***DESCRIZIONE DEL CANDIDATO***

Il progetto ARitage nasce dall’incontro di quattro ragazzi di Fermo accomunati dalla passione per l’arte e videogiochi.

Riccardo Smerilli

Programmatore

Studente di ingegneria Informatica e automazione ha partecipato a tutti i progetti del corso di studi e a un progetto extracurriculare legato ad una competizione automobilistica, occupandosi della gestione del reparto IT e Simulatore di guida. Negli ultimi anni ha ritrovato e approfondito una passione che si portava dietro dall’infanzia: i videogiochi.

Alessandro Fortuna

3D Artist

Al suo interesse per le arti visive in genere ha affiancato diversi anni di studi sulla modellazione 3D per videogames. Ha partecipato a vari seminari, jam sessions e progetti soprattutto nell’ambito della realtà virtuale.

Leonardo Gironacci

Graphic Designer

Dopo la laurea in Fashion Design e Decorazione partecipa come dottorando ad un progetto di ricerca basata sulle applicazioni tecnologiche all’arte contemporanea. Sviluppa da freelance diversi progetti artistici personali.

Massimiliano Biondi

Content Manager

Appassionato di storia dell’arte si è laureato in Conservazione e Gestione dei Beni Culturali. Ha collaborato con diversi istituti culturali e contribuito al riordino del fondo Mario Dondero nella fototeca provinciale di Fermo.

***DESCRIZIONE DEL PROGETTO***

ARitage vuole essere un tentativo di far fronte all’obsolescenza degli strumenti comunicativi in dote agli istituti museali. Le generazioni *born* *digital* costituiscono una parte di pubblico sempre più rilevante, da qui la necessità di potenziare le modalità con cui il museo comunica coniugandole alle esigenze e peculiarità di quello che si sta via via delineando come uno specifico cluster nella complessa e variegata galassia dei consumatori dell’offerta culturale. ARitage è una piattaforma in grado di offrire, ai musei che decidono di farne parte, un pacchetto personalizzato che consenta di legare contenuti informativi ai beni culturali esposti grazie all’uso della realtà aumentata. La mission del progetto è quella di trasformare quegli utenti che spesso subiscono passivamente l’esperienza museale in *active audience* creando i presupposti per un rapporto costruttivo e piacevole tra pubblico e patrimonio culturale. Una dose ponderata di realtà aumentata unita a contenuti desunti in maniera scientifica ma comunicati in modo non meramente trasmissivo ma interattivo, anche attraverso momenti di *gamefication*, riduce la distanza tra pubblico e opere. Sebbene il primo prototipo sia stato sviluppato su un dipinto, l’intenzione è quella di lavorare anche su altre tipologie di beni; per questo motivo il nome ARitage, che nasconde l’acronimo AR (*augmented reality*) e gioca sull’assonanza con il termine inglese *heritage*, fa riferimento a quell’eredità, costituita da beni materiali e immateriali, che dà all’Italia un indiscutibile primato nella continuità territoriale di fenomeni culturali. Il museo che si iscrive alla piattaforma ARitage sarà parte attiva e indispensabile nella creazione di un suo modello comunicativo attento e consapevole nei confronti dei bisogni del proprio pubblico. La geolocalizzazione dei musei aderenti ad ARitage consentirà poi al fruitore, tramite app gestibile da smartphone o via web, di individuare i musei che offrono un’esperienza di visita interattiva.

***PERCHE’ IL PROGETTO E’ PLAYABLE?***

Grazie alla realtà aumentata e alla gamefication l’utente, stimolato da test, punteggi e classifiche, co-costruisce il senso dell’opera e della propria visita in un museo comunicatore e partecipativo.

***INNOVATION TAGS***

#gamefication #realtàaumentata #activeaudience #smartmuseum #youth-oriented