



## Titolo progetto:

CHAMELEON - Strumenti digitali adattabili, integrabili e accessibili per una fruizione dinamica e adattiva degli ambienti museali

## Abstract:

CHAMELEON propone un set di strumenti digitali finalizzati alla documentazione, valorizzazione, condivisione e narrazione del patrimonio museale, con particolare riferimento ai Musei di Storia Naturali o Scientifici. Il progetto è incentrato su una delle tipologie museali individuate dallo Spoke 4 “Virtual Technologies for Museums and Art Collections” coordinato dall’Alma Mater Studiorum - Università di Bologna nell’ambito del progetto [CHANGES - Cultural Heritage Active Innovation for Next-Gen Sustainable Society](#), Partenariato Esteso del PNRR (PE5. Cultura umanistica e patrimonio culturale come laboratori di innovazione e creatività), coordinato da Sapienza Università di Roma e finanziato dall’Unione europea – NextGenerationEU.

Il caso studio di approfondimento, contesto del progetto CHAMELEON, è il [Museo di Paleontologia e Preistoria Piero Leonardi](#), appartenente al [Sistema Museale di Ateneo](#) dell’Università degli Studi di Ferrara.

Il repository “camaleontico” consentirà di gestire on-line tutti i contenuti multimediali associati alla fruizione e storytelling di informazioni tangibili e intangibili relative al Museo e agli oggetti in esso contenuti, a partire da acquisizioni digitali accurate e dall’ottimizzazione dei modelli 3D arricchiti semanticamente.

I percorsi di fruizione digitale dinamici sono basati su associazioni semantiche, e possono essere riconfigurati dall’utente finale, aumentando il coinvolgimento e l’interattività con il patrimonio museale attraverso applicazioni di Realtà Virtuale, Aumentata e di Intelligenza Artificiale conversazionale (Avatar). Il repository è accessibile da diverse interfacce per consentire molteplici fruizioni digitali, progettate sulla base di un’attenta analisi dei target di utenza per ampliare al massimo l’inclusività.

Il progetto è coordinato dall’Università di Ferrara in qualità di organismo di ricerca capofila, attraverso il coinvolgimento del Dipartimento di Architettura e del Dipartimento di Studi Umanistici, e sviluppato congiuntamente alle imprese partner [Inception Srl](#) e [MediaSoft Srl](#).

## Obiettivi e risultati attesi:

Le applicazioni progettate secondo una logica di adattabilità e integrabilità perseguono l’obiettivo di attivare percorsi di fruizione digitale basati su un approccio critico, sfruttando il potenziale dei percorsi virtuali per creare nuove forme di narrazione della conoscenza e per ampliare le analisi critico-interpretative del patrimonio culturale.

In particolare CHAMELEON si propone di:

- Incrementare l’accessibilità del Museo (sia *in situ* che da remoto) attraverso percorsi virtuali, ampliando al massimo l’apertura al pubblico (fisica e virtuale) per

diverse tipologie di utenti attraverso un approccio di inclusione sfruttando il potenziale degli strumenti digitali;

- Attivare un processo di documentazione 3D degli oggetti museali in grado di valorizzare le possibilità allestitiva e critico-interpretativa che la digitalizzazione può offrire, in linea con gli obiettivi della Commissione Europea;
- Applicare un approccio semantico ai modelli, arricchendo i livelli informativi associati al dato metrico-morfologico, secondo gli attuali standard e in ottica Open Data;
- Predisporre un nuovo modello di allestimento museale in grado di rispondere alle esigenze di inclusione e accessibilità, aggiornando l'apparato informativo e di story-telling a corredo degli oggetti esposti;
- Rendere esplorabili gli spazi e i contenuti del Museo Leonardini e, in futuro, del Sistema Museale di Ateneo, secondo diversi livelli di "lettura" attraverso applicazioni per la Realtà Virtuale e Aumentata;
- Attivare una rete con altri Sistemi Museali o con altri luoghi di interesse, creando nuovi collegamenti e nuove possibilità di condivisione di contenuti collocati in luoghi diversi, in un unico ambiente digitale;
- Creare correlazioni con gli attuali sistemi informativi di catalogo, le ontologie per la descrizione del patrimonio culturale e le piattaforme *web-based*, incentivando l'interoperabilità.