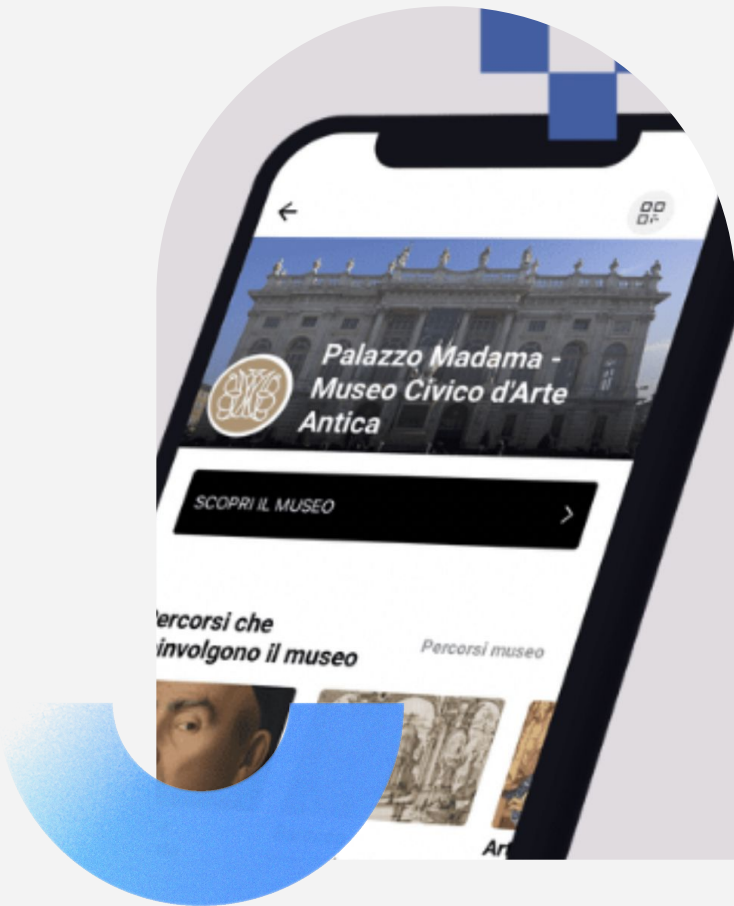




UNIVERSITÀ
DI TORINO

VQR 2020-2024

AI for MUSEUM

Intelligenza artificiale e realtà
virtuale al servizio dei musei:
dall'app I-Muse ai musei virtuali

In breve

Il progetto AI for MUSE, avviato nel 2020 a Torino in collaborazione con università locali e il sostegno della Fondazione Compagnia di San Paolo, mira a rivoluzionare l'esperienza museale attraverso l'uso di tecnologie avanzate. Questa iniziativa risponde alla necessità di rinnovare le strategie di gestione e promozione dei musei, particolarmente evidente in una città che ospita istituzioni di eccellenza come la Reggia di Venaria e il Museo Egizio. La pandemia di Covid-19 ha accentuato la crisi del settore culturale, riducendo drasticamente i visitatori e sottolineando l'urgenza di adottare approcci innovativi. AI for MUSE rappresenta un esempio unico di applicazione data-driven per rendere i musei più resilienti, sostenibili e attrattivi nel lungo termine.

<u>Struttura proponente</u>	Dipartimento di Scienze economico-sociali e matematico-statistiche
<u>Tematiche ANVUR</u>	II: Produzione e gestione di beni pubblici III: Public Engagement



Contesto generale



Agenda 2030

Obiettivo 4 “Istruzione di qualità”

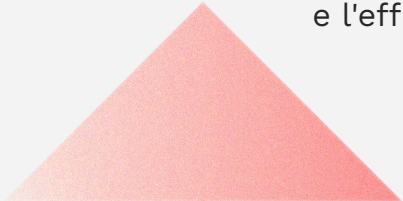
Promuovere opportunità di apprendimento permanente per tutti attraverso l'accesso migliorato e l'innovazione nell'educazione e nella cultura, come facilitato dal progetto AI for MUSE che mira a trasformare l'esperienza museale attraverso l'integrazione di tecnologie avanzate.



Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDG)

SDG 4: Istruzione di qualità – Incrementare l'accesso alla cultura e all'educazione attraverso l'innovazione tecnologica nei musei, migliorando le opportunità educative per tutti.

SDG 9: Industria, innovazione e infrastrutture – Utilizzare tecnologie avanzate per sviluppare infrastrutture sostenibili che migliorano l'accessibilità e l'efficienza delle istituzioni culturali.



Benefeciarie e beneficiari



Interni

3 docenti del
Dipartimento ESOMAS
5 assegnisti di ricerca
5 borsisti
2 societa' di informatica
4 contrattisti



Esterni diretti

I 10 musei che
partecipano all'app oltre
ai partner del progetto
iniziale: il Comune di
Torino, l'Associazione
Abbonamenti Musei e
l'Osservatorio Culturale
del Piemonte



Esterni indiretti

I tanti visitatori museali
che scaricano e
utilizzano l'app I-Muse

Azioni principali



Studio dei flussi e comportamenti dei visitatori tramite dati storici e attuali.



Creazione di un archivio virtuale delle opere per esperienze immersive a distanza.



Sviluppo di percorsi tematici inter-musei con realtà virtuale



Lancio di un'app con funzionalità di personalizzazione e interazione tramite QR.



Installazione di Sensori Bluetooth per il monitoraggio in tempo reale delle dinamiche di visita.



Utilizzo di machine learning per anticipare i flussi di visitatori e ottimizzare le risorse

Impatto sociale

Il progetto AI4Muse ha notevolmente incrementato l'impatto sociale, promuovendo l'uso di tecnologie innovative per la fruizione culturale. L'incremento dei download e degli accessi all'app I-Muse ha favorito interazioni più profonde e personalizzate con il patrimonio culturale. Le visualizzazioni tramite QR Code e la partecipazione elevata agli eventi culturali importanti, come il Salone del Libro di Torino, dimostrano l'efficacia di questi strumenti digitali e l'ampio interesse comunitario.

1136

**Download
App I-Muse**

200+

**Partecipanti
al Salone del Libro**

1282

**Accessi
App I-Muse**

100+

**Partecipanti
Evento al MAUTO**

3289

**Visualizzazioni
tramite QR Code**

3750

**Beneficiari
Sperimentazioni**

Impatto economico

- ★ L'adozione di strumenti avanzati ha permesso non solo di incrementare le competenze digitali all'interno dei musei partner, ma ha anche creato opportunità economiche per le aziende tecnologiche locali.
- ★ Le nuove assunzioni e lo sviluppo di musei virtuali tematici sono testimoni dell'innovazione portata dal progetto.
- ★ La collaborazione con ICOM Italia per sviluppare una rete culturale digitale mostra l'ambizione del progetto di espandersi e scalare il modello a livello nazionale e internazionale, promuovendo una crescita economica sostenibile nel lungo periodo.

10

**Nuove assunzioni di
giovani ricercatori
e collaboratori**

20

**Musei virtuali
tematici creati**

Impatto culturale

- ★ La creazione di 20 musei virtuali tematici e l'introduzione di percorsi personalizzati basati su intelligenza artificiale hanno aperto nuove vie per esplorare e interagire con la cultura in modi prima inimmaginabili.
- ★ L'implementazione delle tecnologie di gamification ha notevolmente migliorato l'engagement dei visitatori, rendendo l'esperienza museale più coinvolgente e educativa.
- ★ La digitalizzazione delle collezioni e la creazione di musei accessibili a livello internazionale hanno eliminato le barriere fisiche, rendendo il patrimonio culturale disponibile a un pubblico globale e promuovendo una comprensione più ampia e inclusiva della cultura.

Testimonianza

“ Scoprire il progetto AI for MUSE è stato come aprire una finestra sul futuro dei musei. L'integrazione di intelligenza artificiale e realtà virtuale per arricchire l'esperienza museale non solo dimostra il potenziale delle tecnologie avanzate, ma evidenzia anche il nostro impegno nel rendere la cultura più accessibile. Questo progetto è stato un punto di riferimento fondamentale nel Salone Internazionale del Libro di Torino 2024, dove abbiamo potuto esplorare insieme la fusione tra arte, tecnologia e narrazione. È un'iniziativa che conferma l'importanza della sinergia tra le istituzioni culturali e le nuove tecnologie per innovare e coinvolgere il pubblico in maniere sempre più immersive. ”

Claudia Quattrocchi

Ufficio Comunicazione – Ministero dell'Università e della Ricerca

Testimonianza

“

Lavorare con il team di I-Muse è stata un'esperienza illuminante, che ci ha permesso di sognare e progettare nuove modalità di fruizione culturale per il nostro museo. Anche se il progetto non ha raggiunto la fase di implementazione, la fase di co-progettazione ha stimolato una riflessione profonda su come la tecnologia possa aiutare a superare le barriere fisiche e sensoriali. Gli strumenti progettati, dai QR code interattivi alle narrazioni in Braille, avrebbero reso il museo un luogo di apprendimento vivace e inclusivo. Questo lavoro preliminare ha gettato le basi per futuri sviluppi, aprendo la strada a iniziative che potranno trasformare radicalmente l'accesso alla cultura montana per tutti i visitatori, specialmente per quelli con deficit visivi.

”

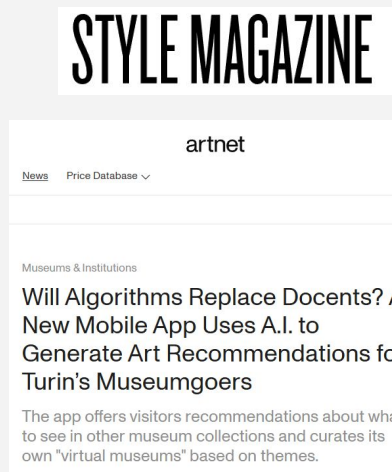
Testimonianza di Daniela Berta

Direttrice del Museo Nazionale della Montagna

Parlano di noi

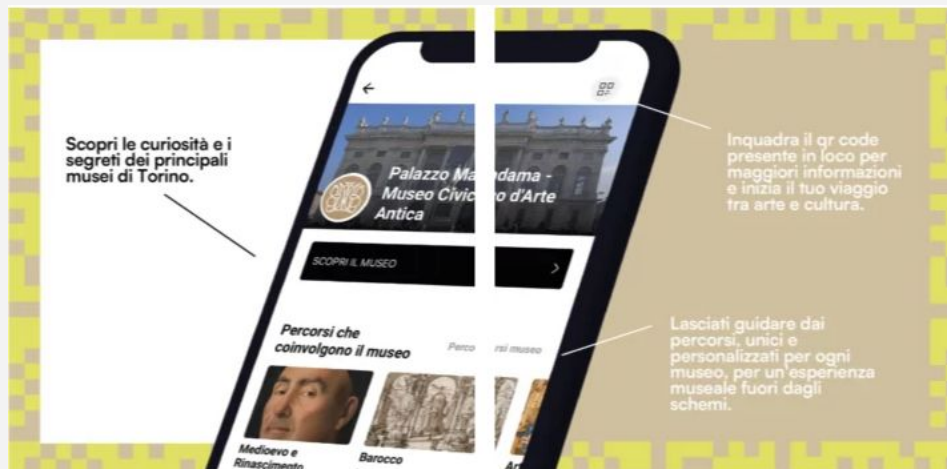
Testate nazionali e specializzate come **Sky tg, Corriere Torino, La Stampa, BitMat, BizzIT, AgCult, Ingenio e Il Torinese** hanno riportato il successo del progetto, sottolineando il suo impatto nel valorizzare i musei italiani e rendere il patrimonio culturale più accessibile.

*"Il successo di I-Muse:
Riflettori accesi sul progetto
che valorizza i musei italiani"*



Fotografie

Gli esperti del progetto I-Muse e AI Culture condividono innovazioni in intelligenza artificiale e realtà aumentata per arricchire l'esperienza museale durante diversi eventi di rilievo.



VQR 2020-2024

**Guarda tutti i casi studio
su unito.it**



UNIVERSITÀ
DI TORINO