SMART LIVEART

Linee guida sulla redazione delle schede descrittive

**Indice degli argomenti**

[1. Introduzione 2](#_Toc20393)

[1.1 Obiettivo 2](#_Toc8783)

[2. Struttura dei contenuti POI 3](#_Toc15941)

[3. Linee guida generali per la redazione 4](#_Toc28829)

[3.1 Categorie Principali 5](#_Toc16668)

[3.2 Tag Tematici 6](#_Toc27262)

[4. Template Redazione Contenuti POI 8](#_Toc26986)

[4.1 Informazioni generali 8](#_Toc22623)

[4.2 Testo descrittivo storico-culturale 8](#_Toc29061)

[4.3 Media reali 8](#_Toc14450)

[4.4 Coordinate e geometrie 9](#_Toc8003)

[4.5 Eventi e visite 9](#_Toc8179)

[4.6 Relazioni semantiche 9](#_Toc1703)

[4.7 Descrizioni per generazione contenuti 9](#_Toc16306)

[5. Esempi compilati 11](#_Toc5837)

[5.1 Esempio 1 – Duomo di Cosenza 11](#_Toc28088)

[5.2 Esempio 2 – Museo Archeologico 12](#_Toc27506)

[6. Nota tecnica per l’integrazione dati 14](#_Toc25921)

# Introduzione

|  |  |
| --- | --- |
| Versione | 0.11 |
| Data | 2025-10-30 |
| Autori modifiche / Revisori | Coordinatore scientifico |
| Descrizione Modifiche | Nel capitolo "3 - Linee guida generali per la redazione" aggiunti i consigli per lo stile e per i contenuti multimediali. |
| Stato | In review |

## Obiettivo

SMART LIVEART è una piattaforma integrata per la valorizzazione del patrimonio culturale attraverso contenuti immersivi e intelligenti (AI, AR, VR, 3D, Audio Narrativo).  
Queste linee guida orientano la redazione di contenuti coerenti, completi e strutturati per ogni POI (Point of Interest).

Le linee guida forniscono agli esperti storico-culturali indicazioni per redigere contenuti coerenti, completi e strutturati per ogni POI, in modo da:

* Alimentare la Knowledge Base culturale (SLKB).
* Fornire contenuti multimodali fruibili su app mobile AR/VR.
* Redigere descrizioni adatte per la generazione semi-automatica di contenuti 3D, video e audio tramite modelli AI.
* Garantire coerenza semantica, geografica e multimediale tra database (PostGIS, PostgreSQL, Neo4j, MinIO).

# Struttura dei contenuti POI

**Informazioni generali**

* Autore e data di redazione.
* Nome, categoria, tag principali.
* POI ID (generato automaticamente dal sistema).

**Testo storico-culturale**

* Storia e cronologia.
* Architettura, arte, elementi decorativi.
* Curiosità o aneddoti rilevanti.
* Rilevanza culturale e patrimonio.

**Media reali**

* Foto, video, modelli 3D, audio narrativo.
* Tutti referenziati in MinIO tramite POI ID.
* Formati ottimizzati per dispositivi mobili AR/VR.

**Coordinate e geometrie**

* Latitudine, longitudine, tipo geometria (POINT o POLYGON).
* Eventuali aree correlate.
* Coerenza con PostGIS per ricerche geospaziali e distanza.

**Eventi e visite**

* Nome evento, orario, durata, tipologia (didattico, culturale).

**Relazioni semantiche**

* POI simili, vicini, categorie correlate.
* Utilizzate dal motore AI per suggerimenti personalizzati e itinerari.

**Descrizioni per generazione contenuti multimediali**

* Modelli 3d AR: oggetti singoli, preferibilmente scomparsi o non accessibili.
* Video/Animazioni: descrizione di scene, azioni, atmosfere, luci, eventuali persone o animazioni.
* Audio narrativo: testi di accompagnamento o voiceover descrittivo.
* Ogni descrizione deve indicare chiaramente: forma, dimensione, materiale, colore, posizione e, se rilevante, tipo di animazione.

# Linee guida generali per la redazione

La redazione delle schede deve consentire al modello AI e al motore semantico di comprendere a fondo i concetti.

**Consigli per lo stile:**

* Linguaggio divulgativo ma rigoroso, adatto a un pubblico curioso o turistico.
* Evitare elenchi di date o nomi senza contesto.
* Ogni descrizione dovrebbe rispondere a una possibile domanda dell’utente (es. “Perché è importante?”, “Cosa la rende unica?”, “Chi l’ha costruita?”).
* Inserire nel testo riferimenti concettuali riconoscibili dall’AI (categorie e parole chiave coerenti con i tag).

**Consigli per i contenuti multimediali:**

* Immagini possibilmente in alta qualità
* Video di durata consigliata dai 30 ai 90 secondi.
* Tagliare l’audio d’ambiente o aggiungere voce narrante.
* Audio descrittivi: brevi (max 60 sec), tono narrativo.

**Completezza**

* Ogni POI deve includere testi, media reali, coordinate, relazioni semantiche, descrizioni per generazione contenuti multimediali.

**Coerenza terminologica**

* Usare categorie e tag standard coerenti con il grafo Neo4j.

**Chiarezza e precisione**

* Evitare ambiguità, descrivere forma, colore, materiale, dimensioni, posizione.
* Per la generzione di video, indicare anche eventuali movimenti o animazioni semplici.

**Accessibilità e fruibilità**

* Contenuti leggeri, ottimizzatiper dispositivi mobili AR/VR.
* Modelli 3D semplificati, scene leggere.

**Ricostruzioni storiche o immaginative**

* Possibilità di creare oggetti o scene non più presenti o impossibili da visitare.
* Specificare sempre se l’oggetto è reale, ricostruito o immaginativo.

**Generazione contenuti**

* Redigere descrizioni chiare e dettagliate per la generazione dei contenuti multimediali.
* Separare più oggetti o scene in descrizioni distinte.
* Oggetti e scene AR devono essere leggibili, scalabili e ottimizzati per mobile.

**Multimedialità integrata**

* Collegare i media alle sezioni testuali e semantiche.

**Verifica**

* Controllare accuratezza storica e coerenza geografica.
* Testare le descrizioni per generazione contenuti multimediali su tools Text-to-3D e Text-to-Video per verificarne l’efficacia.

## ****Categorie Principali****

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Macro-area** | **Categoria** | **Descrizione** |
| **Architettura e Luoghi di culto** | Chiesa / Cappella | Edificio religioso cristiano di rilievo storico o artistico. |
| Basilica / Duomo | Complesso monumentale o religioso di grande importanza. |
| Monastero / Convento | Struttura religiosa con valore storico. |
| Cappella / Oratorio | Luogo di culto minore, spesso decorato o simbolico. |
| **Patrimonio storico e urbano** | Palazzo storico | Residenza o edificio di valore architettonico. |
| Castello / Fortezza | Struttura difensiva, militare o nobiliare. |
| Torre / Campanile | Struttura verticale con funzione simbolica o difensiva. |
| Porta / Mura urbane | Elementi architettonici di accesso o difesa cittadina. |
| Piazza / Spazio urbano | Spazio pubblico con valenza storica o sociale. |
| Ponte / Acquedotto | Infrastruttura storica o ingegneristica. |
| **Musei e collezioni** | Museo | Struttura museale permanente. |
| Mostra / Galleria | Spazio espositivo temporaneo o permanente. |
| **Archeologia e siti antichi** | Area archeologica | Sito di scavo o rovina antica. |
| Monumento antico | Elemento architettonico o scultoreo isolato. |
| **Arte e scultura** | Statua / Monumento | Opera scultorea commemorativa o decorativa. |
| Fontana | Struttura ornamentale con valore artistico. |
| Opera d’arte | Dipinto, affresco, mosaico, scultura, installazione. |
| **Spazi naturali e paesaggistici** | Parco / Giardino | Spazio verde storico o botanico. |
| Panorama / Belvedere | Punto panoramico o di osservazione naturale. |
| Riserva / Area naturale | Area protetta o di interesse ambientale. |
| **Eventi e tradizioni** | Evento culturale | Manifestazione artistica, musicale o storica. |
| Tradizione / Folklore | Feste popolari, processioni, rievocazioni storiche. |
| **Educazione e ricerca** | Biblioteca / Archivio | Luogo di conservazione documentale. |
| Università / Accademia | Istituzione educativa o di ricerca storica. |
| **Altro** | Elemento urbano | Panchina, lampione, insegna storica, targa, ecc. |
| Opera contemporanea | Installazione o scultura moderna. |
| Luogo simbolico / Memoria | Monumento ai caduti, lapide, sito commemorativo. |

## ****Tag Tematici****

|  |  |
| --- | --- |
| Tema | Tag |
| Periodo storico | preistorico, antico, romano, medievale, rinascimentale, barocco, neoclassico, ottocento, novecento, contemporaneo, moderno. |
| Stile artistico / architettonico | romanico, gotico, bizantino, barocco, neoclassico, modernista,  futurista, razionalista, liberty, realista, astratto. |
| Materiali / tecniche | marmo, pietra, bronzo, ferro, legno, ceramica, vetro, intonaco, affresco, mosaico, stucco, terracotta. |
| Tematiche culturali | religione, mitologia, storia locale, archeologia, arte sacra, patrimonio mondiale, memoria storica, simbolo cittadino, artigianato, musica, teatro, letteratura, scienza. |
| Tipologia di esperienza | visita guidata, realtà aumentata, esperienza immersiva, itinerario culturale, didattica, laboratorio, esposizione temporanea. |
| Stato / fruibilità | visitabile, chiuso, in restauro, non accessibile, ricostruito, scomparso, immaginativo. |
| Tipologia di contenuto multimediale | foto, video, audio, modello3D, ricostruzione storica, animazione, ricreazione virtuale, render AR. |
| Contesto geografico | centro storico, periferia, collina, fiume, mare, montagna, campagna, area urbana, zona archeologica. |

**Buone pratiche per esperti redattori**

* Scegli una sola Categoria, ma più Tag pertinenti (3–7).
* Usa tag coerenti tra POI simili per favorire il clustering semantico.
* Evita sinonimi non standardizzati (es. preferire barocco a stile barocco).
* Aggiorna periodicamente il thesaurus per nuovi stili, eventi o tecnologie.
* In caso di dubbio, assegna anche il tag non\_classificato (da validare successivamente).

**Nota pratica per i redattori**

Quando si descrivono edifici religiosi principali (cattedrali, basiliche, santuari maggiori), la categoria consigliata è “**Basilica / Duomo**”, riservando “**Chiesa / Cappella**” ai luoghi di culto minori o secondari.

# Template Redazione Contenuti POI

Si tratta di un **documento standardizzato** per compilare tutte le informazioni necessarie sintetizzabili in:

1. Informazioni generali
2. Testo descrittivo storico-culturale
3. Media reali (foto, video, 3D, audio)
4. Coordinate e geometrie
5. Eventi e visite
6. Relazioni semantiche
7. Descrizioni per generazione di contenuti

## Informazioni generali

| **Campo** | **Compilazione** |
| --- | --- |
| POI ID | *Generato automaticamente dal sistema* |
| Nome |  |
| Categoria |  |
| Tag |  |
| Autore |  |
| Data |  |

## Testo descrittivo storico-culturale

| **Sezione** | **Contenuto** |
| --- | --- |
| Storia |  |
| Architettura / Arte |  |
| Curiosità |  |
| Rilevanza culturale |  |

## Media reali

| **Tipo** | **File / Link** |
| --- | --- |
| Foto |  |
| Video |  |
| Modello 3D |  |
| Audio |  |

**Nota:** I file caricati saranno referenziati con il POI ID generato dal sistema.

## Coordinate e geometrie

| **Campo** | **Valore** |
| --- | --- |
| Latitudine |  |
| Longitudine |  |
| Tipo geometria | Punto / Poligono |
| Eventuali aree correlate |  |

## Eventi e visite

| **Nome evento** | **Orari / Durata** |
| --- | --- |
|  |  |

## Relazioni semantiche

| **Tipo relazione** | **Collegamento POI / Categoria** |
| --- | --- |
| POI simili |  |
| POI vicini |  |
| Categoria correlata |  |

## Descrizioni per generazione contenuti

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tipo contenuto** | **Descrizione** | **Audio** |
| Modello 3D | *Descrizione dettagliata di oggetti singoli (soprattutto scomparsi o non visibili oggi), materiali, dimensioni, colori, dettagli principali.* | *Testo narrativo da usare come commento vocale per il modello 3D.* |
| Video / Animazioni | *Scena, azioni, atmosfera, luci, eventuali persone o animazioni.* | *Testo narrativo da usare come commento vocale per il video / animazione.* |

**Linee guida per esperti:**

Per Modello 3D: focus su oggetti storici scomparsi o non visitabili. Esempio: “*Vecchio lampione in ferro battuto, alto 2 metri, base decorata, vetri colorati, presente nella piazza nel 1800*”

Per Video: descrivere scene fantasmatiche o storiche; descrivere oggetti o situazioni non più presenti o non fruibili. Esempio: “*Parte centrale della piazza del Duomo nel 1700, fontana semicircolare al centro, 2 banchi di mercato laterali, pavimentazione in pietra chiara*”.

Per Animazioni: descrivere azioni semplici, rotazioni, movimenti lineari, interazioni minime. Esempio: “*Fontana del 1800 con getto d’acqua animato che spruzza verticalmente di 1 metro*”.

Per Audio: un testo che descrive cosa si sta osservando.

Essere specifici: più dettagli, più fedele sarà la generazione.

Usare descrizioni concrete: forma, dimensioni, materiali, colori, posizione.

Separare più oggetti in righe distinte per generazione indipendente.

# Esempi compilati

## ****Esempio 1 – Duomo di Cosenza****

**Informazioni generali:**

POI ID: (assegnato automaticamente)

Nome: Duomo di Cosenza

Categoria: Basilica / Duomo

Tag: gotico, rinascimentale, barocco, arte sacra, patrimonio mondiale, centro storico, visitabile,

Autore: Mario Rossi

Data: 30/10/25

**Testo descrittivo:**

Storia: Fondato nel XII secolo, rimaneggiato tra XV e XVIII secolo, custodisce reliquie della regina Isabella d’Aragona. Ha svolto un ruolo centrale nella vita religiosa e culturale della città di Cosenza.

Architettura / Arte: Basilica a tre navate in stile romanico-gotico, con affreschi trecenteschi, portale ligneo scolpito, cappelle laterali decorate e opere d’arte sacra di pregio.

Curiosità: Restaurato più volte, portale originale visibile, campanile rifatto nel XVII secolo, leggende locali legate alle reliquie.

Rilevanza culturale: Capolavoro dell’arte sacra medievale calabrese, meta di visite culturali e religiose, rilevante per lo studio della storia locale e del patrimonio artistico regionale.

**Media:**

Foto: duomo\_01.jpg

Video: duomo.mp4

Modello 3D: duomo.glb

Audio: duomo\_narration.mp3

**Coordinate:**

Latitudine: 39.2988

Longitudine: 16.2532

**Eventi e visite:**

Visita guidata serale, sabato 20:30, durata 45 min

**Relazioni semantiche:**

POI simili: Cattedrale di Tropea

POI vicini: Museo Diocesano di Cosenza

**Descrizioni per generazione contenuti:**

Modello 3D

Descrizione: “*Portale centrale del Duomo, bassorilievi visibili, altezza 5 m, marmo chiaro e dettagli scuri*”

Audio: “*State osservando i bassorilievi del portale centrale del Duomo di Cosenza, realizzati nella prima metà del XIX secolo, da Domenico Narni-Mancinelli*”

Modello 3D

Descrizione: “*Vecchio lampione in ferro battuto, alto 2 metri, base decorata, vetri colorati, presente nella piazza nel 1800*”

Audio: “*Esempio di lampione ottocentesco presente in piazza Duomo in epoca risorgimentale*”

Video / Animazioni

Descrizione: “*Ripresa panoramica della parte centrale della piazza del Duomo nel 1700, con passanti, luce mattutina, uccelli in cielo, fontana semicircolare al centro, 2 banchi di mercato laterali, pavimentazione in pietra chiara*”

Audio: “*Benvenuti al Duomo di Cosenza; questo è quanto avreste osservato passeggiando per la piazza in una mattina del periodo settecentesco*”.

Video / Animazioni

Descrizione: “*Fontana del 1800 con getto d’acqua animato che spruzza verticalmente di 1 metro*”

**Nota**: questo esempio rispetta le linee guida perché include:

* Oggetto reale (portale),
* Oggetto scomparso (lampione ottocentesco),
* Scena storica (piazza nel 1700),
* Descrizione compatibile con Text-to-3D e Text-to-Video.

## ****Esempio 2 – Museo Archeologico****

**Informazioni generali:**

POI ID: (assegnato automaticamente)

Nome: Museo dei Brettii e degli Enotri

Categoria: Museo / Archeologico

Tag: archeologia, calabria antica, reperti brettii, cultura materiale, collezione permanente, storia pre-romana, didattica, esposizione interna

Autore: Mario Rossi

Data: 30/10/25

**Testo descrittivo:**

Storia: Il museo conserva e valorizza reperti provenienti da diversi siti archeologici della Calabria interna, in particolare dell’area dei Brettii. I materiali coprono un arco cronologico che va dall’età del Ferro al periodo romano.

Architettura / Arte: L’edificio, di origine ottocentesca, è stato restaurato e adattato per ospitare sale tematiche e percorsi espositivi interattivi.

Curiosità: Il museo ospita una ricca collezione di ceramiche, armi e oggetti votivi, tra cui la celebre statua del guerriero brettio in bronzo.

Rilevanza culturale: È uno dei principali centri di documentazione e divulgazione sull’identità dei popoli italici meridionali.

**Media:**

Foto: museo\_01.jpg

Video: museo\_tour.mp4

Modello 3D: sala\_esposizione.glb

Audio: museo\_audio.mp3

**Coordinate:**

Latitudine: 39.2995

Longitudine: 16.2501

**Eventi e visite:**

Laboratorio didattico bambini, sabato 10:00–12:00

**Relazioni semantiche:**

POI simili: Museo Archeologico di Locri

POI vicini: Duomo di Cosenza

**Descrizioni per generazione contenuti:**

Modello 3D

Descrizione: “*Statua in bronzo di guerriero brettio, postura eretta, altezza 1,5 m., elmo con cresta, spada al fianco*”

Audio: “*Il guerriero brettio era un membro del popolo dei Brettii (o Bruzi), noto per la sua abilità militare e per essere stato un feroce oppositore di Roma*”

Video / Animazioni

Descrizione: “*piccola tazza/ciotola ad orlo non distinto con bassa parete concava ad inclinazione sporgente e vasca bassissima a profilo convesso; fondo umbilicato o piatto, possibile presenza di ansa a bastoncello sopraelevata o di ansa a nastro con sopraelevazione plastica; la tazza ruota lentamentame su un piedistallo*”

Audio: “*Le tazze carenate di Torre Mordillo servivano per il consumo di bevande, specialmente bevande pregiate che potevano essere consumate anche in contesti rituali o formalizzati*”.

# Nota tecnica per l’integrazione dati

Ogni POI redatto sarà validato dal sistema, che:

* assegna un poi\_id univoco sincronizzato tra PostGIS, PostgreSQL e Neo4j;
* memorizza media in MinIO associandoli al poi\_id;
* utilizza le descrizioni per generazione semi-automatica di contenuti immersivi (AR, video, audio).