

CATALOGO

NAOS_{LAB}

Sommario

3	NAOS LAB S.R.L.
4	SNECS – Social Network delle Entità dei Centri Storici
5	ISPH3RA DiMostra
6	Castelli di storia
7	Memoria di Torella
8	TALK Morra De Sanctis
9	MUSE@HOME NAPPSTONES
10	CeramicApp
11	TALKCosenza Progetto VIDE
12	Girolamini - Progetto di fruizione per il Complesso monumentale dei Girolamini di Napoli Il Museo “fuori dal Museo”
13	Progetto AMI - Advanced Modalities of Interaction
14	Progetto REMIAM - Rete Musei Intelligenti Ad Avanzata Multimedialità
15	V.I.S.A – Visualizing Innovative and Social Artworks
16	Kroton Lab
17	Progetto Atlas - Atlante del Sapere
18	PatrimoniAPP Piattaforma e-learning Elena



NAOS LAB S.R.L.

La NAOS Lab non è solo un'azienda, ma un progetto fatto di persone.

Fondata a gennaio del 2001 come società di consulenza e sviluppo software col nome di NAOS Consulting, nel tempo l'azienda si è evoluta in un laboratorio di idee, operativo e creativo che offre soluzioni a 360° alla propria clientela, da qui la decisione di cambiare da Consulting in NAOS Lab.

L'azienda è in grado di fornire ai propri clienti servizi d'avanguardia in ambito Consulting & Systems Integration e Research & Development, grazie alle competenze acquisite nell'erogazione dei principali servizi, quali consulenza informatica e tecnologica, ideazione, progettazione e realizzazione di innovative applicazioni software, app Mobile, modellazione e grafica 3D. Lavora per importanti realtà del tessuto produttivo italiano e estero, offre consulenza specialistica in diversi settori che spaziano dalla telefonia al bancario, al settore della Cultura.

Nel corso degli anni NAOS entra a far parte di diverse realtà. Dal dicembre 2006 è socia della Società Consortile Centro di Competenza ICT-SUD con sede a Rende (CS), azienda mista pubblica-privata rappresentante tutte le regioni e le principali Università del Sud nell'ambito della ricerca scientifica e dell'innovazione tecnologica con la quale intrattiene rapporti di fattiva collaborazione.

Dal 2012 è socia del distretto DATABENC (Distretto ad Alta Tecnologia per i Beni Culturali della Regione Campania), e dal 2018 è socia del Polo Innovazione dei Beni Culturali della Regione Calabria (Cultura e Innovazione) con cui collabora a progetti di ricerca e sviluppo nell'ambito della filiera dei Beni Culturali, in particolare lavora per la programmazione strategica sui beni culturali, sul patrimonio ambientale e sul turismo, rendendo i siti archeologici e artistici volano di un rilancio culturale ed economico.

NAOS Lab è iscritta dal 2003 all'Anagrafe Nazionale delle Ricerche con codice 54984UZF.

L'azienda è in possesso della certificazione UNI ISO 9001:2015 per le attività di: Progettazione, realizzazione e collaudo di progetti e prodotti Software ed erogazione di servizi di consulenza informatica a partire dall'anno 2006.

Lo staff aziendale è composto da persone giovani e dinamiche in grado di progettare e realizzare idee innovative, capaci di stare al passo con i tempi e con i cambiamenti tecnologici. Grazie alla sinergia tra le varie figure presenti in azienda, la NAOS è in grado di seguire un progetto in tutte le sue fasi proponendo e adottando la soluzione migliore per ogni singola fase.

Il mondo dell'Information Technology è in continua evoluzione e NAOS evolve con esso.



SNECS

Social Network delle Entità dei Centri Storici

È un progetto finanziato nell'ambito dell'Asse I del PON R&C, finalizzato a valorizzare i centri storici della Regione Campania, attivando e sperimentando nuove strategie basate su tecnologia ICT.

Nell'ambito del progetto SNECS sono stati sviluppati importanti dimostratori ai quali NAOS ha partecipato attivamente con le sue realizzazioni. Tra i più significativi vanno ricordati:

- La mostra *Il Bello o il Vero. La Scultura napoletana del secondo Ottocento e del primo Novecento*, curata per conto di Databenc da Isabella Valente professoressa dell'Università degli Studi di Napoli Federico II, e tenutasi presso il Complesso monumentale di San Domenico Maggiore di Napoli, dal 30 ottobre 2014 al 6 giugno 2015. Unica nel suo genere per dimensioni – 300 opere di scultura napoletana del secondo Ottocento esposte – la mostra si è caratterizzata non solo per la sua grande rilevanza scientifica, culturale e capacità di attrazione turistica, ma anche per la novità delle installazioni tecnologiche a supporto dei processi di fruizione e di valorizzazione.



Si sono infatti messi in campo 120 smart cricket installati e 7 virtualizzazioni, sensori che comunicano con i visitatori attraverso app per sistemi mobile, interazioni touchless con ricostruzioni 3D su schermi ad altissima risoluzione, navigazioni virtuali, produzione di contenuti multimediali e multicanali e diffusione su canali OTT TV della visita virtuale alla mostra. L'evento, presente per la sua rilevanza al Forum Universale delle Culture, ha richiamato 81.122 visitatori, molti dei quali stranieri.

- Il 12 dicembre 2015 è stata inaugurata la mostra permanente *Castel Nuovo Smart Tour opere e luoghi si raccontano*. Al suo interno eccezionali esposizioni si sono avalse di un innovativo modello di fruizione basato sulle tecnologie dell'Internet of Things. Inoltre, mediante sistemi di navigazione di tipo touchless basati su un'app sviluppata per l'interazione con smartTV, è stato possibile avere una panoramica virtuale di spazi e musei della città di Napoli, particolarmente rilevanti da un punto di vista storico e artistico.





ISPH3RA

È un'applicazione di realtà aumentata nata per dispositivi mobile. Consente di visualizzare l'anastilosi virtuale dell'area archeologica di Paestum, ottenuta tramite sovrapposizione delle immagini modellate in 3D dei tre templi esistenti. Tale realizzazione ha preso avvio da un rigoroso rilievo delle emergenze architettoniche tramite avanzate tecniche (es. laser scanner); i dati così prodotti sono stati quindi elaborati per produrre modelli 3D tramite mesh tridimensionali ad alta densità poligonale.



DiMostra

È un'applicazione pensata come originale supporto per le attività didattico-laboratoriali di scuole e musei. Grazie a questo strumento, infatti, le creazioni dei piccoli aspiranti artisti vengono acquisite in formato digitale mediante le moderne tecnologie, e caricate - assieme ad una didascalia descrittiva e al file audio multilingua - sulla piattaforma DiMostra, che riproduce l'ambiente di una vera e propria mostra d'arte: le opere vengono così collocate all'interno di uno spazio espositivo virtuale e sono fruibili sia da dispositivi mobile sia dal web.





Castelli di storia

Castelli di storia, un progetto che, attraverso il connubio di strumenti innovati e i classici strumenti di comunicazione, ha l'obiettivo di promuovere i territori per accrescerne il valore. Il progetto è relativo al patrimonio storico-culturale dei castelli dislocati nei comuni di Morra de Sanctis, Torella dei Lombardi, Bisaccia, Sant'Angelo dei Lombardi e Monteverde, in provincia di Avellino.

Per tale progetto, sono stati realizzati un sito-web che mette insieme la rete dei comuni, mette in evidenza il loro patrimonio culturale e la propria offerta turistica e gastronomica, un'applicazione per tavoli interattivi e un'app Mobile il cui scopo è la valorizzazione del patrimonio culturale, consentendo al visitatore una fruizione innovativa.

Tale applicazione valorizza il patrimonio, trasformando il turista in un viaggiatore virtuale e consentendogli di accedere a tutte le informazioni relative alle iniziative locali in corso. Basandosi sulla geo-localizzazione del dispositivo mobile, l'applicazione consente di costruire itinerari sulla base dei punti d'interesse scelti dal visitatore, un serious game fruibile in modalità mobile che consente all'utente di apprendere informazioni sui 5 manieri e sul loro territorio, i Virtual Tour realizzati con tecniche fotogrammetriche di ultima generazione, e un'applicazione per Tavolo Interattivo.

Per il progetto è stata ideata un'identità visiva forte, un concept grafico esclusivo, inoltre, sono stati realizzati materiali cartacei come un catalogo-guida dei Comuni afferenti al progetto, brochure, volantini, opuscoli, cartoline, cartelle; sono stati forniti materiali destinati al back office dei musei dei 5 Comuni, a stand pubblicitari e fiere.

Per la promozione turistica sono stati realizzati una serie di video e spot promozionali che i Comuni possono utilizzare sui propri canali, per eventi e festival.





Memoria di Torella

Memoria di Torella - Un viaggio nel passato per la memoria del futuro è una mostra en plein air con l'obiettivo di recuperare la memoria storica di Torella dei Lombardi. È un modello innovativo di fruizione dei luoghi cittadini, suddivisi in punti della memoria e punti d'interesse: i "luoghi" si presentano al visitatore, lo attirano, lo coinvolgono e lo rendono partecipe della loro storia e dei loro radicali mutamenti. Oggi la tecnologia fornisce gli strumenti utili per navigare nel passato e ripercorrerne le tracce: i luoghi riprendono forma e i racconti voce, la storia così riproposta rinasce per diventare più affascinante. La mostra propone un percorso che conduce i visitatori alla scoperta dei luoghi e a vivere questa nuova esperienza attraverso guide speciali: la prima è quella classica e prevede un percorso pedonale scandito da pannelli illustrativi, ognuno rappresentante di un punto della memoria. Tale percorso vede coincidere idealmente l'inizio e la fine nel cuore del paese: il Castello Ruspoli di Candriano. La seconda modalità prevede il supporto delle moderne tecnologie attraverso un'APP mobile e un sito web. Attraverso l'applicazione il visitatore può scoprire quali sono i "punti della memoria", aprire le schede informative ed accedere ai contenuti multimediali, inoltre, attivando la modalità di visita "Smart", l'App riconosce la loro prossimità e ne propone la fruizione, per poi suggerire, successivamente, la visita degli altri che si trovano nelle immediate vicinanze.





TALK Morra De Sanctis

È un'app ideata in occasione dell'inaugurazione del monumento dedicato ai Morresi emigrati, per dar voce al tema dell'emigrazione, fortemente sentito dalla comunità. Partendo dalla descrizione del monumento e del suo reportage fotografico, si prosegue con una sezione dedicata alle storie delle famiglie morresi e di coloro che, a partire dall'Ottocento, hanno abbandonato la terra natia per cercare fortuna altrove, prima in America, poi dalla seconda metà del Novecento, in Svizzera. Cliccando sulle voci di menu si potrà entrare all'interno delle storie di ciascuna famiglia, e vedere anche documenti, come gli elenchi scritti al momento del loro sbarco in America. Inoltre, per celebrare l'intera comunità morrese, sono state dedicate due sezioni, una descrive i punti più importanti del paese, l'altra guida il visitatore verso quei luoghi. L'app, nel menu di presentazione, si presenta con 5 sezioni, quella centrale è dedicata al Monumento ai Morresi Emigrati, sono poi presenti Visita Smart, Mappa, Storie e Comune.



MUSE@home

MUSE@HOME

MUSE@HOME – Smart Service and Technologies for Virtual Tours in Museums and Archeological Sites Enjoyable@Home è un progetto finanziato nell'ambito del Piano di Azione e Coesione (PAC) – Linea 2 – CULTURA AD IMPATTO AUMENTATO. In tale contesto sono stati sviluppati nuovi modelli di interazione, tecnologie e servizi intelligenti per la fruizione, promozione e valorizzazione di beni e siti culturali attraverso percorsi virtuali semi-immersivi in realtà aumentata. Il progetto ha portato alla realizzazione di una piattaforma tecnologica con servizi evoluti e all'avanguardia che consente un innovativo e contemporaneo modello di fruizione di percorsi di visita virtuali, possibile direttamente da casa, attraverso la Smart TV, o attraverso device mobili.



NAPPSTONES

Nato con lo scopo di promuovere e diffondere la conoscenza del patrimonio geologico attraverso l'esplorazione dei siti e delle opere d'arte della città di Napoli, il progetto è finalizzato alla realizzazione di un'applicazione mobile per smartphone e tablet i cui contenuti informativi multimediali puntano il focus sull'aspetto geologico di alcuni dei luoghi culturali più caratteristici della città di Napoli, con particolare attenzione anche ai materiali con i quali sono stati realizzati.





COMUNE DI CALITRI

CeramicApp

e il lato smart della Ceramica

CeramicApp

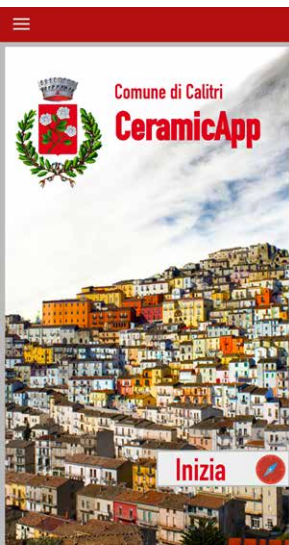
Lo scopo di tale applicazione è quello di offrire una guida "interattiva" al pubblico che arriva nel comune di Calitri e vuole visitare il suo Borgo antico. Il termine interattivo viene utilizzato perché il sistema realizzato, tramite beacon bluetooth in loco in maniera stabile, si connette ai cellulari degli utenti, in questo modo li intercetta e ogni volta che costoro si avvicinano nelle vicinanze di un determinato punto d'interesse, si attiva sul cellulare la scheda relativa. Quindi non è il visitatore che deve cercare tra un elenco di schede quella che gli interessa, ma è la scheda che si attiva dando la possibilità all'utente di leggere tutte le informazioni ad essa relative.

Il pulsante «Avvia il percorso», consente all'App di iniziare la scansione dei Beacon, previa attivazione del Bluetooth, in modo da individuare i punti più vicini rispetto alla posizione del dispositivo dell'utente.

Le schede includono contenuti testuali, multimediali, fotografici. Una voce di sottofondo propone la lettura del testo.

Tramite la «Mappa dei punti parlanti» si ha possibilità di scoprire quali sono i luoghi che si raccontano e raggiungerli più facilmente.

Se l'utente è lontano dal borgo, ma vuole scoprire i luoghi in anteprima, con la modalità catalogo, presente sull'App, può leggere i contenuti dei principali punti d'interesse del borgo e del Museo.

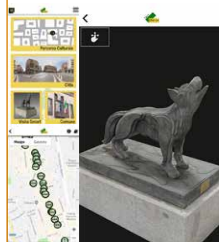




TALKCosenza

È un progetto ideato per offrire l'opportunità ai cittadini e ai turisti di seguire una visita interattiva del MAB (Museo all'Aperto Bilotti) di Cosenza e del centro della città; passeggiando tra le arterie principali, l'utente può leggere e ascoltare i racconti delle opere, approfondire la storia di luoghi che si ritrovano nelle immediate vicinanze o scorrendo un catalogo d'arte, se distanti.

Grazie al rilievo in fotogrammetria e l'utilizzo di software specifici sono stati ottenuti dei modelli in forma tridimensionale di alcune opere rappresentative del percorso. In questo modo l'utente ha la possibilità di manipolare gli oggetti e approfondire la visione dei dettagli.



Progetto VIDE

NAOS Lab ha realizzato gli allestimenti nelle varie sedi, lo sviluppo delle tecnologie, la creazione dello *storytelling* e della *brand identity* della mostra temporanea diffusa *VIDE. Viaggio Dell'Emozione*, inaugurata con il sostegno della Direzione Regionale Musei Calabria e della Regione Calabria il 28 agosto 2019 e aperta fino al 28 febbraio 2020.

Incentrata sulle tante, possibili declinazioni del tema del *viaggio* attraverso un *focus* su una singola opera d'arte o reperto archeologico, scelti per rappresentare ciascun sito, la mostra diffusa è stata ordita per essere un mezzo operativo di promozione e di valorizzazione del Sistema Museale Nazionale e Regionale nel suo insieme e nel legame tra le varie sedi e i paesaggi culturali in cui esse insistono. L'esposizione ha avuto il suo centro irraggiatore a Cosenza, presso Palazzo Arnone, dove una camera immersiva, sviluppata con moderne tecnologie di animazione grafica computerizzata, ha permesso ai visitatori di intraprendere un viaggio virtuale seguendo il *file rouge* che concettualmente unisce le sedici tappe del viaggio. All'interno degli altri musei e luoghi della cultura coinvolti nel progetto i visitatori possono poi approfondire, grazie ad un'applicazione dedicata, la conoscenza di ogni singolo oggetto protagonista del percorso.



Girolamini

Girolamini

Progetto di fruizione per il Complesso monumentale dei Girolamini di Napoli

Il progetto comprende la realizzazione di una soluzione che consente ai visitatori di poter effettuare una visita virtuale di alcuni dei principali luoghi del Complesso Monumentale dei Girolamini di Napoli, interdetti al pubblico in attesa di una prossima apertura. Grazie alla realizzazione di un applicativo virtuale, la Chiesa, la Sagrestia, la Biblioteca Vico, hanno "riaperto" le loro porte ai visitatori, fornendo una visita intelligente e offrendo la possibilità agli utenti di guardare da vicino ambienti, particolari, opere di pittura, scultura e ceramica, leggere le schede informative ad esse associate, per vivere un'esperienza totale. Il prodotto finale è fruibile dagli utenti in visita al Complesso, mediante postazione touch.



Il Museo "fuori dal Museo"

È il titolo di un progetto nato dalla volontà di rendere omaggio ad una serie di influenti personalità del passato, anche recente, che hanno, in maniera diversa, intrecciato la propria vicenda biografica con la storia di Ravello (SA). Attraverso un dispositivo mobile è infatti possibile approfondire il legame tra i profili di tali personaggi e i luoghi della città. L'app offre all'utente tre diversi percorsi di visita arricchiti da testi descrittivi e da gallerie fotografiche delle singole schede, da tracce audio incise dagli abitanti del luogo. I contenuti, disponibili in tre lingue e corredati anche da video e da modelli tridimensionali manipolabili, sono visualizzabili anche da remoto attraverso la modalità *Catalogo*.

Dopo la nascita del primo progetto, per il Comune di Ravello è stato portato avanti un secondo progetto, *Il Museo in 4 tempi*, per valorizzare la collezione pittorica di proprietà dell'ente comunale attraverso la realizzazione di un'app di fruizione e di un portale web. L'aspetto più accattivante del dispositivo mobile è la fruizione smart in AR proposta per una selezione di sette dipinti, e che si affianca ad una fruizione più tradizionale, ma ugualmente coinvolgente, di contenuti informativi interattivi. Grazie all'impiego di moderne tecnologie e alla realizzazione di video a 360°, l'utente inquadrando l'opera con il proprio device ha la sensazione di "entrare all'interno del quadro" avendo, così, la possibilità di riconoscere gli scorci reali della città e come questi venivano visti dall'occhio dell'artista.

il Museo fuori dal Museo





Progetto AMI Advanced Modalities of Interaction

Il progetto, finanziato nell'ambito dell'Asse I del PON "Imprese e competitività" 2014-2020 FESR, mira a disegnare un nuovo modello di spazio museale, denominato Museo 3.0 in cui arte, tecnologia, nuove tipologie di interazione ed innovative tecniche di comunicazione supportano il processo di trasformazione dei musei tradizionali.

Tutte le applicazioni sono state realizzate per diversi dimostratori: il Museo Gaetano Filangieri di Napoli, il Circolo Artistico Politecnico e i siti d'interesse storico-artistico dei Comuni di Morra De Sanctis e di Torella dei Lombardi.

Per il Museo Gaetano Filangieri di Napoli sono state realizzate diverse applicazioni tecnologiche in grado di rendere la visita dell'utente più interattiva e partecipativa grazie alla realtà aumentata, alla tecnologia bluetooth, in grado di permettere la visione in dettaglio sia delle opere dipinte sia dei contenuti testuali alla sezione serious game destinata al pubblico dei più piccini, alla realtà virtuale in grado di far compiere all'utente un'esperienza "impossibile", visitando simultaneamente dei luoghi coinvolti nel progetto AMI, consentendo all'utente di realizzare un viaggio immaginario dalle sale del Museo Civico G. Filangieri al Salone Comencini del Circolo Artistico Politecnico di Napoli e da qui partire per Morra De Sanctis e Torella dei Lombardi.

Per il comune di Morra De Sanctis è stato ricostruito virtualmente il campanile della chiesa dei SS. Pietro e Paolo, gravemente mutilato dal tragico terremoto del 1980, attraverso un rigoroso processo di rilevazione tridimensionale delle strutture superstiti confrontate con le foto storiche. E' stata implementata un'applicazione mobile con due sezioni principali, una dedicata alla fruizione di alcuni reperti custoditi nel Museo-Antiquarium di Morra De Sanctis, la seconda di gaming.

Per il comune di Torella dei Lombardi è stato realizzato un applicativo per realtà virtuale in cui è possibile ammirare il modello 3D degli stemmi disposti all'interno del cortile del castello Ruspoli di Candriano e della Fontana Monumentale del Comune.

Un breve cartone animato intitolato *Le avventure di Mia*, unifica tutti i luoghi coinvolti nel progetto AMI, trasformandoli in location del viaggio fantastico compiuto dalla curiosa, piccola Mia.





Progetto REMIAM

Rete Musei Intelligenti Ad Avanzata Multimedialità

Il progetto Remiam, presentato dal Distretto DATABENC e finanziato dal POR CAMPANIA FESR 2014-2020 – Obiettivi specifici 1.2.1 - punta a migliorare l'accessibilità culturale dei musei e dei territori, attraverso il paradigma di "Rete dei Musei". All'interno di una compagine formata da aziende e dall'Università Federico II e dall'Università di Salerno, la Naos ha realizzato il portale web "Rete dei Musei" che ha come obiettivo la promozione di politiche di cooperazione per migliorare la qualità e le modalità di accesso dei servizi culturali offerti al pubblico, stimolando la nascita di una realtà museale nuova, capace di generare forme di innovazione tecnologica, crescita economica del territorio, mutamento degli stili e della qualità della vita.

Il Portale fornisce una concreta e ampia programmazione di servizi culturali, superando la frammentarietà e l'isolamento degli interventi sui singoli musei del territorio, coinvolgendo e mettendo a sistema tutte le risorse umane, materiali e immateriali disponibili. All'interno della Rete, i Musei parlano tra di loro condividendo una ricca e differenziata offerta di servizi finalizzati a promuovere e concretizzare sempre più la loro funzione culturale, educativa e didattica. Il Portale consente all'utente di esplorare il territorio attraverso la rete dei musei così da poter pianificare i propri percorsi di visita personalizzandoli in base a tempi di permanenza (media), prossimità e servizi dei luoghi attrattori denominati SPES.

In maggiore dettaglio, attraverso l'area di backend, l'utente accreditato con il ruolo di "gestore della rete" può costruire e gestire, attraverso una bacheca virtuale, la sua specifica rete indicandone il nome e ricercando tra gli SPES disponibili quelli da aggiungere. Oltre al Portale della Rete, la NAOS ha seguito la progettazione di soluzioni che permettano di introdurre un nuovo modello di fruizione sull'interazione dell'utente e l'impiego di una componente multimediale molto marcata all'interno del Museo Madre di Napoli, operazione portata avanti insieme al Dipartimento DISPAC dell'università di Salerno.

In accordo con la Fondazione Donnaregina per le arti contemporanee, si è deciso di intervenire su nuovi modelli di fruizione partendo dall'opera di Daniel Buren, *Axer/désaxer*, installata nel 2015 nell'atrio dell'edificio museale realizzando un prodotto audiovisivo, un'app di gaming e un'app mobile.



V.I.S.A

Visualizing Innovative and Social Artworks

Il progetto V.I.S.A, finanziato nell'ambito dell'Asse I del POR CALABRIA FESR-FSE 2014-2020, è stato realizzato per rispondere alla sfida lanciata dal Ministero dei Beni Culturali sull'uso del digitale come strumento privilegiato di comunicazione e di fruizione delle opere d'arte, e la definizione di uno spazio museale 3.0.

Il progetto di R&S, di cui NAOS Lab è il soggetto capofila proponente, insieme al partner scientifico, il Dipartimento D'ARTE dell'Università Mediterranea di Reggio Calabria, gestito dalla prof.ssa Francesca Fatta, ha contribuito, tramite il supporto delle odierne tecnologie, a migliorare le proposte di fruizione di 6 diversi dimostratori, quali il Codice Romano Carratelli, il Museo Archeologico Nazionale Vito Capialdi, il Museo e Parco Archeologico Nazionale di Locri, il Museo dei Brettii e degli Enotri di Cosenza e La collezione Jerace nel Comune di Polistena, grazie alla realizzazione di diverse tipologie di applicazioni.

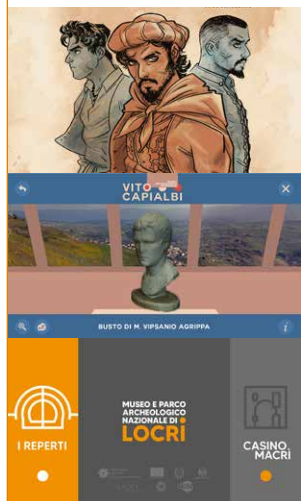
Il Codice Romano Carratelli: grazie ad un processo di ricerche bibliografiche e archivistiche è stata realizzata la mappatura delle principali torri menzionate nel codice tardo cinquecentesco e grazie all'impiego di droni per i rilievi e della computer grafica sono state modellate in 3D tali torri, fruibili attraverso una mappa digitale tramite visori e applicazione touch. Per apprezzare anche un pubblico più giovane al progetto è stato realizzato un fumetto, sfogliabile anche in realtà aumentata.

Il Museo Archeologico Nazionale Vito Capialdi: per il potenziamento dell'offerta didattico-formativa del Museo Archeologico è stata implementata un'app di fruizione a sostegno del percorso di visita, che restituisce la virtualizzazione di tutti gli ambienti e offre schede di approfondimento delle varie sezioni espositive. Per una lettura completa e integrale dei reperti sono stati acquisiti con modellazione 3D le ceramiche più rappresentative della collezione e l'intero monetiere, ora esplorabili e manipolabili grazie a dispositivi tablet ed applicazioni scaricabili dai principali store. Particolare enfasi è stata riservata alla complessa acquisizione e alla valorizzazione del reperto senz'altro più prezioso, la laminetta aurea con iscrizione orfica, che diventa adesso manipolabile virtualmente e leggibile nella sua interezza.

Il Museo e Parco Archeologico Nazionale di Locri: l'intervento più importante per il museo locrese si è concretizzato nella ricostruzione virtuale dell'intera area del parco archeologico grazie all'ausilio di acquisizioni in fotogrammetria delle immagini catturate con droni; in particolare sono stati ricostruiti virtualmente anche gli ambienti delle terme romane oblitrate dalle fondazioni del Casino Macri.

Il Museo dei Brettii e degli Enotri di Cosenza: per il museo cosentino si è provveduto all'acquisizione dell'intero monetiere, adesso fruibile dagli utenti in versione digitale per mezzo di tablet presenti in loco; i reperti così acquisiti in modalità 3D diventano oggetti manipolabili e facili da interrogare grazie alle didascalie di approfondimento.

La Collezione Jerace nel Comune di Polistena: in occasione dell'inaugurazione della casa-museo dello scultore Francesco Jerace, nativo di Polistena, l'azienda ha realizzato un percorso di fruizione delle opere tramite tecnologia beacon.



KROTON LAB

KROTON LAB

Il Progetto **Kroton Lab**, nato nell'ambito dei **Living Lab** indetti dalla Regione Calabria, è stato finanziato nell'ambito dell'Asse I del POR CALABRIA FESR-FSE 2014-2020. Il progetto proposto dall'azienda NAOS e dal Dipartimento di Ingegneria Civile dell'Università degli Studi di Salerno, introduce nuovi meccanismi di fruizione delle risorse identitarie del comune di Crotona.

"Kroton Lab", ha operato con lo scopo di attivare e sostenere un processo partecipativo di costruzione di conoscenza volto a:

- incrementare gli elementi culturali ed esperienziali del territorio;
- rafforzare il rapporto tra il patrimonio culturale e il suo contesto di origine;
- consolidare la relazione tra la città e la filiera di strutture, servizi, ed elementi tecnologici.

A tale scopo sono state ideate soluzioni tecnologiche in grado di innovare e arricchire il sistema di governance e promozione del territorio per dare modo alla comunità di riappropriarsi del proprio patrimonio.

Per stimolare l'interesse di chi non conosce l'offerta culturale della città sono stati individuati i luoghi strategici, il Museo Archeologico Nazionale di Crotona, il Museo e Parco Archeologico Nazionale di Capo Colonna, il centro storico della città con il Castello Carlo V e la cinta muraria. Inoltre, sono state progettate due diverse modalità di fruizione, quali la visita On Site e la visita Off Site.

Grazie alla visita ON SITE sono state introdotte soluzioni non invasive, in cui i visitatori sono accompagnati durante la visita, avendo la possibilità di abilitare la navigazione con livelli informativi continui e contigui, costituiti da testi, video, animazioni, filmati, modelli e ambientazioni tridimensionali e informazioni contestualizzate a qualunque elemento significativo a supporto della visita. La visita ON SITE è supportata da diverse tipologie di applicazione, quali l'app mobile, applicazione per chiosco informativo, applicazione per serious game, applicazione per realtà virtuale, applicazione per AR, tutte ambientate nei due musei e presso il centro storico della città.

Per la visita OFF SITE, i contenuti informativi sono fruibili anche all'esterno dei luoghi di interesse, con la particolarità che il livello di approfondimento risultante viene limitato allo scopo di coinvolgere e stimolare l'utente alla visita dei luoghi proposti. L'applicazione mobile favorisce questo tipo di visita, infatti l'utente può scaricare l'app, guardare la galleria multimediale e accedere solo parzialmente alle schede di approfondimento, per favorire il suo approdo nelle località reali e fruire dal vivo dei contenuti generali. Anche l'applicazione di realtà aumentata consente un tipo di fruizione off line.

Infine, per rendere ancora più personale l'esperienza sono stati definiti tre modelli di profilazione utente adatti alla fruizione, "bambino", "adulto", "esperto". Questo tipo di divisione/segmentazione risponde alla necessità di costruire un'offerta su misura, in grado di stimolare l'interesse dei visitatori andando a toccare una sensibilità che varia a seconda dell'età, dagli studi progressi e dal tipo d'interesse.





Progetto Atlas Atlante del Sapere

Il progetto Atlas - Atlante del Sapere nasce come strumento posto al servizio della catalogazione, agile e rigorosa al contempo, del Patrimonio culturale materiale e immateriale, con l'obiettivo di rendere immediata e trasversale la lettura globale di tutte le espressioni culturali delle realtà culturali dei territori. La piattaforma, infatti, presenta all'utente una suddivisione dei beni in macro aree tematiche, corrispondenti ai diversi settori disciplinari individuati dalla normativa vigente in ambito di catalogazione adottata dall'Istituto Centrale per il Catalogo e la Documentazione (ICCD); all'interno di ciascuna macro area sono comprese le schede catalografiche relative ai singoli oggetti, ciascuna disponibile sia in modalità Estesa, per l'immissione integrale dei contenuti, sia in modalità Smart, per una compilazione più snella ed essenziale, entrambe da arricchire con documentazione multimediale e digitale.

In aggiunta, la piattaforma estende la possibilità di valorizzare tutte le risorse del territorio predisponendo apposite sezioni anche per il censimento delle attività artigianali, delle tradizioni e delle consuetudini, delle strutture ricettive e ristorative e delle bellezze paesaggistiche, nonché un lemmario per l'indicizzazione dei vocaboli idiomatici: in questo modo si concretizza in toto la mission del progetto Atlas, coniugare catalogazione e salvaguardia dell'identità dei luoghi con modalità pratiche e contemporanee di fruizione e valorizzazione, anche a fini turistici, di tutte le vocazioni del territorio.

E' proprio con l'obiettivo di dar vita ad una fruizione dinamica, esperienziale e personalizzabile che Atlas mette a disposizione la possibilità di relazione schede diverse, associandole in Percorsi - per costruire, ad esempio, itinerari di visita completi - o in Gruppi, per creare insiemi omogenei, ad esempio per la presentazione di eventi culturali. La volontà di raggiungere tutte le tipologie di utenti e di rispondere in modo appropriato alla sempre più articolata e consapevole domanda culturale dei nostri tempi, è alla base della struttura "aperta" della piattaforma, che consente la condivisione dei contenuti su applicativi esterni.

Il concept del portale è incarnato dalla mascotte, Atlas, ricercata e contemporanea rielaborazione del mitologico Atlante, colui che sostiene e porta con sé il peso del sapere, colto in un rapido slancio verso il futuro.





PatrimoniAPP

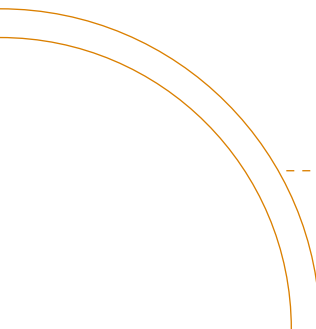
Il progetto PatrimoniAPP nasce per favorire la catalogazione e la fruizione dei Beni culturali di una città, attraverso il coinvolgimento delle scuole, che offrono la possibilità ai propri studenti di analizzare, ricercare e catalogare i beni che compongono il proprio territorio. Il progetto prevede due tipologie di attività, la prima è propria della catalogazione e si compone di una piattaforma web PatrimoniApp, dove gli studenti, insieme ai loro tutor, previa registrazione, hanno modo di catalogare ogni tipologia di bene culturale. Una volta completato il loro lavoro e validato dai responsabili di riferimento, esso diventa visibile su un'applicazione mobile, sotto forma di percorso culturale fruibile da utenti esterni. Attualmente il progetto è attivo presso diversi istituti della Regione Campania e Puglia.



Piattaforma e-learning Elena

La piattaforma Elena deriva dall'unione dei termini e-learning e NAOS, ed è stata realizzata per garantire una forma di apprendimento completamente online. Consta di una piattaforma web, attraverso la quale viene erogato l'insegnamento. L'offerta formativa e-learning risponde alle esigenze dettate dalla digital transformation e di raggiungere il maggior numero di persone sfruttando canali smart per caricare, archiviare, catalogare corsi, lezioni attività, legate a programmi didattici e di aggiornamento per studenti e docenti, affini alle diverse esigenze del mondo Educational.







NAOS 