

CULTURA, TURISMO ED ESPERIENZE

Progettare allestimenti interattivi con XR e AI

Formazione pratica per operatori museali: dall'idea al progetto, integrando realtà estesa e intelligenza artificiale nell'esperienza di visita.

Impara a trasformare il patrimonio in un'esperienza da esplorare.

Quando utilizzare proiezioni immersive, ricostruzioni 3D o realtà aumentata? Come progettare un avatar conversazionale che risponda alle domande dei visitatori sulla base di fonti affidabili?

Il percorso aiuta gli operatori museali a comprendere le possibilità e i limiti della realtà estesa e dell'intelligenza artificiale e a tradurli in scelte progettuali consapevoli. Attraverso esempi, dimostrazioni ed esercitazioni, i partecipanti imparano a collegare patrimonio, narrazione, spazio e interazione, considerando accessibilità, gestione quotidiana e qualità dei contenuti.

Non sono richieste competenze di programmazione.

COMPRENDERE
Le opportunità e i limiti di XR e AI

PROGETTARE
Esperienze coerenti con il patrimonio e le esigenze dei pubblici

VALUTARE
Usabilità, affidabilità e qualità dell'esperienza

LE COMPETENZE CHE SVILUPPI

01 — SCEGLIERE LE TECNOLOGIE IN FUNZIONE DELL'ESPERIENZA

Da dove partire e quali soluzioni utilizzare?

Impari a definire destinatari, obiettivi e contenuti prima di scegliere i dispositivi. Esamini proiezioni immersive, realtà aumentata, ricostruzioni 3D e interfacce interattive, valutandone l'utilità nei diversi contesti museali.

02 — INTEGRARE L'AI CON RIGORE CURATORIALE

Come consentire ai visitatori di interrogare il patrimonio mantenendo l'affidabilità dei contenuti?

Impari a impostare avatar e assistenti conversazionali, selezionare le fonti, definire i limiti delle risposte e riconoscere gli errori. Approfondisci il ruolo della supervisione umana e la trasparenza verso i visitatori.

03 — PROGETTARE PER PUBBLICI DIVERSI

Come creare interazioni comprensibili, accessibili e coinvolgenti?

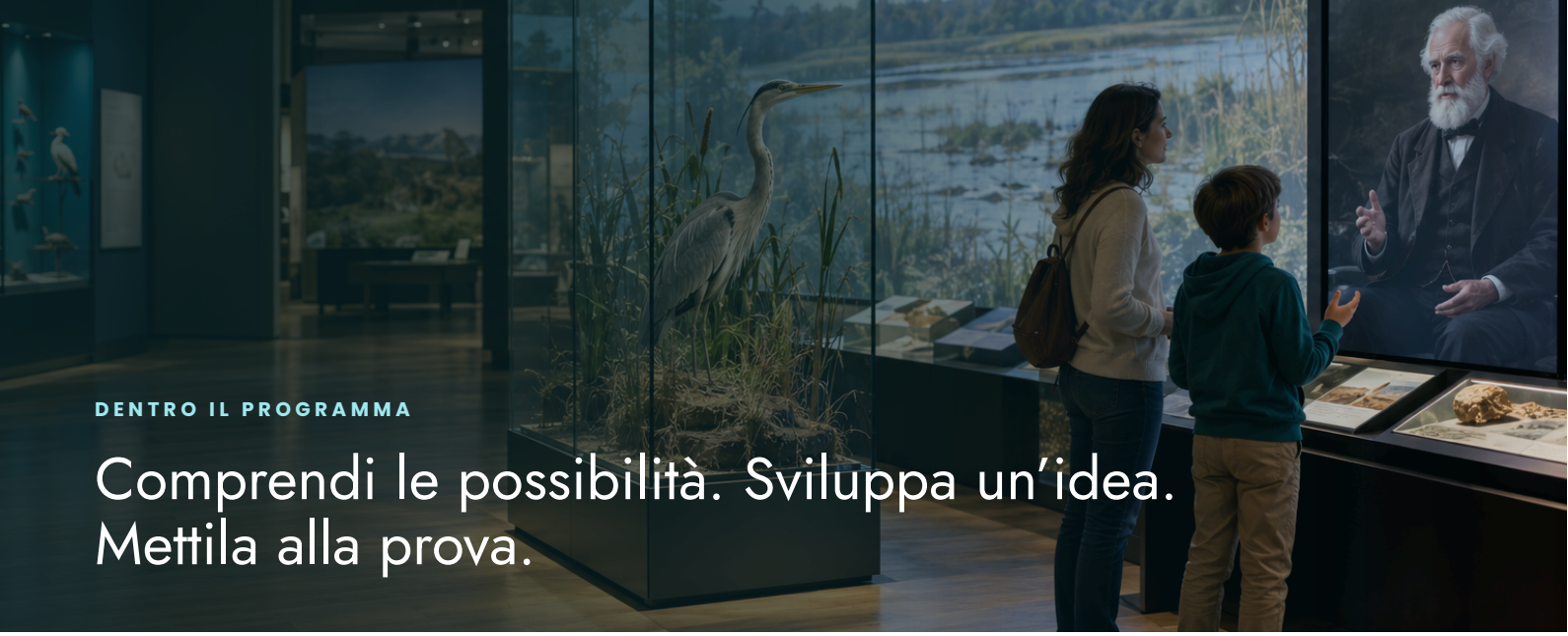
Lavori su attenzione, memoria, leggibilità e orientamento. Impari a definire un focus chiaro, distribuire i contenuti in modo progressivo e prevedere modalità di fruizione adatte a esigenze differenti.

PER CHI

Curatori, conservatori, responsabili dei servizi educativi, educatori e mediatori museali, responsabili degli allestimenti e dell'innovazione digitale, personale di accoglienza. Il percorso si rivolge anche a progettisti e professionisti che collaborano con musei, centri della scienza, dimore storiche e istituzioni culturali.

FORMATO

Workshop introduttivi di mezza giornata o percorsi pratici di uno o due giorni, in presenza oppure online. Il programma è personalizzabile in base alle competenze dei partecipanti e ai progetti dell'istituzione, con analisi di casi, dimostrazioni ed esercitazioni su una collezione o uno spazio scelto dal museo.



DENTRO IL PROGRAMMA

Comprendi le possibilità. Sviluppa un'idea. Mettila alla prova.

01 Esplora XR e AI nel museo

Comprendi le differenze tra realtà virtuale, aumentata, mista e ambienti immersivi senza visori. Esamina applicazioni dell'AI per il dialogo, l'esplorazione dei contenuti e l'accompagnamento alla visita.

02 Progetta l'esperienza del visitatore

Scegli un oggetto, una storia o una sala. Definisci i pubblici, gli obiettivi e le interazioni: che cosa attira l'attenzione, che cosa invita a partecipare e che cosa aiuta a comprendere e ricordare.

03 Sviluppa contenuti e interazioni

Elabora uno storyboard e uno schema delle interazioni. Per gli avatar, definisci il ruolo, le fonti di riferimento, le istruzioni e le modalità di risposta alle domande per cui non sono disponibili informazioni affidabili.

04 Verifica e pianifica

Metti alla prova l'idea attraverso semplici prototipi ed esercitazioni. Valuta accessibilità, chiarezza, affidabilità delle risposte e gestione quotidiana. Individua i requisiti da condividere con progettisti e fornitori.

COSA PORTI CON TE

Un metodo di progettazione
Schede operative per collegare obiettivi culturali, contenuti, spazi e tecnologie.

Un'idea per il tuo museo
Una prima proposta sviluppata durante le esercitazioni, con un livello di approfondimento proporzionato alla durata del percorso.

Strumenti di verifica
Checklist per valutare interazioni, accessibilità, contenuti e risposte dell'AI.

Un brief operativo
Una traccia per dialogare con curatori, progettisti e fornitori e orientare lo sviluppo dell'allestimento.

Parti da una sfida del tuo museo

Porta una collezione, una sala da ripensare o un'idea ancora da sviluppare. Costruiamo il percorso formativo attorno al tuo caso e accompagniamo il gruppo nella definizione della proposta, delle interazioni e dei criteri di valutazione.

COMPETENZE CHE RESTANO NELL'ISTITUZIONE

Il percorso aiuta il personale a formulare richieste più chiare, valutare le proposte dei fornitori e contribuire allo sviluppo degli allestimenti. Il metodo può essere riutilizzato per nuovi progetti e per migliorare esperienze già aperte al pubblico.

LA FORMAZIONE e-REAL PER LA CULTURA

Il programma porta nella formazione l'esperienza progettuale di e-REAL negli ambienti immersivi, nelle interazioni conversazionali e negli spazi di apprendimento. Collega principi di progettazione, dimostrazioni e attività pratiche alle esigenze delle istituzioni culturali.

PARLIAMONE

Richiedi un programma formativo per il tuo museo su www.e-real.net oppure scrivici indicando destinatari, obiettivi e progetto di riferimento.

CONTATTO

Danils Vanags
danils@logosnet.org

e-REAL® by LOGOSNET