

# **RAPPORTO CONCLUSIVO DEL PROGETTO “MUSEI DINAMICI” PER I 5 MUSEI ARCHEOLOGICI NAZIONALI DI ALTINO, FERRARA, ANCONA, EGNAZIA, SIBARI**

Questo rapporto descrive l'impostazione, l'attività, gli sviluppi, i risultati del Progetto Musei Dinamici applicato in collaborazione il Ministero dei beni, delle attività culturali e del turismo con il patrocinio della Fondazione Politecnico di Milano. Il progetto Musei Dinamici è stato applicato a cinque musei tipo archeologico nazionale indicati dal Ministero. Sono Altino, Ferrara, Ancona, Ignaia, Sibari. È stato sviluppato il metodo di sperimentazione per offrire i risultati più chiari e positivi, anche per i successivi sviluppi.

Ai Visitatori si chiede di compilare un programma su piattaforma informatica in base al proprio stato d'animo, verso una visita culturale ai Musei. Il Visitatore esprime attraverso lo schermo le valutazioni in base agli aspetti logici e agli aspetti emozionali che in questo momento il suo comportamento desidera e chiede.

I dati del Visitatore sono gestiti dal Programma Musei Dinamici, che li incrocia con le valutazioni del Curatore del Museo per ogni oggetto.

Per ogni museo i Curatori hanno indicato 32 oggetti selezionati, ne hanno inserito 16 nel database del Museo attraverso il programma informatico Musei Dinamici. Per ogni oggetto, i curatori hanno espresso le valutazioni degli aspetti logici e degli aspetti emozionali che l'oggetto induce.

Quando il visitatore accede al museo può compilare sul tablet in dotazione le indicazioni sui suoi desideri di conoscenza e partecipazione attraverso le indicazioni sulle attese logiche e sulle aspirazioni emozionali. Con il supporto dello schermo indica i valori che sono significativi. Il programma su piattaforma informatica elabora tutti i dati, applica modelli matematici costruiti per il Progetto, realizza una classifica di valutazione. Come risultato, propone una classifica dei pezzi che più possono piacere al visitatore. Il rapporto esprime tutti i risultati dei cinque musei da parte delle circa 1600 persone che hanno visitato i musei a partire da 2 agosto 2016. Si indicano tutti i risultati che possono essere utili per offrire una maggiore ricchezza di informazione e di gestione, anche ai Curatori del museo. È un supporto fondamentale al Visitatore che vede espressi i suoi desideri attraverso i suggerimenti di visita.

Il rapporto riporta i risultati nei cinque musei, in tabelle statistiche, con indicazioni specifiche sulle tipologie di visitatori, sulle loro caratteristiche. È uno strumento unico poiché associa il carattere del visitatore con il carattere degli oggetti che sono stati segnalati.

Si ha un incrocio di informazioni che interessano 5 musei, molti curatori, con un valore culturale ed economico notevolissimo. Qui si segnalano quali sono le modalità per rendere facile e sempre più fruibile la ricchezza museale di questi cinque musei.

Il progetto permette di offrire uno strumento unico, nuovo, realizzato sulle proprietà dei Musei, che associa il carattere e la personalità, cioè il comportamento di una persona, con i suoi desideri culturali, e rende gli oggetti nei musei quali strumenti di conoscenza, di partecipazione, di emozione per ogni visitatore.

La collaborazione viva con la Fondazione Politecnico di Milano ha permesso di applicare a ben cinque musei il progetto, e qui pubblicare i risultati, offrirli alla vostra considerazione per valutazioni e suggerimenti. Possiamo mostrare come il guadagno alla vita culturale italiana possa essere ingrandito, implementato e reso ancora più fertile con le nuove tecnologie della comunicazione e della informazione.

Nel rapporto è riportata anche la lettera al Senatore Mucchetti Presidente della Commissione per indicare gli obiettivi della presentazione alle commissioni del Senato della quale siamo onorati. Sono riportati anche i documenti di scambio con l'Architetto Manuel Guido Referente del progetto verso il Ministero, per la realizzazione totale applicabile ai musei italiani. Si ha quindi un quadro istantaneo sui Musei, poiché il progetto è stato svolto con il grande supporto dei curatori di musei.

Abbiamo trovato una grande collaborazione in ogni museo, una enorme pazienza verso la gestione dei risultati e nella preparazione delle indicazioni che ci consentissero un quadro completo da portare qui in Commissione.

Abbiamo scoperto la profonda conoscenza degli oggetti, il grande amore di curatori verso la loro realtà museale, la volontà di compartecipazione e comunicazione con le persone che possono essere protagoniste di una visita al museo. I valori di apprezzamento e di valutazione sono veramente molto positivi, addirittura sopra l'80%, sebbene il progetto sia completamente nuovo, imprevisto, in certo senso ancora imprevedibile.

La piattaforma realizzata è dotata di una base elementare di software, fondamentale e potente. Vi sono fogli di

software in preparazione e svolgimento per rendere formidabile la piattaforma di valutazione e di supporto al Visitatore.

Vogliamo offrire alla cultura italiana uno strumento semplice, fruibile e vogliamo rendere disponibile per uno, mille, diecimila Musei in modo che la realtà culturale italiana sia disponibile per una partecipazione globale da parte di chiunque. In ogni parte del mondo si possa scaricare dalla piattaforma il modello in modo da potere visitare i musei in base ai propri desideri, al proprio stato d'animo, alla propria esigenza di cultura e di partecipazione.

Il rapporto riporta anche tutti i dati numerici, Museo per Museo, delle visite.

I pareri dei curatori, delle persone che hanno seguito il progetto sono in allegato, con tutti i pareri delle più di 1000 persone che hanno espresso valutazioni. Dall'esame di questi pareri si rileva la emozione del supporto del computer con consigli e suggerimenti per la visita, e la fruizione turistica della visita.

Legati alla emozionalità, i risultati per la persona hanno rappresentato il grande e nuovo aspetto del rapporto tra le cose intelligenti per avere felicità e benessere nel quotidiano.

Di ogni persona il rapporto intende mettere in evidenza senza facili suggestioni, la ricchezza culturale alla realtà italiana, Nel caso particolare dei cinque musei nazionali archeologici, si crea una ispirazione di vita, di sentimenti, di conoscenze, in certo senso di felicità a chi partecipa della realtà culturale italiana. Appare in particolare come un'occasione di benessere e di crescita, crescita semplice, umana, ricca di emozioni.

Il progetto chiede di essere ampliato ad altri 50 musei nazionali, arricchendo anche il software della piattaforma. Si potranno scaricare le applicazioni, in base alle indicazioni che verranno date dal Ministero ai 50 musei. I nuovi trend della intelligenza artificiale costituiscono una base cognitiva importante anche in questi settori dello sviluppo nazionale.

Si ringraziano tutti le persone, curatori, Visitatori che hanno dato un contributo fortissimo alla definizione dei risultati del progetto, che qui sono riportati.



Elenco dei Musei Archeologici Nazionali inseriti nella Convenzione Mibact e Fondazione Politecnico di Milano per il Progetto MUSEI DINAMICI.

1. Museo Archeologico Nazionale di Altino – Dir. Dott.ssa Mariolina Gamba
2. Museo Archeologico Nazionale di Ancona – Dir. Dott.ssa Nicoletta Frapiccini
3. Museo Archeologico Nazionale di Egnazia – Dir. Dott.ssa Angela Ciancio
4. Museo Archeologico Nazionale di Ferrara – Dir. Dott.ssa Paola Desantis
5. Museo Archeologico Nazionale di Sibari – Dir. Dott.ssa Angela Tecce

### **I VANTAGGI DEL PROGETTO MUSEI DINAMICI**

A seguito delle regole Ministeriali, si elencano qui di seguito i principali Vantaggi importanti emersi dai test sperimentali eseguiti a partire dal 2 agosto 2016..

#### **1. Vantaggi per i Visitatori**

I Visitatori hanno indicato alcuni vantaggi del progetto Musei Dinamici, primo dei quali la soddisfazione personale per essere messi al centro del Museo, come protagonista della Visita. E' molto gradita ed utile la pianificazione di una proposta di percorso di visita, ritagliato in base al comportamento e al carattere: del Visitatore, e non come prefigurata sequenza di oggetti. In particolare i Visitatori hanno apprezzamenti per il Progetto MUSEI DINAMICI, riconosciuto come un valido strumento per la ottimizzazione della visita, con possibilità di vedere ciò che interessa per la conoscenza e per la emozione personali.

## **2. Vantaggi per i Responsabili dei Musei**

I Curatori dei Musei hanno espresso il loro apprezzamento e hanno favorito l'applicazione del modello proposto con un semplice tablet e il vantaggio di avere potuto individuare gli oggetti più "gettonati" che, in sede di configurazione del Museo possono essere ripresentati con particolare enfasi.

Un secondo vantaggio molto utile ottenuto dal Progetto è stato la conferma al Curatore del Museo dell'importanza dell'aspetto emozionale, oltre a quello logico e cognitivo, per rendere bella e piacevole la visita.

## **3. Vantaggi per il Paese e per il Turismo**

La applicazione in rete offre il vantaggio importante per il turismo e per il Territorio di una presenza ampliata.

Si possono anche attirare nuovi appassionati e interessati alla visita e alla presenza sul territorio, con un vantaggio sensibile sull'indotto, e per questa azione possiamo sviluppare anche nuove forme di fidelizzazione e senso di appartenenza. Oltre a ciò, bisogna considerare i nuovi posti di lavoro nell'ambito dei Beni culturali per l'applicazione estesa del progetto.

## **4. Sviluppo per il Team Musei Dinamici**

La bontà del progetto può favorire la applicazione alle più svariate realtà museali Nazionali.

# RISULTATI

## ***Progetto Musei Dinamici (Convenzione MIBACT/FNDAZIONE POLITECNICO)***

### *Premessa*

**Il Centro Beni Culturali al Politecnico di Milano dichiara:**

- I Beni Culturali costituiscono una **risorsa strategica** sia per lo sviluppo sociale che economico.
- La **valorizzazione** di questo patrimonio necessita del coinvolgimento di **un ampio spettro di discipline e di tecnologie**.
- Fra le aree tematiche principali, **che necessitano di collaborazioni interdisciplinari**, figurano:  
A) gestione e valorizzazione di modelli e metodi innovativi e sostenibili per la creazione di valore e promozione del patrimonio.  
B) comunicazione e sistemi informativi in grado di diffondere e trasferire i risultati dell'innovazione tecnologica per i beni culturali, in genere, attraverso prodotti multimediali. Quanto precede per arricchire la conoscenza, la divulgazione e la conservazione del patrimonio.

Grazie anche al patrocinio della Fondazione è emerso che il progetto Musei Dinamici (vedi i risultati dei 5 Musei Nazionali Archeologici indicati dal MIBACT (Altino, Ferrara, Ancona, Egnazia e Sibari)) è la risposta più idonea a realizzare gli obiettivi di cui sopra. L'attivazione del "giochino", "Easy Visit Game", agendo sulla mappa mentale e comportamentale delle persone, rende quest'ultime protagoniste di una straordinaria esperienza di visita.

## Risultati emersi dal test sul 5 Musei:

- L'indice di gradimento medio del E.V.G. è stato di punti 8,24 su 10 (scala Customer Satisfaction);
- Le caratteristiche logiche hanno riportato preferenze per il 56,5%;
- Le caratteristiche emozionali hanno riportato preferenze per il 43,5%;
- Il profilo dei visitatori fino a 35 anni è risultato essere del 33,4%;
- Il profilo dei visitatori dai 35 anni ai 55 ed oltre è risultato essere del 58%;
- Il sesso ha visto i maschi presenti per il 49,7%, le femmine per il 42,6% e il 7,7% non ha risposto;
- Le professioni dichiarate sono le seguenti: Impiegati 26%, Studenti 19%, Docenti 14%, Liberi Professionisti 14%, Altro 27%;
- Le frequenze di visita ai musei, in genere, risultano essere nel 61% dei casi meno di 5 volte all'anno;
- La frequenza di visita, ai 5 Musei summenzionati, per la prima volta è risultata essere pari al 75%.

### Deduzioni finali:

Il progetto così testato dimostra che si può fare molto in merito ad obiettivi di valorizzazione del patrimonio, di incremento dei visitatori (previsto +40% annuo), di miglioramento ed ampliamento della selezione degli oggetti più significativi e di sicuro impatto positivo sul territorio (turismo) che sul lavoro (nuove assunzioni). Si tratta ora di stabilire l'entità e la distribuzione delle risorse per far marciare il progetto a pieno ritmo / costante secondo le linee guida strategiche ormai delineate.

## 5 MUSEI TAVOLA FINALE

in fase di sviluppo

MUSEO	DATA		VISITATORI con giochino	VALUTAZIONI	
	DATA INIZIALE 2.8.16	DATA FINALE 03/09/2016		con scritto	con numero
ALTINO			248	119	114
ANCONA			138	61	21
EGNAZIA			320	167	149
FERRARA			51	0	0
SIBARI			751	464	174
			<b>1508</b>	<b>811</b>	<b>458</b>

## ALLEGATI

In modo informatico, si sono allegati i seguenti files:

- A. PPT1- Presentazione sintetica del Progetto MUSEI DINAMICI
- B. PPT2- Illustrazione delle tematiche di sviluppo del Progetto MUSEI DINAMICI
- C. PPT3- Descrizione delle fasi principali di applicazione del Progetto MUSEI DINAMICI
- D. PPT4. Descrizione dettagliata dei principali aspetti della applicazione del Progetto MUSEI DINAMICI ai 5 Musei, con figure e tavole
- E. Allegati PPT1,2,3,4 in PDF per una più facile trasferibilità
- F. PDF Giudizi PDF con tutti i tabulati e giudizi consegnati dai visitatori
- G. Norme operative di esecuzione come codificate nei test realizzati
- H. Files finali sui 5 Musei in Excel alla data codificata
- I. 5 Tavole dei 5 Musei con gli oggetti codificati dai Curatori
- J. CONVENZIONE TRA Mibact E FONDAZIONE POLITECNICO DI MILANO PER IL PROGETTO “MUSEI DINAMICI”