



Umbria

musei

L.R. 24/2003 "Sistema museale regionale. Salvaguardia e valorizzazione dei Beni culturali connessi"

Programma annuale 2020.

Sostegno alle attività di valorizzazione dei musei, delle raccolte e delle altre strutture

CONNESSIONI MUSEALI

Capofila progetto: Comune di Spoleto



CONNESSIONI MUSEALI: TRA VALLI E MONTI, BORGHI E CITTÀ

- **PERCORSO REALE E VIRTUALE DI VALORIZZAZIONE DI LUOGHI, BENI CULTURALI, STORICO-ARTISTICI, PATRIMONIO IMMATERIALE E CONTESTI NATURALISTICI DEL TERRITORIO SPOLETINO E DELLA VALNERINA**

OBIETTIVI DEL PROGETTO:

- portare il museo fuori dal museo per intercettare nuovi pubblici potenziali;
- esplorare nuovi linguaggi apparentemente estranei alle politiche museali;
- creare un ciclo unico tra esperienza fisica e digitale;
- - incrementare il numero dei fruitori;
- dare nuova linfa ai circuiti legati al turismo culturale;
- facilitare esperienze di didattica e formazione sia in loco, sia tramite la modalità a distanza.

I MUSEI COINVOLTI



- Palazzo Collicola
- Museo Carandente - Spoleto



Casa romana -
Spoleto



Museo della Canapa
S. Anatolia di Narco



Casa dei Racconti
Vallo di Nera



Museo del tessuto e del costume
Spoleto



Museo della ex ferrovia
Spoleto-Norcia - Spoleto



Museo delle Scienze e del
territorio - Spoleto



Museo delle
Miniere di
Morgnano - Spoleto



Museo delle Mummie
Cerreto di Spoleto



Museo della biga
Monteleone di Spoleto



Centro di documentazione «Il Ciarlatano»
Cerreto di Spoleto

I nostri Partner

- . CONSPOLETO
- . ANISA
- . FONDAZIONE CISAM
- . CEDRAV
- . ASSOCIAZIONE AMICI SPOLETO ONLUS
- . ASSOCIAZIONE ITALIA LANGOBARDORUM
- . GALLERIA OFFICINA D'ARTE & TESSUTI
- . THE MARIGNOLI DI MONTECORONA FOUNDATION
- . COMUNE DI TERNI
- . ROCCA ALBORNOZIANA E MUSEO NAZIONALE DEL DUCATO DI SPOLETO
- . MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE E TEATRO ROMANO DI SPOLETO
- . BIBLIOTECA COMUNALE «G. CARDUCCI»
- . CHIESA DI SS. GIOVANNI E PAOLO
- . CASA MENOTTI CENTRO DI DOCUMENTAZIONE FESTIVAL DEI DUE MONDI
- . PARCO GEOLOGICO DELLA VALNERINA
- . MUSEO DELLA CIVILTÀ CONTADINA – PIERLUIGI FIORI

CONNESSIONI MUSEALI: LE ATTIVITÀ

1. App per la fruizione degli attrattori turistici e ambientali **MuDi**
<https://www.a-way.it/mudi/>

2. Videogioco **“The Umbrian Chronicles”**
iOS > <https://cutt.ly/Zk2iN0N>
Google Play > <https://cutt.ly/xk2iHnS>

3. Campagna fotografica – video
<https://vimeo.com/498552823/f4f97f080a>

4. Comunicazione social

Utilizzato l’hashtag **#Connessionimuseali** per indicizzare la ricerca di tutti i contenuti pubblicati attraverso i canali social del Comune di Spoleto (Facebook/Instagram(Twitter) e la pagina TiKTok Connessionimuseali appositamente creata



CONNESSIONI MUSEALI

App Mudi per la fruizione degli attrattori turistici e ambientali

La mappa ha funzioni di anteprima, guida e tour virtuale e mostra in tempo reale la posizione dell'utente.



GIRO CONDOTTI

Il giro dei condotti
Tipologia percorso: ad anello
Lunghezza: 3 km + 2 km di appendice

App Mudi consente di **attivare automaticamente** attraverso il GPS schede di approfondimento dei vari punti di interesse via via che il turista avanza lungo l'itinerario indicato

SENTIERI	
GIRO CONDOTTI	1
GREENWAY	2
MONTELUCCO	3
PERCORSO URBANO	4
POI PERCORSO URBANO	
ROCCA ALBORNOZIANA	B. 0
PALAZZO COMUNALE, CASA ROMANA	B. 1
PIAZZA DEL MERCATO, FONTANA DELL'OROLOGIO	B. 2
ARCO DI DRUSO E GERMANICO, CHIESA DI SANT'ANSANO, TEMPIO ROMANO	B. 3
PALAZZO MAURI, MOSAICO LONGOBARDO	B. 4
TEATRO ROMANO, MUSEO ARCHEOLOGICO	B. 5



L'App Mudi offre al turista la possibilità di arricchire la propria esperienza di visita attraverso sistemi interattivi georeferenziati. Il sistema consente di gestire contemporaneamente ed autonomamente GPS, Bluetooth, WiFi e fotocamera.

Attraverso la **REALTÀ AUMENTATA** il visitatore può scoprire contenuti nascosti, ricostruzioni ed animazioni, in totale sicurezza e nel rispetto delle norme di distanziamento sociale.



CONNESSIONI MUSEALI:

Il videogioco **The Umbrian Chronicles** prevede la valorizzazione del patrimonio dei musei e dell'area coinvolta tramite l'inserimento, all'interno dell'ambiente di gioco, di contenuti storici, artistici e ambientali.

Il gioco si svilupperà tramite tre canali tematici: beni materiali, immateriali e paesaggistici



Il videogioco è:

- un ottimo veicolo di fruizione del patrimonio
- un valido strumento di supporto all'attività didattica delle scuole secondarie di primo grado.



A chi si rivolge?

- ai **ragazzi** ma si pone anche come strumento divulgativo ampio, adatto per essere fruito fuori dall'ambiente scolastico.

