



GIOVANI SI



Regione Toscana



Assegno di ricerca Regione Toscana

CAPI - 18ADR

Dipartimento di Scienze storiche e dei beni
culturali

Referente scientifico Marco Valenti

Gli Assegni di Ricerca in ambito culturale sono finanziati con le risorse del POR FSE TOSCANA 2014-2020 e rientrano nell'ambito di Giovanisi (www.giovanisi.it), il progetto della Regione Toscana per l'autonomia dei giovani

Bando di selezione pubblica per titoli e colloquijnpòlper il conferimento di assegni di ricerca – lettera a) di durata biennale

Allegato A

- **Titolo del progetto:** La collina accessibile di Poggio Imperiale: accessibilità globale all'Archaeological Open Air Museum “Archeodromo” e Fortezza Medicea di Poggibonsi
- **Settore Scientifico Disciplinare:** L-ANT/08
- **Settore concorsuale:** 10/A1
- **Area CUN:** 10

○ **Descrizione del progetto:** Il progetto intende favorire un'accessibilità globale ai molteplici contenuti museali del Parco della Fortezza Medicea di Poggio Imperiale a Poggibonsi (SI): fortezza rinascimentale (cinta muraria e cassero), area archeologica (scavo di Poggio Bonizio e delle fasi altomedievali della collina), museo e archeodromo (ricostruzione in scala reale del villaggio di epoca carolingia, scavato a pochi metri di distanza).

L'obiettivo è quindi quello di creare una serie di strumenti virtuali e digitali che possano essere declinati in maniera differente, con l'intento di abbracciare il più ampio pubblico possibile (senza distinzione d'età, grado di scolarizzazione e livello culturale), rendendolo eventualmente anche autonomo nella visita degli spazi museali. Tali soluzioni vogliono inoltre facilitare l'accessibilità ai contenuti museali da parte del pubblico con disabilità, siano esse di carattere fisico-motorio o cognitivo-sensoriale.

Al fine di perseguire i suddetti scopi, il progetto prevederà una massiccia e sofisticata fase di rilievo digitale e tridimensionale da svolgersi presso le strutture del parco e da rielaborare con successiva attività specialistica di laboratorio, seguendo due principali canali di sviluppo. Il primo sarà quello dei supporti tecnologici alla visita (audioguide, tour virtuali, realtà aumentata, filmati tridimensionali, ecc); il secondo sarà invece legato alla creazione di un serious game ambientato nella collina di Poggio Imperiale e basato sulla sua storia, permettendo di proporre nuove modalità di didattica e apprendimento, creando contesti di “edutainment” rivolti al più vasto pubblico.

Lo sviluppo del progetto è ovviamente imperniato in primis sulla capacità di costruire contenuti di qualità tanto dal punto di vista tecnologico quanto nello spessore scientifico dei dati, basandosi quindi su un'approfondita conoscenza anche dello specifico contesto storico-archeologico.

- **Attività affidate all'assegnista di ricerca:**

Si richiede capacità di lavoro in gruppo, formazione archeologica approfondita e conoscenza della lunga storia della collina di Poggio Imperiale a Poggibonsi, oltre che della letteratura archeologica del periodo preso in considerazione per questo contesto (V-XVI secolo).

Tali conoscenze dovranno essere coniugate con la capacità di utilizzare tecnologie di rilievo archeologico e architettonico e con la capacità di operare nell'ambito del serious gaming e dell'edutainment, con esperienza pregressa nella creazione di digital gaming di carattere storico-archeologico e di prodotti interattivi con finalità didattiche. Per questo sono richieste competenze e esperienza nell'ambito della comunicazione e della divulgazione rivolta al pubblico scolare e infantile. Sarà necessaria anche una buona conoscenza dell'inglese in quanto i prodotti realizzati dovranno essere fruibili in doppia lingua.

The applicant must possess teamwork skills, in-depth archaeological training, and knowledge of the long history of the hill of Poggio Imperiale in Poggibonsi, as well as of the archaeological literature of the period

taken into consideration for this context (5th-16th century).

This knowledge must be combined with the ability to use archaeological and architectural survey technologies and the ability to operate in the field of serious gaming and edutainment, with previous experience in the creation of historical-archaeological digital games and interactive products for educational purposes. Thus, skills and experience are required in the field of communication and dissemination aimed at school and children. Good knowledge of English will also be necessary as the products made must be available in double language.

- **Sede dell'attività di ricerca:**

Dipartimento di Scienze Storiche e dei Beni Culturali
Parco della Fortezza Medicea di Poggio Imperiale, Poggibonsi (SI)
Laboratori EGA Ltd - sede di Firenze

- **Eventuale numero massimo di pubblicazioni da allegare alla domanda dell'assegnista:**

15

- **Luogo, data e ora del colloquio:**

- Siena, Dipartimento di Scienze Storiche e dei Beni culturali, Studio A7, 24 febbraio 2020, ore 9,30.

- **Responsabile scientifico dell'assegno di ricerca:** Prof. Marco Valenti

- **Firma**

