

EARTH2023

PROGRAMMA GENERALE

19/06

13:00 Brunch di benvenuto

14:00 registrazioni

14:30 saluti introduttivi

Antonio Lampis, Vicepresidente Libera Università di Bolzano

Francesca Fatta, Presidente UID

Pier Cesare Rivoltella, Presidente SIREM

Roberta Spallone, Presidente REAACH

Fabio Raffaelli, Ripartizione Cultura Provincia Autonoma di Bolzano

Aaron Damian, Game Ground

15:00 Opening Address

15:15 Keynote speech

Progettare eredità.

Per un'ecologia della progettazione didattica in un orizzonte post-digitale.

Stefano Moriggi, Università di Milano-Bicocca

16:00 coffee break

16:30 sessioni parallele A

18:10 fine lavori

19:30 cena sociale

20/06

9:30 EARTH experience

10:30 coffee break

11:00 sessioni parallele B

12:40 lunch

14:00 sessioni parallele C

15:20 tavola rotonda e proclamazione best paper award

16:30 BRIXEN experience

con **Waltraud Kofler**, direttrice della Piattaforma per il Patrimonio Culturale,
Libera Università di Bolzano

18:30 fine lavori

PROGRAMMA SESSIONI PARALLELE

SESSIONE A1

R. Spallone, F. Lamberti, L. Maria Olivieri, F. Ronco, L. Castagna (Politecnico di Torino - Dipartimento di Architettura e Design)

Il continuum fra reale e virtuale fra ricerca euristica e comunicazione museale

S. Scippo, D. Luzzi, S. Cuomo, M. Ranieri (Università degli Studi di Firenze)

Educazione al territorio con la realtà estesa (XR): una panoramica

A. di Luggo, A. Lo Pilato, D. Palomba, L.S. Pappalardo, S. Scandurra (Università Federico II di Napoli)

Le tecnologie digitali per conoscere e valorizzare il Patrimonio Culturale: La Badia di Santa Maria de' Olearia.

F. Condorelli, G. Nicastro, A. Luigini (Libera Università di Bolzano)

Applicazioni image based e AR per svelare il patrimonio nascosto: la digitalizzazione della Turris Babel nell'illustrazione nell'Antologia di Athanasius Kircher

SESSIONE A2

D. Daddi (Cooperativa sociale Città Futura – Trento)

Bambini e tecnologie digitali: Prospettive di dialogo per la scoperta del patrimonio culturale

E. Piergiuseppe, B. Daniele, C. Ileana (University of Salento)

The Gallery: based on technology, inspired by arts: The Sister's methodology curriculum at secondary school

N. Benetton, S. Santilli, The Cool Couple, A. Giovanna, L. Zocco, Pirelli HangarBicocca, F. Zuccoli (Università di Milano-Bicocca)

Mettersi in gioco. Tra arte, artisti e museo

C. Panciroli, V. Russo, F. Balzan (Dipartimento di Scienze dell'Educazione G.M. Bertin, Università di Bologna)

Educare al museo di domani con l'intelligenza artificiale. Ruolo, impatti e possibilità nello scenario phygital

SESSIONE B1

V. Riavis (Università degli Studi di Udine)

Modellazione e simulazione real-time: applicazioni di realtà virtuale per il design esperienziale

E. C. Giovannini, F. Ronco, J. Bono (Department of Architecture and Design, Politecnico di Torino)

Inside The Museum Experience: A virtual exhibit of educational activities using AR/VR

M. Unali, G. Caffio (Dipartimento di Architettura, Università degli Studi "G. d'Annunzio", Chieti-Pescara)

Archeologia del patrimonio digitale, dai virtual worlds agli applied games.

G. Lampugnani (Università Milano Bicocca)

La tradizione orale della marineria a bordo di un veliero: progettazione educativa per l'accessibilità al patrimonio per studenti con DSA e disturbi del Neurosviluppo

F. Galasso (Università degli Studi di Pavia – DICAr)

Rilevare e rivelare l'invisibile: L'uso di modelli digitali e scenari virtuali per la rappresentazione e la valorizzazione dei luoghi della memoria

R. Spallone, M. Vitali, V. Palma, L. Ribotta, E. Pupi (Politecnico di Torino)

The Scale Model of Mirafiori Castle: AR applications for inclusive enjoyment of cultural heritage

SESSIONE B2

M. Di Rosa, S. Maccioni (Università di Firenze, AIEM - Associazione Italiana Educatori Museali)

Dal videogioco all'educazione al patrimonio culturale: La Ludo Didactics applicata alla progettazione educativa

C. Facchini (Politecnico di Milano - Scuola del Design)

Psst! Not on everyone's lips. Educating through digital mobility

G. Mauri*, A. Macauda**, S. Messina**, C. Panciroli**, P. C. Rivoltella*

*Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano

**Alma Mater Studiorum, Università di Bologna

Un ambiente aumentato per la valorizzazione del patrimonio e l'esperienza estetica: Il caso del MOdE

M. Ceracchi (Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura, Sapienza Università di Roma)

Riscoprire il patrimonio bibliografico dimenticato attraverso la Realtà Aumentata: La versione Phygital di "Geometria delle forme. Trasformazione di poliedri" di Roberto Corazzi

B. Tramelli (Libera Università di Bolzano)

Visual search and the early-modern printed image: Some reflections on the Lyon16ci and the 1516 Databases

SESSIONE C1

M. L. Turco, E. C. Giovannini, J. Bono, E. Vanni, L. Licata (DAD - Dipartimento di Architettura e Design, Politecnico di Torino)

La cattedrale di Antonelli, Da modello digitale a modello immersivo

A. Sdegno, C. Ceretelli (Università degli Studi di Udine)

Architectura picta e realtà virtuale: Esplorazione interattiva di opere pittoriche

G. Nicastro, D. Frusone, A. Luigini (Libera Università di Bolzano)

Digitalizzare un patrimonio "intoccabile": prototipazione e AR per raccontare i tabernacoli lignei dei cappuccini abruzzesi del XVII sec.

S. Masserano (Università degli Studi di Udine)

Una visita virtuale in modalità immersiva: Il Cabanon di Le Corbusier a Cap Martin.

SESSIONE C2

E. Ippoliti, F. Camagni, N. Tomasella (Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura Sapienza Università di Roma)

Il patrimonio culturale in gioco. Riflessioni ed esperienze tra analogico e digitale.

D. Mezzino, S. Zangrandi (Università Telematica Internazionale Uninettuno)

Buzzati nel Metaverso: L'esperienza virtuale del racconto "Suicidio al Parco"

S. Mollica (Università IUAV di Venezia)

Creazione di un software onto-parametrico per la fruizione dei dati

A. Cardaci, A. Versaci (Università degli studi di Bergamo)

Educare all'architettura e al patrimonio: la Cité de la Architecture e du Patrimoine di Parigi