**TTART per costruire musei virtuali in classe**

**Descrizione del progetto:**

L’obiettivo della piattaforma è rendere possibile alle classi, ad insegnanti e studenti, la creazione di “musei/percorsi turistici virtuali”, utilizzando come modello di riferimento [**Uffizi Touch® Cloud**](https://vimeo.com/188054233) **(Guarda il video qui:** [**https://vimeo.com/188054233**](https://vimeo.com/188054233)**)**. Con questa evoluzione studenti e insegnanti diventano attori del processo di creazione di contenuti digitali relativi a musei e luoghi italiani, e non solo fruitori. Ciò porterà ad una maggiore consapevolezza dei beni culturali dei territori ma anche la capacità di creare contenuti editoriali per scopo di promozione turistica, fra i quali: immagini digitali high-res,descrizioni testuali, video.

**Obiettivi della soluzione:**

* la creazione di un nuovo progetto
* il popolamento delle varie sezioni (Opere, Artisti, Mappa, Epoca Storica)
* la possibilità di inserire il tagging evoluto
* la visualizzazione in anteprima del risultato
* la pubblicazione nel catalogo prodotti

**Considerazioni:**

Si avrà così una piattaforma software che consentirà di valorizzare un bene culturale/turistico

attraverso le lavagne interattive delle classi (in prospettiva anche per altri dispositivi quali PC,

smartphone e tablet). Elementi specifici della piattaforma sono quelli di rendere possibile la fruizione di media ad altissima qualità su qualsiasi tipo di dispositivo, creare un format per lo storytelling basato sulla strutturazione della conoscenza associata al bene e agli elementi di interesse, possibilità di tagging evoluto (legato alla conoscenza associata al tag), integrazione nativa con gli strumenti social per una ampia diffusione. Si andrà a realizzare un editor visuale per l’inserimento di tag/link in immagini high-res interattive correlati alle ontologie presenti. Il tag potrà essere di forma poligonale, reso visibile su una gamma di livelli di zoom prescelta e associabile ai concetti dell’ontologia in essere.

Farà parte della progettazione e sviluppo anche l’attività relativa allo storytelling in ambito culturale/turistico: l’obiettivo è creare un’ontologia che possa essere utilizzata per “raccontare” le storie associate a un’opera d’arte, un edificio, più in generale un qualsiasi elemento culturale italiano. Infine è prevista l’integrazione della condivisione di immagini/dettagli di immagini o altri contenuti gestiti dalla piattaforma attraverso i principali social (Facebook, Twitter, Pinterest) e integrazione del flusso social nello storytelling: qualsiasi immagine o dettaglio (oppure video) deve poter essere condivisibile attraverso i canali social e, contemporaneamente, questa attività dell’utente entra (previa accettazione da parte dell’utente) nel meccanismo del racconto, creando così un racconto partecipato dall’utente stesso. Sarà inoltre possibile condividere il museo/percorso turistico creato.

**TT ART – Uffizi Touch e Uffizi Touch Cloud**

La soluzione Uffizi Touch e Uffizi Touch Cloud, è stata riconosciuta per la sua innovatività dal Ministero dell’Innovazione e presente all’EXPO 2010 di Shanghai nel Padiglione Italia.

Il sistema permette la fruizione avanzata della collezione della Galleria degli Uffizi, precisamente di 1150 opere, comprendenti le opere esposte nella Galleria, le opere del Corridoio Vasariano, cento opere dei Depositi (le opere sono state digitalizzate presso il museo da Centrica). L’accesso alle opere avviene attraverso quattro percorsi, evidenziati nelle seguenti schermate.

**Analisi e confronto delle opere**

Una volta selezionata l’opera di interesse Uffizi Touch® prevede l’analisi in ogni dettaglio (con funzioni di zoom in/out o selezione diretta del dettaglio di interesse), la misurazione virtuale, l’attivazione di una scheda informativa. Di seguito alcune schermate esemplificative.

E’ inoltre possibile effettuare l’operazione di confronto fra due qualsiasi delle 1150 opere presenti in Uffizi Touch®, come esemplificato nella seguente schermata con due opere del Bronzino.

**Il sistema di rappresentazione della conoscenza**

Uffizi Touch® ha implementato un sistema di rappresentazione della conoscenza, dei concetti e delle loro relazioni, basato su ontologie, denominato XLknowledge®, riconosciuto come innovazione italiana dall’Agenzia dell’Innovazione per Italia degli Innovatori 2011-2012. La nuova versione di Uffizi Touch® prevede l’introduzione di ulteriori percorsi tematici (paesaggio, gioielli, arredi) sintetizzati dalla funzione Visual Tour/Suggerimenti.

**Qualità superlativa**

L’applicazione Uffizi Touch Cloud® prevede anche contenuti esclusivi, rappresentati da 24 opere riprodotte a risoluzione e qualità superlativa (immagini fino ai 10 GigaPixel).

Alcune delle opere in qualità Superlativa:

01. Leonardo da Vinci, "Annunciazione"

02. Leonardo da Vinci, "Adorazione dei Magi"

03. Leonardo da Vinci, "Battesimo di Cristo"

04. Michelangelo, "Tondo Doni"

05. Tiziano, "Venere d'Urbino"

06. Raffaello, "Madonna del Cardellino"

07. Caravaggio, "Bacco"

08. Raffaello, "Madonna della Seggiola"

09. Botticelli, "Madonna del Magnificat"

10. Piero della Francesca, "Dittico di Urbino"

**Prospetto costi progetto:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Q.TÀ** | **DESCRIZIONE** | | **PREZZO UNITARIO IVA INCLUSA** | | **PREZZO TOTALE IVA INCLUSA** |
|  | **MODULO LABORATORIO PROFESSIONALIZZANTE (tipologia b)** | |  | |  |
| 1 | Piattaforma UffiziTouchCloud | | € 9.750,00 | | € 9.750,00 |
| 1 | Monitor interattivo 75" | | € 8.000,00 | | € 8.000,00 |
| 1 | TTART creazione musei virtuali | | € 20.000,00 | | € 20.000,00 |
| 1 | Fotocamera professionale per acquisizione immagini | | € 6.000,00 | | € 6.000,00 |
| 1 | Videocamera professionale per acquisizione immagini e video | | € 2.000,00 | | € 2.000,00 |
| 5 | Device per elaborazione dati teacher e student | | € 3.000,00 | | € 15.000,00 |
| 1 | configurazione, formazione e start up del laboratorio | | € 3.000,00 | | € 3.000,00 |
|  |  | |  | | **€ 63.750,00** |
|  |  | |  | |  |
|  | **Voci di Costo Tipologia B** | | **da Bando** | | |
|  | A. Progettazione | | 2% | max | € 1.500,00 |
|  | B. Spese organizzative e gestionali | | 2% | max | € 1.500,00 |
|  | C. Forniture | | 85% | min | € 63.750,00 |
|  | D. Adattamenti edilizi | | 6% | max | € 4.500,00 |
|  | E. Pubblicità | | 2% | max | € 1.500,00 |
|  | F. Collaudo | | 1% | max | € 750,00 |
|  | G. Addestramento all'uso delle attrezzature | | 2% | max | € 1.500,00 |
|  | **Totale Bando (A) Classi digitali 2.0** | **€ 75.000,00** | | | |

**Focus su punteggi acquisibili dal progetto**

|  |  |
| --- | --- |
| **Criterio** | **Punteggio** |
| **CRITERI A-E DETERMINATI AUTOMATICAMENTE** | |
| a. Disagio negli apprendimenti | 13 punti |
| b. Basso status socio-economico e culturale della famiglia d'origine | 13 punti |
| c. Alto tasso di abbandono nel corso dell'anno scolastico | 13 punti |
| d. Tasso di deprivazione territoriale (ISTAT) | 13 punti |
| e. Livello di copertura della rete esistente all'atto della presentazione del progetto (con riferimento alle aree da destinare ai laboratori professionalizzanti): - Tra l'80% e il 100% - Tra il 50% e il 79% - Inferiore al 49% | Max 10 punti: - 10 punti - 6 punti - 3 punti |
| **CRITERI F-M DICHIARATI DALL'ISTITUTO PREPONENTE** | |
| f. Connessione internet (dimostrabile attraverso un contratto o una convenzione attiva) | No: 0 punti SI: 5 punti |
| g. Realizzazione di un progetto che preveda l'impiego di ambienti e attrezzature per l'inclusione o l'integrazione in coerenza con la convenzione delle nazioni unite sui diritti delle persone con disabilità e con la normativa italiana (BES) e con il PAI (Piano Annuale per l'Inclusività) - DIrettiva Ministeriale del 27 dicembre 2012 e C.M. n.8 del 2013, prot.561 | No: 0 punti SI: 5 punti |
| h. Numero di indirizzi attivi nell'istituto: - 1 o 2 indirizzi - 3 o 4 indirizzi - 5 o più indirizzi | Max 10 punti: - 3 punti - 7 punti -10 punti |
| i. Allestimento laboratori per indirizzi di studio di nuova istituzione | No: 0 punti SI: 6 punti |
| j. Se istituto tecnico e/o professionale: appartenenza alla rete dei poli tecnico professionali | No: 0 punti SI: 3 punti |
| k. Connessione con altri spazi laboratoriali della scuola e utilizzo coordinato degli stessi | No: 0 punti SI: 3 punti |
| l. Utilizzo dei laboratori con metodologie didattiche innovative (indicare le metodologie) | No: 0 punti SI: 3 punti |
| m. Utilizzo dei laboratori oltre l'orario scolastico anche per garantire una maggior apertura al territorio | No: 0 punti SI: 3 punti |