

Making Innovation Through Heritage

CANTIERI APERTI DIGITALI



La valorizzazione del Bene Culturale passa attraverso numerose e differenti attività. “Accrescere il valore” significa sviluppare la cultura del prendersi cura del bene, riconoscere che le sue caratteristiche sono importanti, che sono patrimonio di tutti e devono essere preservate il più a lungo possibile. In questa ottica gli interventi di conservazione possono essere una opportunità e una occasione per valorizzare un bene (o contribuire alla valorizzazione) condividendo con tutti le prassi operative, i dati emersi e facendo conoscere le diverse professionalità coinvolte. Diventa così fondamentale il ruolo della comunicazione quale strumento per diffondere la cultura del restauro e coinvolgere il pubblico,

All'interno del progetto



Organizzato da



In rete con



In collaborazione con



Con il sostegno di



con attività di tipo partecipativo e divulgativo. Oggi ancor di più, la possibilità di rendere accessibili a tutti contenuti e informazioni, in modalità virtuale, contribuisce anche in questa fase all'obiettivo di creare una connessione tra Persone e Patrimonio culturale e riconoscerne i valori

L'intervento di restauro non deve quindi restare nascosto dietro a un telo -non basta più stampare la facciata del bene sui teli del cantiere-, né essere appannaggio di pochi: può e deve essere esposto, visibile, preferibilmente durante tutto il suo processo. I grandi sostenitori dei Beni Culturali, dai privati alle Fondazioni, sono sempre più consapevoli di questo processo e spingono perché venga data visibilità all'intervento durante tutta l'operazione.

Conoscere le prassi operative del restauratore impegnato nel suo lavoro, osservare gli interventi sulle superfici o seguire gli avanzamenti della messa in sicurezza anche in situazioni di crisi diventano modalità dirette per fruire e valorizzare il patrimonio culturale e le professioni che se ne prendono cura. Antesignani di questo approccio sono i "cantieri aperti", visite che consentono di entrare nel cantiere di restauro. Tal pratica, tuttavia, solleva una serie di problemi legati alla necessità di mettere in sicurezza il sito per grandi numeri di visitatori (magari anche non esperti), di renderli accessibili a diverse necessità e spesso anche di interrompere il lavoro per consentire la visita. Ciò determina difficoltà oggettive che portano a minimizzare la visita al cantiere in termini di frequenza e di durata. Le tecnologie digitali oggi possono sopperire a queste difficoltà amplificando le possibilità di far conoscere e rendere accessibile il patrimonio culturale a tutti in un momento particolarmente delicato della storia conservativa e diffondendo quindi la cultura del prendersi cura. Realtà virtuale, sistemi di immagine e di monitoraggio, action-cam, gamification e molti altri strumenti possono essere di grande utilità in questo contesto.

L'Hackathon è organizzato dal Politecnico di Milano – Polo territoriale di Mantova, in rete con il Centro Conservazione e Restauro "La Venaria Reale" e l'Università degli studi di Brescia, in collaborazione con Laboratorio Territoriale Occupabilità - LTO Mantova, all'interno del progetto "Mantova: Laboratorio territoriale diffuso per l'innovazione e l'occupabilità" sostenuto da Fondazione Cariverona e promosso/realizzato da Camera di Commercio (Ente Capofila), Provincia e Comune di Mantova, Politecnico di Milano, Unimore, PromolImpresa - Borsa Merci, ForMa, Istituto Manzoni (Istituto capofila della Rete Alternanza/PCTO Mantova) e Istituto Sanfelice (Istituto capofila della rete LTO Mantova).

OBIETTIVI

L'Hackathon si concentra sulla **ideazione, progettazione ed eventuale prototipazione** di un sistema di comunicazione che permetta di portare la conoscenza del cantiere di restauro fuori dal proprio perimetro e di diffonderla oltre la cerchia degli addetti ai lavori. I materiali da impiegare, le tecnologie, le modalità narrative e, più in generale, la definizione dell'intero sistema di comunicazione design potranno essere decisi dai team e costituiranno il concept e l'idea progettuale.

All'interno del progetto



Organizzato da



In rete con



In collaborazione con



Con il sostegno di



MODALITA'

Nella fase iniziale gli organizzatori e gli esperti delle aziende introdurranno il tema dell'Hackathon e forniranno alcuni spunti utili per la successiva progettazione e prototipazione. Successivamente i partecipanti, divisi in team, potranno lavorare autonomamente per proporre una propria idea progettuale. Saranno supportati, dal punto di vista tecnico, da esperti maker e programmatori e, dal punto di vista progettuale, dagli esperti del restauro e della valorizzazione-comunicazione del patrimonio.

I partecipanti avranno la possibilità di consultarsi con esperti di fabbricazione digitale, di programmazione, di comunicazione e di progettazione, e di accedere alle infrastrutture (stampa 3d, taglio laser, ecc) e alle strumentazioni (piattaforme hardware low-cost tipo Arduino, sensori, videocamere) messe a disposizione del Politecnico di Milano e dalla rete dell'intero progetto.

Al termine, la giuria selezionerà le tre proposte più interessanti a cui verranno riconosciuti dei premi in denaro.

Al termine dell'Hackathon, le soluzioni proposte saranno prese in carico da un gruppo di esperti, al quale potranno prendere parte gli stessi partecipanti all'Hackathon, per generare una sintesi progettuale delle migliori idee progettuali con l'intento di procedere ad una prototipazione se le condizioni lo permetteranno.

DESTINATARI – UTENTI

L'hackathon cerca di stimolare l'interesse delle diverse realtà coinvolte nel processo di restauro. Le collaborazioni sono da ricercare tra:

- proprietari dei beni e committenti (privati, enti, ecc.), interessati a promuovere l'attività in atto, per rispondere alle richieste di valorizzazione del bene e dei processi;
- imprese edili, ditte di restauro e di scavo archeologico interessati a fornire anche un sistema, già collaudato, per raccontare gli sviluppi del processo;
- enti di controllo (Soprintendenza o Direzione regionale) interessati a sviluppare casi pilota o esempi di buone pratiche di intervento sui beni culturali;

DESTINATARI – PARTECIPANTI

L'hackathon si rivolge a 24 partecipanti individuati tra architetti, designer, informatici, sviluppatori, maker, docenti, educatori, grafici, storyteller, esperti di comunicazione e altre figure professionali che operano o studiano nel settore della progettazione, della fabbricazione digitale. Si rivolge anche a studenti iscritti a facoltà o scuole dei medesimi indirizzi sopra individuati

CALENDARIO E ATTIVITA'

L'Hackathon si svolgerà nell'arco di 3 giorni, come descritto nel calendario.

Durante le prime due giornate verrà lanciato il tema e si svolgeranno dei briefing confrontandosi con esperti del settore del restauro, della comunicazione e gli stakeholder per arrivare ad una prima proposta. Nel corso dell'hackathon i partecipanti potranno accedere alle infrastrutture del MantovaLab e del LTO per l'eventuale fase di prototipazione. Nell'ultima giornata ogni gruppo presenterà la propria idea e la giuria valuterà le soluzioni più creative ed efficaci.

All'interno del progetto



Organizzato da



In rete con



In collaborazione con



Con il sostegno di



Venerdì 16 giugno 2023	14:30 accoglienza e formazione dei team 15:00 introduzione al tema con esperti 17:30 briefing e avvio dei lavori in gruppi affiancati da esperti
Sabato 17 giugno 2023	9:00 ripresa dei lavori da parte dei team affiancati da esperti 13:00 pranzo 14:00 ripresa dei lavori da parte dei team affiancati da esperti 17:00 prima presentazioni delle idee dei team
Domenica 18 giugno 2023	9:00 ripresa dei lavori 13:00 pranzo 14:00 allestimento per la presentazione finale 16:00 presentazione finale 18:00 premiazione dei vincitori

PREMI

Tutte le soluzioni presentate dai team saranno valutate da una commissione di esperti che selezionerà tre progetti vincitori sulla base dell'originalità, funzionalità, innovatività, fabbricabilità e replicabilità assegnando i seguenti premi:

- 1500 € al primo team classificato;
- 1000 € al secondo team classificato;
- 500 € al terzo team classificato.

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

La partecipazione è totalmente gratuita ed è aperta a massimo 24 partecipanti.

Per partecipare alla Call è necessario inviare tramite mail a mith-mantova@polimi.it il curriculum in formato europass e il modulo Allegato A completato e firmato **entro le ore 23.59 del 10 giugno 2023**. In caso di superamento dei posti disponibili, verrà effettuata una selezione dei partecipanti in base alla valutazione dei curricula, delle competenze e della motivazione presentate in concomitanza della domanda.

I team di lavoro saranno composti da massimo 4 partecipanti possibilmente con competenze eterogenee. Eventuali preferenze sulla composizione dei team potranno essere specificate nel modulo d'iscrizione nella tabella apposita. Nel caso i partecipanti non dovessero esprimere preferenze, i team saranno formati direttamente il primo giorno di hackathon.

CREDITI FORMATIVI

La partecipazione a questo hackathon permetterà agli studenti del Politecnico di Milano di ottenere 2 crediti formativi come "Passion in Action".

Iscrizioni tramite il sito: <https://www.polimi.it/corsi/didattica-innovativa>

All'interno del progetto



Organizzato da



In rete con



In collaborazione con



Con il sostegno di

