



Dal Taccuino al Cloud

Servizi Cognitivi per la visita in museo

Michele Cremonesi
Client Services Manager @AQuest

ΛQ

DAL TACCUINO AL CLOUD

servizi cognitivi per la visita in

museo

INDICE

Chi Siamo - Quale Museo Digitale? - Cloud Azure

Caso di Studio - Sintesi

CAPITOLO
UNO

CHI SIAMO

BVLGARI
ROMA

AQuest combina creatività e tecnologia per creare **esperienze digitali uniche**, che possano connettere le **organizzazioni alle persone.**

Microsoft & AQuest sono partner in tutti quei progetti dove la **soluzione tecnologica** si unisce alla costruzione di **esperienze**.

CAPITOLO DUE

QUALE MUSEO DIGITALE?



Nonostante la **scarsità di risorse**,
il digitale contribuisce già alla
missione dei musei, in particolare:
*comunicare ed esporre il
patrimonio verso il pubblico.*

MUSEI E BIENNALI

Il 52% dei musei italiani è social, ma la fruizione delle opere digital è limitata

–di Marilena Pirrelli | 23 gennaio 2017

<https://www.ilsole24ore.com/art/arteconomy/2017-01-21/il-52per cento-musei-italiani-e-social-ma-fruizione-opere-digital-e-limitata-151152.shtml?uuid=AEp5z9E>

Sui social, solo chi offriva contenuti di valore sulle opere **riusciva a creare ingaggio.**

I tassi di adozione erano inferiori per i servizi digitali legati alla **fruizione delle collezioni** (online e onsite).

Le tecnologie a disposizione dell'utente

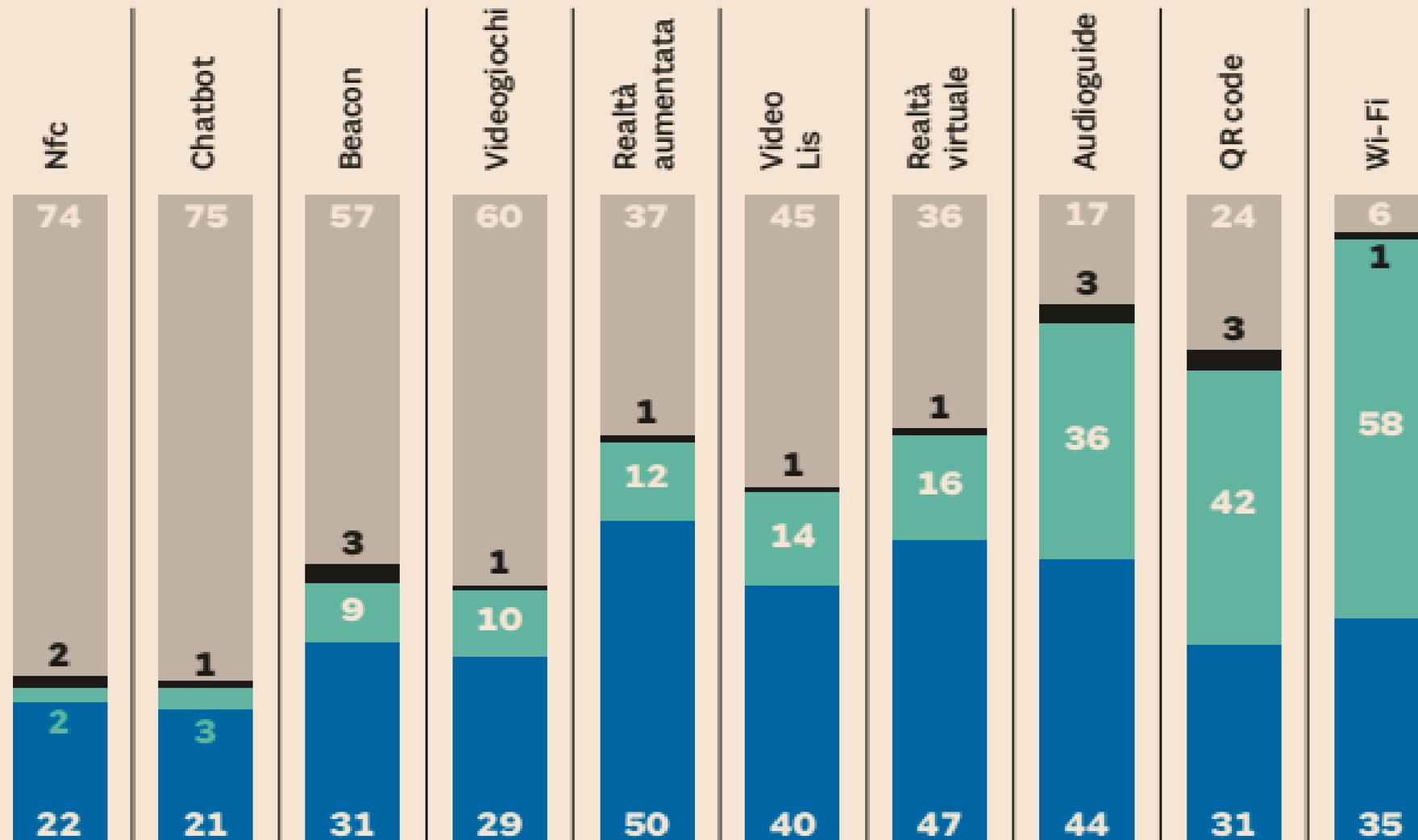
Distribuzione della tecnologia in % in base alla presenza e all'interesse all'introduzione. Base = 420 rispondenti

No e non ci interessa

No, l'avevamo ma l'abbiamo tolta

Si, è presente

No, ma prevediamo di inserirla



Fonte: Osservatorio Innovazione digitale nei beni e attività culturali del Politecnico di Milano

ΛQ

LA DIFFUSIONE SIGNIFICA ACCESSO

Uno strumento digitale, diffuso e gratuito, é in grado di permeare le realtà museali attuali.

IL PATRIMONIO AL CENTRO

Stimolare il rapporto e la conoscenza del patrimonio è un fattore di ingaggio con i visitatori.

DA FUORIA DENTRO IL MUSEO

Se i Social aumentano il coinvolgimento *intorno alla visita*, quale sarà la prossima tecnologia al *servizio della visita*?



CAPITOLO TRE

CLOUD AZURE

Microsoft Azure é un set di servizi **cloud** che aiuta le organizzazioni ad affrontare le sfide professionali.

i **Servizi cognitivi** sono algoritmi intelligenti che consentono di interagire e interpretare le **esigenze degli utenti** tramite metodi di comunicazione naturali.

5 campi di applicazione



Decisione

Crea app che espongono raccomandazioni per un processo decisionale informato ed efficiente.



Visione artificiale

Riconosci, identifica, aggiungi sottotitoli, indicizza e modera immagini, video e contenuti di tipo input penna.



Voce

Converti il parlato in testo e il testo in parlato simile al linguaggio naturale. Traduci da una lingua a un'altra e consenti la verifica voce e il riconoscimento del parlante.



Ricerca

Aggiungi le API di ricerca Bing alle tue app e sfrutta la possibilità di esaminare miliardi di pagine Web, immagini, video e notizie con una singola chiamata all'API.

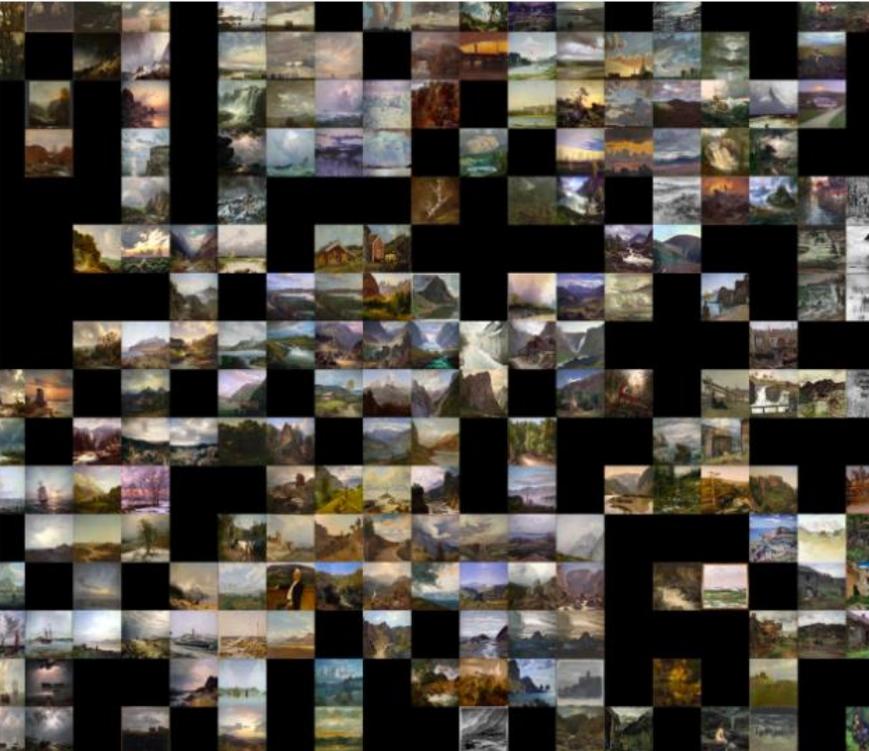


Lingua

Consenti alle tue app di elaborare il linguaggio naturale con script predefiniti, valutare il sentiment e riconoscere i desideri degli utenti.

Utilizzare **servizi cognitivi** significa rendere interattivo il percorso dei visitatori consentendo di **personalizzare la fruizione** e aumentare l'apprendimento dell'esperienza.

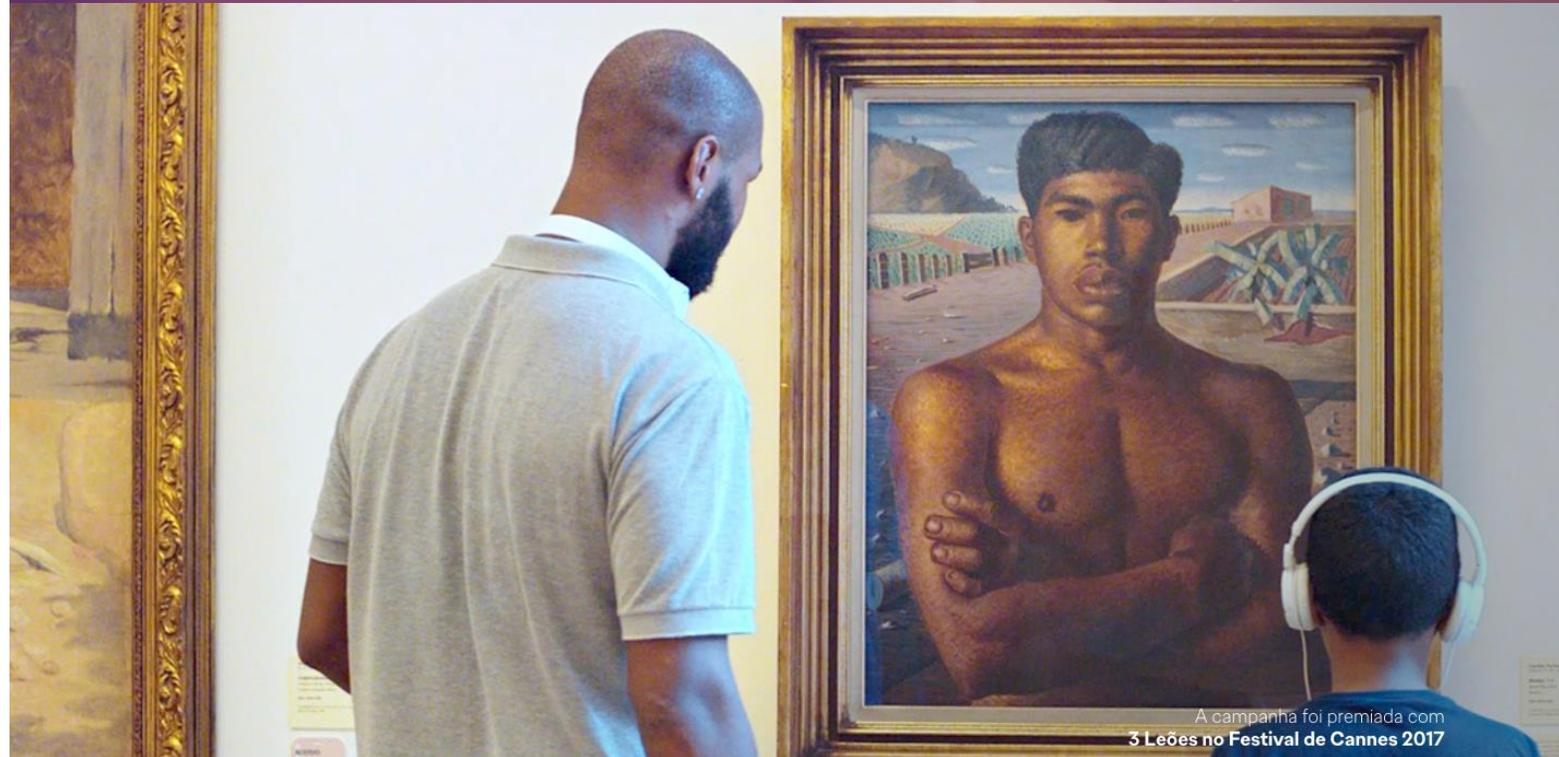
Questo può avvenire dai **device** dei visitatori, anche agganciandoli alle **pagine Social**.



<https://bengler.no/blog/deep-learning-at-the-museum>



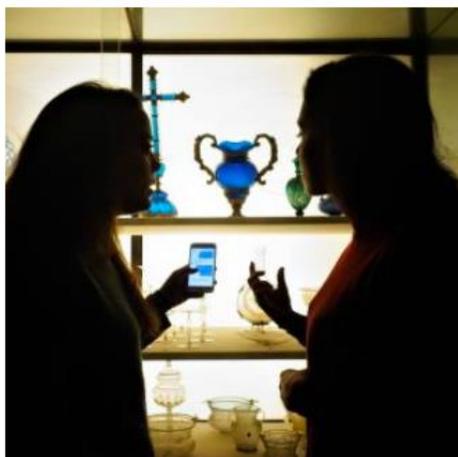
A VOZ DA ARTE



<http://www.ogilvy.com.br/cases/a-voz-da-art>

Chat Game nelle case museo

Casa Museo Boschi di Stefano, Museo Bagatti Valsecchi, Museo Poldi Pezzoli, News, Villa Necchi Campiglio



Comprando la Case Museo Card potrai partecipare ad un'avventura digitale alla scoperta delle Case Museo di Milano.

Usando l'innovativa tecnologia dei **chatbot**, sistemi automatici che permettono di chattare con personaggi virtuali come se fossero persone reali, potrai scoprire dettagli inediti e affascinanti delle case-museo milanesi e del quartiere che li circonda.

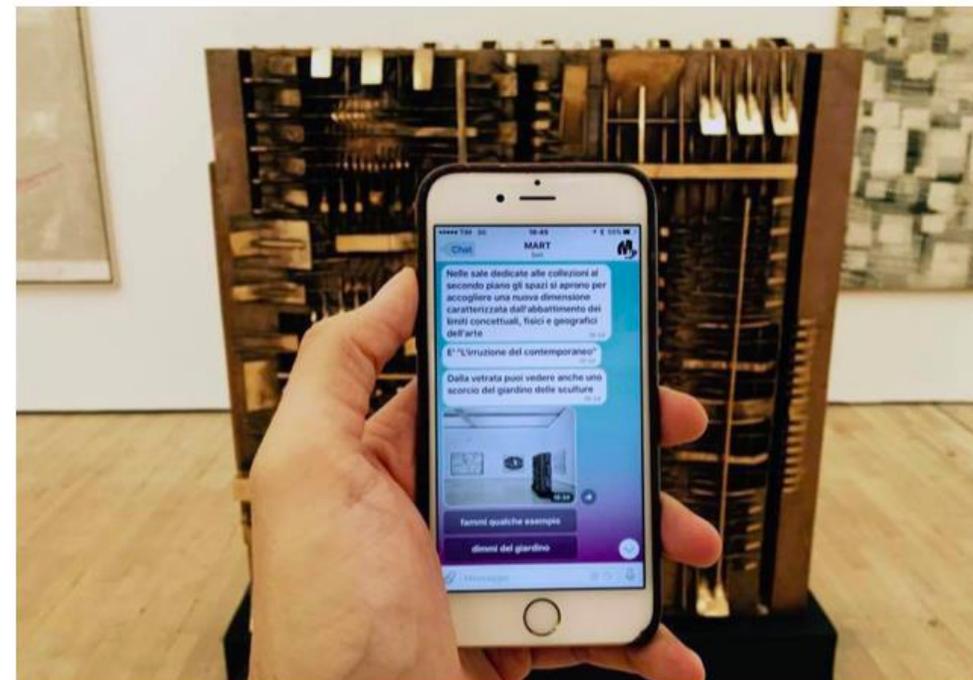
Per giocare basterà avere uno smartphone con Facebook Messenger, il sistema di messaggistica di Facebook usato da oltre 900 milioni di utenti in tutto il mondo.

Su messenger potrai interagire con il nostro personaggio virtuale che, attraverso una serie di indizi nascosti nelle Case

Museo, ti aiuterà a sconfiggere un misterioso mago del Rinascimento, realmente esistito.

Il funzionamento è semplice: una volta acquistata la card riceverai il link a cui potrai collegarti per cominciare a chattare con il nostro personaggio virtuale che ti accompagnerà nell'esplorazione dei musei.

<https://casemuseo.it/chat-game-nelle-case-museo/>



IL MART IN CHAT

Primo ad aver ospitato un wikipediano in residenza, tra i main partner italiani del Google Cultural Institute, il Mart è anche su Telegram e su Messenger, ancora una volta in pole position.

<http://www.mart.trento.it/martmuseumbot>



CAPITOLO **QUATTRO**

CASO DI STUDIO

AQ

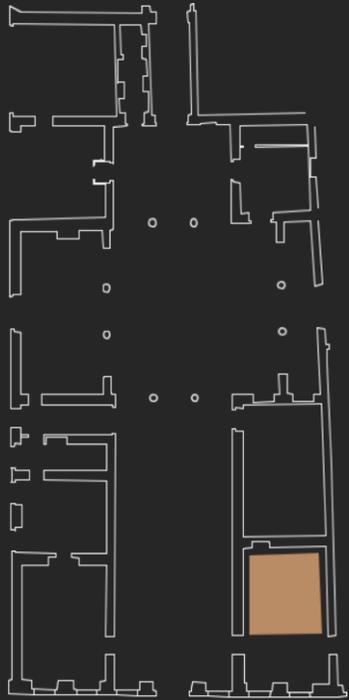


Concept Mostra

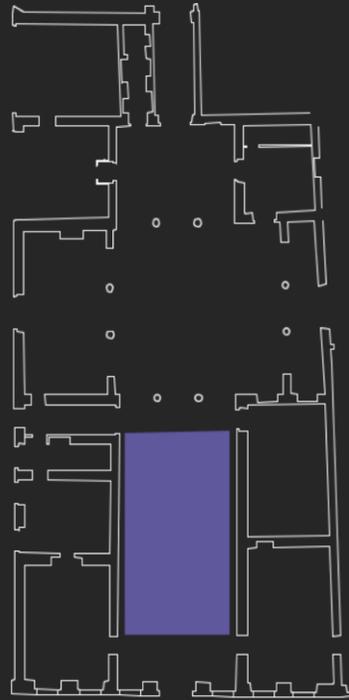
Museo di Storia Naturale Verona

—

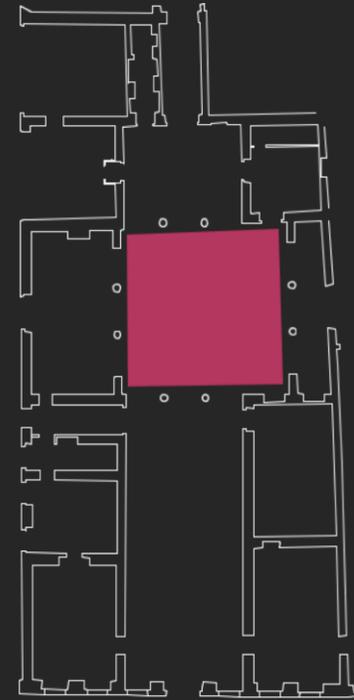
AQ



Passato

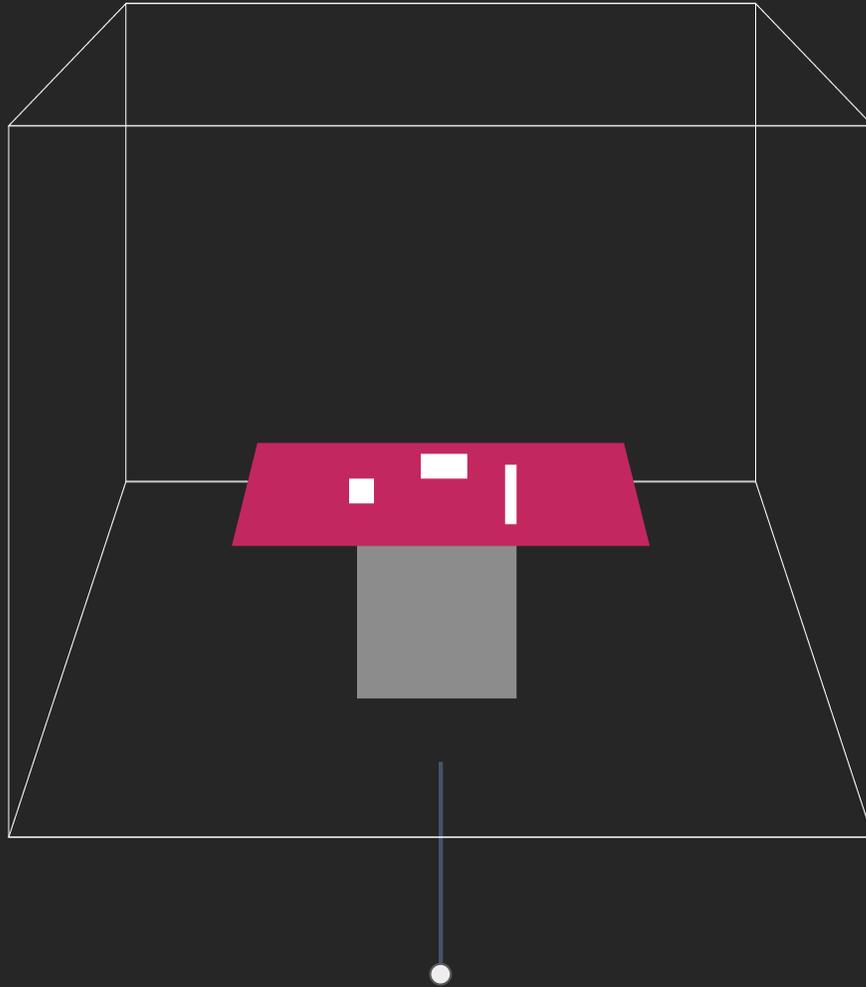


Presente



Futuro

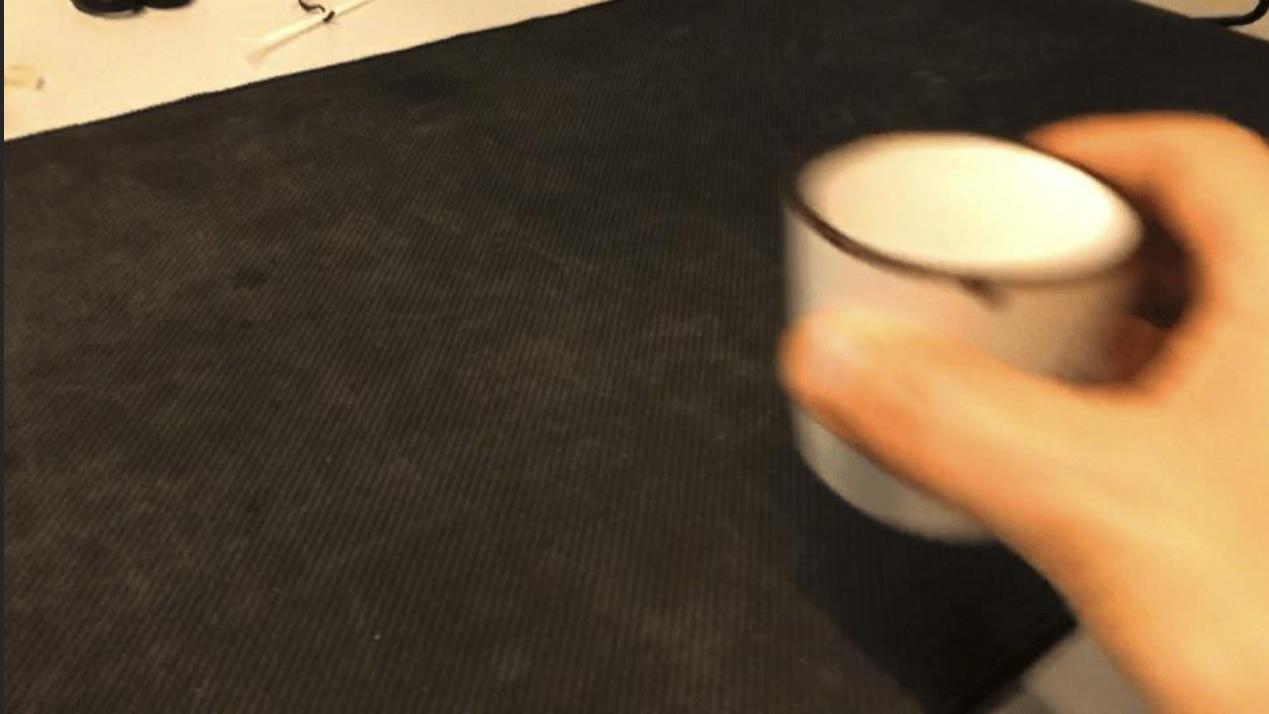
AQ



Ingresso

Messaggio di invito ingresso stanza:

Guarda il presente con
gli occhi del futuro



Riconoscimento

Attraverso i servizi cognitivi di Microsoft Azure abbiamo allenato una intelligenza artificiale affinché riconoscesse degli oggetti predefiniti.



Object ID: 550
Depth : 21 mm



Object ID: 537
Depth : 26 mm



View
Project

Tavolo del Futuro

Studiata per stimolare la curiosità ed attrarre il visitatore, in questa esperienza è guidato alla scoperta di come gli **oggetti** della vita quotidiana potranno un domani essere considerati oggetti “da museo”.

L'esperienza si svolgerà all'interno di un'area dedicata ed interattiva, costituita da una **stanza quadrata** con un'entrata ed un'uscita.

Al centro sarà posizionato un **tavolo** sul quale il visitatore potrà appoggiare degli **oggetti**, presi dalle tasche o dagli zaini. Il tavolo attraverso una proiezione, mostrerà loro la **didascalia** che in un ipotetico futuro potrebbe accompagnarli se messi in esposizione.

Ai lati della stanza saranno presenti degli **scaffali** da cui i visitatori potranno prendere degli oggetti (10/20) che avranno la stessa funzione degli oggetti casuali, ma saranno **pensati in precedenza** per avere contenuti più importanti e definiti, al fine di guidare e sensibilizzare l'esperienza.



CAPITOLO QUATTRO

SINTESI

ΛQ

SERVIZI COGNITIVI CLOUD

Nonostante l'apparente complessità, la tecnologia è matura per una diffusione “low cost”, su device personali e collegata ai social.

VALORIZZARE IL PATRIMONIO

La possibilità di percorsi di visita “cloud” mette in risalto infinite chiavi di lettura del patrimonio, e favorisce la visita di ritorno.

INTERAGIRE PER ASSIMILARE

Incoraggiare l'interazione significa cambiare il paradigma da spettatore a fruitore, e anche avvicinare nuovi pubblici al museo.

<https://azure.microsoft.com/it-it/services/cognitive-services/>



Grazie per l'attenzione!

michele.cremonesi@aqest.it

VERONA

Via Garofoli, 233

37057 Verona

T +39 045 8752845

MILANO

Piazza Missori, 2

20122 Milano

T +9 02 37901287

AQUEST.IT

Copyright and GDPR policy *The information contained on this project is intended to be for the exclusive use of the recipients of this document. If you are not the intended recipient of this document, please notify the sender immediately, the sender immediately, and delete the document and any attachments files. Any disclosure, reproduction, distribution or other use of this message or any attachments by an individual or entity other than the intended recipient is strictly prohibited in accordance with both art. 616 c.p and D.Lgs n. 196/2003. All content is intellectual and creative property of Aquest srl.*