



DIGILAB

Centro interdipartimentale di Ricerca – Sapienza Università di Roma

ATTIVITÀ 2021-2024

1

CENTRO DI RICERCA DIGILAB



SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

Sommario

CENTRO DI RICERCA	5
RICERCHE E PROGETTI 2021	10
Supporto a ricerche e progetti esterni all’Ateneo	11
Collaborazione e supporto a ricerche e progetti interni all’Ateneo	28
Partecipazione a bandi di Ateneo	30
RICERCHE E PROGETTI 2022	32
Supporto a ricerche e progetti esterni all’Ateneo	32
Collaborazione e supporto a ricerche e progetti interni all’Ateneo	40
Partecipazione a bandi di Ateneo	44
RICERCHE E PROGETTI 2023	46
Supporto a ricerche e progetti esterni all’Ateneo	46
Collaborazione e supporto a ricerche e progetti interni all’Ateneo	69
Partecipazione a bandi di Ateneo	72
RICERCHE E PROGETTI 2024	75

Supporto a ricerche e progetti esterni all'Ateneo	75
Collaborazione e supporto a ricerche e progetti interni all'Ateneo	93
Partecipazione a bandi di Ateneo	97
 PARTECIPAZIONE E ORGANIZZAZIONE DI EVENTI E INIZIATIVE CULTURALI	 100
2021-2024	100
Maker Faire Rome Edition	101
TourismA – Salone Archeologia e Turismo Culturale	101
ArcheoFOSS	101
LUBEC	102
Borsa Mediterranea del Turismo Archeologico	102
Convegno annuale del Centro di Eccellenza del DTC della Regione Lazio	102
 2022	 103
Fare per non sprecare. Nei laboratori del riuso digitale	103
40 Anni di Casal de' Pazzi	103
Ambasciata di Francia in Italia – ICOM Soluzioni digitali al servizio della gestione museale: un confronto costruttivo tra Italia e Francia	104
Conferenza inaugurale della DMO VAMOS	104
Cultural heritage	104
RoME Museum Exhibition	105
 2023	 105
Screen Cultures Reloaded. I media studies in Italia	105
Ravello Lab	105
Intorno a Farfa. Panorami di Diversità, tra Valorizzazione e Comunicazione	105
CulturMedia	106
XXV Congresso Nazionale dell'Associazione Antropologica Italiana	106
IMH Summit venti23: Innovation Manager Hub	106
10 anni di ArchiDIAP. Raccontare architetture, costruire comunità” (2023)	107
 2024	 107
Presentazione finale progetto “ARTEMISIA”	107

Open Day DigiLab	107
RomeCup: Intelligenza artificiale e robotica per la sfida della sostenibilità olistica	108
Showroom 4.0: tecnologie digitali innovative per i beni culturali	108
DataHumanites	108
I Monti Lattari tra storia, architettura e archeologia	109
Immagina	109
Rome Future Week	109
ArcheoFest	110
Rethinking Culture & Creativity	110
Economia della cultura	110
INTERNAZIONALIZZAZIONE	111
10th World Mummy Congress	112
Incontro con il responsabile del Museo del Ministero del Turismo e delle Antichità dell'Egitto	112
Convegno internazionale MetroArcheo	112
Incontro con la delegazione della Direzione Generale delle Antichità libanese	113
Incontro Scambi Giovanili Italia/Emirati Arabi Uniti	113
Visita della delegazione ungherese	113
Cultural Heritage for Coastal Tourism and Climate Action in Indian Ocean Region	114
Delegazione del Guangzhou Industrial Investment Holding Group Co.	114
La modélisation 3D en Sciences Humaines et ses Enjeux Scientifiques	114
Skeleton Tell Tales	115

CENTRO DI RICERCA

Il Centro interdipartimentale di ricerca DigiLab ha la missione di potenziare la ricerca scientifica interdisciplinare nell'area dei beni e della produzione culturale, di gestire strumentazioni e laboratori particolarmente complessi nel settore delle tecnologie digitali per la cultura, di comunicare e valorizzare i patrimoni culturali e di offrire corsi di specializzazione e apprendimento permanente.

Al DigiLab partecipano oltre un centinaio di ricercatori della Sapienza, in rappresentanza di **quattordici Dipartimenti** aderenti al Centro: Dipartimento di Architettura e progetto; Dipartimento di Comunicazione e ricerca sociale; Dipartimento di Filosofia; Dipartimento di Informatica; Dipartimento di Ingegneria dell'informazione, elettronica e telecomunicazioni; Dipartimento di Ingegneria informatica, automatica e gestionale Antonio Ruberti; Dipartimento di Lettere e culture moderne; Dipartimento di Pianificazione, Design, Tecnologia dell'Architettura; Dipartimento di Scienze dell'antichità; Dipartimento di Scienze statistiche; Dipartimento di Storia Antropologia Religioni Arte Spettacolo; Dipartimento di Storia, disegno e restauro dell'architettura; Dipartimento di Studi europei, americani e interculturali; Istituto Italiano di Studi Orientali (ISO).

- progettazione e realizzazione di sistemi per la valorizzazione del patrimonio culturale, per la comunicazione scientifica, la costruzione di conoscenze e di attività di apprendimento basate sui patrimoni on line;
- comunicazione online dei patrimoni digitali della Sapienza e di soggetti pubblici e privati;
- operazioni di digitalizzazione e metadatazione di collezioni e patrimoni culturali secondo standard europei;
- coordinamento della progettazione e realizzazione della Sapienza Digital Library;
- costituzione e gestione di laboratori che utilizzino o sviluppino tecnologie digitali per attività di ricerca nell'ambito dell'heritage;
- realizzazione di installazioni digitali e produzioni video nell'ambito dei beni culturali e della comunicazione culturale;
- supporto, progettazione e organizzazione di corsi di apprendimento permanente rivolti alle aree di attività di riferimento, anche in collaborazione con enti esterni e in e-learning;
- progetti di ricerca, promozione e/o partecipazione ai progetti su bandi europei, nazionali e regionali relativi alle aree di attività di riferimento;
- coinvolgimento degli studenti, in collaborazione con i corsi di studio, nelle attività relative alla missione istituzionale del Centro.

I numeri del DigiLab

3

Laboratori

14

Dipartimenti

63

Partner esterni

130

Ricercatori

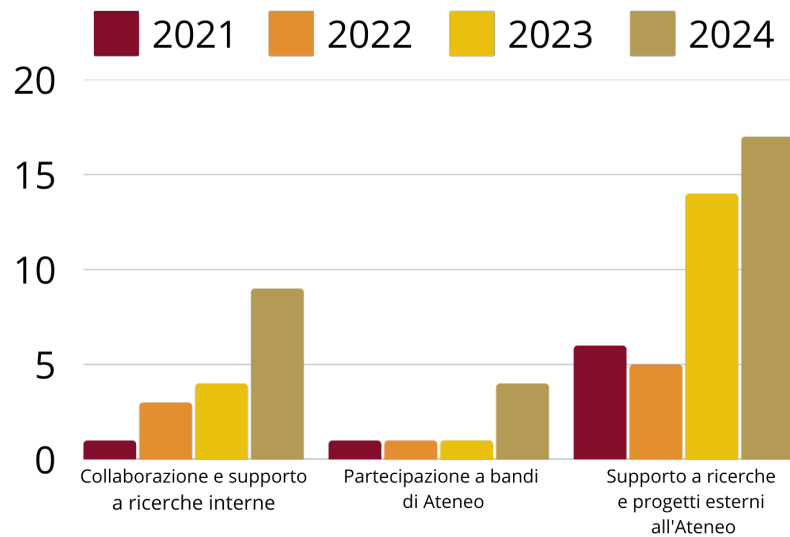
Oltre 200

Progetti realizzati

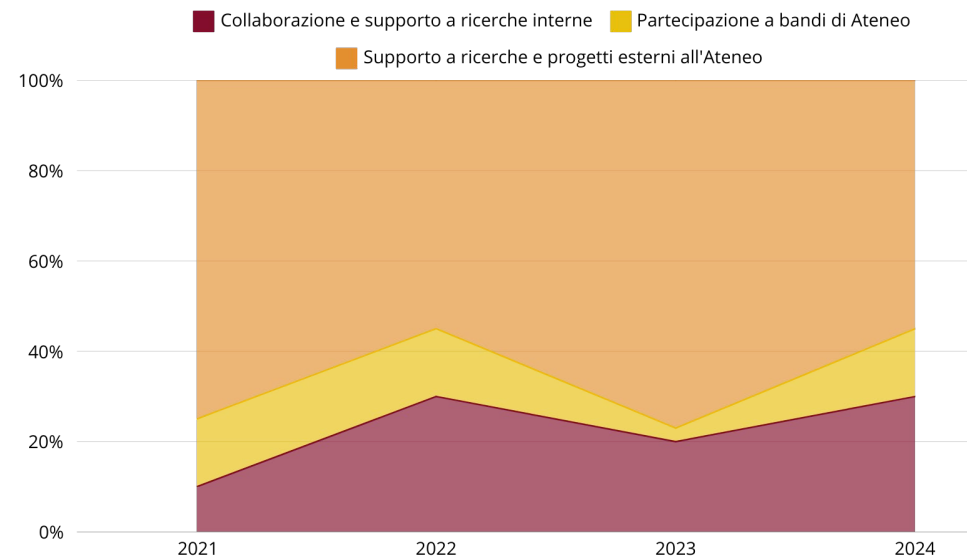
Distribuzione geografica dei progetti DigiLab, relativi alla sola regione Lazio



Distribuzione annuale dei progetti (anni 2021-2024) suddivisi per settore



Progressione annuale dei progetti (anni 2021-2024) suddivisi per settore

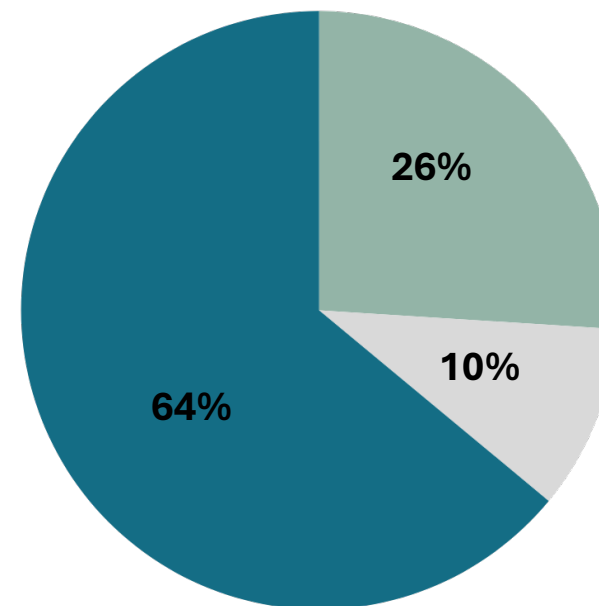


Distribuzione annuale dei progetti (anni 2021-2024) suddivisi per settore

Collaborazione e supporto a ricerche interne

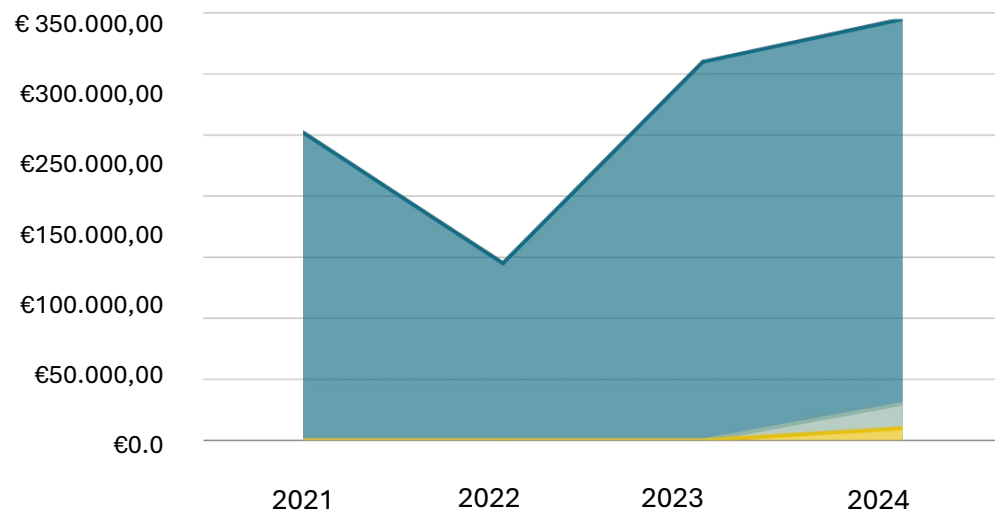
Partecipazione a bandi di Ateneo

Supporto a ricerche e progetti esterni all'Ateneo



9

Ricavi annuali dai progetti (anni 2021-2024) suddivisi per settore



Collaborazione e supporto a ricerche interne

Partecipazione a bandi di Ateneo

Supporto a ricerche e progetti esterni all'Ateneo

RICERCHE E PROGETTI 2021

Supporto a ricerche e progetti esterni all'Ateneo

2021



ARTEMISIA: Analisi delle Reazioni e delle Traiettorie dell'Esperienza Museale Individuale con Strumenti di Intelligenza Artificiale

Partner

CNR ISPC, CNR ISTC, iComfort,
Sovrintendenza Capitolina

Quota DigiLab

40.961,00 €

Il progetto ARTEMISIA rappresenta un'iniziativa all'avanguardia nel campo della museologia e dell'intelligenza artificiale, volta a rivoluzionare la comprensione dell'esperienza dei visitatori all'interno dei musei. Coordinato dall'Istituto di Scienze del Patrimonio Culturale (CNR ISPC), in collaborazione con l'Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione (CNR ISTC), il Centro di ricerca DigiLab della Sapienza

Abstract

Il progetto ARTEMISIA (Analisi delle Reazioni e delle Traiettorie dell'Esperienza Museale Individuale con Strumenti di Intelligenza Artificiale) mira a studiare il comportamento dei visitatori nei musei utilizzando sensori avanzati e algoritmi di intelligenza artificiale. Coordinato dal CNR ISPC in collaborazione con il CNR ISTC, il Centro di ricerca DigiLab della Sapienza Università di Roma e l'azienda iComfort, il progetto si focalizza sull'analisi delle traiettorie e delle reazioni emotive dei visitatori all'interno del Museo di Roma a Palazzo Braschi. L'obiettivo è comprendere come fattori architettonici, organizzativi e didattici influenzino l'esperienza museale, al fine di ottimizzare i percorsi espositivi e migliorare la soddisfazione del pubblico. I risultati attesi includono lo sviluppo di applicazioni innovative per la pianificazione museale e il marketing culturale, con un approccio interdisciplinare che integra scienze umane e tecnologie avanzate.

Università di Roma e l'azienda specializzata in sensoristica iComfort, il progetto si propone di analizzare in profondità le dinamiche comportamentali dei visitatori durante la fruizione degli spazi museali. Il cuore dell'iniziativa risiede nell'utilizzo di tecnologie di computer vision e algoritmi di intelligenza artificiale per monitorare e interpretare le traiettorie di movimento, i tempi di sosta e le reazioni emotive dei visitatori. Questa analisi dettagliata consente di comprendere come elementi quali l'architettura degli spazi, l'organizzazione dei percorsi espositivi e le strategie didattiche influenzino l'interazione del pubblico con le opere d'arte e gli allestimenti.

Il Museo di Roma a Palazzo Braschi è stato scelto come caso di studio per la sperimentazione delle metodologie sviluppate. Grazie alla collaborazione con la Sovrintendenza di Roma Capitale, il team di ricerca ha potuto implementare una rete di sensori in grado di rilevare in tempo reale i movimenti e le reazioni dei visitatori, garantendo al contempo il pieno rispetto della privacy e dell'anonimato.

Il CNR ISPC, attraverso il suo Digital Heritage Innovation Lab (DHiLab), ha coordinato scientificamente il progetto, sviluppando metodologie per l'analisi della *user experience* (UX) applicabili alla sensoristica e all'intelligenza artificiale.

Il CNR ISTC ha contribuito con la sua esperienza nell'intelligenza artificiale, occupandosi dell'analisi dei dati raccolti e della modellizzazione dei comportamenti dei visitatori.

Il Centro di ricerca DigiLab della Sapienza Università di Roma ha fornito supporto nelle attività di comunicazione, disseminazione e interfaccia utente, oltre a partecipare all'analisi dei dati e allo sviluppo di strumenti innovativi per la valorizzazione del patrimonio culturale.

iComfort, azienda specializzata in soluzioni IoT e sensoristica avanzata, ha realizzato l'infrastruttura tecnologica necessaria per il monitoraggio dei visitatori, garantendo l'affidabilità e l'efficienza dei sistemi di rilevazione.

I risultati attesi dal progetto ARTEMISIA includono:

- Sviluppo di applicazioni per i curatori museali, che consentano di pianificare percorsi espositivi ottimizzati in base ai comportamenti reali dei visitatori, migliorando l'efficacia comunicativa delle mostre.
- Creazione di guide personalizzate di nuova generazione, capaci di adattarsi alle preferenze e agli interessi individuali, arricchendo l'esperienza museale e favorendo una maggiore interazione con i contenuti culturali.

Il progetto, finanziato dalla Regione Lazio nell'ambito del Distretto Tecnologico Beni e Attività Culturali – Centro di Eccellenza, rappresenta un modello applicativo per future analisi predittive della *user experience* a livello nazionale e internazionale. Il progetto si è concluso a gennaio 2024, con un convegno finale tenutosi a Roma presso l'Aula Marconi della sede centrale del CNR, durante il quale sono stati presentati gli approcci metodologici e i risultati scientifici ottenuti, favorendo il confronto e il dibattito con esperti del settore e con il pubblico.



ATTRACT (smArT neTwoRk for sustainable Accessibility of widespread Cultural siTes in Lazio region)

Partner

Dip. DIAP, Roma Mobilità, RFI, Studio Azzurro, Duel srl

Quota DigiLab

31.286,28 €

Il progetto ATTRACT, acronimo di "*smArT neTwoRk for sustainable Accessibility of widespread Cultural siTes in Lazio region*", è un'iniziativa promossa dal DigiLab della Sapienza Università di Roma, in collaborazione con il Dipartimento di Architettura e Progetto. L'obiettivo principale del progetto è la valorizzazione dei complessi culturali situati

Abstract

Il progetto ATTRACT (*smArT neTwoRk for sustainable Accessibility of widespread Cultural siTes in Lazio region*), sviluppato dal DigiLab della Sapienza Università di Roma, mira a valorizzare i complessi culturali periferici del Lazio, spesso penalizzati da scarsa accessibilità e visibilità, nonostante il loro significativo valore storico e paesaggistico. Il progetto promuove forme di accessibilità sostenibile e modalità di fruizione lenta attraverso percorsi esperienziali supportati da prodotti digitali innovativi, integrando trasporto pubblico locale, percorsi ciclopeditoni e stazioni ferroviarie per creare un sistema turistico più inclusivo e sostenibile.

nelle aree periferiche del Lazio, che, nonostante il loro rilevante valore storico e paesaggistico, soffrono di una limitata accessibilità e visibilità. ATTRACT propone un approccio innovativo per migliorare l'accessibilità a questi siti, promuovendo forme di mobilità sostenibile e modalità di fruizione lenta. Il progetto integra diverse modalità di spostamento, combinando il trasporto pubblico locale su ferro con percorsi pedonali e ciclabili esistenti o in fase di realizzazione, al fine di creare collegamenti chiari e sicuri verso le destinazioni culturali.

Un elemento chiave del progetto è lo sviluppo di prodotti digitali innovativi che orientino e supportino nuove domande di turismo culturale diversificato e sostenibile. In collaborazione con partner come Studio Azzurro e Duel s.r.l., ATTRACT ha realizzato un portale web e un'applicazione mobile che offrono itinerari lenti per esplorare i paesaggi del Lazio senza l'uso dell'automobile. Questi strumenti digitali amplificano la percezione diretta dei paesaggi attraversati, proponendo narrazioni tematiche e punti di vista inediti, arricchendo l'esperienza del visitatore.

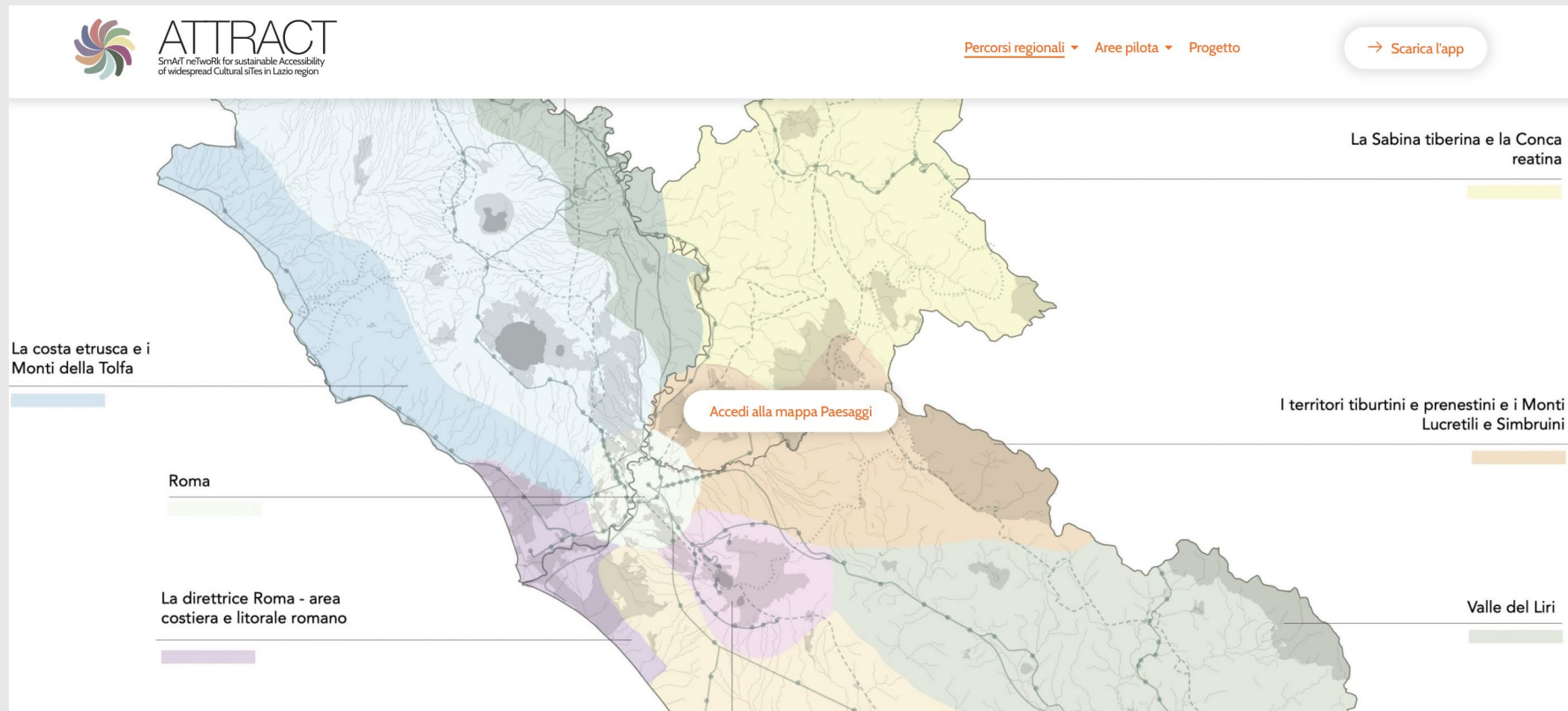
Il progetto si articola in diverse componenti:

- Rotte: collegano beni culturali, percorsi ciclopedonali e stazioni ferroviarie, creando un sistema integrato di mobilità sostenibile.

- Paesaggi: offrono una suddivisione del territorio in undici ambiti con caratteri ambientali e storico-culturali distintivi, permettendo una lettura approfondita delle relazioni tra uomo e ambiente.
- Narrazioni: propongono racconti multimediali tematici dedicati ai diversi territori, offrendo suggerimenti di visita inediti e approfondimenti culturali.
- Esplorazioni: presentano itinerari lenti per visitare i paesaggi del Lazio, promuovendo forme di turismo sostenibile e responsabile.

Un aspetto innovativo di ATTRACT è la sperimentazione di allestimenti digitali nei nodi di scambio, come stazioni ferroviarie, per fornire sistemi di guida e orientamento ai visitatori. Inoltre, il progetto prevede la progettazione di itinerari prototipo e il coinvolgimento diretto di enti territoriali, come il Parco Archeologico dell'Appia Antica e il Comune di Tivoli, per testare sul campo le soluzioni proposte.

In sintesi, ATTRACT mira a potenziare nuove forme di turismo sostenibile nel Lazio, creando un sistema di accessibilità ai beni culturali che valorizzi le percorrenze pedonali e ciclabili, integrandole con il trasporto pubblico e arricchendo l'esperienza dei visitatori attraverso strumenti digitali e narrazioni tematiche.



Contamination Lab Celio

Partner

CNR ISPC, CulturMedia LegaCoop regionale,
CoopCulture, Museo Nazionale Etrusco di Villa
Giulia, Sovrintendenza Capitolina

Quota DigiLab

29.295,00 €

Il Contamination Lab Celio (ConLab Celio) rappresenta un'iniziativa all'avanguardia nel panorama dell'innovazione culturale e formativa. Inaugurato il 29 novembre 2021, il laboratorio è frutto della

Abstract

Il Contamination Lab Celio (ConLab Celio), inaugurato nel novembre 2021, è un laboratorio innovativo promosso dal DigiLab della Sapienza Università di Roma e co-finanziato dalla Regione Lazio. Situato in via Ostilia 36/46 a Roma, il ConLab Celio funge da spazio di interazione fisico e virtuale tra ricercatori, studenti, istituzioni museali, sovrintendenze e imprese attive nella promozione e valorizzazione del patrimonio culturale digitale. Il laboratorio mira a promuovere attività di formazione, co-progettazione e incubazione, favorendo la contaminazione di conoscenze in un'ottica transdisciplinare e di internazionalizzazione.

collaborazione tra il DigiLab della Sapienza Università di Roma e la Regione Lazio, nell'ambito del Distretto Tecnologico per i Beni e le Attività Culturali (DTC) del Lazio. La sede principale del ConLab Celio si trova in via Ostilia 36/46, nei pressi del Colosseo, in locali messi a disposizione dalla Regione Lazio. Questo spazio fisico è stato concepito per ospitare attività in presenza, ma il laboratorio offre anche piattaforme virtuali per facilitare la collaborazione a distanza. L'obiettivo principale del ConLab Celio è creare un ambiente di interazione tra diversi attori del settore culturale: ricercatori, studenti, istituzioni museali, sovrintendenze e imprese impegnate nella promozione e valorizzazione del patrimonio culturale digitale. Il concetto di "contaminazione" è al centro della missione del ConLab Celio. Il laboratorio promuove la contaminazione di conoscenze e competenze provenienti da diverse discipline, incoraggiando un approccio transdisciplinare e internazionale. Questo ambiente stimola

la co-progettazione e l'incubazione di idee innovative, offrendo opportunità di formazione avanzata per studenti e professionisti. Inoltre, il ConLab Celio mira a rafforzare il legame tra il mondo accademico e quello imprenditoriale, facilitando la creazione di reti collaborative che possano contribuire allo sviluppo economico e sociale del territorio. Tra i partner principali del ConLab Celio figurano l'Istituto di Scienze del Patrimonio Culturale del CNR, CulturMedia LegaCoop regionale, CoopCulture, il Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia e la Sovrintendenza Capitolina ai Beni Culturali. Queste collaborazioni ampliano le opportunità di networking e progettazione, permettendo al laboratorio di affrontare sfide complesse nel campo della valorizzazione del patrimonio culturale. Il ConLab Celio si distingue anche per l'attenzione alla sostenibilità e alla valorizzazione di aree urbane meno conosciute.



HerMeS (HERitage sMart social mEdia aSsistant)

Partner

CNR ISPC, CNR ISTC, CNR IASI, Touring Club Italia, CoopCulture

Quota DigiLab

41.020,00 €

Il progetto HerMeS (*HERitage sMart social mEdia aSsistant*) rappresenta un'iniziativa all'avanguardia nel campo della valorizzazione del patrimonio culturale, ideata dall'Istituto di Scienze del Patrimonio Culturale (CNR ISPC) in collaborazione con l'Istituto di Analisi dei

Abstract

Il progetto HerMeS (*HERitage sMart social mEdia aSsistant*), ideato dal CNR ISPC in collaborazione con il CNR IASI, il CNR ISTC e il DigiLab della Sapienza Università di Roma, mira a valorizzare il patrimonio culturale materiale e immateriale del Lazio attraverso strumenti innovativi basati sull'intelligenza artificiale. Rivolgendosi a turisti, cittadini, operatori economici e pubbliche amministrazioni, HerMeS propone itinerari personalizzati e strategie di crescita sostenibile, promuovendo una partecipazione attiva degli utenti mediante una piattaforma di condivisione culturale.

Sistemi ed Informatica "Antonio Ruberti" (CNR IASI), l'Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione (CNR ISTC) e il DigiLab della Sapienza Università di Roma. Il progetto, finanziato dalla Regione Lazio nell'ambito del POR FESR Lazio 2014-2020, ha avuto inizio il 15 aprile 2021 e si è concluso il 15 aprile 2024.

HerMeS si propone di fornire strumenti e servizi avanzati per la valorizzazione e la fruizione del patrimonio culturale, sia materiale che immateriale, della Regione Lazio, nonché degli eventi culturali regionali. Il progetto si rivolge a una vasta gamma di utenti: turisti, cittadini, operatori economici e pubbliche amministrazioni, con l'obiettivo di connettere le esigenze e i bisogni eterogenei di questi attori attraverso un modello di partecipazione bottom-up supportato da tecnologie informatiche avanzate.

Uno degli elementi chiave di HerMeS è l'utilizzo di algoritmi di intelligenza artificiale capaci di combinare numerose variabili per proporre itinerari personalizzati ai visitatori, offrire agli operatori economici informazioni utili per definire strategie di intervento mirato e fornire alle pubbliche amministrazioni indicazioni preziose per elaborare soluzioni di crescita sostenibile e innovativa del territorio.

Il progetto prevede la realizzazione di una Piattaforma di Condivisione Culturale (PiCo), che consente agli utenti registrati di creare e condividere contenuti multimediali relativi al patrimonio culturale del Lazio. Attraverso un'applicazione mobile dedicata, gli utenti possono raccontare le proprie esperienze culturali, contribuendo alla creazione di una comunità attiva e partecipativa.

Inoltre, HerMeS sviluppa strumenti di analisi per monitorare le esigenze del territorio e supportare lo sviluppo locale. Questi strumenti



permettono alle comunità e ai gestori dei beni culturali di ripensare o implementare nuove offerte di servizi, interagendo con le comunità online di viaggiatori e condividendo esperienze e opinioni.

Il progetto ha organizzato eventi di presentazione e discussione dei risultati ottenuti, coinvolgendo personalità del mondo della ricerca, istituzioni, associazioni e operatori economici interessati alla valorizzazione del patrimonio culturale e allo sviluppo di soluzioni digitali innovative per la crescita sostenibile del territorio.

In sintesi, HerMeS rappresenta un modello innovativo di valorizzazione del patrimonio culturale regionale, integrando tecnologie avanzate e promuovendo la partecipazione attiva degli utenti, con l'obiettivo di creare un sistema culturale più accessibile, personalizzato e sostenibile.

INT4CT (*h*lstory *coN*strucTion for *beauty* CommunicaTion)

Partner

Dip. Architettura Università Roma Tre, Museo Nazionale Romano di Palazzo Altemps, EAGLE srl, Roma Capitale

Quota DigiLab

30.255,00 €

Il progetto INT4CT (*h*lstory *coN*strucTion for *beauty* CommunicaTion) rappresenta un'iniziativa innovativa promossa dal DigiLab della Sapienza Università di Roma, in collaborazione con altri enti di ricerca e istituzioni culturali. L'obiettivo principale del progetto è sviluppare un Sistema Digitale Integrato 'GeoAI', che combina tecnologie geospaziali e

Abstract

Il progetto INT4CT (*h*lstory *coN*strucTion for *beauty* CommunicaTion), sviluppato dal DigiLab della Sapienza Università di Roma, mira a creare un sistema digitale integrato basato su tecnologie GeoAI per migliorare la comunicazione e la fruizione del patrimonio culturale e paesaggistico. Attraverso l'archiviazione di dati storiografici strutturati e l'utilizzo di dispositivi immersivi, INT4CT propone itinerari museali territoriali e urbani, offrendo esperienze in realtà aumentata e virtuale. Il progetto si propone di realizzare un Museo Virtuale della Città, unendo Roma al suo territorio, per una valorizzazione innovativa e interattiva dei beni culturali.

intelligenza artificiale per migliorare la comunicazione e la fruizione del patrimonio culturale e del paesaggio.

Il cuore di INT4CT risiede nella creazione di un'infrastruttura digitale che integra:

Archiviazione di dati storiografici strutturati: raccolta e organizzazione di informazioni storiche dettagliate relative a monumenti, siti archeologici e paesaggi culturali.

Strumenti di interrogazione tematica: piattaforme che permettono agli utenti di esplorare i dati attraverso filtri tematici, facilitando l'accesso a informazioni specifiche. Comunicazione ICT e dispositivi immersivi: utilizzo di tecnologie di comunicazione avanzate e dispositivi come visori per realtà virtuale e aumentata, per offrire esperienze interattive e coinvolgenti.

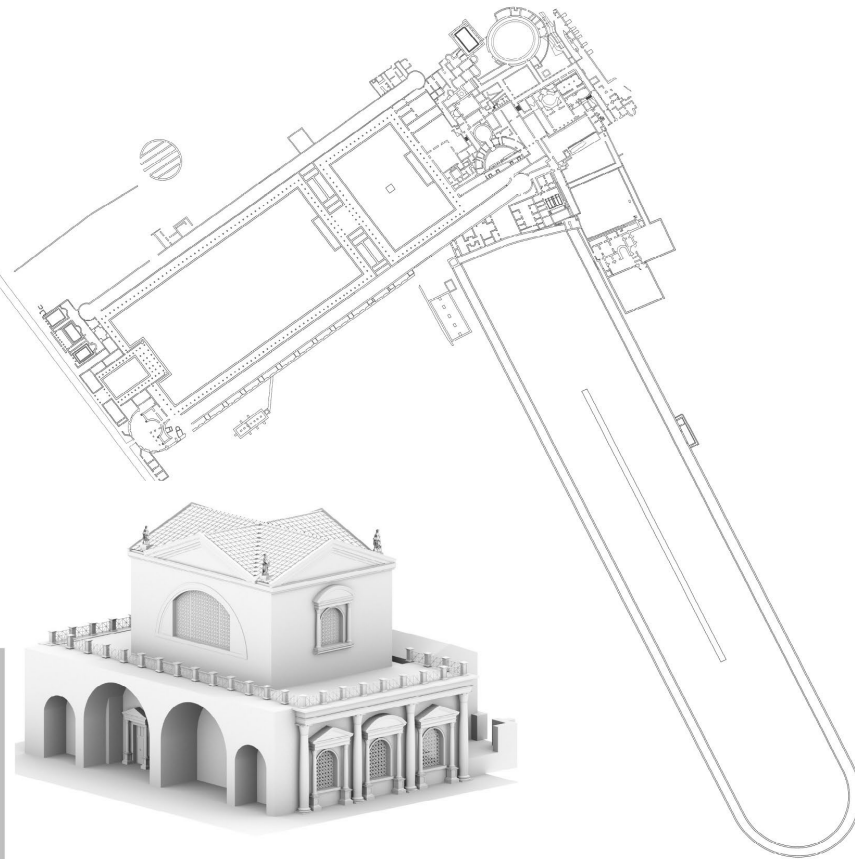
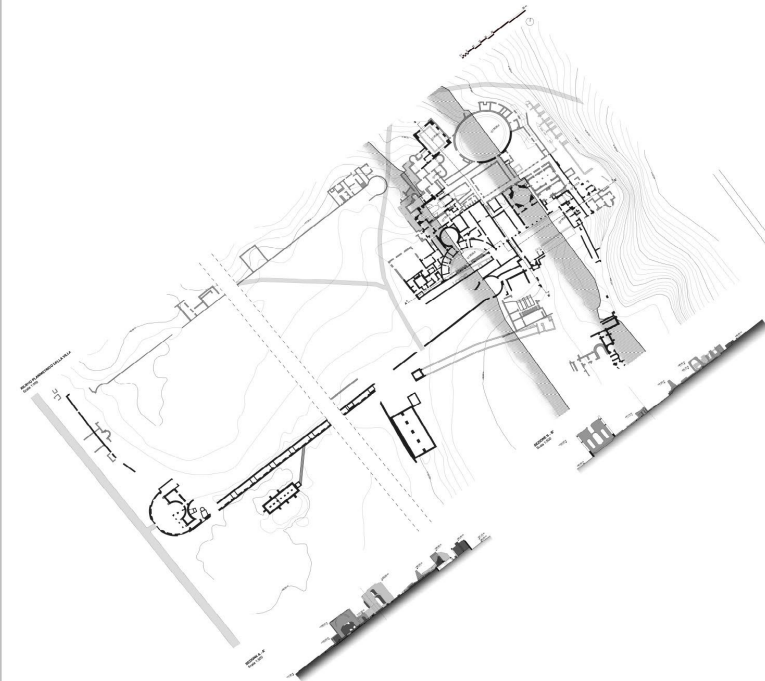
Uno degli aspetti più innovativi di INT4CT è la progettazione di itinerari museali territoriali e urbani, che collegano siti culturali e paesaggi storici, sia in contesti urbani che rurali. Questi itinerari sono arricchiti da contenuti digitali fruibili sia online che in loco, attraverso esperienze di realtà aumentata, virtuale e gamification. L'obiettivo è creare un Museo Virtuale della Città, in cui Roma e il suo territorio siano presentati in un'unica piattaforma digitale, offrendo una visione integrata e dinamica del patrimonio culturale.

Il progetto si propone di valorizzare sia i siti museali diffusi nel territorio che quelli circoscritti nel contesto urbano storico, evidenziando la stratificazione storica e le trasformazioni dei monumenti e degli spazi urbani nel corso del tempo. Attraverso l'analisi storica dei mutamenti e delle alterazioni dei monumenti, INT4CT mira a promuovere una fruizione più consapevole e informata della città di Roma.

I risultati del progetto includono:

- Definizione di itinerari museali: percorsi che motivino la fruizione e la revisione di aree attrattive, integrati in una rete di mobilità sostenibile orientata a un turismo di qualità.
- Allestimento di contenuti digitali innovativi: materiali attrattivi che supportino sia la fruizione diretta in presenza che quella indiretta online, offrendo modalità di spettacolarizzazione applicate a una lettura culturale specifica dei luoghi interessati.

In sintesi, INT4CT mira a organizzare un modello digitale di supporto alla fruizione del potenziale attrattivo del territorio, basato su una lettura scientifica e specifica di importanti luoghi della cultura, che fungano da esempi intelligibili della qualità del paesaggio storico.



Roma, Parco archeologico dell'Appia antica. Villa dei Quintili. Documentazione dello stato attuale e restituzioni congetturali, dalle fonti e dai lacerti, dell'impianto complessivo e dei volumi, per la valorizzazione e la fruizione del monumento.

Ricerca, elaborazione grafica e modellazione 3D di
L. ANTONELLI, F. BELLI, M. C. MORELLI, C. STAMATO

Mirror LAB (La rete Museale Integrata al Paesaggio Storico Urbano di Roma)

Partner

Dip. SARAS, Dip. Architettura Roma Tre, Museo
Nazionale Romano di Palazzo Altemps

Quota DigiLab

85.039,00 €

Il Mirror LAB è un progetto innovativo che si propone di ridefinire la fruizione del patrimonio culturale di Roma, focalizzandosi sui palazzi nobiliari e le collezioni d'arte rinascimentali e barocche. Sviluppato dal DigiLab della Sapienza Università di Roma, in collaborazione con il Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi Roma Tre, il

Abstract

Il progetto Mirror LAB (La rete Museale Integrata al Paesaggio Storico Urbano di Roma), sviluppato dal DigiLab della Sapienza Università di Roma in collaborazione con l'Università degli Studi Roma Tre, mira a valorizzare il patrimonio museale pubblico dei palazzi nobiliari di Roma attraverso l'integrazione di tecnologie digitali avanzate. Il progetto propone la creazione di una rete di polarità museali e urbane, strutturata come un sistema di attrattori culturali, supportato da un'infrastruttura ICT che offre itinerari di visita arricchiti da narrazioni digitali, ricostruzioni virtuali e applicazioni di realtà aumentata, per migliorare l'esperienza dei visitatori e promuovere una fruizione più consapevole del paesaggio storico urbano di Roma.

progetto mira a creare una rete museale integrata nel paesaggio storico urbano della città.

L'obiettivo principale di Mirror LAB è fornire strumenti innovativi per la valorizzazione e la fruizione del patrimonio museale pubblico, interpretando i palazzi nobiliari nel loro rapporto storico e morfologico con la città. Il progetto prevede la realizzazione di un prototipo che integri applicazioni digitali avanzate, creando una rete di polarità museali e urbane strutturata come un sistema di attrattori culturali. Questo sistema è supportato da un'infrastruttura ICT che offre itinerari di visita progettati in chiave relazionale, documentaria, culturale, storica e spettacolare.

Un aspetto centrale del progetto è la creazione di narrazioni digitali che mettano in relazione le collezioni d'arte con le architetture museali e il contesto urbano circostante. Queste narrazioni sono arricchite da ricostruzioni virtuali di ambienti interni ed esterni dei palazzi storici, con particolare attenzione alle collezioni Ludovisi e Altemps, in sinergia con il progetto "Il museo virtuale interattivo del collezionismo rinascimentale di archeologia e di arte" coordinato dal Museo Nazionale Romano – Palazzo Altemps.

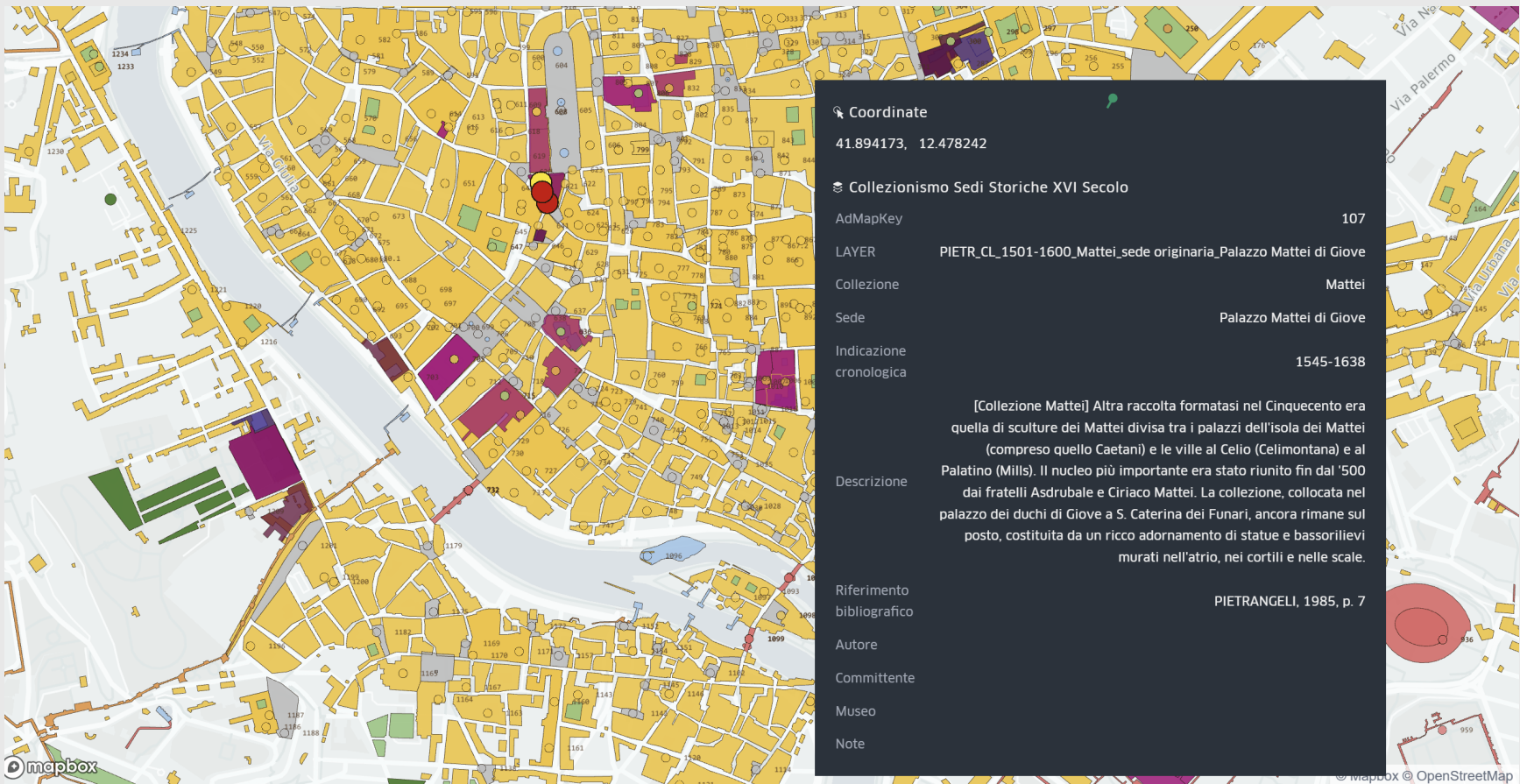
Il progetto prevede diverse azioni parallele:

- Realizzazione di un sistema dinamico che rappresenti le trasformazioni urbane di Roma dal XVI al XVIII secolo, evidenziando le modifiche dei palazzi delle grandi famiglie nobiliari che hanno ospitato le collezioni d'arte.

- Ricostruzione prototipale di ambienti interni di palazzi esistenti o ricostruiti virtualmente, con un focus particolare sui siti riconducibili alle collezioni Ludovisi e Altemps.
- Progettazione di un circuito culturale e turistico dei palazzi-museo romani a gestione pubblica, implementato con tecnologie di realtà aumentata e applicazioni mobili in grado di offrire informazioni e servizi ai visitatori.

Mirror LAB si propone come uno strumento strategico di valorizzazione culturale, capace di fornire una nuova offerta, una nuova esperienza e nuovi servizi alla cittadinanza, agli operatori economici e alla Pubblica Amministrazione. Il progetto punta a connettere le esigenze di un pubblico interessato a un'offerta culturale museale e paesaggistica storico-urbana variegata, con la necessità da parte della Pubblica Amministrazione di ottimizzare percorsi e movimentazioni nell'ottica della smart mobility, coinvolgendo possibili stakeholder economici nella gestione e indirizzamento dei flussi di visite nei siti museali e nelle percorrenze urbane.

In sintesi, Mirror LAB rappresenta un approccio innovativo alla valorizzazione del patrimonio culturale di Roma, integrando tecnologie digitali avanzate per creare un'esperienza museale immersiva e interconnessa con il paesaggio storico urbano, promuovendo una fruizione più consapevole e arricchente per i visitatori.



Collaborazione e supporto a ricerche e progetti interni all'Ateneo

2021



Osservatorio dei Progetti di Valorizzazione del Patrimonio Culturale (OsPaC)

Partner

DTC Lazio

Quota DigiLab

Progetto di ricerca interno

L'Osservatorio dei Progetti di Valorizzazione del Patrimonio Culturale (OsPaC) è un progetto innovativo sviluppato dal DigiLab della Sapienza Università di Roma, con l'obiettivo di creare una mappatura dettagliata delle iniziative culturali nel Lazio. Negli ultimi anni, la Regione ha

Abstract

L'Osservatorio dei Progetti di Valorizzazione del Patrimonio Culturale (OsPaC), sviluppato dal DigiLab della Sapienza Università di Roma, è un'iniziativa volta a censire e analizzare i progetti culturali nel Lazio. Attraverso la mappatura delle iniziative nei settori museale, ambientale e archeologico, OsPaC mira a comprendere la distribuzione geografica, le modalità operative e l'impatto di tali progetti sulle comunità locali. Questo approccio supporta la progettazione territoriale, ottimizza l'allocazione delle risorse e promuove sinergie tra aree e infrastrutture, facilitando percorsi di co-progettazione e partecipazione dal basso.

investito significativamente nella valorizzazione del patrimonio culturale, rendendo necessaria un'analisi approfondita dei progetti ideati, in corso o realizzati.

OsPaC si propone di censire la distribuzione geografica dei progetti, analizzarne le modalità operative, comprenderne le finalità e valutare l'impatto sul territorio e sulle comunità locali. Questa analisi è fondamentale per supportare la progettazione locale e territoriale, ottimizzare l'uso delle risorse economiche e umane, analizzare le reti e le sinergie tra aree, infrastrutture e comunità, e promuovere percorsi di co-progettazione e partecipazione dal basso.

La Regione Lazio e il Distretto Tecnologico per le Nuove Tecnologie applicate ai Beni e alle Attività Culturali (DTC), che comprende cinque atenei regionali e tre enti di ricerca nazionali, rappresentano casi studio ideali per sviluppare metriche sperimentali. Il lavoro di OsPaC fornisce non solo un censimento aggiornato dello stato dell'arte a livello regionale, ma anche strumenti analitici per esaminare e orientare gli asset di progettazione, supportando le politiche di sviluppo economico e culturale.

L'innovatività di OsPaC risiede nella creazione di una piattaforma avanzata che approfondisce la progettazione culturale attraverso metriche di distribuzione, valutazione e impatto sul territorio e sulle comunità. Questa piattaforma integra progetti di monitoraggio esistenti, come OpenCoesione, focalizzato sulla trasparenza amministrativa, e l'Osservatorio Territoriale dei Beni Culturali e dello Sviluppo Turistico Regionale del DTC Lazio, fornendo una mappatura completa e un monitoraggio continuo delle tecnologie e dei modelli di business relativi alla valorizzazione e gestione dei beni culturali.

Inoltre, OsPaC offre strumenti analitici per valutare i progetti regionali nell'ambito del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR), che destina oltre 6 miliardi di euro alla cultura. Le misure incluse nella Missione 1 del PNRR mirano a incrementare l'attrattività del sistema culturale e turistico del Paese attraverso la modernizzazione delle infrastrutture materiali e immateriali.

In sintesi, OsPaC rappresenta un'iniziativa strategica per comprendere e valorizzare il panorama dei progetti culturali nel Lazio, fornendo strumenti essenziali per la pianificazione, l'ottimizzazione delle risorse e la promozione di politiche culturali efficaci e sostenibili.

Partecipazione a bandi di Ateneo

2021



Partner

Dip. DIAP, OPEN HOUSE Roma, l'I.C. Uruguay,
Istituto Tecnico per il Turismo "Cristoforo Colombo"

Quota DigiLab

Supporto a titolo gratuito

Terza Missione: Raccontare Architetture, Costruire Comunità

Il progetto elaborato da Fabrizio Toppetti e Luca Porqueddu, Facoltà di Architettura, intende svolgersi in collaborazione, oltre che con DigiLab, con OPEN HOUSE Roma, l'I.C. Uruguay e l'Istituto Tecnico per il Turismo "Cristoforo Colombo". Esso ha lo scopo di consolidare la coscienza civica delle giovani generazioni di studenti che abitano la periferia romana a partire dalla conoscenza e dalla valorizzazione dell'architettura moderna e contemporanea disseminata nel territorio urbano e periurbano della capitale. Tale traguardo sembra perseguibile andando ad agire nei contesti urbani apparentemente dequalificati, ma, al contrario, ricchi di testimonianze fisiche e culturali legate al presidio dell'architettura, coinvolgendo la popolazione scolastica di quei luoghi nel processo di scoperta, valorizzazione e comunicazione del patrimonio urbano. Per il conseguimento di tale traguardo è strategica la sinergia tra l'impegno di DigiLab nella gestione delle tecnologie digitali per la cultura e per la valorizzazione del patrimonio e il portale ArchiDiAP, che raccoglie e sistematizza un numero importante di architetture moderne e contemporanee prevalentemente di area romana.

RICERCHE E PROGETTI 2022

Supporto a ricerche e progetti esterni all'Ateneo



ArcheoWine

Partner

Comune di Cori, Strade del Vino, Cantina
Cincinnati, Cantina MarcoCarpinetti

Quota DigiLab

12.097,50 €

Il progetto ArcheoWine, promosso dal DigiLab della Sapienza Università di Roma, rappresenta un'iniziativa innovativa che unisce l'archeologia e l'enoturismo per valorizzare il ricco patrimonio culturale e vitivinicolo della provincia di Latina. L'idea centrale del progetto è quella di creare un legame sinergico tra la scoperta dei siti archeologici e l'esperienza delle tradizioni enologiche locali, offrendo ai visitatori un percorso turistico integrato che esalti le peculiarità storiche e produttive del territorio. La provincia di Latina è caratterizzata da una notevole presenza di siti archeologici, testimonianze di antiche civiltà che hanno

Abstract

Il progetto ArcheoWine, sviluppato dal DigiLab della Sapienza Università di Roma, mira a integrare l'archeologia con l'enoturismo per promuovere e valorizzare il territorio della provincia di Latina. Attraverso un approccio interdisciplinare, l'iniziativa si propone di creare itinerari turistici che combinano la scoperta dei siti archeologici con l'esperienza delle tradizioni vitivinicole locali. Il progetto coinvolge attivamente le comunità locali, le aziende vinicole e le istituzioni culturali, con l'obiettivo di sviluppare un modello sostenibile di turismo culturale che favorisca la conservazione del patrimonio e lo sviluppo economico del territorio.

abitato l'area nel corso dei secoli. Parallelamente, la regione vanta una consolidata tradizione vitivinicola, con numerose aziende che producono vini di alta qualità, espressione del territorio e delle sue caratteristiche uniche. ArcheoWine si propone di connettere questi due aspetti, creando itinerari turistici che guidino i visitatori attraverso un viaggio nel tempo e nel gusto. Il progetto adotta un approccio interdisciplinare, coinvolgendo archeologi, storici, enologi, operatori turistici e le comunità locali. Questa collaborazione mira a sviluppare percorsi tematici che, partendo dai siti archeologici, conducano alle cantine e ai vigneti, permettendo ai visitatori di immergersi nella storia e nelle tradizioni enogastronomiche della zona. L'obiettivo è quello di offrire un'esperienza turistica completa, che unisca l'apprendimento culturale al piacere sensoriale della degustazione dei vini. Un elemento fondamentale di ArcheoWine è il coinvolgimento attivo delle comunità locali e delle aziende vinicole. Il progetto promuove la partecipazione degli attori del territorio nella creazione e gestione degli itinerari, favorendo una gestione condivisa e sostenibile delle risorse culturali e produttive. Questo approccio mira a generare benefici economici per la

comunità, incentivando il turismo e la valorizzazione dei prodotti locali, e al contempo a sensibilizzare sull'importanza della conservazione del patrimonio archeologico. Inoltre, ArcheoWine si propone di utilizzare strumenti digitali per arricchire l'esperienza dei visitatori. Attraverso applicazioni mobile e piattaforme online, i turisti possono accedere a informazioni dettagliate sui siti archeologici e sulle cantine, usufruire di contenuti multimediali e interattivi, e pianificare i propri itinerari personalizzati. Questa integrazione tecnologica facilita l'accesso alle risorse culturali e promuove una fruizione più consapevole e coinvolgente del territorio. Il progetto si inserisce in una strategia più ampia di promozione del turismo culturale sostenibile, in linea con le politiche europee e nazionali che incentivano la valorizzazione dei patrimoni locali attraverso modelli di sviluppo integrati. ArcheoWine rappresenta un esempio virtuoso di come la sinergia tra cultura, tradizione e innovazione possa contribuire alla crescita economica e sociale di un territorio, preservandone al contempo l'identità e le risorse per le future generazioni.



Archivio storico fotografico Adolfo Venturi

Nel 2017 DigiLab ha ottenuto dalla Direzione Generale Archivi un finanziamento per un progetto di ricerca inerente alla digitalizzazione, metadatazione e indicizzazione di circa 700 fotografie provenienti dall'Archivio storico fotografico del Dipartimento di Storia Antropologia Religioni Arte Spettacolo.

L'Archivio consta di due nuclei principali: la fototeca e la diateca. La formazione di questa documentazione archivistica si deve ad Adolfo Venturi, precursore del moderno metodo di insegnamento della Storia dell'arte e docente della stessa disciplina a partire dal 1896, allorché venne insignito all'Università di Roma della prima cattedra in Italia in questo ambito. In seguito all'approvazione del Progetto per l'Avvio alla Ricerca 2021 "Archivio Storico Fotografico dell'Università La Sapienza: un patrimonio da valorizzare", si sta proseguendo con la digitalizzazione di un nucleo di circa 1000 fotografie, in modo da estendere l'operazione all'intero nucleo dei grandi formati, il più antico e prezioso della fototeca. Le fotografie, digitalizzate secondo gli standard internazionali con scanner Metis modello Gamma, e catalogate nel rispetto della vocazione didattica dell'istituzione che le conserva, sono ora fruibili online sul sito DigiLab, costituendo un prezioso strumento di studio e ricerca per l'intera comunità scientifica.

Partner

DG Archivi, Dip. SARAS

Quota DigiLab

Supporto a titolo gratuito

35

Manifesti dell'UDI - Unione Donne in Italia

Attività di recupero e valorizzazione dei documenti storici dell'Archivio dell'UDI – Unione delle Donne in Italia, con la digitalizzazione dei Bollettini pubblicati dal 1946 al 1956 e dei volantini stampati dal 1944 al 1955. Sono state digitalizzate tutte le riviste presenti in Archivio, per un totale di 2.406 file dal peso di 112 GB; si è proceduto alla digitalizzazione dei 924 volantini, riconducibili agli anni 1944-1956, i cui file master sono anch'essi TIFF a 600 DPI, da cui sono stati generati i file derivati così come fatto per i Bollettini. Complessivamente i file sono 1.226, alcuni volantini presentano un fronte e un retro, e pesano 70 GB.

Partner

DG Archivi, Dip. SARAS

Quota DigiLab

Supporto a titolo gratuito

SanLo Defence

Partner

Dip. Informatica, RUFA, Università della Tuscia,
Sicheo

Quota DigiLab

61.892,25 €

Il quartiere San Lorenzo di Roma, noto per la sua vivace comunità di studenti, artisti e residenti, è al centro di un ambizioso progetto di rigenerazione urbana e sociale denominato "SanLo Defence". Questa iniziativa nasce dalla collaborazione tra il DigiLab della Sapienza Università di Roma, la Rome University of Fine Arts (RUFA) e l'Università della Tuscia, con il supporto dell'azienda Sicheo. Finanziato dalla Regione Lazio nell'ambito del Distretto Tecnologico per i Beni e le Attività Culturali (DTC), il progetto si propone di valorizzare il patrimonio culturale del quartiere attraverso l'uso innovativo della gamification. Il fulcro del progetto è "SanLo Defence", un videogioco collaborativo free-

Abstract

Il progetto San Lorenzo Defence, finanziato dalla Regione Lazio per la valorizzazione dei Beni Culturali, promuove il patrimonio del quartiere romano attraverso un innovativo videogioco mobile free-to-play. L'applicazione, che integra meccaniche di tower defense, real world adventure e action RPG, invita i giocatori a esplorare e difendere collaborativamente oltre trenta luoghi di interesse culturale e sociale del territorio, tra cui il Cimitero del Verano, la Statua della Minerva, la Casa della Memoria e Porta Tiburtina. La narrazione vede i partecipanti unirsi contro un esercito di entità mostruose sotto l'egida della Dea Cerere, figura mitologica dalle duplici valenze ctonie e solari. Attraverso la gamification, il progetto mira a sviluppare una nuova vocazione attrattiva per San Lorenzo, diffondendo la conoscenza del patrimonio locale e incentivando l'accesso fisico ai luoghi rappresentati.

to-play progettato per dispositivi mobili. Il gioco combina elementi di tre generi videoludici: "Tower Defense", "Real World Adventure" e "Action RPG". Ambientato nel quartiere di San Lorenzo, il gioco sfida i partecipanti a difendere oltre 25 luoghi culturali da minacce virtuali, rappresentate da orde di zombie e altri esseri mostruosi che emergono dal Cimitero del Verano. Queste creature simboleggiano problematiche reali del quartiere, come spaccio, speculazione e degrado, e il loro obiettivo è conquistare i luoghi della cultura, le attività commerciali e gli spazi comuni. I giocatori, impersonando residenti, studenti fuori sede e membri di associazioni locali, devono unire le forze per proteggere il quartiere, sotto la supervisione della dea Cerere, figura mitologica legata sia al mondo dei vivi che a quello dei morti. L'innovatività di "SanLo Defence" risiede nella stretta correlazione tra il territorio fisico di San Lorenzo e la componente digitale del gioco. Attraverso la geolocalizzazione GPS e l'utilizzo di marker images distribuite nel

quartiere, il gioco offre un'esperienza immersiva che invita i partecipanti a esplorare fisicamente i luoghi della cultura, favorendo l'accesso e la visita a siti come il Cimitero del Verano, la Statua della Minerva, la Casa della Memoria e Porta Tiburtina. Inoltre, il gioco è fruibile anche a distanza, permettendo a un pubblico più ampio di interagire con il patrimonio culturale di San Lorenzo. Il progetto si inserisce in un più ampio contesto di rigenerazione urbana e sociale, esplorando i linguaggi delle nuove generazioni per interfacciarsi con il quartiere in maniera aperta e diretta. Attraverso la gamification, "SanLo Defence" mira a catalizzare l'interesse degli utenti, dell'opinione pubblica e dei cittadini sulle problematiche del quartiere, sottolineando l'importanza di salvaguardare i luoghi della cultura e le eccellenze presenti nel territorio. Inoltre, il progetto promuove l'aggregazione e la mobilitazione di persone ed energie, contribuendo alla creazione di un Distretto Culturale Evoluto per San Lorenzo.



STEP (Social Tourism E-Platform)

Partner

Dipartimento di Ingegneria dell'Impresa "M. Lucertini" Università Tor Vergata, VIANET srl, CoopCulture

Quota DigiLab

49.498,46 €

Il progetto STEP (*Social Tourism E-Platform*) rappresenta un'iniziativa all'avanguardia nel panorama del turismo culturale e sostenibile. Finanziato dalla Regione Lazio nell'ambito del Distretto Tecnologico Beni e Attività Culturali (DTC Lazio), STEP è frutto della collaborazione tra il Dipartimento di Ingegneria dell'Impresa "M. Lucertini" dell'Università degli Studi di Roma Tor Vergata, il DigiLab della Sapienza Università di Roma e partner privati come VIANET srl e CoopCulture.

Abstract

Il progetto STEP (*Social Tourism E-Platform*) è un'iniziativa finanziata dalla Regione Lazio nell'ambito del Distretto Tecnologico Beni e Attività Culturali (DTC). Sviluppato dal Dipartimento di Ingegneria dell'Impresa dell'Università di Roma Tor Vergata, in collaborazione con il DigiLab della Sapienza Università di Roma e partner privati come VIANET srl e CoopCulture, STEP mira a valorizzare le nuove tendenze del mercato turistico culturale, identitario, rurale ed enogastronomico. Attraverso una piattaforma digitale innovativa, il progetto facilita l'analisi, l'aggregazione e la fruizione delle conversazioni e dei temi dei viaggiatori, promuovendo l'interazione tra comunità locali e turisti. Utilizzando tecnologie avanzate come l'intelligenza artificiale, STEP analizza vasti insiemi di informazioni testuali e visive, contribuendo a combattere l'over-tourism e valorizzando mete meno conosciute.

L'idea centrale del progetto è quella di valorizzare le nuove tendenze del mercato turistico, focalizzandosi su segmenti emergenti come il turismo culturale e identitario, rurale ed enogastronomico. Queste forme di turismo si basano sulle identità territoriali e sui beni culturali che le rappresentano, enfatizzando il "genius loci" dei luoghi visitati. Per raggiungere questo obiettivo, STEP ha sviluppato una piattaforma digitale innovativa che consente l'analisi, l'aggregazione e la fruizione delle conversazioni, dei temi e degli immaginari dei viaggiatori. Inoltre, la piattaforma facilita l'interazione tra le comunità locali e i turisti, creando un ambiente di scambio culturale e promuovendo una maggiore comprensione reciproca. Un aspetto distintivo di STEP è l'utilizzo di tecnologie avanzate, in particolare l'intelligenza artificiale, applicata all'estrazione e all'analisi semantica dei dati. Questo approccio consente di individuare corrispondenze e correlazioni tra vasti insiemi di informazioni, sia testuali che visive, attraverso sistemi di taggatura e altri metodi di identificazione e aggregazione. Grazie a queste tecnologie, la piattaforma è in grado di offrire interfacce

innovative e di facile utilizzo per la fruizione dei dati, rendendo l'esperienza utente intuitiva e coinvolgente. Uno degli obiettivi principali del progetto è combattere il fenomeno dell'*overtourism*, ovvero il sovraffollamento turistico in destinazioni già popolari, promuovendo invece mete meno conosciute ma ricche di valore culturale e identitario. Attraverso l'analisi delle conversazioni e delle preferenze dei viaggiatori, STEP identifica e valorizza queste destinazioni alternative, contribuendo a una distribuzione più equilibrata dei flussi turistici e favorendo lo sviluppo economico e culturale di aree rurali o meno frequentate. Il progetto si sviluppa attraverso una serie di fasi, a partire dall'analisi della domanda turistica e delle nuove tendenze di mercato. Questa fase preliminare prevede la redazione di un report dettagliato che identifica i criteri per la selezione dei luoghi da valorizzare e individua le destinazioni specifiche su cui focalizzarsi. Successivamente, vengono implementate le tecnologie necessarie per l'analisi dei dati e la creazione delle interfacce utente, culminando nella realizzazione della piattaforma digitale vera e propria.

Collaborazione e supporto a ricerche e progetti interni all'Ateneo



Documentazione video della missione archeologica della Sapienza presso il Santo Sepolcro

Partner

Dip. Scienze dell'Antichità

Quota DigiLab

Supporto a titolo gratuito

DigiLab ha dato il suo contributo alla documentazione video dell'importante scavo presso il Santo Sepolcro, diretto da Francesca Romana Stasolla (Dip. di Scienze dell'Antichità). Per la sua stessa natura, la missione archeologica, che gode del finanziamento "Grandi Scavi", opera in condizioni politico-religiose e logistiche molto complesse. Essa si protrarrà per più di due anni e mezzo, in orario notturno e diurno, senza interruzioni, per consentire il regolare svolgimento delle funzioni religiose e per non impedire il flusso dei pellegrini nell'edificio. La documentazione video a cura di DigiLab documenta tanto l'attività scientifica quanto gli aspetti del vivere quotidiano dei membri della missione.

41

Osservatorio delle best practice didattiche in uso nella Facoltà di Lettere e Filosofia

Partner

Dip. SARAS, Dip. di Lettere e Culture moderne

Quota DigiLab

Supporto a titolo gratuito

DigiLab supporta la proposta di laboratorio, ideata da Antonella Sbrilli (Dip. SARAS) e Gianfranco Crupi (Dip. di Lettere e Culture moderne), che, partendo da un censimento dei docenti che hanno reso disponibili materiali didattici on line, intende creare un catalogo dei programmi innovativi di didattica attiva, da mettere a disposizione della comunità accademica, per incentivare la progettazione e l'adozione di metodiche e strumenti didattici, utili anche a contenere gli abbandoni scolastici.

Progetto Mappatura Mummie e Turismo

Partner

Museo delle Mummie di Borgo Cerreto (PG)

Quota DigiLab

Progetto di ricerca interno

Il progetto analizza la distribuzione delle mummie in Italia, includendo sia siti accessibili al pubblico sia luoghi in cui queste sono custodite senza esposizione, al fine di offrire una panoramica complessiva che evidenzi aspetti di conservazione, musealizzazione e strategie di comunicazione. La mappatura intende definire il tipo di proposta

Abstract

Le mummie umane possono spesso avere un impatto emotivo su più persone e incidere sulla valorizzazione dei territori. Un nuovo pubblico è nato attraverso l'evoluzione del turismo culturale, come ad esempio nel caso del mercato della cultura pop o del fandom: i flussi turistici sono finalizzati alla ricerca di specifiche esperienze emotive, che si concentrano in prima persona sulla letteratura o sull'interesse cinematografico. Un'altra rivoluzione nell'industria turistica è legata al discutibile caso del *dark tourism*, quando il concetto di viaggio incontra il tema della morte. La mummificazione umana coglie entrambi i temi sopra citati, e può assegnare nuove forme e ambiti in una schematizzazione tipica dei contesti geografici di valorizzazione del territorio. Con questo progetto il DigiLab ha voluto realizzare una mappatura che intersechi la presenza di resti umani in luoghi della cultura musealizzati e l'impatto di queste presenze sui flussi di visitatori.

culturale offerta in termini di comunicazione e servizi per i visitatori e il territorio. Raccogliere dati sul pubblico è stato complesso poiché in molti casi non è stato possibile reperire informazioni dirette dai siti coinvolti, il che ha reso necessario basare l'analisi su strategie comunicative e rassegne stampa. Sono stati considerati sia i canali ufficiali sia le narrazioni indirette prodotte da terzi, analizzando la relazione dei siti culturali con il territorio, le strategie comunicative ufficiali e il feedback del pubblico attraverso i canali digitali.

L'indagine ha incluso solo mummie umane in buono stato di conservazione, escludendo parti isolate o reliquie, e ha mappato circa 170 località mediante un database integrato con dati precedenti e strumenti GIS per analizzare la distribuzione territoriale, le infrastrutture

circostanti e i flussi turistici. Ogni sito è stato catalogato in base alla tipologia di mummificazione, alla modalità di musealizzazione e all'accessibilità al pubblico, con un'analisi che comprende anche i canali comunicativi e la reputazione digitale delle località mappate.

Tra i casi studio analizzati si evidenziano tre esempi emblematici. A Ferentillo in Umbria, la scoperta di mummie dopo il terremoto del 2016 ha portato a un notevole incremento di visitatori, ma l'assenza di una strategia comunicativa strutturata limita il passaggio da un turismo di transito a una vera e propria attrazione turistica. A Roccapelago in Emilia-Romagna, il museo si integra nel tessuto turistico locale utilizzando il proprio patrimonio per coinvolgere la comunità attraverso iniziative come volontariato e raccolta fondi, con una crescita lenta ma costante basata sulla fidelizzazione dei visitatori. A Burgio in Sicilia, il museo delle mummie rappresenta un'alternativa alle classiche rotte turistiche della zona di Agrigento, ma la mancanza di una comunicazione strutturata e di servizi digitali limita il pieno sfruttamento del suo potenziale.

Dall'analisi emerge il forte impatto che una valorizzazione rispettosa delle mummie può avere, indipendentemente dal contesto urbano, ma anche numerose criticità legate all'assenza di strategie comunicative e alla scarsa percezione del valore storico e archeologico di questi reperti. Alcuni siti si concentrano eccessivamente sugli aspetti macabri trascurando il contesto culturale e scientifico. Il progetto prevede di estendere l'indagine a contesti internazionali per studiare l'impatto culturale e competitivo del tema, con l'obiettivo di definire strategie di valorizzazione, progettare layout museali rispettosi del valore bioetico delle mummie e creare reti territoriali capaci di generare sinergie turistico-culturali con significative ricadute economiche.



Partecipazione a bandi di Ateneo



ECO-ARCHEO for LATIUM: giornate multidisciplinari per l'archeologia eco-sostenibile a Civitella Agliano (VT)

Partner

Dip. DICMA, Soprintendenza per la provincia di Viterbo e per l'Etruria Meridionale, Comune di Civitella Agliano

Quota DigiLab

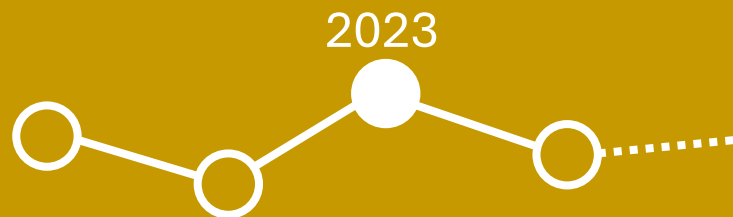
Supporto a titolo gratuito

45

Proponente è la Prof.ssa Maria Laura Elena Santarelli, del Dip. DICMA. La proposta rientra nella politica educativa e di inclusione promossa e sostenuta dalla Sapienza per ampliare la diffusione delle materie scientifiche STEM in un approccio multidisciplinare con tematiche umanistiche. Essa prevede due giornate di promozione, a diversi livelli, delle attività di ricerca archeologica e di scienze e tecnologie applicate alla conservazione condotte dalla Sapienza nel Comune di Civitella Agliano e un workshop sugli stessi temi da tenersi in una delle sedi della Sapienza con lo scopo di formulare una proposta di network di valorizzazione turistica tra enti pubblici (Comune di Civitella Agliano e Comuni limitrofi) e privati (realtà economiche locali). Innovazione e grande impatto saranno dati dalla possibilità per gli utenti di eseguire direttamente indagini scientifiche su diversi manufatti con strumentazioni portatili e metodologie tecnologiche eco-compatibili a basso impatto ambientale. Lo scopo è quello di descrivere gli approcci scientifici multidisciplinari e innovativi (biotecnologici e nanotecnologici) per la conoscenza della natura dei materiali, della loro conservazione, della loro produzione, dello sviluppo socio-economico delle aree archeologiche e la qualità della vita durante il loro sviluppo storico. I fruitori dell'iniziativa avranno modo di visitare i depositi della Soprintendenza per la provincia di Viterbo e per l'Etruria Meridionale ubicati presso il Comune di Civitella Agliano (Museo e Laboratorio Diffuso). Le attività svolte sono state riprese in diretta Youtube per la massima diffusione e hanno coinvolto realtà locali per una futura organizzazione di eventi che potranno inserirsi nella politica di uno Sviluppo Eco-sostenibile dell'area.

RICERCHE E PROGETTI 2023

Supporto a ricerche e progetti esterni all'Ateneo



ArcheoVerso

Partner

CoopCulture, MiC FEC

Quota DigiLab

65.000,00 €

ArcheoVerso è un progetto innovativo nato dalla collaborazione tra il Centro di Ricerca DigiLab della Sapienza Università di Roma e CoopCulture, finalizzato a esplorare le potenzialità degli universi digitali per la valorizzazione del patrimonio culturale, sia materiale che immateriale.

L'obiettivo principale del progetto è sviluppare un ecosistema metodologico e tecnologico che consenta la creazione, fruizione e interazione in realtà immersiva e aumentata di luoghi della cultura. Per ogni sito o museo individuato, è stato creato un ambiente virtuale

Abstract

ArcheoVerso intende esplorare le potenzialità degli universi digitali per la valorizzazione del patrimonio culturale, materiale e immateriale, mettendo a punto un ecosistema metodologico e tecnologico teso all'individuazione ed espressione delle migliori pratiche per la creazione, fruizione, interazione in realtà immersiva e aumentata, nonché per la formulazione di soluzioni di sostenibilità economica per le progettualità incentrate sui metaversi.

accessibile sia da remoto che in presenza, a supporto e non in sostituzione del normale processo di visita.

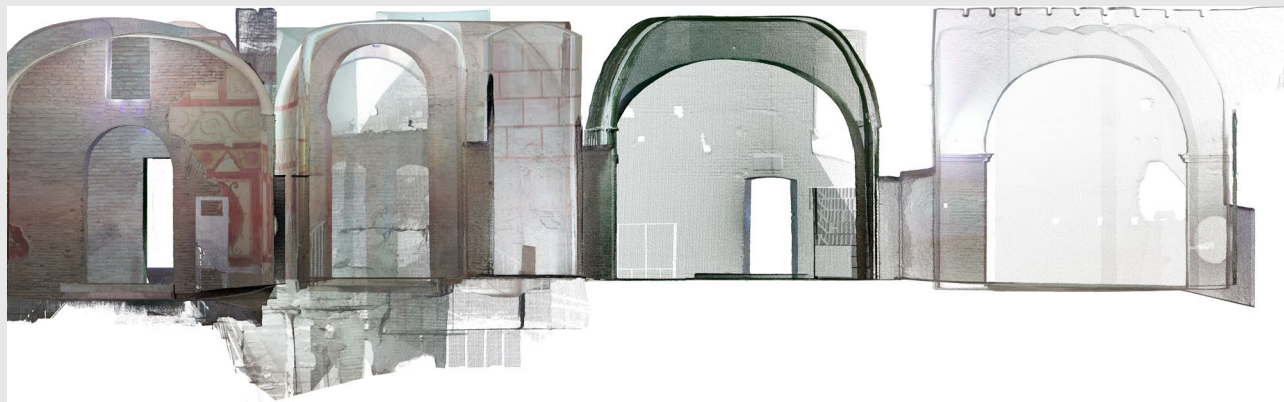
Il progetto prevede l'integrazione di esperienze virtuali e reali per i singoli luoghi della cultura presi in esame. Per la prima fase progettuale e lo sviluppo del prototipo, è stato scelto un luogo della cultura che rende possibile il monitoraggio dei risultati a un anno dalla sua implementazione e quindi di essere replicato e reso scalabile a livello nazionale.

Il sistema di fruizione elaborato permette inoltre la vendita di servizi di biglietteria e altri servizi accessori legati al bene all'interno dello stesso ambiente virtuale. Il progetto rappresenta un modello di collaborazione e cofinanziamento innovativo tra università e impresa, con l'obiettivo di

rendere accessibili i vantaggi derivanti dalla presenza di enti culturali nel metaverso, valorizzando gli aspetti relazionali e di possibile impatto economico.

ArcheoVerso si inserisce in un percorso già avviato che vede Sapienza Università di Roma e CoopCulture soci del Centro di Eccellenza del Distretto Tecnologico della Cultura della Regione Lazio (DTC) e uniti da un partenariato esteso all'interno della missione 4 del PNRR "Istruzione e Ricerca".

Il progetto ha previsto diverse fasi di lavoro nell'arco di due anni, con l'obiettivo di sviluppare modelli scalabili e riproducibili a livello nazionale.





Automata - Maschinenraum der Goetter

Partner

École Française de Rome

Quota DigiLab

820,00 €

Dal 8 marzo 2023 al 21 gennaio 2024, la Collezione di Scultura Liebieghaus si è dedicata a una delle connessioni più affascinanti nella storia dell'umanità: quella tra arte e tecnologia. Si tratta di una narrazione globale piena di miti e visioni, favole misteriose, innovazioni reali e funzionali e capolavori straordinari. La mostra intitolata "Engine Room of the Gods. Come è stato inventato il nostro futuro" ha raccontato la storia della scienza nelle antiche culture arabe e asiatiche

Abstract

L'École Française de Rome, nella persona della sua direttrice, Françoise Villedieu, ha commissionato al laboratorio "Archeo&Arte 3D" di DigiLab la progettazione della ricostruzione in scala e la stampa 3D della *coenatio rotunda* di Nerone, un tempo collocata sul Palatino, perché venga esposta in una mostra sugli *automata* allestita a Francoforte.

e la sua influenza sullo sviluppo dell'arte. Nell'antichità, tecnologia e arte erano strettamente intrecciate. Il termine greco "techne" sta per tutte le "arti", che siano ingegneria o architettura. Si tratta principalmente della conoscenza e della ricerca della mente umana. La ricerca scientifica è promossa per far progredire l'umanità in termini di civiltà e cultura. Che si tratti delle piramidi del genio egiziano Imhotep, degli automi meccanici e delle sculture animate descritti dall'autore greco Erone, o degli esperimenti con la prima camera oscura del matematico arabo Alhazen, tutti questi esempi dimostrano come il lavoro scientifico e quello artistico vadano di pari passo. A Francoforte sono stati presentati 97 importanti opere provenienti da collezioni museali internazionali come il Museo Benaki di Atene, il Museo

Archeologico Nazionale di Napoli, il Metropolitan Museum of Art di New York, i Musei Capitolini di Roma, il Kunsthistorisches Museum di Vienna e la Collezione di Scultura Liebieghaus. Tra le opere esposte: la "Statuetta di Imhotep" (Egitto, 332-30 a.C.), la "Statua di Atena" (romana, I secolo d.C.), la "Testa di Buddha" (Cambogia, Angkor Wat, fine del XII - inizio XIII secolo), un "Astrolabio universale" (di Aḥmad Ibn as-Sarrāḡ, Siria, 1328-1329), la "Maria Immacolata" (di Matthias Steinl, Vienna, 1688) e l'"Apollo Kithara" (di Jeff Koons, 2019–2022). Un'architettura espositiva multimediale ha trasformato l'intera Liebieghaus in un museo in cui arte e scienza provenienti da oltre cinquemila anni sono venute alla vita.

Bando accessibilità Museo di Casal de' Pazzi

Partner

CNR ISPC, Sovrintendenza Capitolina

Quota DigiLab

79.102,00 €

Il progetto si articola in un insieme coordinato di interventi finalizzati a migliorare l'accessibilità e la qualità dell'esperienza di visita all'interno del museo, con particolare attenzione a un modello di fruizione definito come "inclusivo e aumentato". Tale approccio mira a integrare dimensioni percettive, narrative e tecnologiche, offrendo al pubblico un coinvolgimento più ricco, immediato e partecipativo. La valorizzazione delle collezioni non sarà dunque limitata alla semplice presentazione dei contenuti, ma prevederà l'adozione di strategie innovative che favoriscano una narrazione degli oggetti capace di unire rigore scientifico, suggestione comunicativa e accessibilità universale.

Abstract

Il progetto mira a valorizzare un sito archeo-paleontologico unico a Roma, risalente a 200.000 anni fa, trasformandolo in un museo accessibile e inclusivo. La struttura comprende una sala espositiva con reperti fossili e manufatti, un giardino "pleistocenico" e spazi per laboratori educativi. Gli interventi previsti puntano all'accreditamento nel Sistema Museale Nazionale, migliorando l'accessibilità fisica e cognitiva attraverso l'Universal Design, l'eliminazione di barriere architettoniche e visive, e l'adozione di tecnologie multimediali innovative. Saranno potenziati il sito web e i canali social per attrarre adolescenti e la comunità locale. Il coinvolgimento attivo di scuole, associazioni e cooperative sociali punta a incrementare il numero e la diversità dei visitatori. La valutazione finale misurerà l'efficacia e la qualità delle soluzioni adottate, assicurando la sostenibilità e il miglioramento continuo dell'esperienza di visita.

Nella definizione e nello sviluppo delle soluzioni tecnologiche, la progettazione seguirà un orientamento inclusivo, calibrato sulle esigenze e sulle competenze di una platea eterogenea per età, background culturale e livello di familiarità con gli strumenti digitali. I contenuti verranno progettati e declinati in modo da garantire usabilità, chiarezza e comprensibilità, così da favorire la partecipazione anche di persone con differenti livelli di funzionamento sensoriale, motorio o cognitivo. Particolare attenzione sarà riservata alle necessità di persone cieche, ipovedenti e sorde, così come di pubblico con deficit cognitivi o motori, ponendo l'accento su una fruizione priva di barriere e aperta al più ampio coinvolgimento.

Per rispondere alle azioni individuate dal progetto, DigiLab è stato incaricato della realizzazione di tre linee operative principali, tra loro interconnesse e complementari:

- Sondaggi di efficacia e divulgazione: in questa fase sono previste le attività di pilot-testing relative all'applicazione sviluppata e ai contenuti digitali associati, con l'obiettivo di valutarne la funzionalità e il livello di

soddisfazione degli utenti. È inoltre prevista un'articolata azione di disseminazione dei risultati attraverso convegni, conferenze, workshop e pubblicazioni scientifiche in sedi nazionali e internazionali, con lo scopo di favorire il confronto tra comunità accademica, professionisti del settore e pubblico.

- App multimediale: si procederà allo sviluppo di una piattaforma digitale dedicata, EleFaS, concepita come strumento centrale per la fruizione accessibile dei contenuti museali. L'App sarà utilizzabile sia all'interno degli spazi espositivi sia nel giardino pleistocenico esterno, favorendo una modalità di visita dinamica e interattiva.

- Implementazione dei contenuti per EleFaS, pannelli e hardware dedicato: questa azione prevede la creazione e l'integrazione di contenuti nelle percorrenze interne ed esterne, l'interconnessione dell'App con dispositivi presenti nel museo e la definizione di punti di raccordo tra supporti digitali e pannellistica informativa, al fine di garantire una continuità comunicativa e un'esperienza unitaria.

Bando accessibilità Museo e Centro Culturale “Marco Scacchi” di Gallese (VT)

Partner

Comune di Gallese, Museo e Centro Culturale
“Marco Scacchi”

Quota DigiLab

95.120,00 €

La riqualificazione del seicentesco monastero di Santa Chiara, nel centro storico del borgo, ha permesso la realizzazione del Museo e Centro Culturale, intitolato al musicista gallese del XVII secolo Marco Scacchi, con l'intento di realizzare un'istituzione permanente, senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo, aperta al pubblico, e con la precipua missione di effettuare ricerche sulle testimonianze materiali ed immateriali dell'uomo e del suo ambiente, raccontando l'ambiente culturale, sociale e paesaggistico della

Abstract

Il progetto prevede la riqualificazione del seicentesco Monastero di Santa Chiara a Gallese, trasformato in Museo e Centro Culturale dedicato al musicista Marco Scacchi. L'iniziativa mira a valorizzare il patrimonio culturale locale, con particolare attenzione alla musica come elemento identitario della comunità. Il progetto si concentra sull'accessibilità fisica, cognitiva e sensoriale, introducendo percorsi inclusivi, contenuti multimediali *Easy to Read* (EtR), LIS, audio e braille. Si prevede l'uso di tecnologie innovative, come app, video VR e pannelli informativi. Le attività includeranno laboratori sonori, esperienze musicali per bambini e iniziative inclusive per cooperative e scuole. L'accessibilità tecnologica sarà potenziata con la digitalizzazione dei contenuti e la creazione di un sito web accessibile. L'intervento punta a migliorare la fruizione, rafforzare il legame con il territorio e stimolare il turismo culturale, generando nuove reti di collaborazione con associazioni e circoli culturali locali.

comunità e mettendone in luce l'elemento socialmente e culturalmente più rilevante che è rappresentato dalla musica e dalle sonorità in tutte le loro molteplici forme. Il Museo ospita dipinti, affreschi, materiali ceramici, macchine e materiali industriali e agricoli, elementi delle tradizioni e dei riti della comunità. La struttura costituisce un luogo unico nel suo genere poiché accoglie i tre servizi culturali della città (Museo, Archivio e Biblioteca). Le attività del Centro hanno il compito di approfondire e comunicare i contenuti del museo e permettono anche la realizzazione di attività culturali, sociali ed educative di diverso genere, contribuendo alla definizione di uno spazio di riflessione, di promozione culturale e di rigenerazione territoriale e sociale. La struttura museale presenta già delle buone condizioni di accessibilità fisica, in particolare all'interno, dove tutte le sale sono in piano e con bagni accessibili già realizzati. La parte esterna di accesso e l'ingresso invece necessitano di interventi per rendere la struttura raggiungibile e visitabile autonomamente. Nei pressi del museo sono già presenti dei parcheggi per disabili. Le necessità maggiori dell'intervento si rivolgono quindi ad una accessibilità di tipo cognitivo e sensoriale, non sono infatti presenti contenuti accessibili, né un allestimento con elementi di supporto alla visita sia per quanto riguarda la comunicazione esterna (il sito web) sia negli spazi di utilizzo del museo. In particolare si sono rilevati alcuni ambiti di criticità che definiscono le motivazioni dell'intervento:

- **Visibilità:** Il museo non presenta una collezione molto numerosa di oggetti e che possano portare ad un'attrattiva verso un turismo esterno all'ambito strettamente territoriale. Si intende quindi ripensare l'offerta di valore, creando nuove possibilità comunicative degli oggetti e generando nuove reti di associazioni, circoli e soggetti a vocazione culturale e territoriale da coinvolgere nelle attività educative e comunicative.

- **Accessibilità tecnologica:** Nel museo non sono presenti strumenti innovativi e tecnologici di fruizione che possano creare accessibilità e partecipazione nell'esperienza di visita. Da questo punto di vista la formazione ha un ruolo fondamentale nel mantenimento e nella fruizione di questi strumenti. La mancanza di una rete Wi-Fi ha reso finora difficile l'integrazione di applicativi multimediali a supporto della visita.
- **Accessibilità cognitiva e sensoriale:** Dal punto di vista di contenuti accessibili, manca una comunicazione sviluppata secondo i criteri del Design for All e accessibile a diverse fasce ed età di pubblico. Per questo si intende ripensare la comunicazione del museo e soprattutto creare nuove proposte.

L'intervento integrato riguarda l'accessibilità di:

- **Contenuti:** adattabili a più device e di contrasto a obsolescenza tecnologica; contenuti *Easy to Read* (EtR, per disabilità intellettive e difficoltà cognitive), LIS, audio o braille per ipo/non vedenti; digitalizzazione contenuti; sito web accessibile con *respeaking* video LIS e contenuti per difficoltà vista e cognitive;
- **Percorsi:** implementazione percorso museale con pannelli dedicati; app con testi, audio e video LIS, video VR per una fruizione aumentata anche del territorio di Gallese, con un'esperienza legata al suono e ai colori; guide EtR;
- **Esperienze:** attività collegate alla musica, valore identitario della comunità locale, per attività inclusive, di empowerment, attrattive per giovani; laboratori di sonorità per bambini con diverso tipo di disabilità, via scuole locali; attività esperienziali per utenti di associazioni, cooperative; attività formative e inclusive su musica, musicoterapia e danza;

Consulenza per l'Accademia dei Lincei per questioni di digitalizzazione metadatazione

Partner

Accademia dei Lincei

Quota DigiLab

Supporto a titolo gratuito

DigiLab ha fornito la sua consulenza tecnico-scientifica relativamente alle attività di digitalizzazione e metadatazione dei volumi a stampa, pubblicati dal 1861 a oggi (Atti, Memorie, Rendiconti), che l'Accademia dei Lincei realizzerà nell'ambito del progetto di ricerca dello Spoke 3 (PNRR - Partenariato esteso 5), di cui è partner.

Partner

Associazione Gottifredo di Alatri

Quota DigiLab

3.200,00 €

Corso di formazione “Metodi di digitalizzazione e metadatazione”

56

Il corso è stato organizzato per l'Associazione Gottifredo di Alatri, nell'ambito del progetto del Comune di Alatri - ANCI “Fermenti in Comune” – Progetto “Visioni Molteplici. Un luogo della contemporaneità artistica”, Obiettivo 7: Digitalizzazione del nuovo patrimonio librario e documentale. Della durata di 32 ore, ha visto la partecipazione di otto allievi selezionati dall'Associazione stessa e si è svolto presso il Laboratorio di Digitalizzazione e Metadatazione del Centro di Ricerca DigiLab. La formazione è stata mirata all'apprendimento del corretto utilizzo dello scanner Metis, modello Gamma, e all'acquisizione di nozioni di archivistica e standard di metadatazione.

Digital enhancement for Silkeboarg Exhibition

Partner

Silkeborg Museum (Danimarca)

Quota DigiLab

Consulenza a titolo gratuito

Il progetto "Digital Enhancement for Silkeborg Exhibition" è un'iniziativa volta a integrare tecnologie digitali avanzate nelle esposizioni museali. L'obiettivo principale è arricchire l'esperienza dei visitatori attraverso l'uso di strumenti interattivi e contenuti multimediali, rendendo le mostre più coinvolgenti e accessibili. Il progetto si concentra sulla realizzazione di un ambiente virtuale fruibile tramite visori VR all-in-one. Questa iniziativa rappresenta un passo significativo verso la modernizzazione delle esposizioni museali, promuovendo una maggiore interazione tra il pubblico e il patrimonio culturale.

Partner

Museo Civico Etrusco Romano "Gregorio Bianchini" di Trevignano Romano (RM)

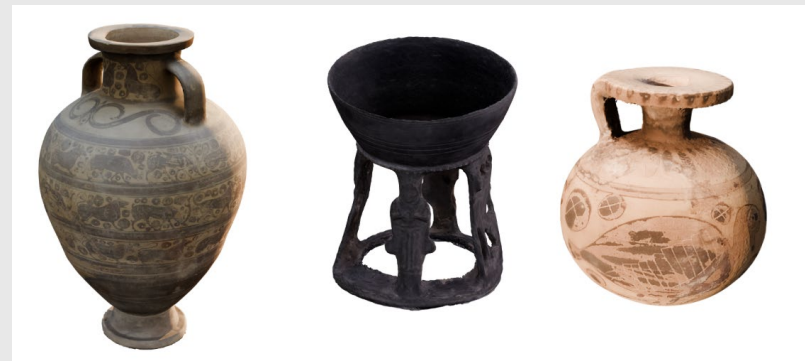
Quota DigiLab

Consulenza a titolo gratuito

Nell'ottica di supportare la Terza Missione e di agevolare la diffusione dei principi di cultura libera e della condivisione di dati aperti, il DigiLab ha supportato lo sviluppo del progetto di digitalizzazione di alcuni reperti del Museo Civico Etrusco Romano "Gregorio Bianchini" di Trevignano Romano (RM): l'attività è stata resa possibile dal bando "Bando musei, archivi e biblioteche 2022" indetto dall'associazione per la cultura libera Wikimedia Italia, in collaborazione con ICOM Italia e Creative Commons Italia.

Digitalizzazione reperti del Museo Civico Etrusco Romano "Gregorio Bianchini" di Trevignano Romano (RM)

57



PRIN FRAMING Medievalism

Partner

Dip. SARAS, Università di Bologna, Università di Urbino

Quota DigiLab

Supporto a titolo gratuito

Il progetto *FRAMING Medievalism* rappresenta un'iniziativa di ricerca di rilevanza nazionale, coordinata dal DigiLab della Sapienza Università di Roma, con la partecipazione delle Università di Bologna e Urbino. L'obiettivo principale del progetto è indagare in modo sistematico e pluridisciplinare il contributo della ricerca e della cultura italiane nella costruzione dei medievalismi occidentali contemporanei, analizzando gli usi e le ideologie che spesso si celano dietro le rappresentazioni del Medioevo nella modernità. Il concetto di "medievalismo" si riferisce

Abstract

Il progetto *FRAMING Medievalism*, coordinato dal DigiLab della Sapienza Università di Roma, si propone di analizzare sistematicamente l'apporto della ricerca e della cultura italiane nella costruzione dei medievalismi contemporanei.

Attraverso un approccio interdisciplinare, il progetto esplora cinque tematiche principali: Medievalismo Globale, Medievalismo Accademico, Medievalismo nei Media, Medievalismo Pubblico e Medievalismo Letterario. Le unità coinvolte, tra cui le università di Roma, Bologna e Urbino, collaborano per sviluppare una piattaforma condivisa (FRAME) e una WebApp sperimentale, al fine di disseminare i risultati della ricerca e promuovere una comprensione critica delle rappresentazioni del Medioevo nella cultura moderna.

all'interpretazione e alla rappresentazione del Medioevo nelle epoche successive, fino ai giorni nostri. Nella cultura contemporanea, il Medioevo è spesso evocato come una sorta di lingua franca, utilizzata per veicolare contenuti che connettono passato e presente, svolgendo una funzione dialettica di comparazione e critica rispetto al mondo attuale. FRAMING Medievalism si propone di esplorare come queste rappresentazioni influenzano la percezione del Medioevo e quale ruolo svolgono nella formazione dell'identità culturale e storica. Il progetto si articola in cinque tematiche fondamentali:

1. Medievalismo Globale: analizza il medievalismo italiano in relazione al contesto internazionale, esplorando le interazioni e le influenze reciproche.
2. Medievalismo Accademico: si concentra sul medievalismo nella storiografia accademica, attraverso l'indagine degli archivi degli istituti storici e della bibliografia sia accademica che divulgativa.
3. Medievalismo nei Media: esamina le rappresentazioni del Medioevo nei media, includendo editoria, audiovisivi e contenuti digitali.

4. Medievalismo Pubblico: interpreta il medievalismo nel contesto territoriale, analizzando eventi come festival e rievocazioni storiche organizzate da realtà locali.
5. Medievalismo Letterario: studia il medievalismo nelle opere di autori italiani, quali Fabrizio De André, Umberto Eco, Dario Fo e Mario Luzi.

Le diverse unità di ricerca contribuiscono in modo complementare alle varie tematiche: Sapienza Università di Roma si occupa del Medievalismo Globale e Accademico, l'Università di Urbino del Medievalismo Pubblico e Letterario, e l'Università di Bologna del Medievalismo nei Media. Uno degli output principali del progetto è la creazione della piattaforma FRAME, concepita per condividere le ricerche in open access, rendendo i contenuti del database accessibili al pubblico. Inoltre, è prevista la progettazione di una WebApp sperimentale per la disseminazione dei risultati della ricerca su casi di studio significativi. Il progetto prevede anche la realizzazione di conferenze, pubblicazioni, podcast e contenuti per i social media, al fine di coinvolgere sia la comunità accademica che il pubblico generale.

PRIN IMAGES

Partner

Dip. CORIS, Dip. Informatica, OpenArt srl

Quota DigiLab

Supporto a titolo gratuito

Il progetto IMAGES, sviluppato dal DigiLab della Sapienza Università di Roma, rappresenta un'importante iniziativa nel campo delle scienze umane digitali, con un focus specifico sull'analisi e la valorizzazione delle immagini digitali. In un'epoca in cui la digitalizzazione del patrimonio culturale assume un ruolo sempre più centrale, IMAGES si propone di affrontare le sfide legate alla gestione, interpretazione e diffusione dei contenuti visuali attraverso l'applicazione di tecnologie avanzate. Il progetto si articola in diverse fasi, a partire dalla digitalizzazione di opere d'arte, manufatti archeologici e altri beni

Abstract

Il progetto IMAGES è un'iniziativa del DigiLab della Sapienza Università di Roma, focalizzata sull'analisi e la valorizzazione delle immagini digitali nel contesto delle scienze umane. Attraverso l'utilizzo di tecnologie avanzate, il progetto mira a sviluppare metodologie innovative per la catalogazione, l'interpretazione e la fruizione di contenuti visuali. IMAGES promuove un approccio interdisciplinare, integrando competenze in informatica, storia dell'arte, archeologia e altre discipline umanistiche, con l'obiettivo di creare strumenti digitali che facilitino l'accesso e la comprensione del patrimonio culturale visuale.

culturali, utilizzando tecniche all'avanguardia per garantire una riproduzione fedele e di alta qualità. Successivamente, le immagini digitali vengono sottoposte a processi di catalogazione e metadatazione, che ne facilitano l'organizzazione e la ricerca all'interno di archivi digitali. Un aspetto cruciale di IMAGES è l'analisi automatica delle immagini, resa possibile dall'implementazione di algoritmi di intelligenza artificiale e machine learning. Questi strumenti permettono di riconoscere pattern, stili artistici e persino di attribuire opere a specifici autori o periodi storici, offrendo nuove prospettive per la ricerca nelle discipline umanistiche. La valorizzazione del patrimonio visuale è un altro pilastro del progetto. Attraverso piattaforme digitali interattive, IMAGES consente agli utenti di esplorare collezioni virtuali, partecipare a mostre online e accedere a risorse educative basate su contenuti visuali. Questo approccio non solo amplia l'accessibilità al

patrimonio culturale, ma promuove anche una maggiore interazione e coinvolgimento da parte del pubblico. IMAGES adotta un approccio interdisciplinare, coinvolgendo esperti in informatica, storia dell'arte, archeologia e altre discipline umanistiche. Questa sinergia di competenze consente di sviluppare metodologie innovative che rispondano alle esigenze specifiche di ciascun settore, garantendo al contempo una visione integrata e coerente del patrimonio visuale. Inoltre, il progetto si inserisce in una rete di collaborazioni con istituzioni culturali, musei e università, sia a livello nazionale che internazionale.

Queste partnership favoriscono lo scambio di conoscenze e best practices, contribuendo alla creazione di standard condivisi per la gestione delle immagini digitali nel contesto delle scienze umane.

Le porte della Tuscia

Partner

Polo Monumentale Colle del Duomo di Viterbo,
Museo Civico Diocesano di Acquapendente,
Museo di Palazzo Doebbing di Sutri, Rocca dei
Papi di Montefiascone e Museo dell'Architettura
di Antonio da Sangallo il Giovane, Civita di
Bagnoregio, Museo del Territorio di Vetralla,
Basilica del Santo Sepolcro di Acquapendente,
Santa Maria in Foro Cassio a Vetralla

Quota DigiLab

Supporto a titolo gratuito

Il progetto "Le Porte della Tuscia" è un'iniziativa promossa dalla Diocesi di Viterbo, in collaborazione con Lazio Innova, e finanziata tramite l'avviso pubblico DTC2 della Regione Lazio, volto alla ricerca e sviluppo di tecnologie per la valorizzazione del patrimonio culturale.

Abstract

L'obiettivo del progetto è valorizzare il patrimonio culturale della regione, rendendolo accessibile a un pubblico sempre più ampio. Attraverso l'utilizzo di tecnologie innovative, come la realtà virtuale e le app interattive, si offre un'esperienza di visita coinvolgente e personalizzata. Inoltre, si intende promuovere lo sviluppo economico e sociale del territorio, creando un circuito virtuoso che coinvolga non solo i siti culturali, ma anche le realtà locali.

L'obiettivo principale del progetto è creare una rete integrata di musei e monumenti situati nella Tuscia viterbese, al fine di promuovere e valorizzare il ricco patrimonio storico, artistico e culturale di questa regione.

I siti culturali coinvolti nel progetto includono:

- Polo Monumentale Colle del Duomo di Viterbo: un complesso che comprende la Cattedrale di San Lorenzo, il Museo Colle del Duomo e il Palazzo dei Papi, rappresentando il cuore storico e religioso della città.
- Museo Civico Diocesano di Acquapendente: ospita una collezione di arte sacra e reperti archeologici che testimoniano la storia religiosa e culturale della zona.
- Museo di Palazzo Doebbing di Sutri: situato in un palazzo storico, il museo espone opere d'arte che spaziano dal periodo medievale al contemporaneo.
- Rocca dei Papi di Montefiascone e Museo dell'Architettura di Antonio da Sangallo il Giovane: un'imponente fortezza che offre una panoramica sull'architettura rinascimentale e sulla storia locale.
- Civita di Bagnoregio: conosciuta come "la città che muore", è un borgo medievale di straordinaria bellezza, accessibile solo attraverso un ponte pedonale.

- Museo del Territorio di Vetralla: dedicato alla storia locale, con particolare attenzione alle tradizioni e alle attività produttive del passato.
- Basilica del Santo Sepolcro di Acquapendente: una chiesa di grande rilevanza storica e religiosa, con una cripta che riproduce il Santo Sepolcro di Gerusalemme.
- Santa Maria in Foro Cassio a Vetralla: un'antica chiesa romanica situata sui resti dell'abitato di *Forum Cassii*, risalente all'epoca romana.

Il progetto mira a potenziare i servizi offerti da questi siti, con particolare attenzione all'integrazione tecnologica, per migliorare l'esperienza dei visitatori e promuovere una narrazione coinvolgente del territorio.

Inoltre, "Le Porte della Tuscia" si propone di creare un coordinamento sempre più integrato tra i vari istituti e luoghi della cultura, favorendo sinergie che possano amplificare la visibilità e l'attrattività della regione.

Tra le iniziative promosse, vi è il coinvolgimento di influencer e narratori contemporanei, capaci di raccontare e condividere l'essenza dei luoghi attraverso immagini e storie, amplificando la visibilità della Tuscia e offrendo al pubblico una prospettiva vivace e autentica sul territorio.

Il sito ufficiale del progetto, www.portedellatuscia.it, offre ulteriori informazioni e aggiornamenti sulle attività in corso, rappresentando un punto di riferimento per chi desidera esplorare e conoscere più a fondo le meraviglie della Tuscia viterbese.



Museo della Montagna - Comune di Cervara

Partner

Comune di Cervara di Roma, Museo della Montagna

Quota DigiLab

Supporto a titolo gratuito

Il DigiLab ha condotto un progetto di rilevante interesse storico e tecnologico volto alla ricostruzione virtuale della fortezza medievale di Cervara di Roma. Questa iniziativa rappresenta un esempio emblematico di come le nuove tecnologie possano essere applicate nel settore della tutela e valorizzazione del patrimonio culturale. La fortezza di Cervara, situata nel cuore del Lazio e immersa in un contesto paesaggistico unico, riveste una notevole importanza storica ed è stata oggetto di un intervento mirato non solo alla sua preservazione, ma anche alla sua riscoperta attraverso strumenti digitali avanzati. Il progetto, sviluppato in collaborazione con il Comune di Cervara, si è

Abstract

Il DigiLab ha realizzato un progetto di ricostruzione virtuale della fortezza medievale di Cervara di Roma. Questo lavoro mira a illustrare un sistema di rendering scalabile utilizzando applicazioni e piattaforme Web3D open-source, consentendo l'accesso a informazioni, modelli 3D e descrizioni per arricchire l'esperienza delle opere d'arte. Il progetto si è articolato in tre fasi principali: rilievo fotogrammetrico, elaborazione digitale, sviluppo di modelli tridimensionali.

posto l'obiettivo di coniugare la tradizione storica e culturale con le potenzialità offerte dalla tecnologia contemporanea, in particolare nel campo della modellazione 3D e della realtà virtuale. Attraverso l'utilizzo di tecniche avanzate di rilievo fotogrammetrico, è stato possibile raccogliere una grande quantità di dati sulla struttura esistente della fortezza, consentendo una rappresentazione estremamente dettagliata delle sue caratteristiche architettoniche. Questo processo di acquisizione dati ha costituito la base per la successiva elaborazione digitale, che ha permesso di trasformare queste informazioni in un modello tridimensionale accurato e fedele alla realtà. Una delle peculiarità del progetto è stata la capacità di ricostruire non solo l'aspetto attuale della fortezza, ma anche di sviluppare modelli tridimensionali rappresentativi delle strutture ormai scomparse. Grazie all'integrazione di dati storici, cartografici e archeologici, i ricercatori hanno potuto ipotizzare e visualizzare le forme originarie della fortezza, offrendo così una visione completa e stratificata della sua evoluzione nel tempo. Questa ricostruzione virtuale ha un valore educativo e divulgativo straordinario, in quanto consente di restituire al pubblico un'immagine vivida e immersiva di un patrimonio altrimenti difficile da percepire nella sua interezza. Uno degli aspetti più innovativi del progetto risiede nell'uso di piattaforme Web3D open-source per la visualizzazione e l'accesso ai modelli tridimensionali. Questi strumenti permettono di esplorare la fortezza virtualmente, garantendo un'esperienza interattiva che arricchisce notevolmente la fruizione

culturale. Attraverso un'interfaccia intuitiva e facilmente accessibile, i visitatori possono navigare tra i diversi livelli della fortezza, approfondendo la conoscenza delle sue caratteristiche architettoniche e storiche mediante descrizioni dettagliate e contenuti multimediali. Inoltre, l'utilizzo di tecnologie scalabili garantisce una fruizione ottimale su una varietà di dispositivi, rendendo il progetto inclusivo e adatto a un ampio pubblico. Questo approccio multidisciplinare, che combina l'archeologia, l'architettura e l'informatica, rappresenta un esempio significativo di come la collaborazione tra enti accademici, istituzioni locali e comunità possa dare vita a iniziative di grande impatto culturale e sociale. La ricostruzione virtuale della fortezza non è solo un risultato tecnico, ma un vero e proprio strumento per promuovere il patrimonio culturale di Cervara di Roma, rafforzando il legame tra la comunità locale e la propria storia. In questo contesto, il progetto non si limita a valorizzare il sito storico, ma si pone anche come catalizzatore per lo sviluppo turistico e culturale della zona. Il Comune di Cervara, attraverso questa collaborazione con il DigiLab Sapienza, ha dimostrato una chiara volontà di investire nella salvaguardia del proprio patrimonio culturale e di renderlo accessibile a un pubblico sempre più vasto. La fortezza medievale, una volta un simbolo di difesa e protezione, diventa ora un emblema di innovazione e apertura, grazie alla sua nuova vita digitale. Il progetto si distingue anche per la scelta di materiali digitali e metodologie progettuali improntate alla sostenibilità, in linea con le attuali esigenze di gestione responsabile delle risorse.

New_TIMEs

Partner

CoopCulture, Museo Nazionale Etrusco di Villa
Giulia

Quota DigiLab

59.092,77 €

Il progetto New_TIMEs, sviluppato dal DigiLab della Sapienza Università di Roma, rappresenta un'iniziativa all'avanguardia nel panorama delle scienze umane digitali. New_TIMEs si propone di esplorare l'intersezione tra tecnologie emergenti e discipline umanistiche, con l'obiettivo di innovare le metodologie di analisi, conservazione e valorizzazione del patrimonio culturale. Il progetto si concentra sull'integrazione di strumenti digitali avanzati, come l'intelligenza artificiale, la realtà aumentata e la realtà virtuale, per creare soluzioni che facilitino l'accesso e la fruizione dei beni culturali da parte di un

Abstract

Il progetto New_TIMEs è un'iniziativa del DigiLab della Sapienza Università di Roma, attualmente in corso, che mira a esplorare e sviluppare nuove tecnologie e metodologie nel campo delle scienze umane digitali. Il progetto si concentra sull'integrazione di strumenti digitali avanzati per l'analisi, la conservazione e la valorizzazione del patrimonio culturale. Attraverso collaborazioni interdisciplinari, New_TIMEs punta a creare soluzioni innovative che facilitino l'accesso e la fruizione dei beni culturali, promuovendo al contempo la ricerca e l'educazione nel settore delle *digital humanities*.

pubblico sempre più ampio e diversificato. Un aspetto fondamentale di New_TIMES è l'approccio interdisciplinare, che coinvolge esperti provenienti da diversi settori, tra cui informatica, archeologia, storia dell'arte e comunicazione. Questa collaborazione mira a sviluppare metodologie innovative che combinano competenze tecniche e conoscenze umanistiche, creando sinergie in grado di affrontare le sfide contemporanee nella gestione e nella diffusione del patrimonio culturale. Tra le iniziative promosse nell'ambito di New_TIMES, vi sono workshop e seminari dedicati alla formazione di studenti e ricercatori

sulle tecnologie digitali applicate alle scienze umane. Attraverso New_TIMES, il DigiLab si impegna a promuovere una cultura dell'innovazione nel campo delle scienze umane, favorendo l'adozione di tecnologie digitali che possano arricchire la ricerca, la conservazione e la divulgazione del patrimonio culturale. Il progetto rappresenta un passo significativo verso la creazione di un ecosistema in cui le discipline umanistiche e le tecnologie digitali si integrano armoniosamente, offrendo nuove opportunità per la valorizzazione della nostra eredità culturale.

PRIN Visualizzare l'eredità culturale ebraica. Verso un atlante digitale e dinamico: persone, oggetti, libri e manoscritti nell' "Italia globale" (secoli XV-XX)

68

Coordinatore dell'unità di Sapienza è il Prof. Fabrizio Lelli (Dipartimento SARAS). Il progetto fa parte di un più ampio piano (cui partecipa anche l'unità della Prof.ssa Serena Di Nepi), che mira ad innovare la storia culturale e sociale ebraica nel lungo periodo, focalizzandosi sul concetto di spazialità e sulla creazione di un nuovo strumento per la ricerca storica: il primo "Atlante dinamico e digitale dell'eredità intellettuale nell'Italia globale" (ad accesso aperto). Il progetto è strutturato in due fasi: a) l'analisi - qualitativa e quantitativa - di alcuni casi di studio basati sulla ricerca archivistica e su un approccio di tipo spaziale; la raccolta sia di dati qualitativi che di insiemi di dati quantitativi standardizzati relativi alla posizione spaziale e alla circolazione di persone, manufatti e manoscritti o libri b) un piano di disseminazione che condividerà il know-how storico e la sua implementazione tecnologica all'interno della comunità scientifica, di istituzioni culturali precedentemente individuate e della società civile. Il progetto pone una forte enfasi sulla disseminazione, e considera prioritario il compito di aumentare la consapevolezza sociale attorno a temi quali l'eredità socio-culturale e l'identità ebraiche. L'unità romana è imoeganta sull'itinerario di alcune famiglie di manoscritti ebraici tardo-medievali, transitati dalla nostra Penisola all'interno di collezioni private che vennero smembrate e disseminate in altri centri culturali dell'ebraismo europeo a seguito dei provvedimenti di espulsione anti-ebraici tra la fine del XV e la metà del XVI secolo. DigiLab ha realizzato la struttura del database.

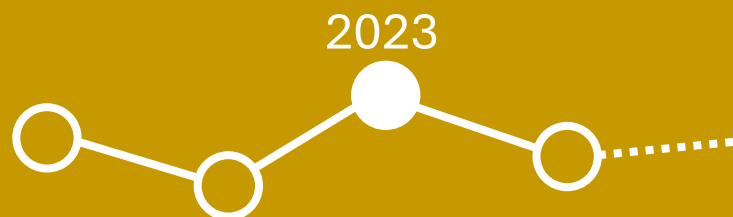
Partner

Dip. SARAS

Quota DigiLab

Supporto a titolo gratuito

Collaborazione e supporto a ricerche e progetti interni all'Ateneo



Consulenza tecnico-scientifica concernente la riproduzione di un dipinto attraverso l'uso di uno scanner planetario

Partner
Dip. SARAS

Associazione Gottifredo, Museo di Storia della
Medicina di Sapienza

Quota DigiLab

Supporto a titolo gratuito

In vista dell'allestimento della mostra "Il Corpo e l'Idea. La Testa anatomica di Filippo Balbi", presso la Certosa di Trisulti (6 agosto – 29 ottobre 2023), l'Associazione Gottifredo di Alatri ha affidato a DigiLab la riproduzione digitale di un dipinto, custodito presso il Museo di Storia della Medicina di Sapienza. Il dipinto è stato a tal fine trasportato eccezionalmente presso la sede del Centro dal curatore del Museo, Alessandro Aruta. La digitalizzazione è avvenuta attraverso test e un totale di 7 pose: totale del dipinto, metà superiore e metà inferiore, 4 quadranti.

Partner
Dip. SARAS

Quota DigiLab

Supporto a titolo gratuito

Digitalizzazione del Bollettino del Ministero dell'Istruzione contenente i decreti attuativi delle leggi antiebraiche

70

Digitalizzazione dei decreti attuativi delle leggi antiebraiche edite nel Bollettino del Ministero della Pubblica Istruzione. L'esito della prima parte del lavoro è stato ufficialmente presentato durante il convegno L'Università di Roma e le leggi razziali del 1938 Sapienza per il Giorno della Memoria, organizzato da Umberto Gentiloni, che si è tenuto il 26 gennaio 2023, nella Sala degli Organi Collegiali alla presenza della Magnifica Retttrice e del Presidente del Museo della Shoah, Mario Venezia.

In cerca d'autore (1960-63). Il ruolo delle coproduzioni italo-francesi nell'industria cinematografica italiana attraverso le fonti d'archivio: un database pilota.

Si tratta di un progetto molto articolato, ideato da Valerio Coladonato, docente di Storia del cinema del Dipartimento SARAS, che mira a valorizzare non solo i canali di diffusione e ricezione delle coproduzioni italo-francesi, ma anche tutti quei dati che rappresentano la storia meno nota di queste pellicole.

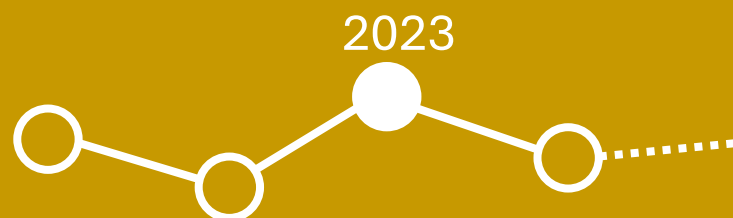
Partner
Dip. SARAS

Quota DigiLab
Supporto a titolo gratuito

Picturing a Lost Empire. An Archive for Byzantine Monumental Heritage in the Eastern Mediterranean

Il CDSAB-Centro di Documentazione di Storia dell'Arte Bizantina del Dipartimento SARAS custodisce il patrimonio fotografico relativo ai monumenti bizantini del Mediterraneo orientale, raccolto nel corso delle missioni di studio svolte dalle cattedre di Storia dell'arte medievale e di Storia dell'arte bizantina della Sapienza a partire dagli anni '60 del Novecento, in collaborazione con le Università di Padova e Urbino, con il finanziamento del CNR e del M(I)UR. Vi sono conservate oltre 35.000 immagini su vari supporti (foto a stampa in bianco e nero e a colori; diapositive a colori; negativi e provini fotografici). I settori della produzione artistica maggiormente rappresentati sono l'architettura religiosa e militare, la scultura e la pittura monumentale, con una consistente sezione dedicata alle arti sontuarie e alla miniatura, dal IV al XV secolo. I materiali sono ordinati in base alle aree geografiche esplorate: Armenia, Cipro, Egitto, Georgia, Giordania, Grecia, Israele, Siria, Tunisia, Turchia. DigiLab si è occupato della digitalizzazione di tale materiale: oltre alle fotografie si conservano numerosi documenti cartacei sull'attività di ricerca e la strumentazione fotografica utilizzata nelle missioni. Il patrimonio si è arricchito con l'acquisizione degli archivi privati di Géza de Francovich e Fernanda de' Maffei, entrambi bizantinisti della Sapienza.

Partecipazione a bandi di Ateneo



Terza Missione: IN-MUST (IN un MUST inclusivo)

Partner

Dip. Scienze della Terra

Quota DigiLab

Supporto a titolo gratuito

L'inclusività, termine entrato a pieno diritto del lessico sociale e politico italiano, è un concetto integrante nella valorizzazione delle esposizioni museali ai fini divulgativi e didattici. Compito delle istituzioni culturali è quello di adottare strategie di valorizzazione che abbiano quale principale obiettivo non tanto l'aumento del pubblico con la sua ricaduta in termini economici, bensì la realizzazione di un sistema che renda le realtà espositive più ricettive nei confronti dei mutamenti sociali.

Abstract

Il progetto IN-MUST (*In un MUST inclusivo*), sviluppato dal DigiLab della Sapienza Università di Roma, mira a fornire uno strumento open source per l'analisi complessiva della realtà culturale museale. Coinvolgendo attori e destinatari del messaggio culturale, IN-MUST offre indicatori sullo stato dell'arte museale, avvicina studenti e futuri professionisti del settore, e supporta la gestione e valorizzazione del patrimonio culturale. Il sistema facilita la progettazione e l'implementazione di soluzioni adeguate alle esigenze di un'utenza complessa e diversificata, promuovendo nuove idee per la sostenibilità del patrimonio culturale.

L'ottimizzazione delle procedure di trasferimento di conoscenza e di sensibilità critica verso il sociale e l'ambiente deve necessariamente confrontarsi con i fattori demografici, economici, urbanistici che influenzano, limitano o impediscono la piena partecipazione di tutte le classi sociali e fasce di età. Proporre un nuovo modello di luogo della cultura è fondamentale al fine di trasformare il pubblico da spettatore passivo ad attore protagonista, fornendogli la possibilità di influenzare le scelte, la selezione e, soprattutto, le modalità di interazione più consone in termini di tipologia di linguaggio, interessi, scelta dei tempi e valorizzazione delle necessità. In questo modo viene favorita la possibilità di trasformare il contatto con e tra le persone, in un legame sociale che può generare impatto positivo e duraturo verso l'esterno. Il progetto IN-MUST ha come protagonista il Museo Universitario di Scienze della Terra (MUST) con l'obiettivo di realizzare un luogo di cultura aperto come modello in cui il confronto tra diversi attori sociali permetta la co-progettazione di spazi espositivi favorendo una versione fluida della semantica narrativa dei contenuti trattati.

L'iniziativa si focalizza sulla divulgazione di tematiche legate agli obiettivi dell'Agenda 2030 in un'ala del museo, promuovendo una divulgazione più aperta ed inclusiva nell'intero percorso espositivo del MUST. IN-MUST si articola in diverse aree di analisi, tra cui:

- Accoglienza: valutazione dei servizi offerti al pubblico per introdurlo alla struttura museale.
- Branding: analisi della percezione del museo e della sua capacità di comunicare il proprio patrimonio e rilevanza culturale.
- Accessibilità: verifica delle possibilità di fruizione dei servizi da parte di persone con disabilità.
- Allestimento: valutazione delle tecnologie e della gestione dei percorsi museali proposti agli utenti.
- Relazione con il territorio: analisi della capacità del museo di interagire e coinvolgere la comunità locale.

Queste aree di analisi permettono una valutazione completa e dettagliata delle strutture museali, facilitando l'identificazione di strategie efficaci per la valorizzazione del patrimonio culturale. Un ulteriore punto di forza del progetto è la sua natura open source, che garantisce trasparenza e possibilità di personalizzazione da parte delle istituzioni culturali. Il codice e i risultati delle indagini, laddove consentito, sono rilasciati sotto licenza MIT e CC-by-SA, promuovendo la condivisione delle conoscenze e delle best practice nel settore.

RICERCHE E PROGETTI 2024

Supporto a ricerche e progetti esterni all'Ateneo



AVE! - ArcheoVerso Enhancement

Partner

CoopCulture

Quota DigiLab

29.970,00 €

Nel 2022 la Società Cooperativa Culture e il Centro interdipartimentale di Ricerca DigiLab - Sapienza Università di Roma hanno avviato il progetto ArcheoVerso, un progetto di realtà virtuale che ha fatto del metaverso l'elemento centrale della valorizzazione del capitale culturale e dell'attivazione di processi di comunità. Il rapporto tra i due enti ha assicurato in tal senso l'adozione di un fruttuoso modello di collaborazione tra istituzioni, accademiche e aziende, sperimentando

Abstract

Il progetto ArcheoVerso, avviato nel 2022 dalla collaborazione tra CoopCulture e DigiLab-Sapienza, mira a sfruttare il metaverso per la valorizzazione del patrimonio culturale e l'attivazione di processi di comunità. La partnership pubblico-privata consente di sviluppare nuove modalità di accesso a contenuti e servizi culturali, integrando tecnologie immersive e interattive. Il progetto punta alla creazione di ambienti virtuali innovativi, in cui l'utente può fruire di esperienze culturali emozionali e partecipative. La presenza di CoopCulture garantisce competenze di gestione del patrimonio, mentre DigiLab fornisce un solido contributo scientifico e tecnologico. Con il suo spin-off AVE! (ArcheoVerso Enhanced), il progetto mira a sviluppare piazze virtuali interattive, luoghi di incontro e socializzazione tra utenti, integrando servizi 3D unici e immersivi. L'obiettivo finale è scalare e replicare il modello a livello nazionale, generando un impatto economico e culturale significativo.

una partnership pubblico-privato in grado di concentrarsi sull'adozione di nuove modalità di accesso ai contenuti e servizi culturali, utilizzando soluzioni tecnologiche innovative. ArcheoVerso vede a oggi uno sviluppo avanzato di metodologie e tecnologie nell'ambito della ricerca sociale, della costruzione di ambienti virtuali destinati alla fruizione culturale e della ricerca in ambito di rapporti fruitore-contesto in base a esperienza ed emozione. La presenza di una cooperativa di rilievo operante nel settore culturale conferisce un potenziale al progetto in termini di know how aziendale declinato nella gestione e valorizzazione del patrimonio culturale italiano, mentre la presenza di un ente di ricerca fornisce una solidità tecnica e scientifica al progetto mediante l'esperienza nel campo della ricerca sulle tecnologie applicate al settore culturale. Tuttavia, la dinamicità e la costante evoluzione della ricerca in ambito sociale e informatico richiede un approccio attento, flessibile e proattivo: emerge pertanto la necessità di implementare diverse funzioni atte a favorire il potenziamento della sua portata e dimensione. Da questa esigenza, nasce lo spin-off progettuale qui proposto con AVE! - ArcheoVerso Enhanced. Il fattore di scala,

presupposto della replicabilità del progetto e del suo evolversi in prodotto culturale di fruizione e strumento di erogazione servizi con impatto economico, rende necessario lo sviluppo e l'implementazione di un intero comparto di interazioni all'interno degli ambienti virtuali, in grado di soddisfare gli aspetti chiave della vita digitale e della socializzazione tra utenti all'interno dei nuovi spazi di dialogo e narrazione. Il metaverso, infatti, può essere visto come un'estensione evoluta delle comunità online nel quale gli utenti possono esplorare mondi virtuali condivisi, partecipare a eventi dal vivo, creare e condividere contenuti in tempo reale e persino costruire mondi virtuali completamente nuovi insieme ad altri utenti. L'evoluzione spaziale del concetto digitale è rappresentata da una piazza virtuale, nella quale i fruitori possono ritrovarsi e godere di aspetti di socializzazione tra persone, dell'offerta culturale messa a disposizione dalle entità partecipanti, dei servizi in ambiente 3D al momento non esistenti e dunque di un assoluto carattere innovativo nel loro essere presenti in un ambiente realmente immersivo e coinvolgente.

Consulenza scientifica per la società DM Cultura

Partner

DM Cultura

Quota DigiLab

56.637,00 €

DigiLab ha avviato per uno dei suoi partner storici, la società DM Cultura, una consulenza scientifica per le attività di narrazione di itinerari, di produzione di contenuti culturali, di digitalizzazione e modellazione tridimensionale, nonché attività di progettazione e management di soluzioni innovative nella valorizzazione dei Beni Culturali con tecnologie digitali e con valutazioni d'impatto.

Partner

Fondazione Tancredi di Barolo di Torino

Quota DigiLab

Consulenza a titolo gratuito

Creazione del “Bibliographic Database of Interactive Books”

78

Su iniziativa di Giovanni Francesco Crupi e con la consulenza tecnica di Lanfranco Fabriani, DigiLab si è occupato della creazione di un database bibliografico specificamente dedicato ai libri interattivi (*Bibliographic Database of Interactive Books*), costituito dalle notizie bibliografiche relative ai libri, manoscritti e a stampa, antichi e moderni, e alle stampe che presentino dispositivi cartotecnici interattivi. Il progetto si basa su una convenzione tra il Centro e la Fondazione Tancredi di Barolo di Torino, con cui DigiLab ha nel passato collaborato per un progetto editoriale ed espositivo.

Foro di Traiano

Partner

Sovrintendenza Capitolina

Quota DigiLab

32.700,00 €

La Sovrintendenza Capitolina ha affidato a DigiLab il compito di realizzare acquisizioni digitali di alcuni frammenti architettonici pertinenti al complesso archeologico del Foro di Traiano e la creazione di una piattaforma di catalogazione degli elementi digitalizzati. Nel 2024 si è concluso tale incarico con l'acquisizione di 112 rilievi digitali tridimensionali e di altrettanti reperti architettonici e scultorei, nonché il rilievo mediante laser scanner.



Grand Tour AFAM

Partner

Dip. Informatica, RUFA

Quota DigiLab

110.745,00 €

Il progetto Grand Tour AFAM (GTA) è un'iniziativa ambiziosa promossa dalla Rome University of Fine Arts (RUFA) in collaborazione con il DigiLab della Sapienza Università di Roma, con l'obiettivo di internazionalizzare e valorizzare il sistema delle Accademie di Belle Arti e dei Conservatori italiani (AFAM). Questo progetto nasce all'interno del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) e si propone di promuovere la cultura e l'arte italiana a livello globale, sfruttando le potenzialità delle tecnologie digitali e delle collaborazioni internazionali. Grazie alla sua struttura articolata, il progetto non solo celebra l'eccellenza del sistema educativo italiano, ma lo porta anche a dialogare e confrontarsi con il mondo attraverso attività artistiche, culturali, formative e innovative. Il progetto GTA si sviluppa attraverso due fasi principali, pensate per attivare un processo continuo di

Abstract

Il progetto "Grand Tour AFAM" (GTA) è un'iniziativa promossa dalla Rome University of Fine Arts (RUFA) in collaborazione con il DigiLab della Sapienza Università di Roma, finalizzata a valorizzare e internazionalizzare le istituzioni AFAM italiane. Attraverso una serie di attività culturali, artistiche e formative, il progetto mira a promuovere la cultura italiana nel mondo, coinvolgendo studenti, docenti e ricercatori in un percorso di scambio e crescita reciproca. La durata complessiva del progetto è di 24 mesi, suddivisi in due fasi principali: "Creating in Italy" e "Networking". La prima fase si concentra sulla creazione e produzione di contenuti in Italia, mentre la seconda fase prevede la diffusione e il networking internazionale. Il progetto coinvolge 14 istituzioni AFAM, 1 università pubblica e 1 centro di ricerca pubblico, con il supporto di 23 organizzazioni straniere, tra cui il Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale (MAECI), il Gruppo Giovani di Confindustria e il Museo Fellini. L'obiettivo è promuovere la conoscenza del patrimonio culturale italiano e favorire la collaborazione tra le istituzioni AFAM e gli enti pubblici di ricerca, stimolando l'internazionalizzazione e la valorizzazione della cultura italiana.

produzione e scambio culturale. La prima fase, denominata "Creating in Italy", ha l'obiettivo di promuovere la creazione di contenuti e attività artistiche sul territorio italiano. In questa fase, gli studenti, i docenti e i ricercatori delle istituzioni coinvolte sono chiamati a partecipare a masterclass, workshop, mostre, spettacoli ed eventi culturali, mettendo in evidenza le produzioni artistiche Made in Italy. Attraverso queste attività, le istituzioni AFAM italiane possono non solo presentare la propria offerta formativa, ma anche interagire con il pubblico internazionale, offrendo un'ampia vetrina per il talento creativo degli studenti e dei docenti. Un elemento distintivo di questa fase è l'intensa collaborazione con il DigiLab della Sapienza, che, grazie alle sue competenze in ambito digitale, fornisce supporto tecnologico per la creazione di contenuti multimediali e per l'implementazione di esperienze digitali immersive. Le competenze del DigiLab permettono di arricchire le attività artistiche con tecnologie all'avanguardia come la realtà aumentata (AR) e la realtà virtuale (VR), contribuendo alla realizzazione di esperienze digitali e piattaforme di fruizione online attraverso piattaforme metaversali e di gamification. La seconda fase del progetto, "Networking", si concentra sulla diffusione internazionale dei contenuti creati in Italia. In questa fase, l'obiettivo è espandere la portata del progetto attraverso eventi, conferenze e roadshow che coinvolgono istituzioni, organizzazioni e enti culturali esteri. Questi eventi offrono l'opportunità di presentare le istituzioni AFAM e le loro produzioni artistiche in diverse città del mondo, creando reti di collaborazione con università, centri di ricerca, musei e gallerie internazionali. Il progetto si propone di rafforzare la visibilità del sistema educativo italiano nel settore delle arti e della cultura, in particolare in relazione a paesi con un forte legame culturale con l'Italia. Un aspetto particolarmente rilevante della fase di networking è il coinvolgimento

delle istituzioni italiane all'estero, come gli Istituti Italiani di Cultura e le Ambasciate, che supportano l'organizzazione di eventi e la promozione della cultura italiana in contesti internazionali. L'intento è quello di creare una rete dinamica di connessioni, favorendo la mobilità internazionale degli studenti e la collaborazione tra le istituzioni culturali, educative e artistiche di diversi paesi. Il progetto ha raggiunto collaborazioni con 23 partner stranieri e ha attivato una serie di attività in sette regioni italiane e in undici città, con un focus su almeno 13 paesi stranieri. L'idea alla base del progetto GTA è quella di integrare le tradizioni artistiche italiane con la spinta innovativa delle tecnologie digitali, creando un modello di diffusione e valorizzazione culturale che va oltre le tradizionali forme di scambio. Il DigiLab della Sapienza, con la sua expertise nelle tecnologie digitali e nelle applicazioni interattive, è parte integrante di questa visione, fornendo le competenze necessarie per sviluppare soluzioni innovative che possano estendere l'impatto del progetto anche attraverso canali online e piattaforme digitali. Le tecnologie emergenti, come la realtà virtuale, la realtà aumentata e le esperienze immersive, sono strumenti essenziali per rendere la cultura italiana e l'arte accessibili a un pubblico internazionale sempre più vasto, anche a distanza, creando così una nuova modalità di fruizione della cultura. Il progetto ha anche un forte impatto formativo, offrendo agli studenti delle istituzioni AFAM l'opportunità di sperimentare in prima persona attività artistiche internazionali e di collaborare con esperti e professionisti del settore. Inoltre, attraverso il networking con le istituzioni straniere e la creazione di esperienze culturali condivise, gli studenti possono entrare in contatto con nuovi stili, tecniche e approcci che arricchiscono la loro formazione, preparandoli a un contesto lavorativo sempre più globalizzato e digitalizzato.

La macchina del Tempio

Partner

Museo Civico di Alatri, Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia, Parco Naturalistico Archeologico di Vulci

Quota DigiLab

15.000,00 €

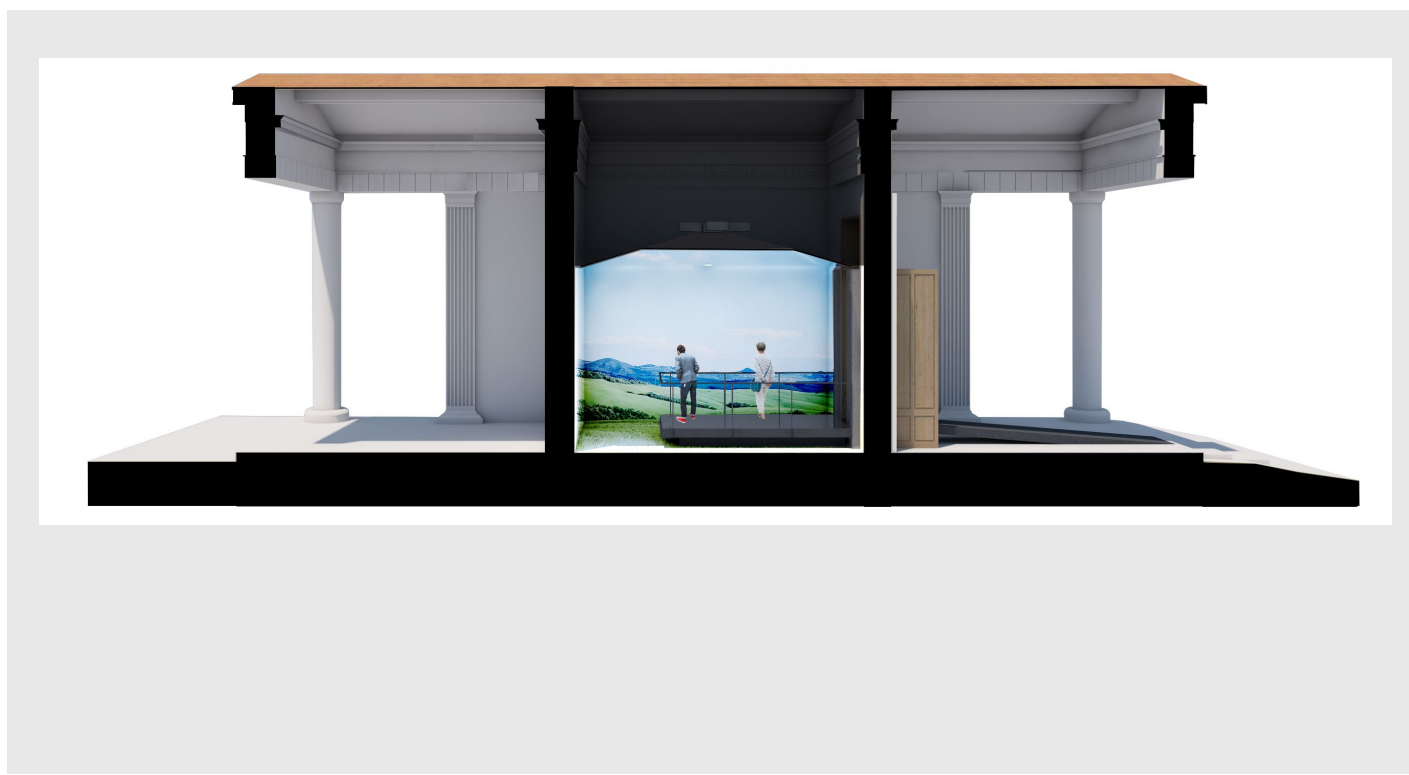
Il progetto mira a realizzare una rete trasversale sul territorio regionale, creando un asse di valorizzazione del patrimonio etrusco e italico dal sud (Museo Civico di Alatri) al nord (Parco Naturalistico Archeologico di Vulci) del Lazio, passando per Roma (Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia). Il target del progetto è rappresentato dai turisti (italiani e stranieri) e da tutti i potenziali visitatori del Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia, di Alatri e di Vulci. L'obiettivo è aggiungere un contributo altamente innovativo all'offerta culturale turistica e formativa, e permettere al contempo una maggiore fruibilità di strutture del Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia poco valorizzate: il cortile rinascimentale e la ricostruzione del Tempio di Alatri realizzata nel

Abstract

Il progetto mira a creare una rete regionale per valorizzare il patrimonio etrusco e italico del Lazio, collegando il Museo Civico di Alatri, il Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia e il Parco Naturalistico Archeologico di Vulci. L'obiettivo è potenziare l'offerta culturale e turistica tramite soluzioni ICT innovative e sostenibili, tra cui un'App integrata, realtà virtuale (VR) e ambienti immersivi. A Villa Giulia, il cortile cinquecentesco e il Tempio di Alatri saranno trasformati in spazi immersivi e multimediali. Il Museo di Alatri e il Parco di Vulci offriranno filmati e ricostruzioni virtuali accessibili tramite l'App. L'iniziativa mira a migliorare la fruibilità e la narrazione storico-culturale dei siti coinvolti.

1889-91, uno dei primi esempi di archeologia sperimentale e open air museum in Italia e al mondo. La proposta prevede la realizzazione di un sistema ICT di supporto alla fruizione e alla valorizzazione del patrimonio culturale, attraverso l'utilizzo di soluzioni tecnologiche d'avanguardia sostenibili e attente all'ambiente. In particolare, il progetto sarà incentrato sulla creazione di un'App integrata, di sistemi di Virtual Reality (VR) e la creazione di un ambiente completamente immersivo. A Villa Giulia sono state previste installazioni nel cortile cinquecentesco della Villa e nella ricostruzione del Tempio di Alatri. Il tempio ospita un percorso multimediale, immersivo, multisensoriale ed emozionale, inteso sia come integrazione del racconto storico già offerto dal Museo sia come rafforzamento del legame con i territori del

Lazio da cui provengono i materiali delle collezioni, con particolare riguardo per i siti archeologici di Vulci e Alatri. Il cortile diviene una quinta scenica, con pareti animate da videoproiezioni che offrano contenuti storici altamente (ri)evocativi legati alle collezioni del Museo e al territorio di cui sono espressione. Nel Museo Civico di Alatri sono fruibili filmati e ricostruzioni virtuali, anche mediante i supporti multimediali già presenti, e interazioni che andranno a confluire nell'App di progetto. Il Parco Archeologico di Vulci usufruisce dello sviluppo di contenuti, veicolati attraverso l'App di progetto, incentrati sulla ricostruzione della domus del Criptoportico e della tomba François.



PRIN MetrICa (Metrical Inscriptions of Campania)

Partner

Università della Campania Vanvitelli, Università di Foggia

Quota DigiLab

24.590,00 €

DigiLab ha supportato lo sviluppo della piattaforma informativa prevista dal progetto “MetrICa” (“Metrical Inscriptions of Campania”), in collaborazione con l’Università della Campania Vanvitelli e l’Università di Foggia, nell’ambito del quale si occupa delle azioni di sviluppo tecnologico e di narrazione del repertorio epigrafico campano.

84

Partner

Museo diocesano di Alatri

Quota DigiLab

5.584,00 €

Museo diocesano di Alatri

Il Museo diocesano di Alatri ha chiesto a DigiLab una consulenza tecnico-scientifica concernente la progettazione museografica di una delle sue sale, con particolare attenzione ai temi dell'accessibilità, dell'inclusione e dell'incentivazione alla partecipazione. L'intervento prevede di veicolare, attraverso un'infrastruttura digitale, narrazioni legate all'ambito biblico e brani di spiegazione delle opere per un pubblico non udente, aumentando così l'accessibilità e la fruizione del patrimonio museale.

NeuroUX5.0

Partner

Dip. Informatica, Rome Technopole

Quota DigiLab

Supporto a titolo gratuito

Il progetto NeuroUX5.0 mira a rivoluzionare il design delle interfacce uomo-macchina (HMI) nell'ambito dell'Industria 5.0, promuovendo un approccio neuroergonomico basato sul concetto di adattività e inclusione. Sebbene i progressi tecnologici abbiano portato a un'evoluzione delle interfacce industriali, molte di esse risultano ancora obsolete e poco efficienti, soprattutto in termini di usabilità, ergonomia cognitiva e accessibilità. Il nuovo Regolamento Macchine (UE) 2023/1230, applicabile dal 2027, impone che le interfacce uomo-macchina siano progettate per adattarsi alle caratteristiche prevedibili degli operatori (età, genere, livelli di esperienza e disabilità). NeuroUX5.0 risponde a questa esigenza proponendo un modello di

Abstract

Il progetto NeuroUX5.0 punta a sviluppare un modello neuroergonomico di design adattativo ed inclusivo per le interfacce uomo-macchina (HMI) nell'Industria 5.0. Basato sui principi del *neurodesign*, il modello utilizza strumenti neuroscientifici (EEG, *eye-tracking*, IRT) per analizzare gli stati cognitivi ed emotivi degli operatori durante l'interazione. L'obiettivo è creare interfacce personalizzate, sicure ed efficienti, in grado di adattarsi alle caratteristiche degli utenti (età, disabilità, livelli di expertise) e ai robot collaborativi. La metodologia prevede l'integrazione di feedback multisensoriali e l'applicazione dell'*Universal Design*. I risultati attesi includono una maggiore sicurezza operativa, una riduzione degli errori umani e il miglioramento complessivo della User Experience (UX) nelle filiere produttive.

design centrato sull'utente, finalizzato alla riduzione degli errori umani e al miglioramento delle performance operative.

Il cuore del progetto è il *neuromethod design*, un approccio che considera non solo il feedback consapevole degli utenti, ma anche i processi inconsci che influenzano l'interazione uomo-macchina. Per ottenere dati sui meccanismi cognitivi ed emotivi degli operatori, il progetto sfrutta strumenti neuroscientifici come l'elettroencefalogramma (EEG), l'*eye-tracking* e l'*Implicit Response Testing* (IRT). Questi strumenti consentono di misurare in tempo reale il carico cognitivo, lo stato di attenzione, il livello di stress e la risposta emotiva degli utenti durante l'interazione con l'interfaccia. In tal modo, diventa possibile creare interfacce "adattative", ossia in grado di modificarsi in base al comportamento e al profilo specifico dell'utente.

Il modello di NeuroUX5.0 si sviluppa attraverso tre obiettivi specifici. Il primo è l'identificazione delle caratteristiche estetico-funzionali dell'interfaccia che favoriscono la sicurezza e l'efficienza dell'interazione. Questa fase include l'analisi delle esigenze di diversi gruppi di utenti (donne/uomini, giovani/anziani, utenti con disabilità cognitive o fisiche) attraverso focus group, interviste e *task analysis*. Il secondo obiettivo è il design e il testing di interfacce che integrino feedback multisensoriali (visivi, uditivi e tattili), sfruttando le tecnologie di realtà estesa (XR). Tali interfacce consentiranno un'esperienza immersiva e adattativa, garantendo una maggiore inclusività. Il terzo obiettivo riguarda lo sviluppo di un modello neurofisiologico e

comportamentale "NeuroUX5.0" che consenta di personalizzare l'interfaccia sulla base delle specifiche esigenze e preferenze dell'operatore, migliorando l'usabilità e riducendo il rischio di errore umano.

La metodologia prevede anche l'applicazione dei principi di Universal Design, con l'obiettivo di creare interfacce accessibili e utilizzabili da tutti gli operatori, indipendentemente dal loro profilo. In particolare, l'adattamento dell'interfaccia è pensato per rispondere alle esigenze di persone con disabilità cognitive (es. ADHD) o disabilità fisiche (es. persone su sedia a rotelle), con la possibilità di personalizzare la visualizzazione e i comandi dell'HMI. L'inclusione di una tecnologia multisensoriale immersiva (come feedback aptici e vibrotattili) contribuirà a un'esperienza utente più coinvolgente e intuitiva.

Il progetto NeuroUX5.0 ha il potenziale di trasformare radicalmente il design delle interfacce uomo-macchina, migliorando la sicurezza, l'efficienza e l'inclusività nei contesti industriali. L'applicazione di strumenti neuroscientifici consente di creare HMI adattative, personalizzate e basate su dati oggettivi, andando oltre le percezioni soggettive degli utenti. I risultati attesi includono una maggiore precisione nelle operazioni, una riduzione degli errori operativi e un significativo miglioramento della sicurezza. Il modello NeuroUX5.0, inoltre, rappresenta un riferimento innovativo nel contesto del nuovo Regolamento Macchine (UE) 2023/1230, anticipando le future norme in tema di sicurezza e adattività delle interfacce industriali.

Oltre La Pietra

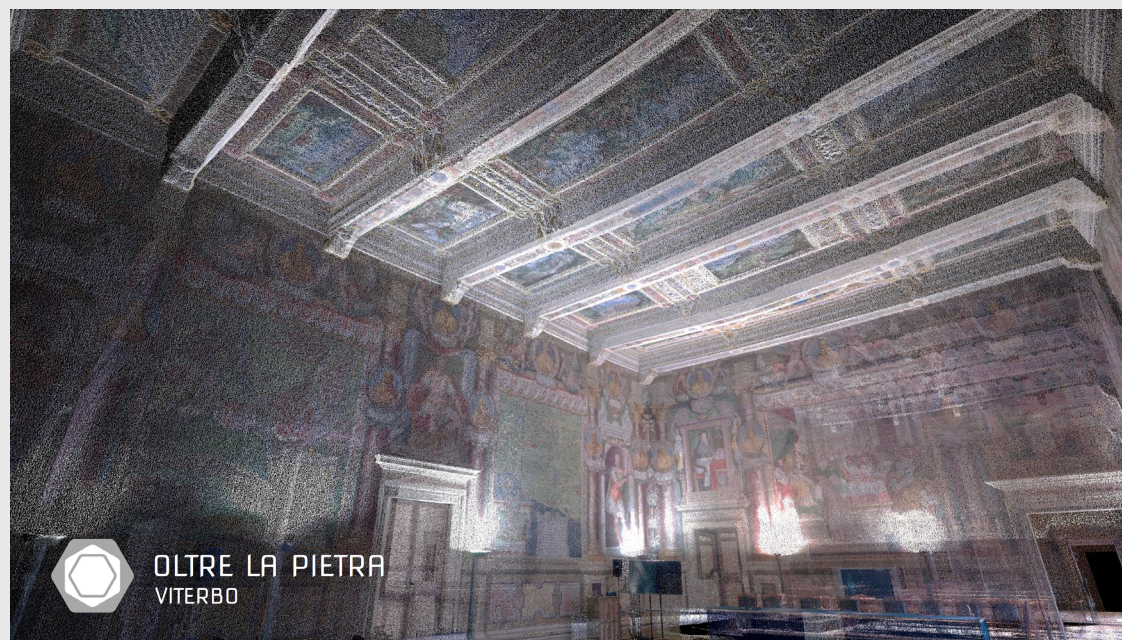
Partner

Archeoares sns, Comune di Viterbo

Quota DigiLab

Supporto a titolo gratuito

Archeoares e DigiLab hanno avviato una campagna di rilevamento di alcuni siti monumentali del territorio comunale di Viterbo. Si tratta di alcune tra le più importanti espressioni artistiche e architettoniche cittadine e del suburbio. L'attività di digitalizzazione ha permesso nuove possibilità di studio e analisi, costituendo al contempo un formidabile strumento per fruire - come mai prima d'ora - delle incredibili particolarità architettoniche e artistiche dei monumenti viterbesi: mediante processi di esplorazione digitale, VR e AR, è infatti possibile comprendere quanto affascinante e, al contempo, fragile sia l'eredità culturale ricevuta in lascito dal passato. Compito di DigiLab è stato offrire competenze e metodologie utili a garantire una corretta valorizzazione tramite varie tecnologie, favorendo e incentivando processi di attivazione culturale ed economica, in un partenariato pubblico-privato, che trova in questo progetto la sua migliore espressione.



Open City Roma App

DigiLab, in collaborazione con Dipartimento DIAP e l'associazione Open City Roma, nell'ambito dell'Avviso pubblico "TOCC-Transizione digitale Organizzazioni Culturali e Creative", promosso dal Ministero della Cultura, sta realizzando una web app di 2 realtà aumentata (AR) per esplorare architetture ed edifici di Roma e del Lazio. La consulenza riguarda in particolare l'analisi dei requisiti e la raccolta dei dati, lo sviluppo della web app, la cura del sistema di posizionamento e l'integrazione di contenuti AR.

Partner

Dip. DIAP, Open City Roma

Quota DigiLab

8.196,70 €

Partner

Università di Cassino

Quota DigiLab

Supporto a titolo gratuito

PRIN MeMory of Montecassino - Virtual and Accessible Museum (MeMo - ViAM)

Nell'ambito della costruzione di un museo accessibile, DigiLab realizzerà tre ambienti virtuali interattivi, in ambiente WebGL ottimizzato per utilizzo desktop, con la ricostruzione dettagliata del pulpito e del leggio della chiesa dell'abbazia di Montecassino. All'interno di tali ambienti verrà collocato, per una fruizione virtuale, un exultet digitalizzato, che potrà essere così consultato.

88

PRIN SeMaTA – Semantic Mapping Through Archives for the safeguard, valorization, dissemination and transmission of Cultural Heritage in Libya

Si tratta di un progetto pilota di digitalizzazione di documenti inediti provenienti da missioni archeologiche italiane (come la Missione Djebel Gharbi, a opera della prof.ssa B. E. Barich) e da pubblicazioni storiche al fine di creare una biblioteca digitale open-source dedicata al patrimonio culturale libico. Questo archivio digitale aiuta a ricostruire eventi storici e l'identità di un paese politicamente instabile, oltre a mappare e catalogare l'immenso patrimonio archeologico e storico conservato in archivi difficilmente accessibili. DigiLab è stato incaricato di realizzare la piattaforma informativa in collaborazione con il gruppo di lavoro coordinato da Giulio Lucarini, ricercatore del CNR ISPC.

Partner

CNR ISPC, Università di Urbino

Quota DigiLab

Supporto a titolo gratuito

Progetto Trevignano Romano – Tomba Annesi Piacentini

Partner

Museo Civico Etrusco Romano “Gregorio
Bianchini”

Quota DigiLab

Supporto a titolo gratuito



Il progetto mira a restituire alla pubblica fruizione, mediante l'utilizzo di nuove tecnologie, un bene identitario. La Tomba Annesi Piacentini è infatti uno dei simboli del comune di Trevignano Romano, attualmente non visitabile né agilmente accessibile. Tutti i reperti provenienti dalla tomba sono preservati all'interno del Museo Civico Etrusco Romano “Gregorio Bianchini”. Per ricongiungere tali materiali al contesto di provenienza ed offrire una visione d'insieme, durante la quale il visitatore possa essere messo in grado di comprendere la connessione tra reperti e la loro funzione originaria, e tra essi e il luogo di deposizione e rinvenimento, verrà realizzata un'esperienza immersiva in grado di coinvolgere fattivamente il fruitore – con particolare attenzione ai portatori di disabilità – e più in generale, di restituire alla comunità locale un importante elemento identitario del proprio patrimonio.

S.P.E.S. (Studio sull’Impatto Sociale ed Economico dei Percorsi Educativi e Formativi)

Partner

Museo MAXXI

Quota DigiLab

Progetto di ricerca interno

Negli ultimi anni, l'educazione museale ha assunto un ruolo centrale nelle politiche dei musei italiani, diventando una priorità per le istituzioni impegnate nella valorizzazione culturale. Le attività educative sono state adattate alle specificità di ciascun museo, con l'obiettivo di promuovere la conoscenza del patrimonio culturale e sviluppare competenze trasversali, note come *soft skills*. Queste competenze includono capacità comunicative, pensiero critico, *problem-solving*, fondamentali per la crescita personale e professionale degli individui.

Abstract

L'educazione museale è oggi una priorità per i musei italiani, con attività specifiche volte a valorizzare il patrimonio culturale e sviluppare competenze trasversali. Queste iniziative si allineano agli obiettivi di sviluppo sostenibile dell'Agenda 2030, promuovendo cambiamenti a lungo termine negli individui e nella società. Il programma S.P.E.S., avviato dal DigiLab, mira a valutare gli impatti sociali ed economici delle attività educative nei musei. Utilizzando la Teoria del Cambiamento, il programma sviluppa catene di valore legate agli impatti individuali, sociali ed economici, monitorando i partecipanti per tre anni dopo gli interventi educativi. Questo approccio consente di perfezionare le attività esistenti e progettare nuove iniziative basate sulla sostenibilità. La prima sperimentazione si concentra sui Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento (PCTO).

L'allineamento delle iniziative educative museali con i tre pilastri dello sviluppo sostenibile – economico, sociale e ambientale – e con gli obiettivi dell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite ha rafforzato l'impegno dei musei nel contribuire a una società più equa e consapevole. Questo approccio integrato mira a generare cambiamenti positivi a lungo termine negli individui e, più in generale, nella comunità, promuovendo una partecipazione attiva e responsabile alla vita culturale e sociale.

In questo contesto, il programma S.P.E.S. (*Studio sull'Impatto Sociale ed Economico dei Percorsi Educativi e Formativi*), avviato da DigiLab, si propone di valutare gli impatti sociali ed economici a lungo termine delle attività educative nei musei attraverso diversi progetti. DigiLab è un centro interdipartimentale di ricerca e servizi nell'area dei beni culturali, attivo dal 2012, che promuove l'innovazione e la ricerca interdisciplinare nel settore culturale.

Il programma S.P.E.S. utilizza la metodologia della Teoria del Cambiamento, un approccio che consente di delineare le catene di valore focalizzate sugli impatti individuali, sociali ed economici derivanti dalle attività educative. Questo metodo prevede l'identificazione degli obiettivi a lungo termine e la pianificazione delle azioni necessarie per raggiungerli, monitorando e valutando i risultati ottenuti. Il programma prevede il monitoraggio dei partecipanti per tre anni successivi all'intervento educativo, analizzando i cambiamenti per perfezionare le attività esistenti e creare nuove iniziative basate sui principi dello sviluppo sostenibile.

La prima sperimentazione di questa ricerca si concentra sulle azioni dei Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento (PCTO), precedentemente noti come Alternanza Scuola-Lavoro. Questi percorsi mirano a integrare l'istruzione scolastica con esperienze in contesti lavorativi e culturali, favorendo lo sviluppo di competenze utili per l'orientamento professionale e personale degli studenti.

L'importanza di valutare l'impatto sociale ed economico delle attività educative nei musei è evidenziata anche da altre iniziative a livello nazionale.

Queste esperienze sottolineano l'importanza di una gestione museale orientata alla sostenibilità economica e sociale, in cui l'efficienza nell'utilizzo delle risorse e l'ampliamento dell'accessibilità culturale sono strettamente interconnessi. I musei, infatti, non sono solo custodi di patrimoni artistici e storici, ma svolgono anche un ruolo attivo nella promozione della diversità, dell'inclusione e della coesione sociale.

Inoltre, l'adozione di tecnologie digitali e l'offerta di esperienze interattive rappresentano strumenti efficaci per ampliare l'accesso alla cultura e favorire l'apprendimento, soprattutto in un'epoca in cui la digitalizzazione pervade molti aspetti della vita quotidiana. L'integrazione di strumenti digitali nelle attività educative museali può contribuire a coinvolgere nuovi pubblici e a rendere i contenuti culturali più fruibili e accattivanti. L'educazione museale in Italia sta evolvendo verso un modello che integra la valorizzazione del patrimonio culturale con lo sviluppo di competenze trasversali, in linea con gli obiettivi di sviluppo sostenibile dell'Agenda 2030. Programmi come S.P.E.S. e altre iniziative simili evidenziano l'importanza di valutare e monitorare l'impatto sociale ed economico delle attività educative nei musei, al fine di perfezionare le strategie esistenti e progettare nuove iniziative che rispondano alle esigenze della società contemporanea. Questo approccio integrato e sostenibile contribuisce a rafforzare il ruolo dei musei come agenti di cambiamento sociale, promuovendo una partecipazione attiva e consapevole alla vita culturale e favorendo lo sviluppo di una società più inclusiva e resiliente.

Scansione dei frammenti pittorici della Domus Aurea

Nel quadro dell'accordo quadro tra Agenzia Nazionale per le Nuove Tecnologie, l'Energia e lo Sviluppo Economico Sostenibile (ENEA) e Sapienza Università di Roma, che prevede attività congiunte di ricerca e di formazione nell'ambito di competenze di eccellenza comuni alle due Istituzioni, è stata avviata una collaborazione con il Centro di ricerca DigiLab per l'attività di acquisizione digitale di 22 frammenti pittorici, con dimensioni massime 15x 15 cm, provenienti dalla Domus Aurea.

Partner

DTC Lazio

Quota DigiLab

8.196,70 €

Il DigiLab ha ricevuto l'incarico professionale per attività di comunicazione scientifica a supporto della diffusione e al trasferimento dei risultati dei progetti regionali di cofinanziamento e award del Centro di Eccellenza del Distretto Tecnologico Beni e Attività Culturali della Regione Lazio (CdE DTC Lazio). Nell'ambito dell'incarico affidato il Centro di Ricerca DigiLab ha intrapreso azioni mirate al raggiungimento degli obiettivi prefissati, attraverso passaggi a volte propedeutici tra loro, nel rispetto di quanto concordato in sede contrattuale e in ottica strategica di supporto e proattività.

Alcune delle azioni previste dall'accordo:

- Acquisizione dati, analisi del pubblico di riferimento e segmentazione;

Partner

ENEA

Quota DigiLab

Supporto a titolo gratuito

Supporto attività di comunicazione DTC Lazio

- Creazione di un piano editoriale integrato;
- Creazione di contenuti per i canali di comunicazione;
- Supporto alla diffusione ed il trasferimento dei risultati Lazio Award Tesi di Laurea/PhD;
- Supporto alle attività di comunicazione per la partecipazione a eventi e fiere;
- Supporto alla comunicazione per l'organizzazione e la partecipazione a convegni.

Collaborazione e supporto a ricerche e progetti interni all'Ateneo



DATA.TAB

Per il progetto coordinato dalla Dott.ssa Gabriella Spada, DigiLab ha sviluppato il portale informativo comprendente un database incentrato su una specifica categoria di contratti in cuneiforme redatti durante il periodo paleobabilonese (2002–1595 a.C.), comunemente indicati come “Prestiti del tempio”, con relativa mappatura e visualizzazione della distribuzione geografica.

Partner

Dip. ISO

Quota DigiLab

Consulenza a titolo gratuito

Partner

Dip. Scienze dell'Antichità

Quota DigiLab

Supporto a titolo gratuito

Digitalizzazione del materiale fotografico della missione della Sapienza a Ebla

La missione archeologica a Ebla (Siria), fondata e diretta per decenni dal Prof. Paolo Matthiae, e poi dalla Prof.ssa Frances Pinnock, è notoriamente una delle missioni storiche della Sapienza, che tanto lustro ha dato – e tuttora dà – all'Ateneo. Su richiesta dell'attuale direttore della missione, Prof. Davide Nadali (Dip. di

Scienze dell'Antichità), DigiLab si sta occupando della digitalizzazione del materiale fotografico, anche su diapositiva, a iniziare dai negativi della campagna del 1978. Il risultato di tale sistematico lavoro favorirà la creazione di un database appositamente creato.

94

Digitalizzazione dell'archivio fotografico relativo agli scavi di Luigi M. Ugolini in Albania

Il laboratorio di Digitalizzazione e metadattazione del Centro si è occupato di digitalizzare il fondo fotografico, acquisito da Julian Bogdani, relativo agli scavi condotti in Albania, negli anni Venti del Novecento, dal celebre archeologo romagnolo Luigi M. Ugolini. Tale materiale digitale è stato utile anche all'allestimento di una mostra inaugurata a dicembre alla presenza dell'Ambasciatrice albanese a Roma.

Partner

Dip. SARAS

Quota DigiLab

Supporto a titolo gratuito

Jacopa da Cencelle: una storia di vita virtuale e salute femminile nel Medioevo

Su incarico di Giorgia Annoscia, docente di Archeologia cristiana e medievale, DigiLab ha realizzato un plastico della città di Cencelle in vista delle celebrazioni per i trent'anni dalla nascita dello storico scavo, che gode di un finanziamento Grandi Scavi Sapienza, nell'ambito di una mostra in collaborazione con il Dipartimento di Medicina.

Partner

Dip. SARAS

Quota DigiLab

Consulenza a titolo gratuito

Partner

Dip. Lettere e culture moderne

Quota DigiLab

Supporto a titolo gratuito

Libri e lettori a Firenze dal XIII al XV secolo: La biblioteca di Santa Croce

Revisione del back end e programmazione del front end del database “Libri e lettori a Firenze dal XIII al XV secolo: La biblioteca di Santa Croce”, di cui sono responsabili i Proff. Sonia Gentili, Giorgio Inglese e Lorenzo Geri.

95

Linguistic Landscape

Il Dipartimento di Scienze Politiche, nella persona di Laura Mariottini, docente di lingua spagnola, svolge ricerche nell'ambito del multilinguismo nella città di Roma, anche utilizzando strumenti digitali. Uno dei punti di forza della ricerca è il Linguistic Landscape, che coniuga strumenti di analisi linguistico-discorsiva con risorse digitali, consistenti in mappe geolocalizzate, che funzionino anche da database e repository multimodali. DigiLab collabora a tale progetto soprattutto relativamente all'interazione degli strumenti di analisi linguistico-discorsiva con le risorse digitali utili alla georeferenziazione, alla raccolta e analisi dei dati.

Partner

Dip. Scienze Politiche

Quota DigiLab

Supporto a titolo gratuito

Materiale filmico relativo al restauro del dipinto di Mario Sironi in Aula Magna

La Prof.ssa Eliana Billi, che ha seguito tutte le fasi del restauro dell'affresco di Mario Sironi, situato in Aula Magna, ha richiesto a DigiLab di estrarre alcune immagini dalle riprese effettuate tra il 2015 e il 2018, durante le operazioni di restauro, così da poterle utilizzare in una trasmissione televisiva RAI. Il materiale è stato riversato in un formato di rapida consultazione, con codice di tempo visibile, per permetterne la selezione; una porzione di alcuni minuti verrà presto consegnata in alta risoluzione e sarà appunto inserita in una trasmissione RAI.

Partner
Dip. ISO

Quota DigiLab
8.770,00 €

Partner
Dip. SARAS

Quota DigiLab
Supporto a titolo gratuito

Pinocchio in Asia

DigiLab ha curato la realizzazione di un portale, che raccoglierà copertine, frontespizi, descrizione ed eventualmente il primo capitolo di ognuna delle versioni linguistiche che verranno rese disponibili al pubblico.

96

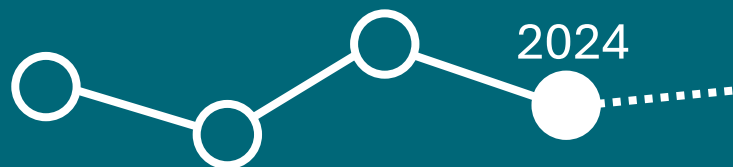
PNRR CHANGES Rilievo tridimensionale eremi di San Cosimato

Nel quadro del progetto PNRR CHANGES PE5-Spoke 1, DigiLab collabora con il Dipartimento DIAP per la realizzazione di una serie di azioni di valorizzazione dell'area lungo il fiume Aniene, partendo dal rilievo e restituzione tridimensionale degli eremi di San Cosimato e delle chiese più antiche dell'area di Vicovaro.

Partner
Dip. DIAP

Quota DigiLab
Supporto a titolo gratuito

Partecipazione a bandi di Ateneo



Terza Missione D.I.V.E.R.S.I.T.Y. - Digital Initiative for Valuing Ethnic Resources and Social Integration through TechnologY

Partner

Dip. Scienza Politiche

Quota DigiLab

Consulenza a titolo gratuito

Il progetto costituisce un'iniziativa innovativa finalizzata alla mappatura geolocalizzata delle imprese etniche presenti a Roma e nel Lazio, con l'obiettivo di valorizzare la diversità culturale e il diversity management nel contesto urbano e periurbano. Attraverso l'uso di strumenti digitali avanzati, realizzati grazie alla partecipazione di DigiLab, si implementa una piattaforma interattiva che consenta di raccogliere dati quantitativi e qualitativi sulle attività imprenditoriali a gestione migrante, evidenziandone il contributo al tessuto economico e sociale con narrazioni in cui le comunità migranti e i cittadini diventino protagonisti attivi.

Partner

Dip. Informatica

Quota DigiLab

Consulenza a titolo gratuito

Terza Missione FriendlyReality

Il progetto proposto mira a promuovere l'inclusione sociale delle persone diversamente abili tramite l'utilizzo di tecnologie immersive e interattive, come la Virtual Reality (VR) e i sistemi di hand tracking. Esso è stato realizzato in collaborazione con la Fondazione Anna Maria Catalano, che vanta esperienza nell'inclusione sociale di persone con disabilità attraverso iniziative artistiche e pseudo-lavorative. Inoltre, un gruppo di sociologi si occuperà di analizzare i risultati ottenuti durante la fase sperimentale sul campo.

Terza Missione UNI.VER.S.I.T.A.S. (Università verso lo sviluppo di infrastrutture territoriali per i Beni Culturali accessibili e sostenibili)

Partner

Dip. Informatica

Quota DigiLab

10.500,00 €

DigiLab ha partecipato al bando di Terza Missione con la proposta “UNI.VER.S.I.T.A.S. Università verso lo sviluppo di infrastrutture territoriali per i Beni Culturali accessibili e sostenibili”, coordinata dal Prof. Fernando Martinez de Carnero Calzada, con il supporto di ANCI Lazio. Il progetto mira a stabilire un legame solido tra le attività di ricerca e progettazione degli studenti riguardanti la valorizzazione dei beni culturali e dei territori. Ogni anno, all'interno di specifici corsi universitari dedicati al patrimonio culturale, vengono prodotti centinaia di lavori, sia di gruppo che individuali, che si concentrano sull'acquisizione di dati sui beni culturali, l'introduzione di strategie efficaci e tecnologie innovative per la comunicazione e la valorizzazione di tali beni. Questi lavori, grazie a un approccio di co-progettazione e attenzione alla sostenibilità, promuovono risorse e sviluppare servizi e infrastrutture turistiche.

99

Partner

Dip. SARAS

Quota DigiLab

Consulenza a titolo gratuito

SEED Muse360

Il progetto, finanziato dall'ateneo nell'ambito del bando “SEED” e coordinato dalla Prof.ssa Donatella Capaldi (Dip. SARAS), intende implementare uno strumento in accesso aperto per l'analisi e la valutazione dei musei, dei parchi archeologici e di altre istituzioni/beni culturali, coinvolgendo attori e fruitori, in modo da offrire validi indicatori sullo stato dell'arte in ogni situazione esaminata, avvicinare i visitatori, e coinvolgere gli studenti, potenziali futuri professionisti del settore, nella ricerca di soluzioni e proposte innovative.

PARTECIPAZIONE E ORGANIZZAZIONE DI EVENTI E INIZIATIVE CULTURALI

2021-2024

2021

Maker Faire Rome Edition

Il Centro DigiLab ha partecipato a numerose edizioni della Maker Faire (2017-2024), fiera annuale dedicata all'innovazione, alla tecnologia e alla creatività, che si tiene a Roma. Sono stati presentati progetti del Centro e dei partner con taglio tecnologico e innovativo, con workshop e laboratori interattivi diversificati per adulti e bambini. alle proposte si sono aggiunte, in varie edizioni, anche le attività in seno al Centro di Eccellenza del DTC Lazio che hanno visto diversi partner collaborare nella realizzazioni di progetti e attività, contribuendo alla disseminazione dello stesso. Il gruppo di lavoro di comunicazione interno al Centro di Ricerca si è occupato della disseminazione e promozione, su social network e canali di comunicazione diversificati, della partecipazione del Centro all'evento e dei risultati ottenuti in termini di pubblico, presenze allo stand e networking.

TourismA – Salone Archeologia e Turismo Culturale

DigiLab ha presenziato a diverse edizioni di TourismA (2017-2024), uno dei più importanti eventi internazionali sul turismo e l'archeologia che si tiene a Firenze. Un gruppo di giovani ricercatori del Centro ha illustrato al pubblico i progetti e le attività di DigiLab, conclusi e ancora in corso, ponendo particolare attenzione a tematiche relative all'utilizzo dell'intelligenza artificiale, all'importanza del territorio e delle comunità, alle tecnologie e alla valorizzazione dei beni culturali, nonché delle giuste modalità di comunicazione e disseminazione di lavori e risultati di settore. Il gruppo di lavoro di comunicazione interno al Centro di Ricerca si è occupato della disseminazione e promozione, su social network e canali di comunicazione diversificati, della partecipazione del Centro all'evento e dei risultati ottenuti in termini di pubblico, presenze allo stand e networking.

ArcheoFOSS

Il Centro di ricerca ha partecipato attivamente a diverse edizioni (2016-2024) della conferenza internazionale “*Archeofoss: Open software, hardware, processes, data and formats in archaeological research*” con interventi e proposte digitali inerenti ai progetti di ricerca in fase di sviluppo o già terminati. Per l'edizione del 2022, il Centro ha curato l'organizzazione dell'evento, tenutosi presso la sede dell'Università Sapienza di Roma - Ex Vetriere Sciarra.

LUBEC

Il Centro, dal 2016 al 2024, ha presenziato all'evento annuale e internazionale dedicato alla promozione dello sviluppo a base culturale per la crescita, la competitività, l'innovazione del Paese e dei suoi territori che ha luogo a Lucca. Un'importante occasione di dibattito tra professionisti del settore culturale, pubblici e privati, sulle ricadute che la cultura può generare in ogni ambito della crescita socio-economica, come potente motore di politiche, processi e servizi che rinnovano la capacità del Paese di produrre sviluppo sostenibile, in risposta alla necessità di affrontare pressioni e bisogni economici, sociali ed ecologici crescenti.

Borsa Mediterranea del Turismo Archeologico

A Paestum (SA) si tiene annualmente una delle più importanti manifestazioni culturali per la valorizzazione del patrimonio di siti e musei archeologici: la Borsa Mediterranea del Turismo archeologico. Il Centro DigiLab vi partecipa dal 2016, in quanto occasione di incontro e confronto nel panorama, nazionale ed internazionale, dei beni culturali, della loro valorizzazione e promozione.

In diverse edizioni il Centro ha partecipato in qualità di partner del Centro di Eccellenza del Distretto tecnologico Beni e Attività culturali della Regione Lazio, esponendo applicazioni digitali e progetti inerenti ai temi di interesse della manifestazione.

Convegno annuale del Centro di Eccellenza del DTC della Regione Lazio

Il Centro di Eccellenza del Distretto Tecnologico per i Beni e le Attività Culturali della Regione Lazio organizza annualmente un convegno in cui trattare temi caratterizzanti le attività del Distretto stesso come tecnologie e innovazione per il patrimonio culturale, ricerca scientifica applicata ai beni culturali, Intelligenza artificiale, gamification. Il Centro ha partecipato a diverse edizioni, portando in contributo le attività ed i risultati dei progetti sviluppati con la collaborazione e/o partecipazione del DTC Lazio.

2022

Fare per non sprecare. Nei laboratori del riuso digitale

Nato all'interno del Centro interdipartimentale di ricerca DigiLab di Sapienza, il convegno “Fare per non sprecare. Nei laboratori del riuso digitale” si interroga sull'assetto che il vasto e variegato mondo delle risorse digitali può assumere in questa complessa fase storica di profonda trasformazione. Sono stati coinvolti in questa esplorazione le istituzioni responsabili della formazione, gli istituti preposti alla conservazione della memoria registrata, ma anche nuovi soggetti concorrenti (sia pubblici che privati), che competono autorevolmente a ridisegnare la geografia dei saperi e i modi e i luoghi dell'accesso alla conoscenza.

Nelle due giornate di studio esponenti del mondo della ricerca, della formazione e della valorizzazione dei patrimoni digitali hanno discusso sulle opportunità offerte dalle pratiche del riuso delle risorse digitali in diversi contesti scientifici e culturali.

40 Anni di Casal de' Pazzi

Il DigiLab ha preso parte al convegno “40 Anni di Casal de' Pazzi”, dedicato alla comunicazione e valorizzazione della preistoria. Nel corso dell'evento, le Dott.sse Claudia Sabbini, Varinia Nardi e il Dott. Saverio Giulio Malatesta hanno presentato il contributo intitolato “SH.AR.P.P. (*SHared ARchaeological Platform for Prehistory*): una nuova forma di fruizione della Preistoria italiana”. L'iniziativa si inserisce in un'ottica di collaborazione attiva su più livelli, contribuendo allo sviluppo di infrastrutture di storytelling innovative per una comunicazione efficace del patrimonio preistorico. Sempre nello stesso ambito, la Dott.ssa Roberta Manzollino, ha presentato il contributo dal titolo “Antropologia virtuale e musealizzazione: evoluzione della morfologia del cranio nei Neanderthal e nei loro antenati”.

Ambasciata di Francia in Italia – ICOM Soluzioni digitali al servizio della gestione museale: un confronto costruttivo tra Italia e Francia

Il DigiLab ha partecipato al convegno organizzato dall'Ambasciata di Francia in Italia ICOM dal titolo “Soluzioni digitali al servizio della gestione museale: un confronto costruttivo tra Italia e Francia”. L'incontro ha rappresentato un'importante occasione di scambio internazionale tra esperti e professionisti del settore museale, con un focus sulle migliori pratiche e tecnologie innovative per la gestione e valorizzazione del patrimonio culturale. A seguire, si è svolta una sessione di incontri B2B con realtà imprenditoriali francesi, promuovendo opportunità di collaborazione e sinergie strategiche. Il convegno ha rappresentato un'ottima occasione per confermare l'impegno del DigiLab nell'internazionalizzazione delle proprie attività e nella promozione di progetti collaborativi volti all'applicazione delle tecnologie digitali per la valorizzazione del patrimonio culturale.

Conferenza inaugurale della DMO VAMOS

Il Centro ha partecipato alla conferenza di inaugurazione della DMO (*Destination Management Organization*) “VAMOS” (Valle dell’Aniene e MOnTi Simbruini), una delle DMO regionali del Lazio, le cui attività sono state finanziate dalla Regione nel 2022, grazie anche al supporto scientifico offerto da DigiLab nella fase di presentazione della domanda. In occasione della conferenza il Centro ha presentato i propri progetti e le proprie attività di ricerca, evidenziando il potenziale dell'utilizzo delle idee e delle conoscenze ottenute dal laboratorio Archeo&Arte3D di DigiLab ai fini della valorizzazione culturale e turistica di musei, siti e territori dell'area.

Cultural heritage

A settembre 2022, il DigiLab ha partecipato al convegno “*Cultural Heritage. Comparing Practices and Experiences*”, organizzato a Ortigia, nel cuore storico di Siracusa, dalla SIPED Italia in collaborazione con la Facoltà di Studi Classici, Linguistici e della Formazione dell'Università Kore di Enna. L'intervento del DigiLab ha affrontato temi centrali quali patrimonio culturale, accessibilità, inclusione e cittadinanza, contribuendo al dibattito sulle pratiche e le esperienze condivise in ambito nazionale e internazionale.

RoME Museum Exhibition

Nel novembre 2022, il DigiLab ha preso parte alla quinta edizione di RO.ME - Museum Exhibition, svoltasi presso la Biblioteca Nazionale Centrale di Roma, in collaborazione con il DTC Lazio. L'evento si è affermato come una piattaforma professionale e internazionale di riferimento per istituzioni e imprese attive nei settori museale, culturale e artistico. In questo contesto, il DigiLab ha presentato numerosi progetti e iniziative, evidenziando il proprio ruolo centrale nel promuovere innovazione e ricerca applicata all'campo del patrimonio culturale.

2023

Screen Cultures Reloaded. I media studies in Italia

A settembre 2023, il DigiLab ha partecipato all'evento "Screen Cultures Reloaded. I Media Studies in Italia", svoltosi a Milano. L'incontro ha offerto un'importante occasione di riflessione sulle evoluzioni dei media studies in Italia, con interventi e dibattiti volti ad approfondire le trasformazioni del panorama mediale contemporaneo.

105

Ravello Lab

Dal 19 al 21 ottobre 2023 si è tenuta la XVIII edizione del Ravello Lab – Colloqui internazionali, dal titolo “Le Parole della cultura”: è stato un momento di approfondimento, confronto, ascolto e conoscenza per declinare cultura e saperi, individuando nuovi spunti e visioni, favorire lo scambio di relazioni e consolidarsi quale intelligenza connettiva per avanzare nuove proposte in grado di dare forma e sostanza a una strategia di cultura e lavoro culturale efficace. DigiLab è stato chiamato a intervenire alla tavola rotonda e ai diversi momenti di confronto, nonché a continuare l'attività di sinergia collaborando alla redazione di un sistema di indicazioni focalizzato sulla formazione e sulle ricadute del fare cultura in Italia.

Intorno a Farfa. Panorami di Diversità, tra Valorizzazione e Comunicazione

Il 19 dicembre 2023, il DigiLab ha partecipato al workshop “Intorno a Farfa. Panorami di diversità, tra valorizzazione e comunicazione” presso la prestigiosa sede dell'Istituto Storico Medioevo a Roma. L'evento è stato organizzato nell'ambito del progetto PNRR Pe5 CHANGES / Spoke 1 - WP 5 e ha

offerto l'occasione di aprire un momento di discussione e confronto sulle competenze digitali e tecnologiche adoperate per la valorizzazione culturale e territoriale e, in particolar modo, di illustrare uno dei progetti PNRR "Attrattività borghi" che vede il Centro protagonista "Medioevo Che Rive" nella valorizzazione dei borghi medioevali di Roccantica, Montasola e Casperia.

CulturMedia

Il DigiLab ha partecipato al convegno Il Congresso Nazionale CulturMedia dal titolo "La cultura del futuro: cooperativa, per tutte". L'evento ha rappresentato un'importante occasione di approfondimento sul valore del modello cooperativo in ambito culturale, con particolare attenzione al suo ruolo nei processi di rigenerazione urbana e territoriale, nonché alle sfide legate al lavoro, alla formazione e alle nuove competenze richieste dal settore. Durante l'intervento inaugurale, la Magnifica Rettore Antonella Polimeni ha presentato il progetto "ArcheoVerso", portato avanti dal Centro di Ricerca Interdipartimentale DigiLab e CoopCulture, evidenziando le potenzialità offerte dal metaverso per la valorizzazione dei beni culturali.

XXV Congresso Nazionale dell'Associazione Antropologica Italiana

Il DigiLab ha partecipato al XXV Congresso Nazionale dell'Associazione Antropologica Italiana, ospitato dall'Università degli Studi di Torino. L'evento ha rappresentato un'importante occasione per condividere i risultati delle attività di ricerca e promuovere un confronto tra esperienze e competenze nell'ambito degli studi antropologici, rafforzando così il dialogo scientifico e interdisciplinare.

IMH Summit venti23: Innovation Manager Hub

DigiLab ha partecipato al "IMH Summit venti23: Innovation Manager Hub", prendendo parte al tavolo di discussione "Immersive Reality nella digital transformation", coordinato dal Prof. Emanuele Panizzi, responsabile de Gamificationlab Sapienza, con il contributo del Dott. Saverio Giulio Malatesta. Sono state affrontate problematiche dell'applicazione delle innovazioni nel campo delle esperienze immersive.

10 anni di ArchiDIAP. Raccontare architetture, costruire comunità” (2023)

A dicembre 2023 si è tenuto l'evento per i 10 anni di ArchiDiAP e la presentazione del progetto di Terza Missione 2022 “Raccontare architetture, costruire comunità”, in collaborazione con DigiLab e Open City Roma. Durante la mattinata è intervenuto il Dott. Saverio Giulio Malatesta con un contributo incentrato sul rapporto tra territorio e comunità e delle tecnologie digitali al servizio della Terza missione e del patrimonio culturale.

2024

Presentazione finale progetto “ARTEMISIA”

Il 16 gennaio 2024, presso l'Aula Marconi del CNR centrale, a Roma, si è tenuto il convegno finale del progetto “ARTEMISIA: Analisi delle Reazioni e delle Traiettorie dell'Esperienza Museale Individuale con strumenti di Intelligenza Artificiale”, coordinato dal CNR, che ha visto anche la partecipazione di DigiLab, insieme all'Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione del CNR e l'azienda iComfort. Sono stati esposti al pubblico gli approcci strumentali e metodologici messi in campo, insieme ai risultati ottenuti, tra cui l'applicazione commerciale diretta alle aziende e i dati raccolti durante le fasi di sperimentazione del nuovo metodo di analisi su dati forniti dal museo di Roma a Palazzo Braschi.

107

Open Day DigiLab

Il 9 febbraio 2024 si è svolto l'evento "DigiLab Open Day", il cui scopo era quello di aprire le porte del Centro di Ricerca per far conoscere meglio le sue attività, favorire nuove collaborazioni e stimolare future sinergie. Sono state presentate le diverse ricerche in corso, seguite dalle presentazioni dei partner aziendali e istituzionali del Centro. L'incontro si è concluso con la visita ai laboratori: Gamification Lab, User eXperience Lab, Archeo&Arte3D Lab e laboratorio di Digitalizzazione e metadattazione. L'evento è stato interamente organizzato da ricercatori e professionisti DigiLab, con partecipazione attiva della squadra di comunicazione interna che ha curato la gestione degli spazi e degli interventi, oltre alla totalità delle produzioni grafiche dedicate all'evento, la promozione web e social e la disseminazione dei risultati a posteriori.

La prima edizione ha visto la partecipazione dell'organizzazione Rome Future Week, che ha contribuito alla disseminazione online, prima e dopo l'evento.

RomeCup: Intelligenza artificiale e robotica per la sfida della sostenibilità

Manifestazione dedicata alla robotica e all'intelligenza artificiale, tenutasi presso l'edificio di Ingegneria dell'Università degli Studi di Roma Tor Vergata a Marzo 2024. In aggiunta alle proposte presentate allo stand, durante la 17ª edizione i ricercatori e professionisti del DigiLAB hanno tenuto due talk: "UXibility: Come impostare il tuo design per ogni esigenza" e "Problematiche dell'utilizzo delle tecnologie per la valorizzazione dei Beni Culturali" che hanno registrato un ampio numero di partecipanti e auditori tra studenti e docenti.

Showroom 4.0: tecnologie digitali innovative per i beni culturali

Il Centro interdipartimentale di ricerca DigiLab è tra gli organizzatori dell'evento, unitamente alla Camera di Commercio del Gran Sasso d'Italia, il Consiglio Nazionale delle Ricerche e il MAXXI - Museo Nazionale delle Arti del XXI secolo, evento tenutosi presso il Centro congressi L. Zordan dell'Università degli Studi dell'Aquila a maggio 2024. Il Centro ha presentato la prima demo del metaverso dei Beni Culturali, all'epoca in corso di sviluppo. Il gruppo di lavoro di comunicazione interno al Centro di Ricerca si è occupato della disseminazione e promozione, su social network e canali di comunicazione diversificati, della partecipazione del Centro all'evento e dei risultati ottenuti in termini di pubblico, presenze allo stand e networking. Lo showroom ha rappresentato un prezioso momento di confronto e collaborazione, da cui sono scaturiti diversi incontri, mirati alla collaborazione, con il Professore Henry Muccini, presidente dei Corsi di Laurea in Informatica dell'università aquilana, e i dott. Gizealew Alazie e Federico Martusciello.

DataHumanites

A marzo 2024, il DigiLab ha preso parte a "DATA HUMANITIES", evento organizzato presso il Museo Archeologico Nazionale di Verona dal "REGINAE. Digital Humanities Institute". L'iniziativa ha offerto un'importante occasione di confronto sul ruolo della gestione dei dati nell'abilitare le funzionalità dell'intelligenza artificiale e nel definirne ambiti di applicazione e potenzialità. Le prospettive di discussione hanno spaziato dall'uso dell'intelligenza artificiale fino alle applicazioni legate al controllo e alla conservazione del patrimonio culturale. In particolare, il Dott. Saverio Giulio Malatesta ha tenuto una lezione dal titolo "Dati e territorio: i big data al servizio della cultura e del turismo", approfondendo le modalità di raccolta e analisi dei big data e le loro potenzialità per il settore turistico e culturale.

I Monti Lattari tra storia, architettura e archeologia

Il 22 giugno 2024, nella splendida cornice della Colonia Montana “Principe di Napoli” di Agerola si è tenuta la seconda giornata di studi del ciclo dedicato ai Monti Lattari, cui hanno preso parte i professionisti del laboratorio Archeo&Arte3D DigiLab.

L'evento è stato promosso e organizzato dalla Soprintendenza Archeologia, Belle Arti e Paesaggio per l'area metropolitana di Napoli, il Centro di Cultura e Storia Amalfitana e il Comune di Agerola. La giornata ha rappresentato una preziosa occasione per fare il punto sugli aggiornamenti storici da un punto di vista sia archeologico che architettonico su un territorio poco considerato da un punto di vista scientifico e che ha visto negli ultimi anni nuovi importanti sviluppi. Le giornate saranno presentate dal Soprintendente Mariano Nuzzo e dal Direttore del Parco Archeologico di Pompei Gabriel Zuchtriegel, dal Presidente Onorario Centro di Cultura e Storia Amalfitana Ermelinda Di Lieto e dal Sindaco di Agerola Tommaso Naclerio.

Immagina

DigiLab ha preso parte alla manifestazione “Immagina”, organizzata da LegaCoop, con uno stand dedicato alle tecnologie per i Beni Culturali. L'evento ha riguardato le trasformazioni in corso negli ambiti tecnologici, ambientali, sanitari, energetici, economici e sociali. Il gruppo di lavoro di comunicazione interno al Centro di Ricerca si è occupato della disseminazione e promozione, su social network e canali di comunicazione diversificati, della partecipazione del Centro all'evento e dei risultati ottenuti in termini di pubblico, presenze allo stand e networking.

Rome Future Week

Nell'ambito della manifestazione diffusa su innovazione e futuro che si tiene annualmente a Roma nel mese di settembre, il DigiLab ha intessuto rapporti con l'organizzazione che ha presenziato e partecipato attivamente all'Open Day DigiLab tenutosi a Febbraio 2024. I rappresentanti della Rome Future Week hanno tenuto un intervento di presentazione del proprio operato, puntando l'attenzione sull'importanza della comunicazione funzionale e strategica. Per l'edizione RFW di Settembre 2024 è stato organizzato dal DigiLab un convegno, in data 17 settembre, dal titolo “ Viaggiare ai tempi dall'Al: il supporto delle tecnologie digitali all'esperienza, alla scoperta e alla condivisione” durante il quale sono state affrontate tematiche come la progettazione culturale e turistica, la comunicazione e il futuro sostenibile in tre diverse sessioni di dialogo e confronto realizzate in collaborazione con Manet Mobile, già partner del Centro per diversi progetti.

ArcheoFest

Il Festival di Archeologia sperimentale “Archeofest” ogni anno rappresenta un proficuo momento di incontro tra i professionisti del settore e i pubblici. Nel 2024 per il primo anno il DigiLab ha partecipato con uno stand nell'area esposizioni. ArcheoFest è il primo festival italiano di Archeologia sperimentale, ideato e organizzato dall'Associazione Culturale Paleoos, un appuntamento ricco di convegni, laboratori di archeologia sperimentale, rievocazioni storiche e sessioni di giochi di società a tema storico archeologico. L'edizione 2024, che ha avuto luogo presso l'Ex cartiera Latina all'interno del Parco dell'Appia Antica, è stata interamente dedicata al tema dell'alimentazione, dalla preistoria alle società contemporanee.

Rethinking Culture & Creativity

Ad ottobre 2024 il DigiLab ha partecipato alla IV edizione del Workshop Internazionale "Rethinking Culture & Creativity - The Behavioral Impact of Cultural Production", organizzato dall'Università degli Studi "G. d'Annunzio" di Pescara e svoltosi il 3 e 4 ottobre. All'interno della sessione dedicata alla Digitalizzazione, il gruppo di ricerca sociale ed economica del laboratorio Archeo&Arte3D, rappresentato dalla Dott.ssa Laura Leopardi e Jasmine Cordova, ha presentato un contributo dal titolo "Collaborative community processes and social research at the service of Digital Cultural Heritage". L'iniziativa ha rappresentato un'importante occasione di dialogo interdisciplinare, riunendo esperti e studiosi di economia e cultura per un confronto sulle metodologie e sui nuovi strumenti applicabili alla valorizzazione del patrimonio culturale digitale.

Economia della cultura

Nel mese di ottobre 2024, il DigiLab ha partecipato al Festival dell'Economia della Cultura, inaugurato a Viterbo e promosso dalla Regione Lazio in collaborazione con Lazio Innova e l'Università della Tuscia. Durante la sessione pomeridiana, il Dott. Saverio Giulio Malatesta ha approfondito il tema del legame tra intelligenza artificiale e patrimonio culturale, esaminando le opportunità e le criticità legate a questo ambito, con particolare attenzione alle nuove professioni emergenti. All'evento ha preso parte anche Archeoares, società attiva nella valorizzazione dei beni culturali, che ha presentato un progetto realizzato con la nostra collaborazione.

INTERNAZIONALIZZAZIONE

10th World Mummy Congress

A settembre 2022, il DigiLab ha partecipato al 10th World Mummy Congress, il prestigioso congresso internazionale che riunisce i principali esperti nello studio delle mummie provenienti da tutto il mondo. L'evento ha offerto una panoramica affascinante e multidisciplinare, spaziando dalle mummie egizie a quelle sudamericane, fino alle mummie dei ghiacciai e alle conservazioni naturali e artificiali presenti nelle chiese italiane. Il contributo del DigiLab si è articolato in un poster e due presentazioni orali, focalizzate sull'impiego di metodologie innovative per l'analisi e la valorizzazione dei reperti mummificati.

Incontro con il responsabile del Museo del Ministero del Turismo e delle Antichità dell'Egitto

A febbraio 2023, il DigiLab ha ospitato il Dott. Mohamed Hassan, responsabile della ricerca presso il Museo del Ministero del Turismo e delle Antichità dedicato al faraone Akhenaton, situato nella città di Minya, in Egitto. La visita si è svolta nell'ambito del suo periodo di studio presso l'ISPC-CNR, partner del Centro DigiLab in numerosi progetti culturali di rilevanza internazionale. L'incontro ha rappresentato un'importante occasione di confronto sui temi della valorizzazione e dell'accessibilità dei beni culturali. Durante la visita, il Dr. Hassan ha avuto modo di sperimentare attivamente diverse soluzioni innovative, tra cui applicazioni di realtà aumentata e virtuale, modellazione digitale e stampa 3D, consolidando così un dialogo proficuo sulle potenzialità delle tecnologie digitali applicate al patrimonio culturale.

112

Convegno internazionale MetroArcheo

Nell'ottobre 2023 si è tenuta presso l'Università degli Studi Roma Tre l'edizione 2023 del Congresso Scientifico Internazionale "*Metrology for Archaeology and Cultural Heritage - MetroArcheo 2023*", promossa dal Dipartimento di Scienze, in collaborazione con il Dipartimento di Ingegneria Industriale, Elettronica e Meccanica. Il Congresso, arrivato quest'anno alla nona edizione, è una realtà ormai consolidata che ospita ricercatori da tutto il mondo in numero consistente e verte su tutte le tematiche che riguardano i Beni Culturali.

DigiLab, oltre a presentare diversi contributi di ricerca, ha partecipato coordinando due sessioni, in collaborazione con il CNR ISPC: "*Digital tools in Cultural Heritage: 3D modelling and metaverse*" e "*GENIUS LOCI: Methods and code for measuring historical phenomena, ancient landscape dynamics, and mechanisms through IT heritage methodologies*".

Incontro con la delegazione della Direzione Generale delle Antichità libanese

A Giugno 2024 il laboratorio Archeo&Arte3D del Centro di Ricerca DigiLab ha ospitato un incontro per la progettazione di un sistema di digitalizzazione e divulgazione dell'attività archeologica scientifica svolta dall'Università la Sapienza di Roma presso la regione di Tiro, in Libano. Sono stati ricevuti il Prof. Ali Badawi (Direttore Regionale per il Sud del Libano della Direzione Generale delle Antichità libanese) e la Prof. May Haider (Università del Libano) in quanto co-direttori del Lebanese-Italian Archaeological Project in the Region of Tyre insieme alla Prof.ssa Marta D'Andrea, docente presso questa Università. Il gruppo di ricerca si è rivolto al laboratorio per richiedere delle proposte progettuali inerenti una piattaforma web-GIS che possa gestire i dati delle ricognizioni archeologiche oggetto della loro ricerca e divulgare una selezione delle informazioni al pubblico per sensibilizzarlo rispetto al vastissimo patrimonio ospitato nella regione.

Incontro Scambi Giovanili Italia/Emirati Arabi Uniti

113

L'8 ottobre 2024, il DigiLab ha ospitato un incontro con Forma Camera, Azienda Speciale della Camera di Commercio di Roma per la Formazione Imprenditoriale, nell'ambito del progetto di Scambi Giovanili Italia/Emirati Arabi Uniti: le arti digitali come veicolo di accessibilità al patrimonio. L'incontro ha rappresentato un'importante occasione per approfondire le opportunità di cooperazione internazionale volte a promuovere lo scambio di competenze, conoscenze e iniziative formative tra i due Paesi, con particolare attenzione allo sviluppo di percorsi innovativi per la valorizzazione del patrimonio culturale e la crescita delle competenze giovanili in ambito imprenditoriale, tecnologico e accessibile.

Visita della delegazione ungherese

A Dicembre 2024, gli archeologi ungheresi Zsolt J. Vágner e Zsófia E. Csóka, specializzati nello studio delle chiese medievali e post-medievali che da anni si dedicano alla digitalizzazione del patrimonio culturale attraverso le nuove tecnologie, hanno visitato il laboratorio Archeo&Arte3D del DigiLab. Gli ospiti hanno dimostrato particolare interesse alle attività di rilievo e modellazione digitale svolte dal laboratorio, alle strategie innovative di ricerca e comunicazione.

Cultural Heritage for Coastal Tourism and Climate Action in Indian Ocean Region

Durante lo svolgimento della Maker Faire di Roma, il Centro di Ricerca interdipartimentale DigiLab è stato contattato dal Segretario Generale del Festival della Diplomazia di Roma e invitato a presentare un intervento nella sessione: *Cultural Heritage for Coastal Tourism and Climate Action in Indian Ocean Region*. Il titolo di tale intervento è stato: *Technological solutions for cultural heritage in coastal and fluvial landscapes*. Sono state presentate le possibilità delle soluzioni tecnologiche del Centro di Ricerca per lo sviluppo delle aree costiere e fluviali italiane e non.

Delegazione del Guangzhou Industrial Investment Holding Group Co.

Il laboratorio Archeo&Arte3D del Centro DigiLab ha ospitato una delegazione del Guangzhou Industrial Investment Holding Group Co., Ltd (GII), leader cinese negli investimenti statali e promotore di innovazione scientifica e tecnologica. L'incontro, organizzato a seguito della Borsa Mediterranea del Turismo Archeologico di Paestum (30 ottobre - 2 novembre 2024), ha visto la partecipazione di figure di spicco del GII interessate a conoscere le politiche di formazione dei talenti nelle università italiane e a esplorare collaborazioni nel settore del patrimonio culturale. Questa visita ha rappresentato un'importante opportunità per rafforzare la cooperazione internazionale, con l'obiettivo di sviluppare progetti congiunti ad alto impatto per la valorizzazione del patrimonio culturale attraverso ricerca e innovazione.

114

La modélisation 3D en Sciences Humaines et ses Enjeux Scientifiques

Nel dicembre del 2024 il DigiLab ha preso parte a Losanna alla giornata di studi organizzata dal centro NUCLEUS della Facoltà di Lettere dell'Università di Losanna, nell'ambito dell'alleanza CIVIS, aggregazione che unisce 11 Università europee, tra cui Sapienza, come unica presenza italiana. L'obiettivo dell'incontro è stato quello di riunire professionisti e ricercatori delle scienze umane in ambito internazionale per discutere e condividere le opportunità e le esigenze derivanti dalla pratica della modellazione 3D, ampliando il dibattito sulle modalità di sviluppo, gestione e sostenibilità dei dati ricavati dai rilievi, fino all'archeologia preventiva.

Skeleton Tell Tales

Il 29 Novembre 2024 è stata inaugurata, presso il Museo di Silkeborg, la mostra “Skeleton Tell Tales”. La mostra racconta come attraverso lo studio dei resti umani sia possibile svelare dettagli sulla vita e la morte. I laboratori DigiLab Archeo&Arte3D e UxLab hanno lavorato in sinergia per progettare e sviluppare due esperienze di Realtà Virtuale che arricchiscono l’offerta espositiva. Tali esperienze immersive permetteranno ai visitatori di mettersi alla prova, ricostruendo correttamente uno scheletro umano; sarà anche possibile fare un quiz sulle ossa esposte nel percorso della mostra e provenienti da diverse parti d’Europa, tra cui il Museo delle Mummie di Borgo Cerreto, partner in diversi progetti del Centro di Ricerca.

Le persone

Direttrice: Paola Buzi

Comitato direttivo: Paola Buzi, Paolo Canettieri, Alessandra Capuano, Stefania Colonnese, Piergiorgio Donatelli, Daniela Esposito, Fabio Grasso, Giovanna Jona Lasinio, Marco Mancini, Alberto Marinelli, Fernando Martinez, Giovanni Michetti, Alberto Nastasi, Silvia Orlandi, Paola Panarese, Massimo Panella, Emanuele Panizzi, Stefano Romagnoli, Licia Romano, Maria Chiara Romano, Luca Ruzza, Alessandro Saggioro, Marco Schaerf, Emidio Spinelli, Francesca Romana Stasolla, Fabrizio Toppetti, Enrico Tronci

Comitato di coordinamento: Paola Buzi, Alberto Camplani, Lanfranco Fabriani, Fabio Grasso, Umberto Longo, Alberto Marinelli, Silvia Orlandi, Paola Panarese, Massimo Panella, Emanuele Panizzi, Marco Schaerf, Fabrizio Toppetti

Consiglio tecnico-scientifico: il Consiglio tecnico-scientifico è costituito dai componenti del Comitato direttivo, dai docenti e dal personale tecnico-amministrativo partecipante alle attività del Centro

Personale tecnico e amministrativo: Lanfranco Fabriani, Giorgio Felici, Isabella Tartaglia

Team 2021- 2024: Edoardo Baiocchi, Mariflora Caruso, Giulia Chellini, Alina Jasmine Cordova Garzon, Federico Gerardi, Laura Leopardi, Stephanie Lucatelli, Saverio Giulio Malatesta, Roberta Manzollino, Marco Raoul Marini, Ludovica Mocerino, Silvia Morini, Paolo Rosati, Claudia Sabbini, Rebecca Scarinci, Marta Valenti, Alessandro Valoroso



digilab@uniroma1.it



<https://digilab.web.uniroma1.it/>



Archeo&Arte3D Lab Sapienza



DigiLab - Sapienza Università di Roma



archeo3d_lab

CENTRO DI RICERCA DIGILAB



SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

