																																																		
2	Rilievo fotogrammetrico e laser scanner - grotta e reperti																																																																																																																																																																																		
3	Elaborazione dati rilievo 3d/modellazione ambiente palafitticolo (com'era)																																																																																																																																																																																		
4	Virtual Preistoric Cave VR eperience																																																																																																																																																																																		
5	Creazione di un audiovisivo didattico																																																																																																																																																																																		
6	Attività di sensibilizzazione																																																																																																																																																																																		
7	Monitoraggi																																																																																																																																																																																		
8	Preparazione e realizzazione piano di comunicazione																																																																																																																																																																																		
<p>Quadro economico-finanziario analitico, con indicazione del costo totale del progetto, del contributo richiesto e della quota di compartecipazione</p>	<p>La copertura economica utile per la piena realizzazione dell'intervento programmato è stata valutata complessivamente nella cifra di euro 14.997,00 ripartita secondo lo schema seguente:</p>																																																																																																																																																																																		

	Rilievo 3 D modellazione	Rilievo 3D - Ingresso Grotta Pertosa. Si ipotizza il rilievo laser scanner terrestre e fotogrammetrico per riprodurre in maniera estremamente fedele alla realtà, la parte della grotta (ingresso), che ospitava l'ambiente palafitticolo. Il rilievo sarà eseguito con strumentazione di ultimissima generazione e produrrà output di elevata precisione ed accuratezza.	1.200,00
		Elaborazione Modello - Grotta (per Real Time). L'ambiente rilevato viene elaborato per la produzione di un modello 3d che costituisce la base delle esperienze virtuali. In Tale ambiente modellato (sulla base del rilievo 3d) sarà inserito l'ambiente palafitticolo ricostruito e si svolgeranno le scene VR	600,00
		Elaborazione Modello / Ambiente Palafitticolo: Realizzazione del modello tridimensionale dell'ambiente palafitticolo (com'era) su base scientifica. Successivamente mediante operazioni di retopology e ottimizzazione della mesh si renderà il modello fruibile per l'applicativo di realtime (VR).	1.500,00
	Virtual Preistoric Cave - VR experience	Sviluppo Concept esperienza VR - Realizzazione del concept dell'interfaccia grafica del VR, comprensiva di HUD e contenuti.	500,00
		Sviluppo Software (VR) - Realizzazione della struttura dell'intera esperienza VR sulla base dello sviluppo del concept grafico, compreso di script, interazioni, audio e animazioni.	2.000,00
		Elaborazione dell'audiovisivo didattico. Realizzazione di video ad altissima risoluzione contenente l'ambiente esistente e il passaggio alla sua ricostruzione	500,00
		Doppiaggio Audio. I testi elaborati dal comitato scientifico del progetto saranno doppiati da attore\doppiatore professionista	500,00
		Ricerca e acquisto Colonna Sonora, comprensivo di diritti di riproduzione e copyright	250,00
		Testing + Build - Realizzazione, a seguito di un'accurata fase di testing, dell'eseguibile definitivo (.exe) dell'applicativo della piattaforma.	500,00
	Hardware	Oculus Quest	1.347,00
		Sistema di igienizzazione visori	100,00
	Progettazione	Progettazione	2.000,00
	Attività di supporto alla fruizione	Coordinamento attività laboratoriali	
		Assistenza alla didattica scolastica	
Guida specializzata per visite scolastiche			
	Accompagnamento gruppi visitatori e comitive	4.000,00	
	Costo totale intervento	14.997,00	
Finanziamento richiesto euro 10.000,00			
Cofinanziamento euro 4.997,00.			