

# BANDI iNEST

Vs

Ricercatori

17 Maggio 2024



## Spoke 3

**Acronimo** StorMed

### Titolo Progetto

Tessendo il passato gustando il futuro storie dal cuore del Mediterraneo

### Key-words

Musei d'Impresa, Storytelling Aziendale, IA Generativa, Service Design, Tecnologia avatar

### Partecipanti

Università della Calabria

Nonsibuttavianiente s.b.a.r.l.

QuestIt s.r.l.

Amarelli s.r.l.

GIAS s.r.l.

Camigliati s.r.l.

Rubettino s.r.l.

**Durata** 15 mesi

**Budget totale** € 474.205,90

**Coordinatore** prof.ssa Eleonora Bilotta

- **Abstract**

Il progetto StorMed “Tessendo il passato, gustando il futuro: Storie dal cuore del Mediterraneo” mira a rivoluzionare l'esperienza dei visitatori nei musei d'Impresa di quattro realtà storiche calabresi. L'obiettivo è integrare con successo tecniche di Storytelling Aziendale, IA Generativa, tecnologia Avatar e proposte di Service Design per trasformare queste esposizioni aziendali in centri culturali dinamici e coinvolgenti. Il punto di partenza del progetto sarà l'analisi delle realtà aziendali e delle tecniche attuali di storytelling, in modo da creare e testare modalità diverse di allestimenti museali. Il feedback costante con le imprese e la user need analysis guiderà l'iterazione e il perfezionamento delle strategie integrate. Incorporando l'IA Generativa, i Musei potranno personalizzare le esperienze degli utenti, offrendo narrazioni uniche basate sulle scelte dei visitatori. Questo coinvolgerà emotivamente il pubblico, migliorando l'engagement, la comprensione della storia delle aziende e il loro impatto sulla comunità locale. Il Service Design garantirà che l'esperienza dell'utente sia immersiva, dalla visita online alle mostre fisiche. Il progetto contribuirà all'innovazione nel settore dei musei, dimostrando come l'integrazione delle tecnologie emergenti possa trasformare l'interazione culturale.

# Stato dell'arte

## Obiettivi

## Risultati

## KPIs

Negli ultimi anni le piattaforme di AI conversazionali sono entrate sempre più nel panorama delle aziende Italiane con una crescita anno su anno di circa il 30%. Questo grazie allo sviluppo di modelli di AI di nuova generazione che dal 2018 ad oggi hanno permesso a queste piattaforme di essere sempre più capaci di comprendere gli "intent" di una conversazione uomo-macchina. Negli ultimi 3 anni (e in particolare nel corso del 2023) una nuova rivoluzione, legata all'arrivo sul mercato di modelli generativi (Large Language Model) ha portato ad una nuova ondata di innovazione su queste piattaforme.

L'obiettivo principale è trasformare i musei d'impresa in esperienze immersive e dinamiche, valorizzando il patrimonio culturale e storico aziendale attraverso narrazioni digitalmente avanzate e personalizzate. Il progetto StorMed punta a rivoluzionare la narrazione nei musei d'impresa calabresi attraverso analisi approfondite delle attuali tecniche di storytelling e dei bisogni degli utenti e lo sviluppo e l'implementazione di un framework tecnologico innovativo che integri l'AI Generative e le tecnologie Avatar. L'intento è di superare la tradizionale fruizione museale, andando a coinvolgere attivamente il visitatore in un'esperienza dinamica, personalizzata e immersiva, che serva da ponte tra passato imprenditoriale e futuro tecnologico.

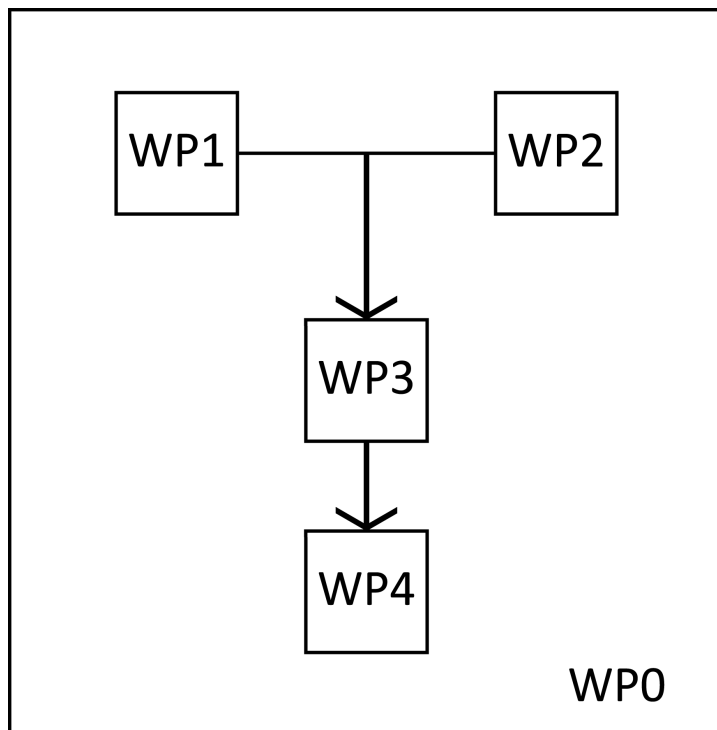
Obiettivi del progetto StorMed:

1. Progettare e realizzare, attraverso tecniche di Service Design, esperienze museali che trasformino i musei di impresa in centri culturali.
2. Integrare tecniche di storytelling aziendale con tecnologie digitali come la Generative AI e gli Avatar, sviluppando un prototipo di StorMed Box Kit (SBK) per ognuna delle aziende.
3. Innovare l'interazione museale attraverso l'integrazione di tecnologie emergenti.
4. Promuovere una cultura di condivisione e collaborazione tra le realtà imprenditoriali calabresi.

Key Performance Indicators (KPI):

1. Partecipazione dei Visitatori.
2. Engagement del Visitatore.
3. Soddisfazione del Visitatore.
4. Tasso di Implementazione.
5. Collaborazioni Inter-Aziendali.

## Articolazione progetto



Il progetto si articola attraverso quattro Work Packages. I primi due WP (1-Background e user needs analysis, 2-StorMed technology framework), procedono pressoché in parallelo, fortemente integrati l'uno con l'altro. Nel WP1 sono analizzati lo stato di fatto dei Musei d'Impresa delle Aziende coinvolte nel progetto, le esigenze di storytelling delle Aziende, l'indagine sulla domanda esercitata dagli utenti target. Parallelamente, nel WP2, viene avviato il framework tecnologico di progetto che, dopo una prima fase che mira ad armonizzare le tecnologie disponibili (Generative AI, Tecnologie 3D, Algoritmi di computer vision e NLP) con le specifiche esigenze dei musei d'impresa, si concentra sulle esigenze specifiche emerse dal WP1. Nel WP3 (Storytelling StorMed Box Kit), che rappresenta il cuore del progetto, tutti i risultati raggiunti nei WP1 e WP2 contribuiscono alla definizione dei contenuti narrativi, al perfezionamento dei modelli generativi con l'addestramento dell'AI ed alla realizzazione dei prototipi degli StorMed Bok Kit, che rappresentano il prodotto finale del progetto. Il WP4 (Piloting e valutazione), prevede l'installazione degli StorMed Box Kit nelle sedi aziendali e riguarda l'attività di piloting e testing, sia nei confronti del funzionamento tecnico, sia rispetto all'usability delle soluzioni adottate, proponendo anche sessioni di formazione per gli addetti delle aziende.

## Impatti attesi

Il progetto StorMed punta a generare un impatto attraverso l'avanzamento della conoscenza, creando nuove metodologie nel campo dello storytelling digitale e dell'IA nel settore culturale. L'Integrazione interdisciplinare tra esperti di IA, storia, arte e tecnologia enfatizza un approccio olistico alla narrazione digitale.

Dal punto di vista economico/tecnologico, il progetto prevede lo sviluppo di nuovi prodotti e servizi, come applicazioni e piattaforme digitali per esperienze museali interattive e personalizzate. Si punta all'incremento dell'efficienza ottimizzando percorsi espositivi e servizi, riducendo costi operativi e migliorando l'esperienza del visitatore, oltre a contribuire agli standards nel settore dell'interazione digitale museale.

Sul fronte sociale e ambientale, il progetto promuove la consapevolezza ambientale e la diminuzione delle emissioni di CO2 attraverso l'uso di tecnologie sostenibili e digitali, che limitano la necessità di materiali fisici e spostamenti.

In termini di impatto sulla filiera e sul territorio, si mira alla valorizzazione del territorio calabrese, incrementando il turismo culturale e il sostegno alle imprese locali. Un altro obiettivo chiave è la trasferibilità dei risultati in altri contesti museali o culturali.

Per quanto riguarda i benefici per end-users e potenziali clienti, il progetto si concentra su l'esperienza personalizzata per i visitatori, mirando a un maggiore engagement attraverso narrazioni immersive e interattive, e migliorando l'accessibilità a contenuti culturali e storici per un pubblico più ampio, inclusi gli utenti con disabilità.

## Immagine rappresentativa progetto

