

Invito a presentare proposte - Virtual museums and social platform on European digital heritage, memory, identity and cultural interaction – H2020 - CULT-COOP-08-2016

Finalità

L'ICT cambia il modo in cui le risorse digitali culturali sono create, diffuse, conservate e (ri) utilizzate. Permette a diversi tipi di utenti di interagire con risorse digitali culturali, per esempio attraverso interfacce web che rappresentano una ricchezza di informazioni (archivi, collezioni scientifiche, musei, gallerie d'arte, arti visive, ecc) che permettono il loro riutilizzo in base alle esigenze e input degli utenti. Il Museo Virtuale (VM) non è un vero e proprio museo trasposto al web, né un archivio o una banca dati di risorse digitali virtuali, ma un fornitore di informazioni come una sala espositiva. VM fornirà l'opportunità alle persone di accedere a contenuti digitali prima, durante e dopo una visita in una gamma di incontri digitali. Il Museo virtuale è tecnologicamente esigente soprattutto in termini di realtà virtuale e aumentata e strumenti di narrazione e deve comprendere vari tipi di creazioni digitali, tra cui realtà virtuale e esperienze 3D, on-line, nei musei o sui siti del patrimonio. La sfida sarà quella di dare ulteriore enfasi al miglioramento dell'accesso, alle narrazioni significative delle collezioni con display e spiegazioni storiche guidate. Si affronteranno anche le questioni fondamentali necessarie come ad esempio diritti di immagine, le licenze e la capacità dei musei di supportare le nuove tecnologie ICT.

L'emergere di nuovi paradigmi sociali nel settore del patrimonio europeo inducono la creazione di specifiche piattaforme sociali che favoriscano una partecipazione attiva di un gran numero di parti interessate volte a una migliore comprensione del patrimonio culturale europeo. Inoltre, il progetto dovrebbe facilitare e sostenere una migliore comprensione del passato per costruire meglio il nostro futuro. La sfida è quella di sostenere la consapevolezza multidisciplinare necessaria a fornire un quadro globale per l'accessibilità, la conservazione, la partecipazione e la gestione sostenibile delle risorse culturali e dei beni, sulla base di un approccio olistico, favorendo la comprensione sociale della cultura europea e del patrimonio culturale. Questa sfida contribuirà al dibattito su questi temi e sulle opportunità, facilitando un dialogo aperto su come i cambiamenti tecnologici, i nuovi modelli di business e l'impatto del progresso scientifico accelerano gli sviluppi, tra cui il cambiamento sociale e politico, sostenendo nuovi investimenti (sia pubblici che privati) che coinvolgono diversi attori.

Le ricerche sul patrimonio culturale digitale sono di fondamentale importanza, a lungo termine per l'Europa, al fine di formare una solida base di conoscenze su come il patrimonio culturale può svilupparsi nel XXI secolo. Ciò consentirà partnership creative e innovative tra musei, industrie creative e le zone di pubblico dominio, come l'istruzione, con valore di trasferimento ad altre aree socio-culturali e svilupperà le strategie per le istituzioni del patrimonio, tra cui musei, per sfruttare le risorse trasversali dei cittadini e migliorare di conseguenza il loro vantaggio alla società in generale.

Azioni

a) RIA Research and Innovation action

Il patrimonio culturale europeo viene radicalmente trasformato grazie all'ampia adozione di supporti digitali utilizzati. La vera potenzialità di un museo virtuale è la creazione di un servizio personalizzato, coinvolgente e interattivo per migliorare la comprensione del mondo che ci circonda. La narrazione audiovisiva è uno dei migliori mezzi per comunicare in modo efficace. Pertanto, le azioni si concentreranno sullo sviluppo di tecnologie altamente innovative, metodi e strumenti ICT per migliorare in modo significativo l'"incontro digitale" compresa la qualità delle immagini, le narrazioni sonore, il display e l'interattività con gli oggetti digitali. Inoltre, le azioni dovrebbero creare nuovi modi di narrazione personalizzata, di interattività e di guida adattiva. La tecnologia a seguito della ricerca dovrebbe essere convalidata negli ambienti di vita reale. Durante le fasi di test e validazione, deve essere rivolta la dovuta attenzione alla scalabilità, alla portabilità, all'aspetto transmediale e all'interoperabilità delle tecnologie proposte. Inoltre, dovrebbero essere integrati nella piattaforma VM i social media, al fine di facilitare lo scambio di informazioni tra gli utenti.

b) CSA Coordination and support action

Lo scopo di questa azione è quello di sviluppare e mantenere una piattaforma sostenibile per coinvolgere un gran numero di attori chiave, parti interessate e comunità di pratiche, al fine di migliorare la collaborazione e la comprensione, costruire una tabella di marcia comune per le attività future ed esplorare come valutare queste nuove iniziative per comprendere i modelli. La piattaforma dovrebbe impegnare - ed essere aperta a tutti - professionisti e parti interessate che desiderino contribuire ai processi decisionali, d'accordo su obiettivi e priorità, condividere esperienze, politiche e pratiche. Partenariati e collaborazioni tra operatori pubblici e privati ??dovrebbero essere incoraggiati. La piattaforma concretizza la sua azione attraverso l'organizzazione di workshop, conferenze o altre azioni di sensibilizzazione.

Beneficiari

PMI, Startup, Organismi di ricerca, Università, Associazioni di categoria, Enti locali, Grandi imprese, Altri soggetti

Finanziamento

RIA - Research and innovation actions: 100%

CSA – Coordination and support action: 100%

Finanziamento RIA: 2,5 milioni di euro.

Finanziamento CSA: 1 milione di euro.

Scadenza

04-02-2016

Link

Commissione europea – DG Ricerca e Innovazione

[Linee guida e documentazione](#)