



## ***Cultura - Tecnologia e musei: si è concluso il percorso di Artathlon***

**Roma - 25 mar 2021 (Prima Pagina News) Vincono le soluzioni innovative Museo Aperto e Museo Zeta. Al via a sperimentazione in musei, parchi archeologici e direzioni**

**regionali.**

Il Ministero della Cultura (MiC), attraverso la Direzione Generale Musei, insieme ad EY e in partnership con Invitalia – Agenzia Nazionale per lo Sviluppo sono lieti di annunciare la vittoria della maratona creativa ARTathlon, che ha visto coinvolti più di 100 partecipanti, del team Cicerone, composto dalla startup Skylabs, con il suo progetto Museo Aperto. Al secondo posto il team Vasari, composto da Artrights e Lieucity, con la soluzione Museo Zeta. L'ARTathlon è il culmine del percorso di approfondimento delle tecnologie emergenti (Blockchain, Intelligenza Artificiale, Internet of Things, Realtà Aumentata e Virtuale) avviato dal MiC per fronteggiare le sfide del futuro di un settore fortemente danneggiato dall'emergenza Coronavirus e che ha bisogno di reinventarsi in ottica di un nuovo sviluppo. All'ultimo appuntamento, composto da una due giorni di incontri e co-creazione, hanno preso parte 12 startup selezionate durante il primo evento della Maratona Creativa dello scorso dicembre 2020 e suddivise in 7 team: Team Cicerone (Skylabs), Team Dante (Cityopensources & Histories), Team Omero (Liberacta), Team Orazio (Fifth Ingenium & Chainblock), Team Plinio (Arternative & TroppART), Team Vasari (Artbackers & Lieucity) e Team Virgilio (The Thinking Cloud & Museum Mix). Si aggiudica dunque il primo posto la soluzione Museo Aperto, creata da Skylabs con lo scopo di offrire ai musei la possibilità di ripensare la propria offerta culturale grazie a percorsi formativi e interattivi per i giovani visitatori. Basata sull'uso di innovative tecniche di intelligenza artificiale, che vengono coniugate a una rete di conoscenza tramite un Knowledge Graph, una tecnica di interconnessione di dati provenienti da differenti fonti al fine di fornire un unico layer per abilitare la fruizione delle informazioni e per la realizzazione di analytics. Il valore aggiunto di questo progetto, secondo la giuria, è quello di aver creato una soluzione innovativa che però risponde ad una necessità concreta dei visitatori dei musei, proponendo anche una formula educativa, sempre molto importante. Museo Zeta, la proposta di Artbackers e Lieucity, invece, si basa sul concetto di community permettendo agli utenti di condividere la propria passione per l'arte. È la prima piattaforma digitale che unisce la realtà fisica e quella virtuale dando la possibilità a tutti gli appassionati di creare il proprio museo personale selezionando le opere preferite dai vari musei italiani, nella loro fisicità e in versione virtuale. Museo Zeta è stata premiata dalla giuria per la sua capacità di stimolare le persone mettendo la tecnologia al servizio della creatività di ognuno. La selezione è stata fatta da una giuria di esperti composta dalla dott.ssa Laura Moro direttrice dell'Istituto Centrale per la Digitalizzazione del Patrimonio Culturale - Digital Library del MiC, dalla dott.ssa Daniela Patuzzi responsabile della Service Unit SelfiEmployment di Invitalia e da Dario Bergamo Partner EY Leader MED per il Government & il Public



Sectors. La valutazione delle soluzioni in gara è stata fatta sulla base di forti connotati di innovazione, fattibilità, scalabilità e di aderenza alle sfide poste del Ministero della Cultura. Il percorso dei team vincitori proseguirà con il supporto del MiC, Invitalia e EY nella sperimentazione presso i siti di Gallerie Nazionali di Arte Antica, Palazzo Barberini e Galleria Corsini, Parco Archeologico dell'Appia Antica e con la Direzione Regionale Musei della Toscana. "Creare nuove narrazioni e innovativi percorsi di valorizzazione attraverso il coinvolgimento di diverse competenze e professionalità per ampliare le modalità di fruizione, digitale oltre che fisica, del patrimonio culturale, esigenza che si sta rafforzando in tempi emergenziali." Afferma Talitha Vassalli di Dachenhausen, Dirigente del Servizio II - Sistema museale nazionale del MiC. "Ampliare il target dei pubblici a favore delle nuove generazioni nell'ottica di una politica culturale inclusiva e partecipativa, incrementando la loro presenza sui canali di comunicazione social e creando una community, grazie a strumenti stimolanti come la gamification e l'interattività." "Grazie al paradigma dell'Open Innovation è stato possibile abilitare proficuamente la co-creazione tra attori con estrazioni differenti come startupper, dipendenti del MiC e studenti universitari. In un contesto diverso non avremmo avuto lo stesso fermento di idee disruptive che hanno portato alla creazione di soluzioni davvero innovative" afferma Giuseppe Perrone, EY Consulting Italy Innovation Leader. "Molte tecnologie considerate emergenti in realtà hanno già raggiunto un buono status di maturità rendendole oggi soluzioni ideali per avvicinare un'esperienza come quella museale alle nuove generazioni. Ma non solo. Innovazioni come quelle proposte dai numerosi partecipanti di ARTathlon permettono di abilitare la visita di opere e luoghi difficilmente raggiungibili da un grande numero di visitatori e di creare un ecosistema virtuoso tra tutti i diversi attori della filiera Culturale". "Abbiamo partecipato con entusiasmo al progetto Artathlon in perfetta sintonia con le attività di Invitalia" afferma Federica Garbolino, responsabile dell'area "Sviluppo mercato e servizi" di Invitalia. "Due le ragioni: da una parte sosteniamo l'innovazione tecnologica e la creatività applicata alla cultura, dall'altra ci impegniamo da anni in attività di business matching, open innovation, networking a complemento degli incentivi, che contribuiscono a realizzare la nostra missione di Agenzia di Sviluppo. Siamo i primi a credere nella contaminazione di discipline, idee e contesti e siamo pronti a sostenere i team vincitori con i nostri servizi e finanziamenti in linea con l'intervento Cultura 4.0 previsto dal Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza".

*(Prima Pagina News) Giovedì 25 Marzo 2021*