

Sperimentazioni digitali dei siti di progetto (Augusta Bagiennorum - Neocropoli Longobarda - Museo Civico)**Expériences numériques des sites de projet (Augusta Bagiennorum - Neocropole Lonbarde - Musée Civique)**

Si pensa di agire sui siti archeologici di Augusta Bagiennorum e della Neocropoli Longobarda di Sant'Albano Stura e nei musei Civico di Cuneo e MAB di Bene Vagienna per sperimentare e convalidare l'efficacia dell'app di realtà aumentata (AR) con tracciamento del turista outdoor che indoor. Questa condizione sarebbe poi applicabile anche sugli altri siti dei partner francesi. Il software previsto dal progetto sarà una web-app strutturata su un database in Cloud, il cui funzionamento può essere semplificato in questo modo:

- In prossimità dei siti archeologici e delle aree espositive museali, l'utente troverà un cartello che descrive l'app e pubblica il link web al quale accedere anche tramite QR-Code;
- Una volta collegato, il sistema provvede ad accogliere l'utente ed a fargli selezionare la lingua. (E' altresì possibile integrare un processo di autoriconoscimento della lingua impostata sul cellulare). Inoltre controlla che il GPS sia attivo o, nel caso, invita l'utente ad attivare il servizio unitamente al giroscopio.
- Verificando la posizione dell'utente, il sistema propone di avviare la visita digitalmente assistita sul sito archeologico o nel museo, pubblicando la mappa con evidenziati i POI da raggiungere.
- L'utente inizierà a muoversi per raggiungere i POI indicati, raggiunti i quali i beacon "apriranno" le relative schede informative. In mancanza di beacon il sistema PS avviserà l'utente di trovarsi in prossimità di un POI (così come avviene a Segesta) invitandolo ad avviare autonomamente la scheda informativa.
- Alcune schede informative conterranno inoltre le panoramiche 360° in AR che l'utente potrà attivare e fruire ruotandosi intorno. Ogni panoramica potrà contenere suoni ambientali e narrazioni audio oppure avviare anche video 360° che avvolgeranno l'utente nella scoperta del sito archeologico.
- Per la fruizione indoor sarà possibile sfruttare solamente beacon di prossimità associati anche a QR-Code posizionati nelle vicinanze dei reperti esposti. Analogamente a quanto descritto prima, il contenuto multimediale si avvierà automaticamente tramite tracciamento beacon oppure sarà avviato dall'utente in caso di utilizzo di QR-Code.

Utilizzando la ricostruzione virtuale del teatro sarà possibile testare l'applicazione della visita virtuale outdoor, per la parte indoor sarà utilizzata una sala espositiva museale utilizzando le esposizioni dei reperti di scavo.

Il est envisagé d'agir sur les sites archéologiques d'Augusta Bagiennorum et de la Neocropoli Longobarda di Sant'Albano Stura et dans les musées Civico di Cuneo et MAB de Bene Vagienna pour expérimenter et valider l'efficacité de l'application de réalité augmentée (AR) avec suivi du touriste en plein air et à l'intérieur. Cette condition serait également applicable sur les autres sites des partenaires français. Le logiciel prévu par le projet sera une application web structurée sur une base de données dans le Cloud, dont le fonctionnement peut être simplifié de cette façon:

- À proximité des sites archéologiques et des espaces d'exposition muséaux, l'utilisateur trouvera un panneau décrivant l'application et publiant le lien web auquel il peut également accéder via QR-Code;
- Une fois connecté, le système accueille l'utilisateur et lui fait sélectionner la langue. (Il est également possible d'intégrer un processus d'autoconnaissance de la langue définie sur le téléphone portable.) Il vérifie également que le GPS est actif ou, le cas échéant, invite l'utilisateur à activer le service avec le gyroscope.
- En vérifiant l'emplacement de l'utilisateur, le système propose de lancer la visite assistée numériquement sur le site archéologique ou dans le musée
- L'utilisateur commencera à se déplacer pour atteindre les POI indiqués, auxquels les balises « ouvriront » les fiches d'information correspondantes. En l'absence de balises, le système PS avertira l'utilisateur d'être à proximité d'un POI (comme c'est le cas à Segesta) en l'invitant à démarrer lui-même la fiche d'information.
- Certaines fiches d'information contiendront également les panoramas 360° en AR que l'utilisateur pourra activer et utiliser en tournant autour. Chaque panorama peut contenir des sons ambiants et des récits audio ou même lancer des vidéos à 360 degrés qui envelopperont l'utilisateur dans la découverte du site archéologique.
- Pour l'utilisation intérieure, il ne sera possible d'exploiter que des balises de proximité associées également à QR-Code placées à proximité des objets exposés. Comme décrit précédemment, le contenu multimédia démarre automatiquement par suivi beacon ou sera lancé par l'utilisateur si vous utilisez QR-Code.

En utilisant la reconstruction virtuelle du théâtre, il sera possible de tester l'application de la visite virtuelle en plein air, pour la partie intérieure, une salle d'exposition muséale sera utilisée en utilisant les expositions des découvertes d'excavation.

