



## Politecnico di Torino

Corso di Laurea Magistrale in Architettura per il Patrimonio

A.a. 2024/2025

Sessione di Laurea febbraio 2025

Territori italiani valorizzati dal Patrimonio Culturale  
attraverso l'utilizzo degli strumenti digitali: il caso di  
Monteu da Po

Relatori:

Dinler Mesut

Mezzalama Giulia Maria

Candidato:

Giulia Depetris s300298

## Indice

### Gamification

Toursikon

Hold the Hut

Summer Gems

MetaCampus: il mistero di Rionero

Inventum

Le avventure di Pechéte

Aosta Digitale

Nocturama Bonomia

Radici: storie e paesaggi tra la Sabina e il Cicolano

### Realtà Virtuale e Realtà Aumentata

Inception

Smart City: Expo 2015

Uffizi Virtual Experience

Hi Story 4.0

### Podcast

Paladine

In buone mani

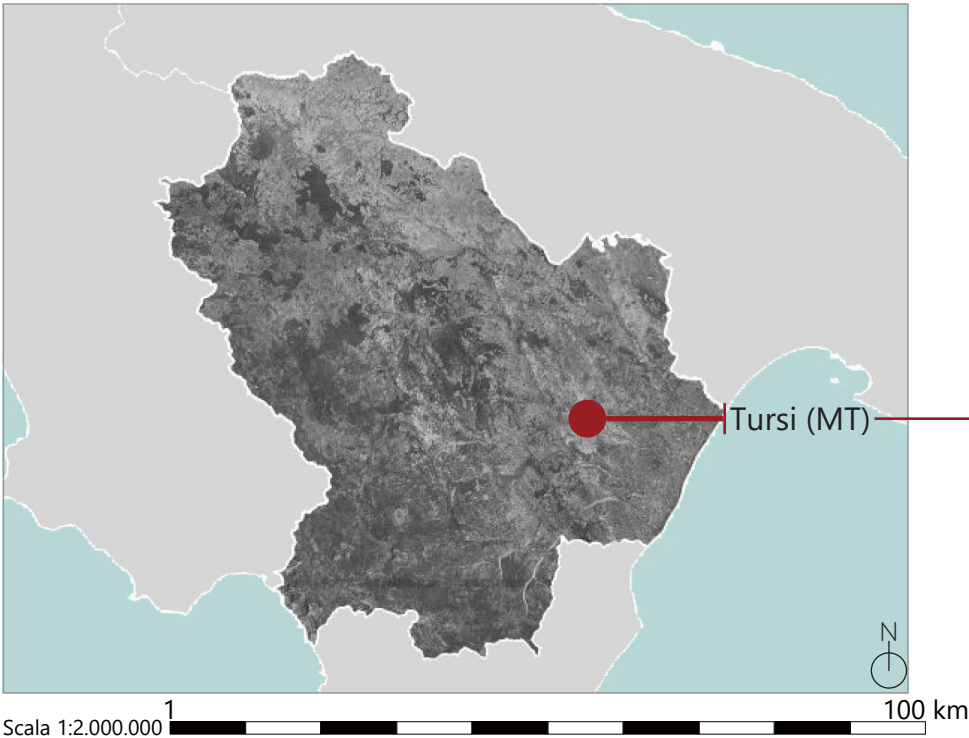
Biblioteche d’Italia

Le parole del futuro

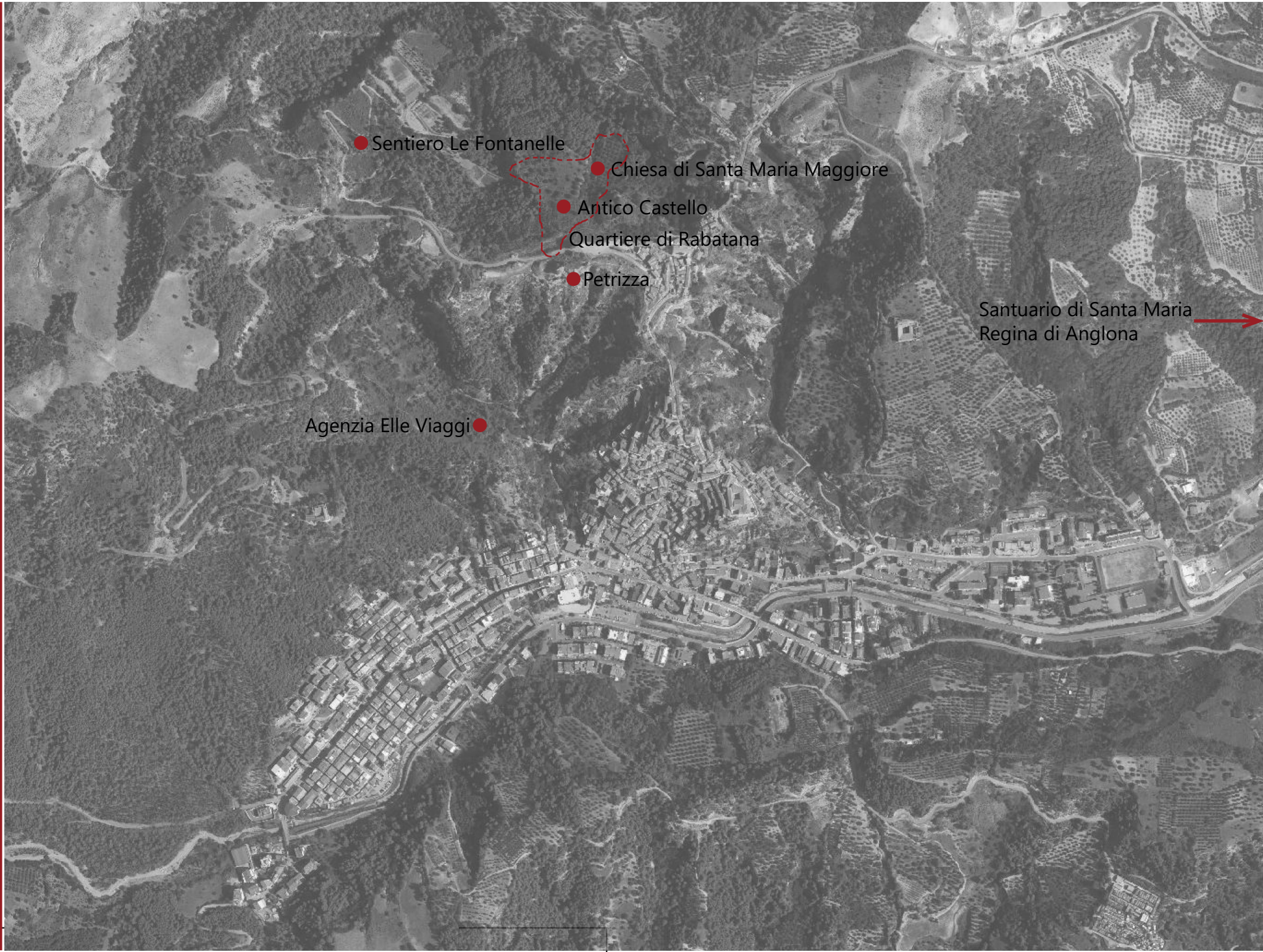
Le parole della partecipazione



Tursikon



TITOLO GIOCO	Tursikon
DATA PUBBLICAZIONE	2022
SVILUPPATORE	Effenove
PRODUTTORE	ELLE VIAGGI (agenzia viaggi)
GENERE DI GIOCO	Visual Novel e Elementi Puzzle
LOCALITÀ DEL GIOCO	Tursi (MT)
REALIZZATO PER	Scopo Turistico
DEVICE	Smartphone
ACCESSIBILITÀ	Gratis
PIATTAFORMA	iOS, Android



PROTAGONISTA DEL GIOCO	Borgo di Tursi
PERSONAGGI	Sophie, ragazza francese appassionata di architettura; Carmine, storico Altri personaggi caratteristici del luogo
LUOGHI DEL GIOCO	Chiesa di Santa Maria Maggiore e la sua cripta; rovine dell'antico castello; quartiere della Rabatana; la petrizza (scalinata in pietra); area delle Fontanelle; Santuario di Santa Maria Regina di Anglona; agenzia Elle Viaggi.
DESCRIZIONE DEL GIOCO	Tursikon è un videogioco realizzato come una "Visual Novel" che permette a chi gioca di conoscere il borgo di Tursi in provincia di Matera. Sophie, una ragazza francese appassionata di architettura, resta intrappolata nella cripta della chiesa di Santa Maria Maggiore dove inierà la sua avventura scoprendo misteri legati al borgo di Tursi. In aiuto della ragazza interviene lo storico Carmine e alcuni altri personaggi caratteristici. L'avventura si snoda fra diversi luoghi del borgo fino a che Sophie, o meglio il giocatore, non riesce a trovare un tesoro legato al passato e alla tradizione del paese.

Scala 1:10.000

**Legenda:**  
● Località del gioco Tursikon

Tursikon è un videogioco realizzato seguendo le regole di una visual novel. Il gioco permette agli utenti di conoscere il borgo di Tursi. Il gioco tocca alcuni dei principali luoghi caratteristici del comune come la Chiesa di Santa Maria Maggiore, il Sentiero delle Fontanelle, la Petrizza.

Nel gioco, la protagonista è una giovane ragazza che verrà aiutata dallo storico Carmine e da altri personaggi caratteristici del luogo. Lo scopo del game è quello di risolvere un'antico enigma riferito al passato e alle tradizioni del paese.



Hold the Hut



Scala 1:2.000.000 100 km

TITOLO GIOCO	Hold The Hut
DATA PUBBLICAZIONE	2021
SVILUPPATORE	Effenove
PRODUTTORE	Comune di San Chirico Nuovo
GENERE DI GIOCO	Puzzle game
LOCALITÀ DEL GIOCO	Serra a San Chirico Nuovo (PZ)
REALIZZATO PER	Scopo Turistico
DEVICE	Smartphone
ACCESSIBILITÀ	Gratis
PIATTAFORMA	iOS, Android



Scala 1:5.000 100 500m

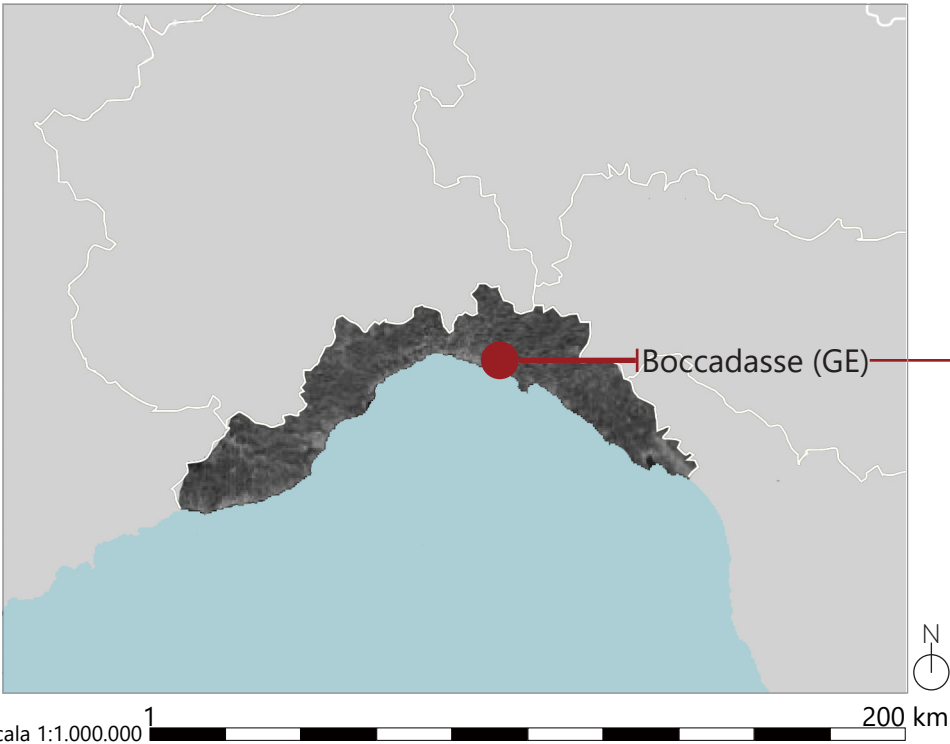
PROTAGONISTA DEL GIOCO	Antica Capanna Arcaica
PERSONAGGI	Tipica famiglia dell'epoca
LUOGHI DEL GIOCO	Antica capanna arcaica; Contesto in cui si sviluppa la società antica che abitava l'area a Nord della Basilicata.
DESCRIZIONE DEL GIOCO	Hold The Hut è un videogioco suddiviso in episodi, il percorso è composto da puzzle e quiz. La sezione finale invece è realizzata tramite la realtà aumentata. Per completare il gioco è necessario raggiungere il sito archologico con il quale verrà a portato a termine l'ultimo episodio. L'obiettivo non è solo conoscere il sito archeologico ma anche il contesto in cui si sviluppava la società antica. Con il videogioco è possibile venire a conoscenza degli usi e costumi della famiglia arcaica.

**Legenda:**  
● Località del gioco Hold the Hut

Hold The Hut è un videogioco suddiviso in episodi, il percorso è composto da puzzle e quiz. La sezione finale invece è realizzata tramite la realtà aumentata. Per completare il gioco è necessario raggiungere il sito archologico con il quale verrà a portato a termine l'ultimo episodio.  
L'obiettivo non è solo conoscere il sito archeologico ma anche il contesto in cui si sviluppava la società antica. Con il videogioco è possibile venire a conoscenza degli usi e costumi della famiglia arcaica.



Summer Gems



TITOLO GIOCO	Summers Gems
DATA PUBBLICAZIONE	2020
SVILUPPATORE	Three of Cups
PRODUTTORE	Three of Cups
GENERE DI GIOCO	Visual Novel e Adventure
LOCALITÀ DEL GIOCO	Boccadasse (GE)
REALIZZATO PER	Scopo Turistico
DEVICE	PC
ACCESSIBILITÀ	Pagamento 2,50€
PIATTAFORMA	Windows



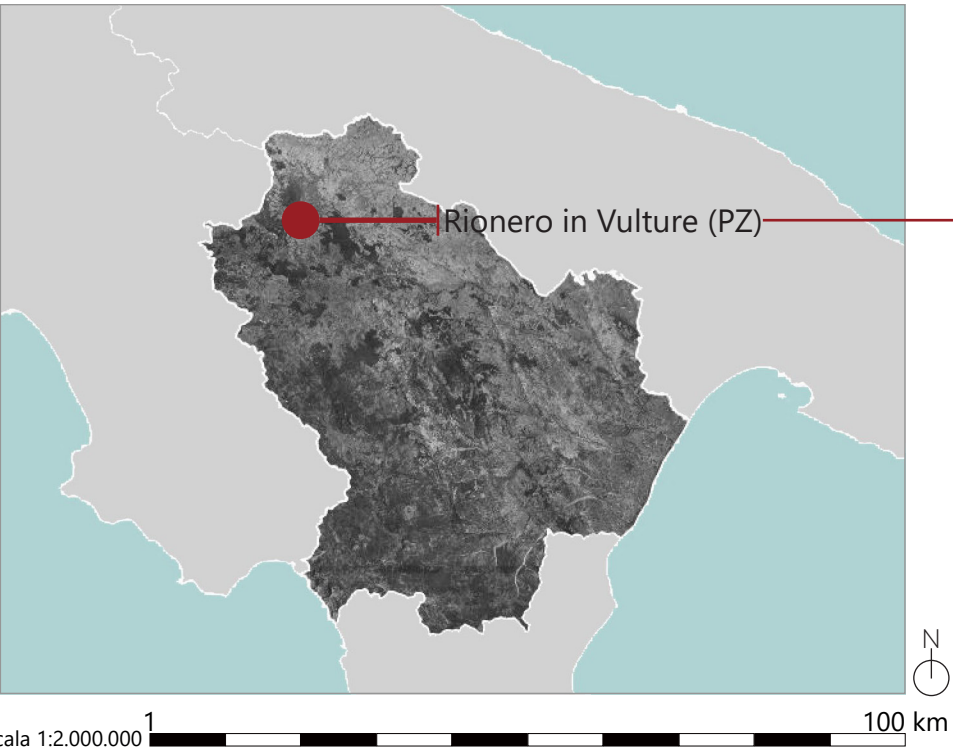
PROTAGONISTA DEL GIOCO	Borgo di Boccadasse
PERSONAGGI	Leo e Mara
LUOGHI DEL GIOCO	Il borgo di Boccadasse nella zona di Albaro a Genova.
DESCRIZIONE DEL GIOCO	Summer Gems è un viedo gioco ambientato in un borgo della Liguria, più precisamente a Boccadasse nella zona di Albaro a Genova. L’obiettivo del gioco è quello di suscitare emozioni, tende ad essere un game emotivo ed inclusivo. Summer gems è la storia di due ragazzi, Leo e Mara, durante la loro pausa estiva. Nel gioco i protagonisti parlano di emozioni, amicizia, temi sociali e relazioni sviluppate durante l’estate nel piccolo borgo ligure.

Legenda:  
● Località del gioco Summer Gems

Summer Gems è un viedo gioco ambientato in un borgo della Liguria, più precisamente a Boccadasse nella zona di Albaro a Genova. L’obiettivo del gioco è quello di suscitare emozioni, tende ad essere un game emotivo ed inclusivo. Summer gems è la storia di due ragazzi, Leo e Mara, durante la loro pausa estiva. Nel gioco i protagonisti parlano di emozioni, amicizia, temi sociali e relazioni sviluppate durante l’estate nel piccolo borgo ligure.



# MetaCampus, il mistero di Rionero



TITOLO GIOCO	MetaCampus: Il mistero di Rionero
DATA PUBBLICAZIONE	2023
SVILUPPATORE	Studenti e studentesse dell'I.I.S. "G. Fortunato" di Rionero in Vulture (PZ)
PRODUTTORE	MiC-Ministero della Cultura, MIM-Ministero dell'Istruzione e del Merito
GENERE DI GIOCO	Visual Novel
LOCALITÀ DEL GIOCO	Rionero in Vulture (PZ)
REALIZZATO PER	Scopo Turistico/Didattico
DEVICE	Smartphone
ACCESSIBILITÀ	Gratis
PIATTAFORMA	iOS, Android

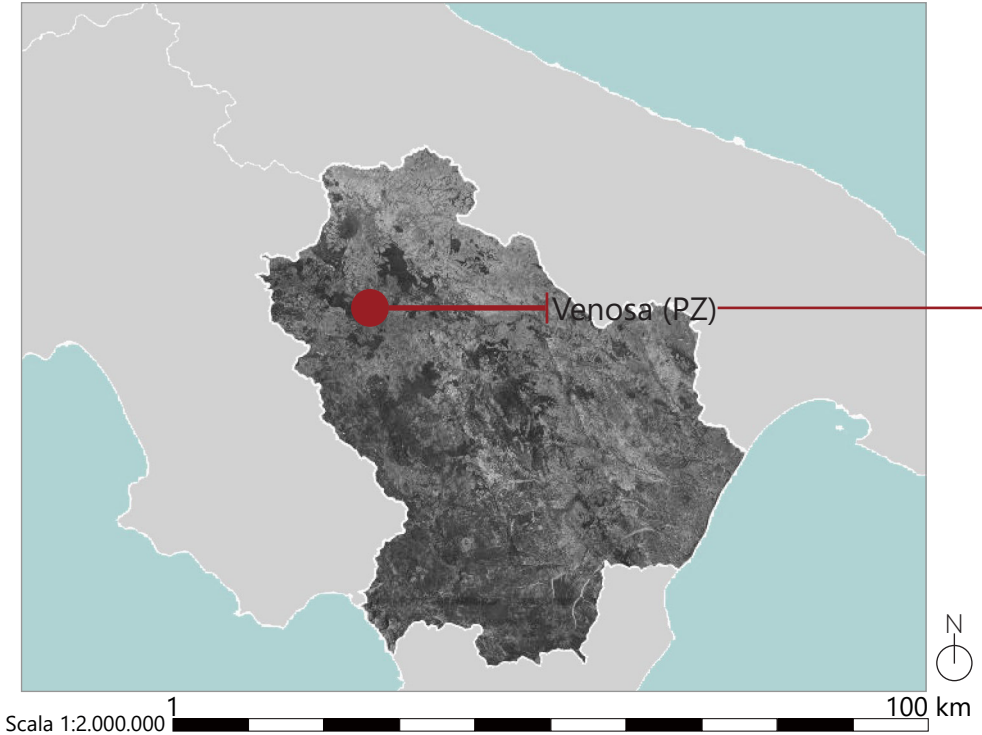


PROTAGONISTA DEL GIOCO	Zona del Vulture e di Rionero
PERSONAGGI	Matteo, Eva e Giada, tre studenti che si ritrovano a dover risolvere enigmi.
LUOGHI DEL GIOCO	Palazzo Giustino Fortunato, la biblioteca, la cucina e il giardino; Campus, ufficio direzione, aula informatica e cortine; Laghi di Monticchio, Abbazia di San Michele Arcangelo, Museo di Storia Naturale del Vulture e rovina dell'antica Abbazia di Sant'Ippolito.
DESCRIZIONE DEL GIOCO	MetaCampus, il Mistero di Rionero è un game realizzato come una visual novel. Lo scopo del progetto è quello di educare gli utenti alla relazione che c'è tra arte, scienza e territorio. Il game ha tre protagonisti, Matteo, Eva e Giada, tre giovani ragazzi che devono risolvere enigmi per arrivare alla fine del gioco. Il videogioco è strutturato a bivi per arrivare a dividersi in tre aree diverse e quindi tre storie diverse da scoprire e risolvere.

**Legenda:**  
● Località del gioco Tursikon

MetaCampus, il Mistero di Rionero è un game realizzato come una visual novel. Lo scopo del progetto è quello di educare gli utenti alla relazione che c'è tra arte, scienza e territorio. Il game ha tre protagonisti, Matteo, Eva e Giada, tre giovani ragazzi che devono risolvere enigmi per arrivare alla fine del gioco. Il videogioco è strutturato a bivi per arrivare a dividersi in tre aree diverse e quindi tre storie diverse da scoprire e risolvere.





TITOLO GIOCO	Inventum
DATA PUBBLICAZIONE	2018
SVILUPPATORE	Pixel s.r.l.s.
PRODUTTORE	Effenove s.r.l.s.
GENERE DI GIOCO	adventure/educativo
LOCALITÀ DEL GIOCO	Parco Archeologico di Venosa (PZ)
REALIZZATO PER	Scopo Turistico
DEVICE	Smartphone
ACCESSIBILITÀ	Gratis
PIATTAFORMA	iOS, Android



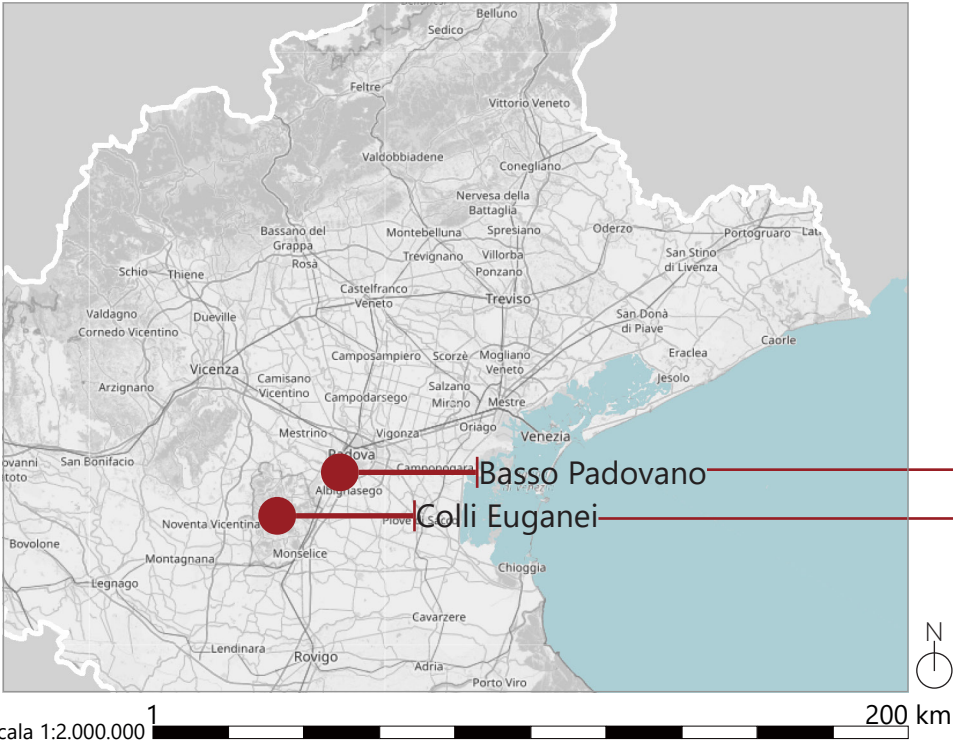
PROTAGONISTA DEL GIOCO	Parco Archeologico di Venosa
PERSONAGGI	Roberto il Guiscardo, nel gioco è il cicerone
LUOGHI DEL GIOCO	Parco Archeologico di Venosa Museo Archeologico Nazionale di Venosa
DESCRIZIONE DEL GIOCO	Inventum è un videogioco progettato per valorizzare il parco Archeologico di Venosa, il visitatore attraverso l'esperienza di gioco potrà venire a conoscenza del sito archeologico, della sua storia e del suo patrimonio. Il visitatore potrà accedere al game con il suo smartphone e girando per il sito archeologico potrà scansionare i QR code sui pannelli informativi che gli permetteranno di avere una guida d'eccezione, Roberto il Guiscardo. Durante il percorso il visitatore incontrerà altri personaggi storici che gli forniranno altre informazioni necessarie per collezionare alcune pietre disperse nel parco e riportarle dove realmente erano posizionate: fra le mura dell'Incompiuta, parte del mausoleo mai finita. I personaggi che si incontrano durante il percorso sono 16 e si cambiano 5 scenari storici diversi.

**Legenda:**  
● Località del gioco Inventum

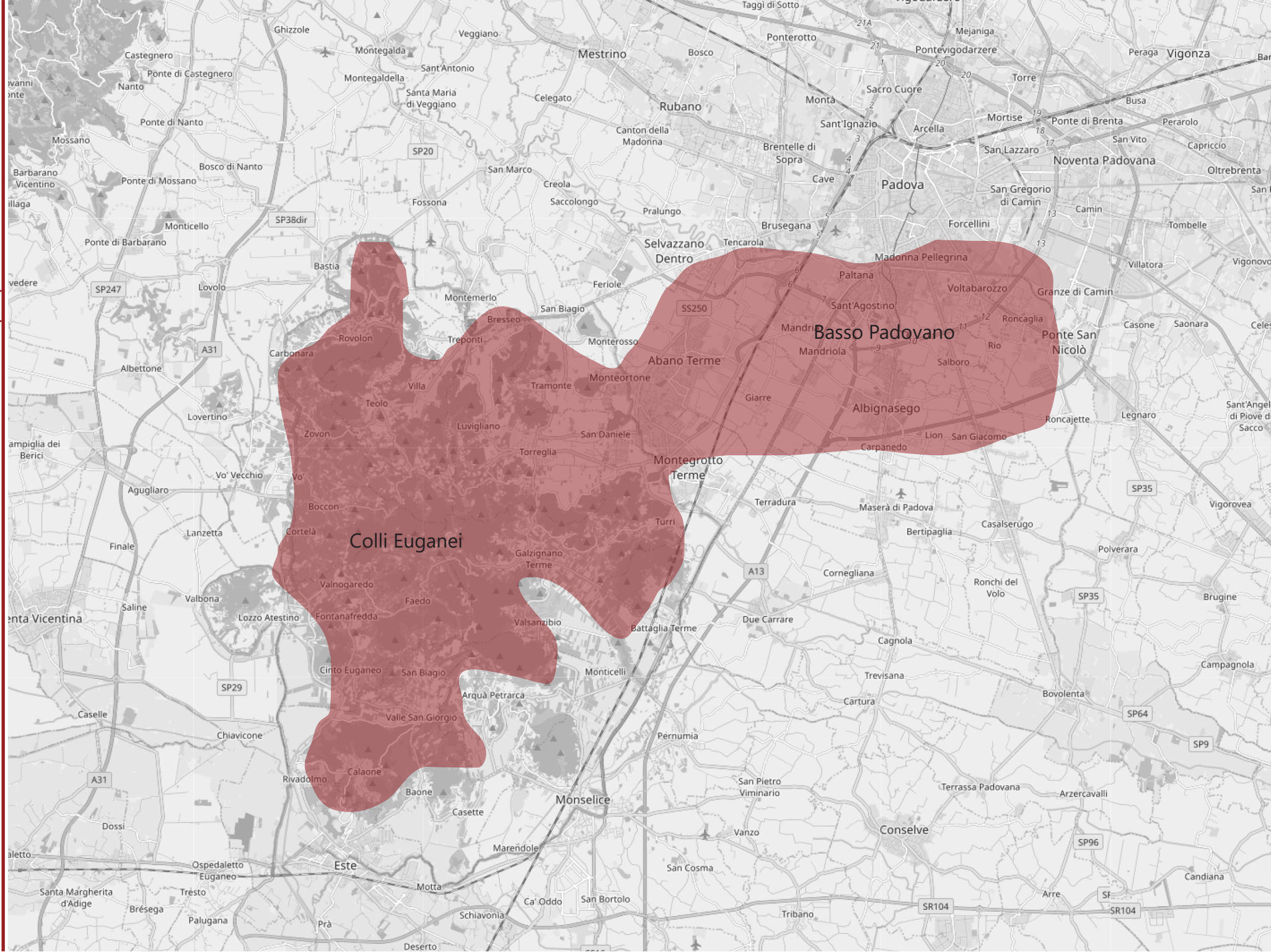
Inventum è un videogioco in realtà aumentata 3D, creato per la valorizzazione del Parco Archeologico di Venosa, attraverso una fruizione innovativa del patrimonio culturale. Il visitatore punterà il proprio smartphone sui sei pannelli informativi, realizzati ad hoc per l'applicativo, e sarà guidato nell'esplorazione dei luoghi da un cicerone d'eccezione: Roberto il Guiscardo. Durante il percorso incontrerà personaggi storici, acquisendo informazioni culturali, necessarie per collezionare alcune pietre disperse nel parco e riportarle laddove sono realmente incastonate: fra le mura dell'Incompiuta.



Le avventure di Petéche



TITOLO GIOCO	Le avventure di Pechète
DATA PUBBLICAZIONE	2022
SVILUPPATORE	Ivipro
PRODUTTORE	4 istituti compresivi del Padovano
GENERE DI GIOCO	Visual Novel
LOCALITÀ DEL GIOCO	Bassa Padovana e Colli Euganei
REALIZZATO PER	Scopo didattico
DEVICE	Smartphone
ACCESSIBILITÀ	Gratis
PIATTAFORMA	Windows, macOS, Linux



PROTAGONISTA DEL GIOCO	Territorio della bassa Padovana e dei Colli Euganei
PERSONAGGI	
LUOGHI DEL GIOCO	Territorio della bassa Padovana e dei Colli Euganei
DESCRIZIONE DEL GIOCO	<p>Le avventure di Pechète è un videogioco strutturato come una visual novel, i ragazzi degli istituti che si sono impegnati per realizzare questo progetto hanno dovuto strutturare il loro lavoro in sette racconti.</p> <p>Ogni storia ideata e realizzata dai ragazzi è diversa dalle altre ma in comune hanno i viaggi nel tempo e l'obiettivo di risolvere misteri o ritrovare oggetti perduti.</p> <p>Il progetto ha lo scopo di coinvolgere maggiormente i giovani nel ridisegnare nuovi percorsi di visita nel territorio padovano provando ad utilizzare nuovi strumenti e metodi tra cui anche quello del gaming.</p>



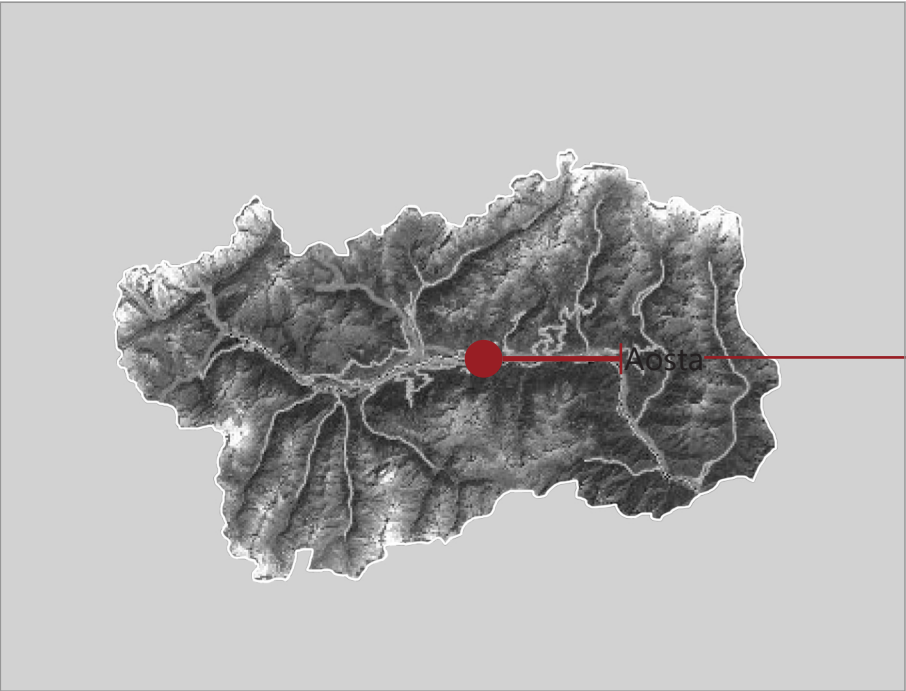
**Legenda:**  
● Località del gioco Le avventure di Pechète

Le avventure di Pechète è un videogioco strutturato come una visual novel, i ragazzi degli istituti che si sono impegnati per realizzare questo progetto hanno dovuto strutturare il loro lavoro in sette racconti.

Ogni storia ideata e realizzata dai ragazzi è diversa dalle altre ma in comune hanno i viaggi nel tempo e l'obiettivo di risolvere misteri o ritrovare oggetti perduti.

Il progetto ha lo scopo di coinvolgere maggiormente i giovani nel ridisegnare nuovi percorsi di visita nel territorio padovano provando ad utilizzare nuovi strumenti e metodi tra cui anche quello del gaming.





Scala 1:1.000.000 1 100 km

TITOLO GIOCO	Aosta Digitale
DATA PUBBLICAZIONE	2023
SVILUPPATORE	Geocart SpA, Effenove srls, Digital Lighthouse srl
PRODUTTORE	Regione Valle d'Aosta
GENERE DI GIOCO	Puzzle
LOCALITÀ DEL GIOCO	Aosta
REALIZZATO PER	Scopo Turistico
DEVICE	Smartphone
ACCESSIBILITÀ	Gratis
PIATTAFORMA	iOS, Android



Scala 1:25.000 2500 km

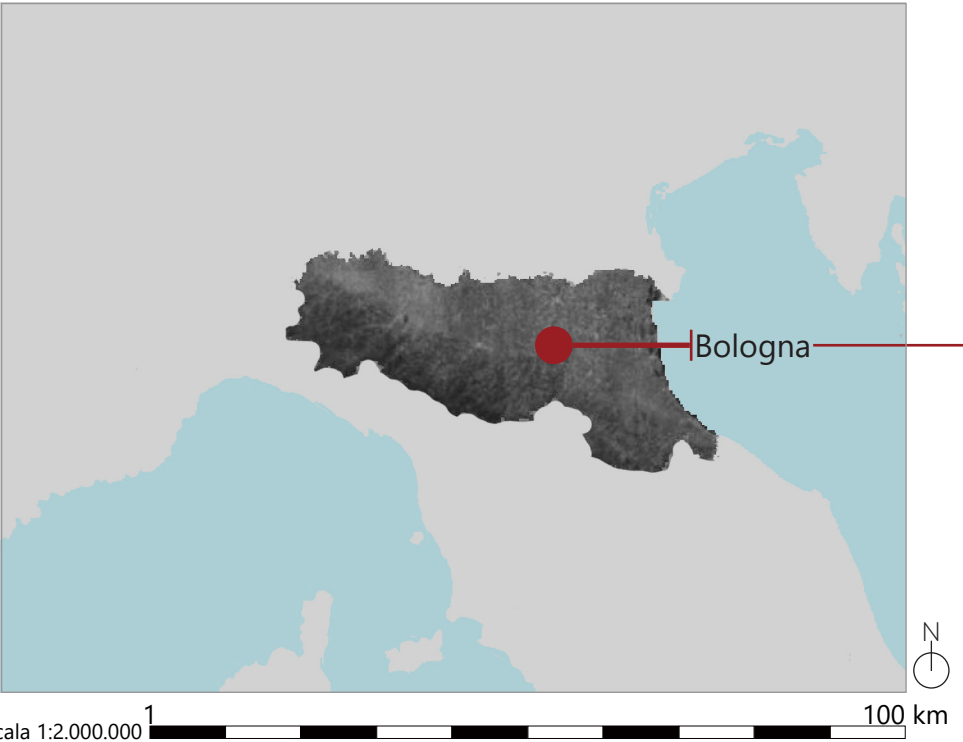
PROTAGONISTA DEL GIOCO	Città di Aosta e il suo patrimonio
PERSONAGGI	
LUOGHI DEL GIOCO	Ponte romano sul Buthier; Arco di Augusto; Casa di Sant'Anselmo; Complesso di Sant'Orso, giardinetto e taglio secolare di Sant'Orso; Basilica di San Lorenzo; Porta Praetoria; Teatro romano; Tour Fromage; Torre dei Balivi; Hotel de Ville; Cattedrale di Santa Maria Assunta; Criptoportico forense; Croce di Calvino; Centro Saint-Bénin; Tour du Pailleron; Castello di Bramafam; Torre del lebbroso; Tour Neuve;- MAR – Museo Archeologico Regionale; Chiesa di Santo Stefano; Villa della Consolata; l'area megalitica di Saint-Martin-de-Corléans.
DESCRIZIONE DEL GIOCO	Aosta Digitale è un videogoma ispirato al viaggiatore inglese Wiliam Bockedon. All'interno del gioco sono diversi iluoghi di Aosta citati. Il game è la raccolta di diverse esperienze, c'è il videoggioco, c'è unamappa interattiva e poi ci sono le esperienze legate alla realtà aumen- tata e alla relata virtuale. l'obietto è quello di far conoscere i patrimonio culturale della Regione attraverso nuovi strumenti e nuovi metodi. La mappa interattiva permette al visitatore di realizzare percorsi tematici mentre la parte del game è composta da puzzle da risolvere per ritrovare le pagine perdute del tacquino di Brockedon.

**Legenda:**  
● Località del gioco Aosta Digitale

Aosta Digitale è un videogoma ispirato al viaggiatore inglese Wiliam Bockedon. All'in-  
terno del gioco sono diversi iluoghi di Aosta citati. Il game è la raccolta di diverse espe-  
rienze, c'è il videoggioco, c'è unamappa interattiva e poi ci sono le esperienze legate alla  
realtà aumentata e alla relata virtuale.  
l'obietto è quello di far conoscere i patrimonio culturale della Regione attraverso nuovi  
strumenti e nuovi metodi. La mappa interattiva permette al visitatore di realizzare per-  
corsi tematici mentre la parte del game è composta da puzzle da risolvere per ritrovare  
le pagine perdute del tacquino di Brockedon.



Nocturama Bonomia



TITOLO GIOCO	Nocturama Bonomia
DATA PUBBLICAZIONE	2022
SVILUPPATORE	PID (Italian Party of Indie Developers)
PRODUTTORE	PID (Italian Party of Indie Developers)
GENERE DI GIOCO	Visual Novel
LOCALITÀ DEL GIOCO	Bologna
REALIZZATO PER	Scopo Turistico
DEVICE	PC
ACCESSIBILITÀ	Gratis
PIATTAFORMA	Windows, macOS



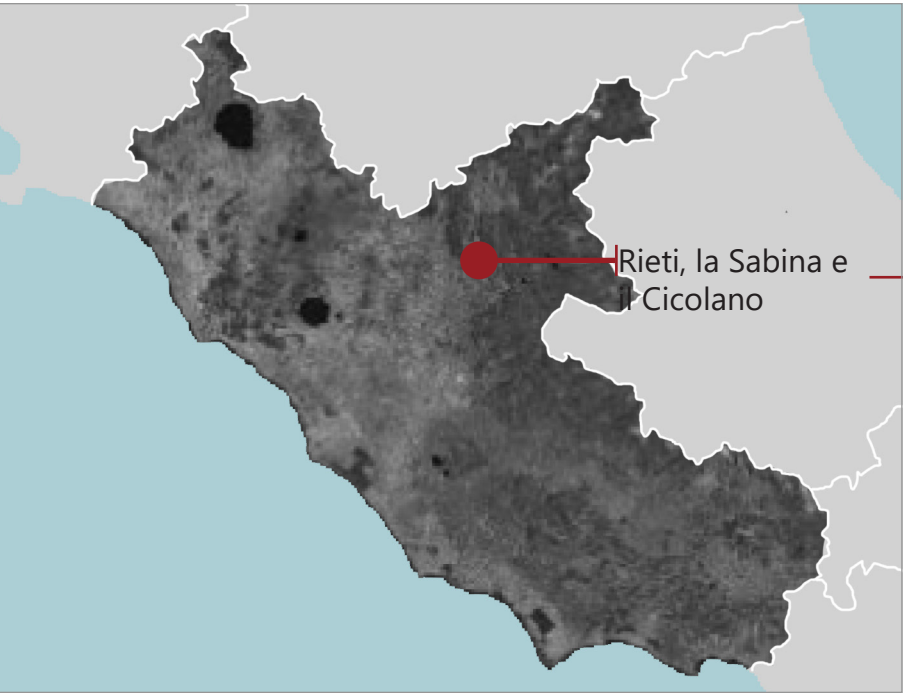
PROTAGONISTA DEL GIOCO	Città di Bologna
PERSONAGGI	diversi personaggi
LUOGHI DEL GIOCO	Villa Clara (ora Villa Malvasia); Castel maggiore; Parco Villa Angeletti; Piazza Liber Paradisus; Teatro Comunale; Biblioteca Universitaria; Via d'azeglio; Aechiginnasio; Basilica di Santo Stefano; Torre della Specola
DESCRIZIONE DEL GIOCO	Nocturama Bonomia è un videogioco ambientato nella città di Bologna di notte ed è strutturato come una visual novel composta da otto episodi. Ogni episodio essendo realizzato da un team diverso dagli altri ha stile grafico e narrativo diverso, l'unico aspetto che accomuna le otto storie è che i vari personaggi dei racconti vivranno la notte più importante della loro esistenza proprio in questa città. I temi delle storie spaziano notevolmente, da questioni religione a quelle horror e di fantascienza.

**Legenda:**  
● Località del gioco Nocturama Bonomia

Nocturama Bonomia è un videogioco ambientato nella città di Bologna di notte ed è strutturato come una visual novel composta da otto episodi. Ogni episodio essendo realizzato da un team diverso dagli altri ha stile grafico e narrativo diverso, l'unico aspetto che accomuna le otto storie è che i vari personaggi dei racconti vivranno la notte più importante della loro esistenza proprio in questa città. I temi delle storie spaziano notevolmente, da questioni religione a quelle horror e di fantascienza.

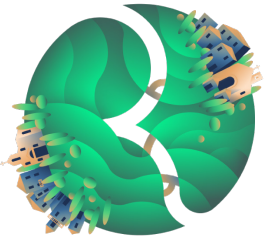


# Radici: storie e paesaggi tra la Sabina e il Cicolano

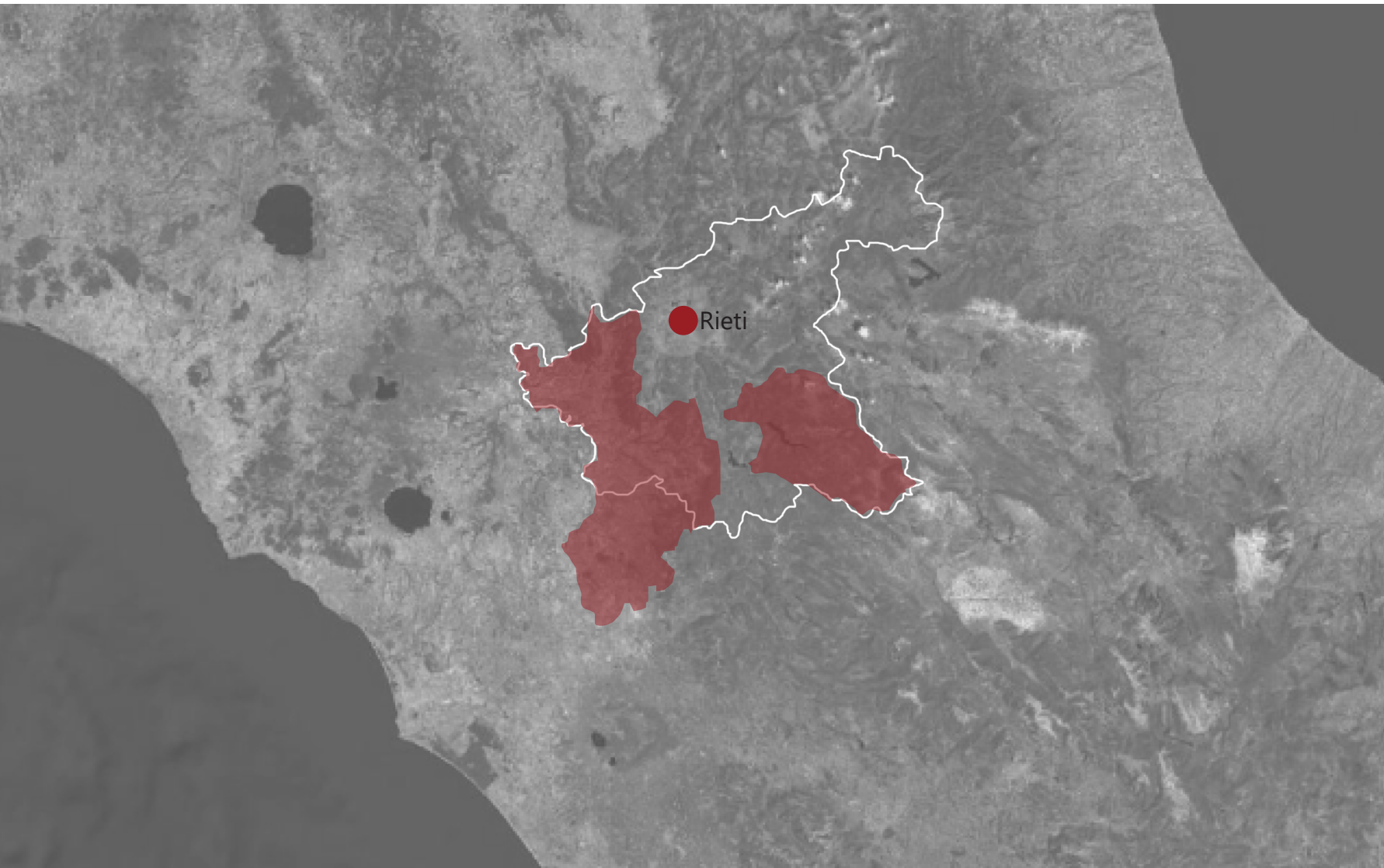


Rieti, la Sabina e il Cicolano

Scala 1:1.000.000 1 100 km



TITOLO GIOCO	Radici: storie e paesaggi tra la Sabina e il Cicolano
DATA PUBBLICAZIONE	2022
SVILUPPATORE	Entertainment Game Apps
PRODUTTORE	SIMBAS
GENERE DI GIOCO	Visual Novel
LOCALITÀ DEL GIOCO	Rieti e comuni limitrofi
REALIZZATO PER	Scopo didattico
DEVICE	Smartphone
ACCESSIBILITÀ	Gratis
PIATTAFORMA	iOS, Android



Scala 1:500.000 25.000 50.000

PROTAGONISTA DEL GIOCO	Città di Rieti e comuni limitrofi, territori della Sabina e il Cicolano
PERSONAGGI	Matilde, bambina di 8 anni
LUOGHI DEL GIOCO	Biblioteca Comunale Paroniana e il Museo Civico di Rieti; Museo della Città di Antrdoco; Biblioteca Comunale di Borbona; Museo Archeologico Cicolano di Corvaro di Borgorose; Biblioteca Comunale e Scolastica di Cottanello; Biblioteca Comunale di Contigliano; Museo Civico Archeologico Trebula Mutuesca di Monteleone Sabino; Biblioteca Casa Museo Angelo di Mario di Vallecupola; Riserva Naturale Monte Navegna e Monte Cervia di Varco Sabino; Biblioteca Civica Giuseppe Cultrera e il Museo Civico di Leonessa. Scavi di Falacrinae a Cittareale Velino e le sorgenti delle Aquae Cutiliae a Cittaducale; Borgo di Antuni a Castel di Tora.
DESCRIZIONE DEL GIOCO	Radici: storie e paesaggi tra la Sabina e il Cicolano è un videogioco realizzato sottoforma di Visual novel. Le storie sono 8 e affrontano tematiche diverse, sono presenti inoltre 40 minigiochi. Matilde, il personaggio delle storie, grazie ai racconti dei suoi nonni potrà conoscere e scoprire la varietà del patrimonio culturale presente nel suo territorio quello compreso appunto tra la Sabina e il Cicolano. Il progetto di questo videogioco ha lo scopo di far conoscere queste terre e il loro patrimonio agli studenti delle scuole primarie e secondarie attraverso l'utilizzo di nuovi strumenti come quello del gaming.

**Legenda:**  
● Località del gioco Radici: storie e paesaggi tra la Sabina e il Cicolano

Radici: storie e paesaggi tra la Sabina e il Cicolano è un videogioco realizzato sottoforma di Visual novel. Le storie sono 8 e affrontano tematiche diverse, sono presenti inoltre 40 minigiochi. Matilde, il personaggio delle storie, grazie ai racconti dei suoi nonni potrà conoscere e scoprire la varietà del patrimonio culturale presente nel suo territorio quello compreso appunto tra la Sabina e il Cicolano. Il progetto di questo videogioco ha lo scopo di far conoscere queste terre e il loro patrimonio agli studenti delle scuole primarie e secondarie attraverso l'utilizzo di nuovi strumenti come quello del gaming.

Inception

TITOLO PODCAST	Inception
DATA PUBBLICAZIONE	2019/2020
SVILUPPATORE	quattordici partner europei
PRODUTTORE	Università di Ferrara di Architettura
REALIZZATO PER	Scopo turistico
DEVICE	Smartphone
ACCESSIBILITÀ	Gratis
PIATTAFORMA	App specifica



TECNOLOGIA UTILIZZATA	L’obiettivo di “Inception” è quello di utilizzare tutte le tecnologie disponibili per poter rendere la cultura e il patrimonio più facilmente accessibile e ad un pubblico sempre più vasto
LUOGHI DEL PROGRAMMA	Il progetto di Inception ha visto come primo luogo la città di Firenze.
DESCRIZIONE DEL PROGRAMMA	Il progetto fa parte del programma “Horizon 2020”. I tecnici sono partiti creando una nuvola di punti dalla quale poi partire per la creazione di modelli 3D digitali, contemporaneamente sono stati studiati gli elementi che avrebbero composto i modelli 3D studiando gli eventi storici. Il risultato sarà come quello di una banca dati aperta, i modelli saranno implementati da fonti, documenti, informazioni ma anche racconti, narrazioni e tradizioni .

Smart City App

TITOLO PODCAST	Smart City App
DATA PUBBLICAZIONE	2015
SVILUPPATORE	Expo 2015
PRODUTTORE	Città di Milano
REALIZZATO PER	Scopo turistico
DEVICE	Smartphone
ACCESSIBILITÀ	Gratis
PIATTAFORMA	App specifica



TECNOLOGIA UTILIZZATA	Visual Search
LUOGHI DEL PROGRAMMA	Città di Milano
DESCRIZIONE DEL PROGRAMMA	Il progetto prevedeva infatti che inquadrando con il device mobile determinati edifici del centro milanese su questi comparissero elementi grafici.

Uffizi Virtual Experience

TITOLO PODCAST	Uffizi Virtual Experience
DATA PUBBLICAZIONE	2016
SVILUPPATORE	startup VIRTUITALY
PRODUTTORE	Galleria degli Uffizi
REALIZZATO PER	Scopo turistico
DEVICE	Smartphone/Tablet
ACCESSIBILITÀ	Gratis
PIATTAFORMA	App specifica UBILIA



TECNOLOGIA UTILIZZATA	Parte 1: esperienza immersiva, parte 2: esperienza ludica e didattica
LUOGHI DEL PROGRAMMA	Galleria degli Uffizi di Firenze
DESCRIZIONE DEL PROGRAMMA	Si tratta di una mostra virtuale completamente immersiva che porta in tour tutte le opere esposte dentro la Galleria degli Uffizi attraverso immagini ad altissima risoluzione. L’Experience si divide in due arti, la prima è una parte immersiva dedicata alla visione delle opere, una vera e propria visita realizzata con immagini in movimento e suoni; la seconda parte invece è dedicata ad un’esperienza ludica e didattica.

TITOLO PODCAST	Hi-Story 4.0
DATA PUBBLICAZIONE	2016
SVILUPPATORE	Antville, Youbiquo, LabGraf3D
PRODUTTORE	Antville, Youbiquo, LabGraf3D
REALIZZATO PER	Scopo turistico
DEVICE	Smartphone
ACCESSIBILITÀ	Gratis
PIATTAFORMA	App specifica/smart glasses



TECNOLOGIA UTILIZZATA	Realtà aumentata (AR)
LUOGHI DEL PROGRAMMA	
DESCRIZIONE DEL PROGRAMMA	Lo scopo del progetto è quello di raccontare le opere d’arte attraverso l’utilizzo della realtà aumentata. L’applicazione permette all’utentend i selezionare il periodo storico ed interagire e giocare con l’opera d’arte.



Paladine

TITOLO PODCAST	Paladine
DATA PUBBLICAZIONE	2022
SVILUPPATORE	Chora Media
PRODUTTORE	MIC
REALIZZATO PER	Scopo Informativo
DEVICE	Smartphone/PC
ACCESSIBILITÀ	Gratis
PIATTAFORMA	Spotify, Apple Podcasts, Spreaker, Google Podcasts, choramedia.com, portali del MiC, siti dei musei, siti archeologici.



In buone mani

TITOLO PODCAST	In buone mani
DATA PUBBLICAZIONE	2022
SVILUPPATORE	Chora Media
PRODUTTORE	MIC
REALIZZATO PER	Scopo Informativo
DEVICE	Smartphone/PC
ACCESSIBILITÀ	Gratis
PIATTAFORMA	Spotify, Apple Podcasts, Spreaker, Google Podcasts, choramedia.com, portali del MiC, siti dei musei, siti archeologici.



Biblioteche d'Italia

TITOLO PODCAST	Biblioteche d'Italia
DATA PUBBLICAZIONE	2022
SVILUPPATORE	Chora Media
PRODUTTORE	MIC
REALIZZATO PER	Scopo Informativo
DEVICE	Smartphone/PC
ACCESSIBILITÀ	Gratis
PIATTAFORMA	Spotify, Apple Podcasts, Spreaker, Google Podcasts, choramedia.com, portali del MiC, siti dei musei, siti archeologici.



PROTAGONISTA DEL PODCAST	Otto donne che hanno dedicato laloro vita per l’arte e la cultura
PERSONAGGI DEL PODCAST	Noemi Gabrielli (Storica dell’arte, museologa e funzio-naria italiana) Fernanda Wittgens (Critica d’arte, storica dell’arte, museologa italiana) Caterina Marcenaro (Storica dell’arte, museologa e funzionaria italiana) Palma Bucarelli (Critica d’arte, storica dell’arte e muse-ologa italiana) Paola Zancani Montuoro (Archeologa italiana) Paola Della Pergola (Museologa, gallerista italiana) Sandra Pinto (Museologa, storica dell’arte funzionaria e soprintendente italiana) Margherita Sarfatti (Critica d’arte italiana)
DESCRIZIONE DEL PODCAST	Una serie podcast con la voce di Serena Dandini realiz-zata da Chora Media per la Direzione Musei del Mini-stero della Cultura che racconta la storia di otto donne che hanno vissuto, e lottato, per l’arte e per la cultura.

PROTAGONISTA DEL PODCAST	Otto episodi che raccontano di come professioste del settore operano ogni giorno per la salvaguardia per Patrimonio Culturale.
PARGOMENTI DEL PODCAST	Bronzi di Riace I Musei del Bargello e gli occhi d’argento di Cosimo I La casa di Augusto al Palatino Arte salvata Il Centro di Conservazione e Restauro di Venaria Reale a Torino Pompei: il laboratorio di ricerche applicate Museo delle civiltà Soprintendenza Nazionale per il Patrimonio Culturale Subacqueo
DESCRIZIONE DEL PODCAST	Una serie podcast di 8 puntate, Mia Ceran racconta il lavoro che impegna ogni giorno professioniste dedi-cate alla ricerca, tutela e conservazione del nostro pa-trimonio artistico e culturale con una missione precisa: lasciare alle future generazioni quello che il passato ci ha lasciato in dote.

PROTAGONISTA DEL PODCAST	Cinque episodi che raccontano di alcune delle più famose biblioteche italiane
ARGOMENTI DEL PODCAST	La Biblioteca e il Complesso monumentale dei Girolamini La Biblioteca Universitaria di Genova La Biblioteca Nazionale di Potenzqa La Biblioteca Nazionale di Napoli La Bblioteca Vallicelliana di Roma
DESCRIZIONE DEL PODCAST	Alla scoperta di alcune delle Biblioteche Nazionali più interessanti d’Italia, insieme a Giuppy Izzo e Luca Ward. Gli aneddoti, i manoscritti più particolari, le collezioni più antiche e rare. Accompagnati dai direttori delle Bi-blioteche, faremo un viaggio nella storia e ancora più nell’anima della cultura italiana.

Le parole del futuro

TITOLO PODCAST	Le parole del futuro
DATA PUBBLICAZIONE	2023
SVILUPPATORE	Rai Radio 2
PRODUTTORE	Università degli Studi di Milano
REALIZZATO PER	Scopo Didattico e Informativo
DEVICE	Smartphone/PC
ACCESSIBILITÀ	Gratis
PIATTAFORMA	RaiPlay



PROTAGONISTA DEL PODCAST	Il podcast cerca di capire come la ricerca universitaria affronta le sfide dell’attualità.
ARGOMENTI DEL PODCAST	Patrimonio Culturale Comunità Sostenibilità Legalità Pluralismo Salute pubblica Alimentazione globale Disersity Umanità Modern work Diritti
DESCRIZIONE DEL PODCAST	Il Podcast, “Le parole del futuro”, prodotto da Rai non tratta esclusivamente di Patrimonio Culturale ma dedica un intero episodio ad esso. L’episodio narra di come trattare quei monumenti che abitano il nostro spazio pubblico ma che rappresentano episodi storici e come il digitale può rendere più accessibile e duraturo il patrimonio culturale nel futuro e come tutelare la libertà di chi fa ricerca.

Le parole della partecipazione

TITOLO PODCAST	Le parole della partecipazione
DATA PUBBLICAZIONE	2023
SVILUPPATORE	Fondazione Scuola Beni Attività Culturali
PRODUTTORE	Fondazione Scuola Beni Attività Culturali
REALIZZATO PER	Scopo Didattico e Informativo
DEVICE	Smartphone/PC
ACCESSIBILITÀ	Gratis
PIATTAFORMA	Spotify, Spreaker, Apple Podcast, Google Podcast



PROTAGONISTA DEL PODCAST	Voci di esperti, accademici e professionisti del patrimonio culturale approfondiscono concetti, raccontano esperienze e aneddoti, utili a comprendere i processi innovativi di gestione e a orientarsi nella gestione culturale partecipata.
ARGOMENTI DEL PODCAST	“Le parole della partecipazione” (Elena Pelosi) “La Convenzione di Faro” (Pierluigi Sacco) “Partecipazione Culturale” (Bertram Niessen) “POLitiche Culturali e patrimonio” (Francesca Velani) “Comunità e territorio” (Francesco Mannino) “L’Innovazione culturale e innovazione sociale” (Roberta Franceschinelli)
DESCRIZIONE DEL PODCAST	Ai sei episodi della serie Le parole della partecipazione, la Fondazione Scuola dei beni e delle attività culturali affida il racconto di politiche, pratiche ed esperienze di partecipazione alla gestione del patrimonio culturale in Italia. Sono i temi studiati nella ricerca La partecipazione alla gestione del patrimonio culturale che indaga sui casi di partecipazione culturale nel contesto nazionale – identificandone fattori abilitanti, opportunità, e competenze.

