

ORGANIZZATO DA:



PRINCIPALE SOSTENITORE:



BENE VAGIENNA

SPRING SCHOOL 2019

INTERACTIVE
3D MUSEUM

5/12 MAGGIO



PRINCIPALE SOSTENITORE :



ORGANIZZATO DA :



CON IL SUPPORTO DI :



CON IL CONTRIBUTO DI :





Spring School 2019
Interactive 3D museums

è un'azione inclusa nel progetto
*"Raccontare un territorio. Paesaggio,
archeologia e geologia come
motore di sviluppo territoriale"*, di
cui Compagnia di San Paolo è il
principale sostenitore, facente capo
all'Unione del Fossanese ed inclusa
nel programma di alta formazione
della MIMOS Academy.

Organizzazione e coordinamento a
cura di No Real srl.

OBIETTIVI

La seconda edizione del MIMOS Academy Programme, che si realizza nella Spring School 2019 in **“Interactive 3D museum”**, vuole configurarsi come momento di aggiornamento, confronto professionale e formazione post-laurea sui temi dell’immersione virtuale applicata in ambito museale.

Il museo è un organismo che si sta trasformando digitalmente in modo sempre più rapido e che oggi, dopo circa vent’anni di sperimentazioni e buone pratiche, sta includendo esperienze interattive sempre più immersive in piccoli e grandi musei archeologici e non solo. Si parla di Realtà Virtuale, di Realtà Aumentata, di Realtà Mista, di Gamification, Engagement e Embodiment, oltre che di Storytelling e di Social Media Management. Termini che paiono lontani dall’ambito umanistico tipico della museografia, ma che in realtà ne fanno intrinsecamente parte quando configurano uno spazio non più parallelo a quello fisico, ma profondamente intrecciato ad esso, in cui rendere più efficace, divertente ed emozionante il trasferimento e la memorizzazione della conoscenza mettendo l’utente al centro dell’azione. Questa tendenza, però, ha alcune criticità importanti: la potenza immaginifica della computergrafica può confliggere con il rigore della divulgazione scientifica e l’immersione virtuale può scontrarsi con l’esperienza diretta dei reperti esposti. Così il marketing e la Sentiment Analysis possono apparire “fuori luogo” nel configurare l’offerta museale, porla in essere, misurarla nell’approccio reale e digitale con il visitatore.

La Spring School 2019 vuole introdurre gli allievi in queste tematiche, ritenute strategiche per il museo di oggi e del futuro, attraverso il confronto con i “guru” del settore, l’esperienza diretta con le principali tecnologie abilitanti e lo sviluppo diretto di alcune applicazioni.

PROGRAMMA

Il programma si configura in quattro momenti specifici:

La **Domenica**: accoglienza con visita al sito archeologico di Augusta Bagiennorum ed al MAB - Museo Archeologico di Bene Vagienna.

Il **Lunedì**: una giornata interamente dedicata alle esperienze e discussioni in cui al tavolo dei relatori saranno invitati direttori di importanti musei italiani, per esporre la propria affinità o distanza dalla Virtualità. Si esamineranno i loro progetti sperimentali e quelli messi a regime, dopodiché saranno presentate buone pratiche internazionali create da alcuni tra i migliori centri di ricerca e aziende italiane del settore per affrontare le tematiche fondamentali del Virtual Design per i Musei.

Dal **Martedì** al **Venerdì** si realizzeranno quattro workshop, di una giornata ciascuno, per la formazione strumentale e metodologica sulle principali tecnologie abilitanti: **Realtà Virtuale immersiva** con Oculus Rift, **Realtà Aumentata** da tablet e smartphone, **Natural Interaction** con Leap Motion e Microsoft Kinect, **3D dissemination** sfruttando il PDF 3D e i 3D Player web, **3D publishing** sul web .

Il **Sabato** mattina sarà dedicato alla presentazione degli elaborati degli allievi partecipanti con la formalizzazione dell'attestato di frequenza che potrà concedere crediti formativi e universitari a seconda dei regolamenti dei rispettivi Ordini professionali e Dipartimenti universitari.

Il tutto operato con software free e, quando possibile, open. Così come nella miglior filosofia "open data" saranno rilasciati i risultati prodotti dagli studenti a disposizione della collettività.

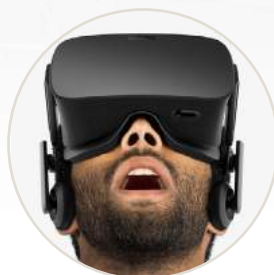
Gli alunni saranno suddivisi sulla base di affinità e competenza. Ogni gruppo lavorerà direttamente sui software e le tecnologie sopra descritte, producendo una "mini-applicazione" dimostrativa per ciascun workshop. A ciascun partecipante è richiesto di portare un laptop (di medie-alte prestazioni, con Windows come sistema operativo). Il corso si concluderà con la presentazione dei risultati e conseguente attestato di partecipazione.

TECNOLOGIA E STRUMENTI



LEAP MOTION + KINECT

I sensori economici e compatti che tracciano mani e corpo per interagire con oggetti e ambienti virtuali.



OCULUS RIFT

Il più recente e noto visore di Realtà Virtuale, per immergersi con la vista e l'udito nel prototipo di museo virtuale che andremo a creare.



PDF 3D:

Un formato diffuso e leggero per trasmettere on-line documenti e brochure che ospitano modelli 3D interattivi al loro interno.



AR MULTIDEVICE:

Applicazione di Realtà Aumentata multi-device che permette agli utenti di "tenere in mano", virtualmente, un modello 3D archeologico, tramite smartphone e tablet.



UNITY 3D

Un motore 3D realtime potente, facile e adatto per ogni device per creare ogni genere di applicazione immersiva su ogni dispositivo desktop o mobile.



3DHOP + VISUAL MEDIA SERVICES

I due software open & free source per il publishing web di modelli 3D e collezioni multimediali.

PER PARTECIPARE

MASSIMO 40 POSTI

CANDIDATURA E SELEZIONE

L'iscrizione è sottoposta a selezione da parte del comitato scientifico, tramite esame dei profili curriculari e le competenze professionali già acquisite dal candidato. Per frequentare la scuola NON e' OBBLIGATORIO possedere competenze informatiche specifiche su argomenti quali la modellazione 3D e sviluppo codice su Unity3D, ma è richiesta una conoscenza generale del contesto tecnologico e di quello metodologico afferente ai temi del Virtual Heritage. I workshop sono strutturati per offrire agli allievi semilavorati già pronti.

Saranno avvantaggiati i candidati in possesso di alcune conoscenze pregresse, anche a livello basilare, quali:

- *Best practices di interazione naturale e usability nei musei*
- *La modellazione poligonale 3D con software quali 3DStudio Max, Blender, Cinema4D, Maya, etc.*
- *La modellazione automatica con processi di fotogrammetria (Photoscan) e elaborazione cloudpoint*
- *La conoscenza delle piattaforme 3D HOP e Visual Media Service*
- *La scrittura di codice informatico soprattutto in C++, C#, HTML5, Javascript*

La candidatura va inoltrata **entro il 15/02/2019**, compilando il questionario online accessibile a questo link: [<https://goo.gl/forms/OR9BO3pRVOXFmUpc2>]. Gli esiti delle selezioni saranno comunicati **entro il 28/02/2019** e non potranno essere impugnate dal candidato.

ISCRIZIONI E RITIRI

I candidati selezionati potranno iscriversi alle seguenti condizioni:

- **Entro il 15/03/2019:** quota iscrizione **700 €** + IVA (fa fede la data di ricezione del bonifico).
- **Dopo il 15/03/2019:** quota iscrizione **1000 €** + IVA (fa fede la data di ricezione del bonifico).

La quota include: partecipazione all'evento, sistemazione in hotel con pensione completa, welcome party, cena sociale e materiale didattico. Per chi non intendesse usufruire della sistemazione in hotel con pensione completa, la quota di iscrizione è di **300 €** + IVA (inclusa cena sociale e materiale didattico).

L'allievo riceverà fattura intestata a se stesso /azienda / ente comunicato al momento dell'iscrizione.

A superamento della valutazione finale, verrà consegnato l'attestato di partecipazione.

Coloro che si sono iscritti potranno ritirarsi alle seguenti condizioni:

- **Entro il 31/03/2019:** Restituzione completa della quota di iscrizione.
- **Entro il 15/04/2019:** Restituzione del 50% della quota di iscrizione.
- **A partire dal 16/04/2019:** La quota sarà trattenuta integralmente.

TAVOLA ROTONDA

LUN 6 MAGGIO

Introduce e modera: Davide Borra - **No Real Interactive srl**

Sono stati invitati a partecipare:

Ciro Cacciola - **Direttore MAV - Museo Archeologico Virtuale di Ercolano, Napoli**

Cinzia Dal Maso - **Archeostorie**

Sandro Garrubbo e Francesca Spatafora - **Museo Salinas, Palermo**

Patrizia Gioia - **Direttore Museo Casal De' Pazzi, Roma**

Paolo Giulierini - **Direttore MANN - Museo Archeologico Nazionale di Napoli, Napoli**

Michele Lanzinger - **Direttore MUSE - Museo delle Scienze, Trento**

Alfonsina Pagano e Augusto Palombini - **CNR - ITABC, Roma**

Daniela Petrelli - **Sheffield Hallam University Art - Design Research Centre, Sheffield**

COMITATO TECNICO / SCIENTIFICO

Andrea Adami - **POLIMI - Dip. ABC, Mantova**

Salvatore Barba - **UNISA - DICIV, Salerno**

Cecilia Maria Bolognesi - **POLIMI - Dip. ABC, Milano**

Davide Borra - **No Real Interactive srl, Torino**

Andrea Bottino - **POLITO - DAUIN, Torino**

Agostino Bruzzone - **UNIGE - Simulation Team, Genova**

Lucio De Paolis - **UNILE - AVR Lab, Lecce**

Donatella Dominici - **UNIVAQ, L'Aquila**

Diego Elia e Valeria Meirano - **UNITO - Dip. di Studi Storici, Torino**

Giuliana Guazzaroni - **UNIVPM- Department of Information Engineering, Ancona**

Vincenzo Lombardo - **UNITO - Cirma, Torino**

Laura Milani - **IAAD, Torino**

Augusto Palombini - **CNR - ITABC, Roma**

Daniela Petrelli - **Sheffield Hallam University Art - Design Research Centre - Sheffield, UK**

Deborah Rocchietti - **Soprintendenza Archeologia belle arti e paesaggio per le provincie di Alessandria, Asti e Cuneo**

Roberto Scopigno - **CNR - ISTI, Pisa**

IN CATTEDRA

MAR 7/SAB 11 MAGGIO

I DOCENTI

DAVIDE BORRA

No Real Interactive srl, Torino

Architetto progettista di integrazione tecnologica nei musei, esperto internazionale di Virtual Heritage, titolare di No Real Interactive srl, 3D agency che da vent'anni produce contenuti 3D e applicazioni culturali. Ma non è finita...cercatelo su LinkedIn se avete tempo.

DEBORAH ROCCHIETTI

Soprintendenza Archeologia belle arti e paesaggio per le provincie di Alessandria, Asti e Cuneo

È il funzionario archeologo responsabile dell'area archeologica di Augusta Bagiennorum per la Soprintendenza archeologia belle arti e paesaggio per le provincie di Alessandria, Asti e Cuneo. Nulla da aggiungere: qui la storia la conosce lei.

BRUNO FANINI, ALFONSINA PAGANO, AUGUSTO PALOMBINI

CNR - ITABC, Roma

I ricercatori del CNR-ITABC di Roma (Istituto per le tecnologie Applicate ai Beni Culturali), il team superspecializzato che da anni si occupa di inventare, sperimentare e applicare le nuove forme di integrazione tecnologica nei musei. Storytelling, Usability e Technicalities espresse al massimo delle loro potenzialità. Agu, Nella e Bruno sono quelli che ci indicano il futuro possibile.

MARCO POTENZIANI

CNR - ISTI, Pisa

Lavora da anni al Visual Computing Lab del CNR / ISTI (Istituto di Scienza e Tecnologie dell'Informazione) di Pisa nello sviluppo del codice sorgente. Esperto di Interactive 3D Visualization ed ergonomia digitale ha sviluppato vari progetti dediti al patrimonio culturale e alla visualizzazione scientifica.

FEDERICO LISA E DAVIDE STRUMENDO

No Real Interactive srl / Funix srl, Torino

L'altra faccia di Unity ovvero codice e interfacce, interazione e dispositivi da collegare. Gli informatici giusti al momento giusto.

CINZIA DAL MASO

Archeostorie

Giornalista che racconta il passato del mondo, dirige "Archeostorie" un journal che mette in pratica lo storytelling contemporaneo dedicato alla scoperta ed al turismo archeologico. Chiudete gli occhi ed ascoltate...

FABRIZIO DESTRO E ANTONIO SERRA

e-gate srl / Espereal srl

Fabrizio è lo sviluppatore di un potente framework da usarsi con tablet e smartphones per aumentare un po' tutto quello che ci circonda. Dati informazioni, immagini, suoni e modelli 3D compariranno come per magia intorno a noi. Antonio ha inventato le "Tellingstones" una piattaforma che fa parlare pure le pietre... in realtà aumentata. Due geniacci del loro mestiere.

IL PROGRAMMA

Day 0	Dom 5	Arrivo e welcome party
		TAVOLA ROTONDA (Via XX Settembre - Auditorium BeneBanca)
Day 1	Lun 6	Inquadramento archeologico e museale, requisiti di museografia virtuale, natural interaction e usabilità, applicazioni e best cases, tecnologie.
		UNITY 3D
Day 2	Mar 7	Interfaccia, import modelli e loro editazione, import textures e creazione materiali, realizzazione scenografia, pubblicazione modelli real-time multiplatforma.
		VR con OCULUS RIFT + LEAP MOTION + KINECT
Day 3	Mer 8	Caratteristiche tecnologiche e di usabilità, aggancio e setting in Unity3D, pubblicazione applicazioni, tracking.
		AR MULTIDEVICE
Day 4	Gio 9	Caratteristiche tecnologiche e di usabilità, dispositivi, pubblicazione delle App.
		WEB 3D + PDF 3D
Day 5	Ven 10	Caratteristiche tecnologiche e di usabilità, html5 e piattaforme, dispositivi e browser.
		PRESENTAZIONE DEI LAVORI, VALUTAZIONE E CONSEGNA ATTESTATI
Day 6	Sab 11	
Day 7	Dom 12	Free time e partenze

* Il contenuto del presente documento e più specificatamente il programma del corso, potranno subire variazioni in qualsiasi momento a causa delle esigenze formative e organizzative non impugnabili dai partecipanti a qualsiasi titolo e ruolo dell'evento.

I LUOGHI

Il quartier generale della Scuola sarà nelle sale della magnifica sede di Casa Ravera, palazzo storico sede di esposizioni artistiche temporanee, con sala convegni e caffetteria, nel centro del paese. Qui si terranno le lezioni pratiche. La lezione iniziale di teoria si terrà presso l'Auditorium della BeneBanca. L'area archeologica di Augusta Bagiennorum, si trova a ca. 2 Km dal paese di Bene Vagienna (CN).

Il pernottamento e la prima colazione si terranno al [BVH Hotel](http://www.bvhhotel.it) [www.bvhhotel.it]: i partecipanti saranno alloggiati in camere doppie o triple.

Per gustare a pieno la varietà culinaria piemontese, il pranzo sarà servito in un ristorante locale, mentre la cena sarà servita ogni sera in una trattoria diversa del paese e dintorni. I ristoranti si dovranno raggiungere con mezzi propri, organizzandosi al meglio con i colleghi presenti.



BENE VAGIENNA E IL TERRITORIO DELLE LANGHE PIEMONTESI

Julia Augusta Bagiennorum è il nome dato dai Romani all'antica città corrispondente all'odierna Bene Vagienna, *oppidum* del popolo dei Liguri Bagienni, i quali occupavano il territorio compreso tra il Po e il Tanaro, corrispondente a circa i due terzi dell'attuale provincia di Cuneo. Cacciati i Bagienni, i romani fondarono la nuova città (verso la fine del I sec. a.C.) che divenne il caposaldo dell'urbanizzazione e dello sfruttamento agricolo del territorio insieme ai centri di Pollentia (Pollenzo), Alba Pompeia (Alba), Augusta Taurinorum (Torino) e Augusta Praetoria (Aosta).

I limiti della città erano segnati da torri situate agli angoli e alle porte di ingresso, mentre la cinta muraria doveva essere costituita da un semplice *vallum* su tre lati, essendo il quarto, a sud-est, già difeso dal ripido pendio verso il torrente Mondalavia. Della città romana è noto a grandi linee l'impianto urbano (il sentiero che oggi percorre l'area sembra seguire il tracciato dell'antico decumano massimo) e resti di terme e abitazioni, oltre ad una parte del Foro cittadino. Il Foro aveva portici con botteghe dalle pareti intonacate su due lati lunghi; su uno dei lati corti sorgeva una basilica civile a tre navate, mentre su quello opposto si apriva un secondo spazio porticato su tre lati, dominato da un tempio su alto podio che ha permesso di riconoscere più fasi costruttive tra il I e il IV secolo. A sud-est del Foro è presente un teatro con annesso quadriportico, al cui centro sono i resti di un basamento templare: sul podio fu edificata una piccola basilica paleocristiana con tre absidi (V-VI secolo), in seguito rimaneggiata (VII-VIII secolo). Fuori dalla città si trovava un anfiteatro, parzialmente scavato. L'intera area archeologica è ancora oggi totalmente libera da sovra costruzioni ed i ruderi si trovano a pochi decimetri sotto il manto erboso dei campi.





BENE VAGIENNA

È una piccola città della provincia Granda, che ha mantenuto quasi del tutto inalterato l'impianto medievale del centro urbano, con eccellenti incursioni architettoniche nel Barocco e Neoclassico. A scapito delle ridotte dimensioni, l'attività culturale è tra le più importanti dell'intera Provincia. È raro non imbattersi in un evento, un concerto, una mostra, un mercatino tradizionale, in qualsiasi periodo dell'anno. È sede di quattro musei, tra cui quello archeologico, e proprio sull'offerta culturale (ed in particolare sul brand archeologico, vedasi le scuole di archeologia didattica www.archea.info) basa una buona parte della propria attrattività turistica.

La collocazione geografica, proprio sul limite delle Langhe, (Bra, sede di SlowFood è a 20 Km) la configura come città satellite dell'area enogastronomica tra le più importanti d'Italia. Il menu piemontese è noto soprattutto per gli antipasti, le carni rosse e la più grande varietà di vini rossi di alto livello (Nebbiolo, Barbaresco, Barolo, ecc.) e mangiare e bere bene, da queste parti, è una tradizione più che un lusso.

COME RAGGIUNGERE BENE VAGIENNA



In Aereo

Aeroporto di Torino-Caselle. Raggiungere la Stazione centrale di Torino "Porta Nuova" con uno dei servizi di navetta. (45 min circa): SADEM www.sadem.it TERRAVISION www.terravision.eu/italiano/turin_caselle.html.

Proseguire in treno.

In Treno

Linea ferroviaria Torino-Savona-Genova. Scendere alla stazione di Fossano. Davanti alla stazione è ubicata la fermata degli autobus della linea "Nuova Benese". Orari: www.benese.it/orari-bus/ (cercare tratta: "LEQUIO TANARO • BENEVAGIENNA • FOSSANO / FOSSANO • BENEVAGIENNA • LEQUIO TANARO").

In Auto

Autostrada A6 "Torino-Savona", Uscita "Fossano-Bene Vagienna". Appena oltrepassato il casello autostradale, svoltare a destra, seguendo le indicazioni "Bene Vagienna".

LINKS

BENE BANCA: www.benebanca.it

BENESE AUTOBUS: www.benese.it

BVH: bvhotel.it

CITTÀ DI BENE VAGIENNA: www.comune.benevagienna.cn.it

CNR-ISTI Visual Computing Lab: vcg.isti.cnr.it

CNR-ITABC: www.itabc.cnr.it/it/home

COMPAGNIA DI SAN PAOLO: www.compagniadisanpaolo.it

E-GATE: www.e-gate.it

ESPERAL TECHNOLOGIES: www.esperaltechnologies.com

FONDAZIONE CRT: www.fondazione crt.it

GUNETTO AUTOLINEE: www.gunettoautolinee.it

IAAD: www.iaad.it

MIMOS: www.mimos.it

POLIMI: www.abc.polimi.it

POLITO: www.polito.it

SERVIZIOTAXI: www.acajaservizi.it

SHEFFIELD UNIVERSITY: www.sheffield.ac.uk

SOPRINTENDENZA ARCHEOLOGIA BELLE ARTI E PAESAGGIO PER LE
PROVINCIE DI ALESSANDRIA ASTI E CUNEO:

www.sabap-al.beniculturali.it

UNIONE DEL FOSSANESE: www.unionedelfossanese.cn.it

UNISA: www.unisa.it

UNITO: www.unito.it

UNIVAQ: www.univaq.it

UNIVPM: www.univpm.it

Per maggiori informazioni:

www.mimos.it/springschool2019

segreteria@mimos.it - +39 011 19917618

Il contenuto del presente documento e più specificatamente il programma del corso, potranno subire variazioni in qualsiasi momento a causa delle esigenze formative e organizzative non impugnabili dai partecipanti a qualsiasi titolo e ruolo dell'evento.