

PhD course in History of Europe from the Middle Ages to the Contemporary Age Cycle XXXIV

Codice borsa: DOT13A8031-3
CUP: C46C18000500006

UNITE



**Carmine Christian
Ruocco**

Dottore in Scienze Storiche

Master Public History
Fondazione Feltrinelli

Dottorato di ricerca Università
degli studi di
Teramo / Universidad
Autónoma de Madrid



Francesca Fausta Gallo

Professore ordinario (settore
disciplinare M -Sto 02- Storia



Manuel Rivero

Director Instituto
Europa – Universidad
(Spain)



Fabio Mosca

CTO & Co-Founder
AnotherReality S.r.l.

Museo Virtuale degli Acquaviva: percorsi turistico-culturale tra Abruzzo, Puglia e Campania (MuViA)

➤ General objectives of the project

MuViA nei tre anni in cui si snoda il progetto si propone di indagare e ricostruire la storia delle residenze nobiliari e della vita che si svolgeva al loro interno di un'importante famiglia aristocratica del Regno di Napoli in età moderna, quale gli Acquaviva, tramite l'indagine nei vari archivi locali e internazionali (in particolare quelli di Simancas e Madrid). L'intero studio vedrà poi la riproduzione delle residenze e degli stili di vita della famiglia in un museo virtuale.

➤ Industrial impact of the project

Obiettivo del progetto è valorizzare le acquisizioni storiche combinandole con la tecnologia della Virtual Reality (VR). L'uso del VR consentirà non solo la visualizzazione a 360° di edifici e dimore storiche, con la creazione quindi di un museo virtuale non corrispondente ad alcun preesistente museo fisico, ma anche la possibilità di una trasmissione storica tramite modalità innovative che permettano il totale coinvolgimento del visitatore mediante forme di storytelling del tutto accurate dal punto di vista storico-archivistico

Company role in PON RI project

UNITE

ANOTHE REALITY



- Co-projecting AnotheReality è una start up milanese specializzata nello sviluppo di soluzioni immersive XR (eXtendend Reality) con applicazioni nel mondo business e entertainment, con particolare attenzione in particolare alla valorizzazione del patrimonio culturale e turistico tramite le nuove tecnologie.
- Training: AnotheReality S.r.l. fornirà al dottorato una serie di corsi volti allo sviluppo del VR, in particolare tramite l'uso del software Unity, il più utilizzato al mondo per la programmazione in VR.
- Research: L'attività di ricerca svolta dal dottorando presso AnotheReality porterà all'apprendimento delle conoscenze necessarie alla programmazione VR. Si partirà da un iniziale sopralluogo nei luoghi scelti per la ricostruzione virtuale e si punterà a ricrearli fedelmente da zero mediante l'uso di Unity, implementando in seguito tecniche di storytelling atte a rendere coinvolgente l'uso del visore Oculus da parte dei fruitori.

Publications



- *La narrazione della guerra nei videogiochi*, in *Didattica della storia – Journal of Research and Didactics of History*, Alma Mater Studiorum, in fase di pubblicazione
- *L'Italia videoludica. Sulla composizione di una memoria storica condivisa*, in C. Asti (a cura di), *Mettere in gioco il passato. La storia contemporanea nell'esperienza ludica*, Unicopli, Milano 2019.
- *Metti la storia al lavoro. Book of Abstracts Seconda Conferenza Italiana di Public History, Pisa 11-15 giugno 2018*, abstract della relazione presentata il 12 giugno 2018 disponibile in formato epub.

Scientific meeting

07 novembre 2019 (Bologna) – Partecipazione al Congresso «Orizzonti della didattica della storia» con un intervento dal titolo: La narrazione della guerra nei videogiochi

28 giugno 2019 (Caserta) – Partecipazione alla terza conferenza nazionale AIPH (Associazione Italiana Public History) con un intervento dal titolo: La guerra nei videogiochi oltre Hollywood

25 giugno 2019 (Caserta) – Partecipazione alla sezione poster della terza conferenza nazionale AIPH con un poster dal titolo: Padroni a casa nostra. Boardgame e Public History: un gioco per raccontare la complessità

12 giugno 2018 (Pisa) – Partecipazione alla seconda conferenza nazionale AIPH con un intervento dal titolo: L'Italia videoludica. Sulla costruzione di una memoria storica condivisa mediante videogiochi

13 giugno 2018 (Pisa) – Partecipazione alla sezione poster della seconda conferenza AIPH con due poster dal titolo: Italian Videogame Program. Narrare l'Italia attraverso i videogiochi; Padroni a casa nostra. Boardgame e Public History: un gioco per raccontare la complessità





1.

2.