

Progetto TOCC – Museo Piemontese dell'Informatica

Digitalizzazione, museo virtuale 3D e competenze digitali per la storia dell'informatica



Progetto TOCC

Il MuPin apre la sua collezione al pubblico italiano e internazionale, offrendo nuove frontiere di accesso ai beni culturali, integrando tecnologie innovative per esperienze uniche.

- ✓ Modelli 3D
- ✓ Videomapping Interattivo
- ✓ Gamification
- ✓ Sede Museale Virtuale

1000
Produzione: Commodore International
Specializzazione: 1985
Origine: Stati Uniti

MINISTERO DELLA CULTURA

Associazione Culturale **"Museo Piemontese dell'Informatica – MuPin (O.d.V.)"**
Piazza Riccardo Valla 5, 10148 Torino – Codice fiscale: 94064820015 – P.IVA 13095850015
E-mail: info@mupin.it – Sito: www.mupin.it

Progetto realizzato tramite INVESTIMENTO 3.3.2 Supporto ai settori culturali e creativi per l'innovazione e la transizione digitale e identificato tramite Protocollo Progetto TOCC0001501 – COR 15910981 – CUP C67J23001910008 Allegato 20bis del Ministero della Cultura e finanziato dall'Unione Europea – NextGenerationEU.

1. Prima di iniziare

Il progetto TOCC del Museo Piemontese dell'Informatica nasce nell'ambito del **bando "Transizione digitale degli organismi culturali e creativi" (TOCC)**, promosso dal Ministero della Cultura e finanziato dall'Unione europea – NextGenerationEU.

L'obiettivo è accompagnare il museo in un percorso di **digitalizzazione e valorizzazione del patrimonio**, attraverso la creazione di un museo virtuale 3D, la produzione di contenuti multimediali e interattivi e la messa a disposizione online di una parte delle collezioni, per rendere la storia dell'informatica più accessibile, coinvolgente e inclusiva.

2. Introduzione

Per un museo dell'informatica, la transizione digitale non è solo un tema di contenuto ma anche di metodo: significa ripensare come si raccontano le collezioni, come si coinvolgono i pubblici e come si rende accessibile un patrimonio che, nel nostro caso, **non può ancora essere visitato fisicamente** perché la sede non dispone dei necessari permessi di agibilità.

In questo contesto, il progetto TOCC del MuPin sperimenta nuovi linguaggi – museo virtuale 3D, archivio di modelli 3D con relative schede, realtà virtuale, gamification, contenuti multimediali – come **soluzione concreta per aprire le collezioni al pubblico**, permettendo a scuole, famiglie, studiosi e curiosi di esplorare il patrimonio anche a distanza, in attesa di una piena fruibilità degli spazi fisici.

3. Obiettivi strategici

Il progetto si articola intorno ad alcuni obiettivi chiave:

- **Rafforzare le competenze digitali** di operatori, volontari e collaboratori del museo.
- **Digitalizzare e catalogare** una parte significativa delle collezioni, rendendole consultabili in modo strutturato.
- **Realizzare un museo virtuale 3D e un archivio di modelli 3D** con schede descrittive, come strumento stabile di accesso al patrimonio.
- **Garantire accesso pubblico al patrimonio** anche in assenza di una sede fisica visitabile, superando temporaneamente i limiti dovuti alla mancanza di agibilità.
- **Sviluppare esperienze interattive e gamificate** per la didattica e la divulgazione.
- **Aumentare accessibilità e impatto sociale**, offrendo nuove modalità di fruizione per scuole, territori e pubblici fragili.

4. Struttura delle attività

Per raggiungere questi obiettivi, il progetto è stato organizzato in diversi filoni di lavoro integrati:

- **Digitalizzazione e catalogazione:** selezione dei materiali, definizione di standard descrittivi, workflow per la scansione e l'archiviazione digitale.
- **Museo virtuale 3D:** modellazione di ambienti e oggetti, progettazione dei percorsi di visita, integrazione di testi, immagini, audio e video.
- **Esperienze interattive e gamification:** progettazione di mini-giochi ed esperienze guidate per scuole e famiglie, ispirate alla storia dell'informatica e dei videogiochi.
- **Formazione interna e capacity building:** incontri, laboratori e momenti di affiancamento per trasferire competenze su strumenti digitali, gestione dei contenuti e uso delle piattaforme.
- **Comunicazione e coinvolgimento dei pubblici:** sperimentazione di format online e ibridi (visite virtuali, presentazioni, attività per le scuole) legati al nuovo patrimonio digitale.

5. Aspetti tecnici e organizzativi

Il progetto ha richiesto la definizione di una **filiera tecnica** chiara: scelta degli strumenti per la digitalizzazione (scanner, fotogrammetria, gestione file), delle piattaforme per il museo virtuale 3D e dei sistemi per l'archiviazione e il riuso dei contenuti.

Sul piano organizzativo è stato necessario:

- creare un **gruppo di lavoro misto** (tecnico, curatoriale, comunicazione);
- definire ruoli e responsabilità per ogni fase;
- prevedere momenti di verifica periodica per allineare visione culturale, vincoli tecnici e sostenibilità nel tempo.

6. Impatto e ricadute

Il progetto TOCC ha avuto diverse ricadute positive:

- per il **museo**, che oggi dispone di strumenti e competenze nuove per gestire il proprio patrimonio digitale;
- per **scuole e territori**, che possono accedere a percorsi e contenuti anche a distanza, con un linguaggio vicino ai giovani;
- per la **rete di partner e collaboratori**, che può utilizzare il museo virtuale 3D e i contenuti digitalizzati come base per progetti educativi, divulgativi e di ricerca;
- per la **sostenibilità dell'ente**, che rafforza il proprio ruolo di presidio culturale innovativo.

In particolare, il museo virtuale 3D e l'archivio di modelli 3D con schede descrittive rappresentano una **risposta strategica alla non accessibilità della sede fisica**, consentendo

Associazione Culturale **"Museo Piemontese dell'Informatica - MuPin (O.d.V.)"**
Piazza Riccardo Valla 5, 10148 Torino - Codice fiscale: 94064820015 - P.IVA 13095850015
E-mail: info@mupin.it - Sito: www.mupin.it

Progetto realizzato tramite INVESTIMENTO 3.3.2 Supporto ai settori culturali e creativi per l'innovazione e la transizione digitale e identificato tramite Protocollo Progetto TOCC0001501 - COR 15910981 - CUP C67J23001910008 Allegato 20bis del Ministero della Cultura e finanziato dall'Unione Europea - NextGenerationEU.

di “aprire” comunque il patrimonio al pubblico e di sperimentare nuove forme di visita, didattica e ricerca, in attesa della piena agibilità degli spazi.

A partire da questa esperienza, il museo ha inoltre avuto l'opportunità di avviare **collaborazioni con diversi progetti europei**, tra cui **Eureka3D-XR** e **Culturality**, collegati anche all'ecosistema **Europeana**, ampliando la visibilità e il riuso del patrimonio digitale del MuPin in contesti internazionali.

7. Buone pratiche e lezioni apprese

Dall'esperienza TOCC emergono alcune buone pratiche:

- partire da **obiettivi culturali e didattici chiari**, e solo dopo scegliere la tecnologia;
- curare la **mediazione dei contenuti** (testi semplici, percorsi guidati, supporti per docenti e accompagnatori);
- coinvolgere fin da subito **insegnanti, studenti e pubblici reali** nella fase di test, per raccogliere feedback e migliorare l'esperienza;
- prevedere la **documentazione dei processi** (linee guida, schemi di lavoro, modelli riutilizzabili) per rendere il progetto replicabile anche da altri enti.

8. Raccomandazioni per altri enti culturali

Per realtà che vogliono intraprendere un percorso simile, l'esperienza del MuPin suggerisce di:

- considerare la trasformazione digitale come un **percorso di medio periodo**, non come un singolo prodotto;
- investire su **formazione e competenze** almeno quanto su strumenti e piattaforme;
- costruire alleanze con **università, scuole, associazioni e imprese** per condividere know-how e costi;
- tenere al centro **accessibilità, inclusione e impatto educativo**, evitando che il digitale diventi una “vetrina” fine a sé stessa.

9. Conclusioni e sviluppi futuri

Il progetto TOCC ha rappresentato per il Museo Piemontese dell'Informatica un passaggio chiave verso un modello di museo più aperto, digitale e connesso.

Il lavoro sul museo virtuale 3D, sulla digitalizzazione e sulle esperienze interattive non si esaurisce con la fine del progetto: costituisce la base per nuove collaborazioni, tra cui quelle con **Eureka3D-XR** e **Culturality**, e per l'integrazione con altre iniziative nazionali ed europee e con piattaforme come **Europeana**, all'interno di una **strategia di lungo periodo** che unisce conservazione, innovazione e responsabilità sociale.