

PROGETTO UNESCOEDU CALABRIA

SINTESI PROGETTO

Denominazione progetto

“PinApp-RC” – Implementazione dell’App Pinacoteca civica di Reggio Calabria

Responsabile del progetto

Comitato Giovani Calabria CNI UNESCO

PRESENTAZIONE

Il concetto di patrimonio culturale è oggi in una fase di evoluzione. Il suo valore, sia esso un bene storico, artistico, archeologico o paesaggistico oggi è dunque sempre più legato al grado di fruizione che si riesce a conferirgli. Parallelamente il mondo contemporaneo e la vita nei suoi aspetti più quotidiani sono stati nell’ultimo ventennio completamente rivoluzionati da tecnologie che, in maniera estremamente rapida, hanno saputo radicarsi in ogni fascia di utenza e di benessere fino a modificare comportamenti ed abitudini.

Tutti questi cambiamenti impongono una riflessione sulle modalità di accesso e di proposta delle informazioni legate al patrimonio culturale; è necessario predisporre tecniche e tecnologie al passo con i tempi che possano affiancare – e non sostituire - le metodologie già presenti.

Partendo da questa riflessione, il progetto formativo “PinApp-RC” (Implementazione dell’applicazione Pinacoteca civica di Reggio Calabria) sarà dedicato all’implementazione di un’applicazione che renderà possibile conoscere un bene (Pinacoteca civica di Reggio Calabria) attraverso un qualsiasi dispositivo collegato in rete, ed acquisire le informazioni testuali e multimediali relative alle opere. Le strategie della comunicazione e dell’informazione rappresentano strumenti fondamentali per la diffusione di saperi, valori e sensibilità utili alla valorizzazione dei beni culturali, ma investono anche l’elaborazione del pensiero critico, la capacità di lettura del presente e la comprensione dei processi di cambiamento e di miglioramento a tutti i livelli. Pertanto, il progetto formativo mira a fornire agli studenti coinvolti uno stimolo a sviluppare un pensiero critico, nonché l’acquisizione di competenze tecnico-scientifiche applicate alla comunicazione del patrimonio culturale.

CASO STUDIO – LA PINACOTECA CIVICA DI REGGIO CALABRIA

La Pinacoteca Civica di Reggio Calabria è un museo che custodisce ed espone opere d’arte prevalentemente di proprietà del Comune di Reggio Calabria. Le opere più antiche (XV-XIX secolo) derivano dalle collezioni dell’ex-Museo Civico, fondato nel 1882 e soppresso nel 1948; le opere più moderne (XIX-XX secolo) derivano da acquisti e donazioni. La Pinacoteca Civica di Reggio Calabria è stata istituita con Delibera di Consiglio Comunale n. 22 del 9 luglio 2008 che ne ha approvato anche il Regolamento.

È stata inaugurata il 26 maggio 2008, in seguito alla ristrutturazione dei locali che la ospitano, situati in un’ala del Teatro Comunale "Francesco Cilea", costruito tra il 1920 ed il 1931 su progetto degli ingegneri Domenico De Simone e Carlo Laviny.

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Il progetto intende fornire agli studenti coinvolti una molteplicità di stimoli utili a maturare scelte professionali e di studio consapevoli, nonché strumenti indispensabili alla lettura del passato attraverso la tecnologia del presente.

Alla luce di quanto detto, si possono riassumere gli obiettivi del progetto come segue:

Obiettivi Generali

- concertare iniziative di interesse comune che coinvolgano anche altri soggetti istituzionalmente deputati a diffondere ed apprezzare il patrimonio artistico della Regione Calabria;
- produrre un modello pedagogico capace di integrare la preparazione acquisita durante le lezioni frontali con l'attività pratica-operativa.

Obiettivi Specifici

- acquisizione di competenze tecnico-scientifiche, mediante occasioni di formazione, crescita e confronto tra scuola, patrimonio culturale-storico-artistico del territorio e operatori del settore;
- sviluppo e diffusione conoscenze e tecniche di marketing territoriale e del patrimonio culturale applicate al territorio ed ai sistemi museali.

Risultati attesi Studenti:

- Impatto di orientamento formativo;
- Accrescimento del livello motivazionale;
- Miglioramento del metodo di studio (maggiore efficacia, sistematicità, capacità espositiva, capacità organizzativa, gestione del tempo e individuazione delle priorità);
- Acquisizione di competenze professionali specifiche volte alla costruzione e implementazione di una App partecipata per mobile devices strettamente legata al territorio che, attraverso la progettazione di percorsi personalizzati e la produzione di contenuti (testi, audio, foto) di comunicazione del territorio.

PARTNERS

1. Comitato Giovani Commissione Nazionale UNESCO (Responsabile Progetto)

Il Comitato si è costituito nel 2015, sotto l'egida della Commissione Nazionale Italiana per l'UNESCO, con lo scopo di supportare le attività della Commissione nel campo dell'educazione, della scienza, della cultura e della comunicazione, promuovendone progetti, valori e priorità nelle comunità locali, attraverso la ricerca della partecipazione

2. Living Camera srl

Living Camera è un'azienda che si occupa di comunicazione audiovisiva. Formata da un team di giovani professionisti, si occupa in particolare di: produzione, post-produzione e distribuzione di documentari, programmi televisivi, cinematografici; gestione di attività di promozione culturale e territoriale e realizzazione di servizi video, shooting e film.

3. Reclife srl

Reclife srl è uno spinoff dell'Università Mediterranea di Reggio Calabria specializzato in servizi avanzati per la valorizzazione dei beni culturali. La società opera nel settore delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT), in particolare nell'ambito della registrazione, conservazione e uso di dati informativi ed informatici per conto di realtà pubbliche o private.

Attualmente la strumentazione in possesso e/o in un uso dello spinoff è la seguente:

- Laboratorio dotato di 8 postazioni informatiche
- Scanner 3D e software di modellazione grafica
- Software di riconoscimento immagini 2D e 3D
- Apk app Myculturec, progetto di realtà aumentata per beni culturali

4. Associazione culturale Calabresi Creativi

È un'associazione di Giovani Professionisti Calabresi che nasce nel 2012 per connettere le potenzialità del web 2.0 con il territorio calabrese promuovendo sinergie, aperture di spazi collaborativi online e offline e processi di alfabetizzazione digitale.

5. Comune di Reggio Calabria

Reggio Calabria, insieme a Napoli e Taranto, è sede di uno tra i più importanti musei archeologici dedicati alla Magna Grecia, e l'amministrazione comunale, soprattutto negli ultimi anni, ha orientato la programmazione culturale sulla realizzazione di mostre, pubblicazioni e convegni, finalizzate a far conoscere quel patrimonio artistico e culturale di cui la città è ricca.

6. "ASTRI" – Associazione Scientifica Territorio e Ricerca Interdisciplinare

L'Associazione ASTRI, costituita nel 2013, si propone di svolgere e promuovere attività scientifica di carattere interdisciplinare nel campo dello sviluppo locale, a partire da quelle calabresi.

Tra le tematiche trattate in ambito associativo, grande rilievo assumono: la conservazione e valorizzazione del patrimonio storico, architettonico, paesaggistico e ambientale; l'animazione territoriale ed il coinvolgimento della comunità nei processi di conoscenza e promozione del patrimonio culturale.

7. Patrocinio Consiglio Regionale

TARGET, DURATA E DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'

Il progetto è stato pensato per il coinvolgimento, di alunni delle scuole secondarie superiori di Licei Scientifici, Licei Artistici ed Istituti Tecnici (età compresa tra i 16 e i 18 anni). Gli studenti coinvolti raggiungeranno un numero massimo di 30.

Sono state individuate tre aree formative al fine di consentire la massima apertura e flessibilità delle esperienze.

- Area Conoscenza del Patrimonio Culturale (Resp. Comitato Giovani CNI UNESCO)
- Area Comunicazione del Patrimonio Culturale (Resp. Living Camera)
- Area Promozione del Patrimonio Culturale (Resp. Calabresi Creativi)

Il progetto formativo ha una durata di 60 ore complessive.

Le tre aree si offrono come percorsi interconnessi, con molteplici possibilità di reciproca integrazione e di fortissimo impatto orientativo per gli studenti della scuola secondaria superiore.

Le attività coinvolgeranno tutti gli studenti, suddivisi in turni da max. 30 partecipanti.

MODULO 1: "Conoscenza del Patrimonio Culturale"

Durata 20 ore

Responsabile: Comitato giovani CNI UNESCO - Calabria

Una prima parte introduttiva del Modulo sarà dedicata alla *mission* ed ai valori UNESCO attraverso l'utilizzo di *tools* audio-visivi *ad hoc* predisposti dal Comitato giovani a livello nazionale, cui farà seguito una articolata presentazione dei beni regionali riconosciuti a livello globale e la definizione di strumenti per la loro valorizzazione e comunicazione.

In una seconda fase verrà effettuata una visita alla Pinacoteca Comunale di Reggio Calabria, durante la quale gli studenti potranno conoscere esperti ed operatori del settore culturale. In una terza fase gli studenti saranno coinvolti in lavori di gruppo attraverso le attività interculturali che avranno ad oggetto l'approfondimento, la riflessione ed il conseguente sviluppo di idee progettuali legate alla valorizzazione della Pinacoteca Comunale di Reggio Calabria.

MODULO 2: VideoMaking del Patrimonio Culturale

Durata 20 ore

Resp. Living Camera srl

Gli studenti che parteciperanno al Progetto avranno la possibilità di confrontarsi con un caso pratico di marketing e lavorare ad un brief incentrato sulla promozione del patrimonio culturale calabrese. Questa esperienza sul campo offrirà agli studenti l'opportunità di approfondire le metodologie e le tecniche che sono alla base della progettazione, realizzazione e promozione di uno spot, lavorando alle fasi della produzione e post-produzione video.

Fase di pre-produzione: gli studenti saranno coinvolti nelle attività di brainstorming, ideazione della concept strategy e della sceneggiatura, realizzazione dello storyboard, casting, scelta delle location e delle eventuali scenografie/oggetti di scena. A ciascuno verrà assegnata la realizzazione

di una o più scene del video e l'organizzazione delle connesse attività di reclutamento dei partecipanti e gestione delle pratiche legate alla distribuzione e compilazione delle liberatorie.

Fase di produzione: durante le riprese gli studenti potranno seguire da vicino il lavoro del regista e capirne le scelte tecniche e di stile. Potranno inoltre studiare le principali tecniche dell'inquadratura (piani, campi e movimenti di macchina) e collaborare alle attività di backstage video.

Fase di post-produzione: gli studenti avranno la possibilità di partecipare anche alla fase finale di editing del video. Contribuiranno alla scelta delle scene, al montaggio e all'attività di sincronizzazione con la colonna sonora e le eventuali voci speaker.

Attrezzatura in possesso di LIVING CAMERA per VIDEOMAKING: attrezzatura audio/video di tipo broadcast in standard XDCAM 4:2:2 per l'esecuzione del servizio di riprese e di editing video non lineare.

MODULO 3: Implementazione App e Social Media Marketing

Durata 20 ore

Resp. ReLife srl (14 ore) e Associazione Calabresi Creativi (6 ore)

Gli Studenti opereranno per la creazione e implementazione di una App su piattaforma Android per la valorizzazione della Pinacoteca Civica di Reggio Calabria. L'App mobile sarà rivolta ai fruitori di musei e di siti culturali in età scolare, al fine di creare un'app "dai giovani per i giovani", che mette insieme la tecnologia di microgeolocalizzazione con una modalità innovativa di fruizione visiva e di esplorazione dei contenuti di un'opera d'arte basata sulla tecnologia "touch" standard integrata nei device mobili, insieme alla possibilità di essere guidati nella visita tramite audioguida personalizzata, tramite la tecnica dello storytelling, che accompagna il visitatore.

L'Applicazione sarà realizzata mediante l'uso di "Apache Cordova", un framework per lo sviluppo di app multi-piattaforma. Questo strumento, fornito dall'apache software foundation, permette di implementare un'applicazione mobile mediante HTML5, CSS3 e Javascript. Gli Studenti, inoltre, si confronteranno con "Wikitude", un plugin per la realtà aumentata. Tale plugin, attraverso le sue API, permette di implementare un sistema di riconoscimento di immagini basato su un linguaggio di scripting orientato agli oggetti.

Gli studenti saranno infine coinvolti nelle attività di comunicazione e promozione dei risultati del progetto attraverso internet e social media. Svolgeranno, con cadenza regolare, la loro attività collaborando al lavoro capillare di diffusione e incremento della visibilità di PinApp, online e offline. In questa sede avranno la possibilità di migliorare le proprie competenze informatiche e approfondire gli ambiti del web marketing e del social media management. Tra le attività previste: gestione dei contatti con redazioni web e portali di informazione, attività di direct mailing rivolta a specifici target, produzione di redazionali e testi informativi, attività di comunicazione e promozione sui principali social media.

Riferimenti:

Istituto Panella: Maurizio Marzolla (3476557285) – Valter Capola (3275881742)

UNESCO Giovani: Claudia Ventura (3342429466 – claudia.ventura@hotmail.it), Giusy Cassalia (3281660648 – gc.cassalia@gmail.com), Carla Filetti

Living Camera: Gabriele Morabito (3285430439 - info@livingcamera.it) – Demetrio Plutino (3491500649 project@livingcamera.it)

ReLife: Paolo Lo Giudice (3408705131 - pllogiudice@gmail.com)

Calabresi Creativi: Domenico Rositano (3476032927)

Incontri da 2h → 2 incontri Settimanali (Da Definire : Martedì ; Venerdì)

Totale 18 incontri

CRONOPROGRAMMA PROGETTO PINAPPRC - UNESCOEDU

Kick off meeting - Sab 25 marzo 2017 – Conferenza Stampa di Apertura ore 11:00 – 13:00 (Panella – Aula Magna)

Modulo	Apertura																	Chiusura	
	sab	lun	gio	mart	ven	mart	mer	mart	ven	ven	mart	ven	mart	ven	mart	mart	ven	sab	
Aula Magna	25-mar	27-mar	30-mar	04-apr	07-apr	11-apr	12-apr	18-apr	21-apr	28-apr	02-mag	05-mag	09-mag	12-mag	16-mag	23-mag	26-mag	27-mag	
Aula Magna	Aula Magna	Aula Magna	Lab Grafica	Lab Grafica	Aula Magna	Lab Informa	Pinacoteca	Lab Informa	Aula Magna	Lab Grafica	Aula Magna	Aula Magna	Aula Magna	Pinacoteca	Lab Informa	Lab Grafica	Lab Informa	Aula Magna	
Orario	11:00-13:00	11:00-13:00	8:00-11:00	8:30-10:30	11:00-13:00	11:00-13:00	9:00-13:00	11:00-14:00	8:30-10:30	11:00-13:00	11:00-13:00	8:30-10:30	8:30-10:30	9:00-13:00	11:00-14:00	8:30-10:30	11:00-14:00	11:00-13:00	TOT
UNESCO 1	2	1	1		2		2		2		2	2	2	2				2	20
<i>Cassalia Giuseppina</i>	1		1				1		2		2			1				1	
<i>Salatino Antonella</i>	1				2		1												
<i>Ventura Claudia</i>		1										2	2	1				1	
LC 2	2		2	2			4		2					4		2		2	20
<i>Plutino Demetrio</i>	1						2		2					4		2			
<i>Morabito Gabriele</i>	1		2	2			2											2	
RECLIFE 3	2	1				2	2	3						2	3		3	2	20
<i>Lo Giudice Paolo</i>	1	1					2	2	3					1	3		2	1	
<i>Rositano Domenico</i>	1													1			1	1	

Nota: alcune ore sono gestite in compresenza.