



Consiglio Nazionale delle Ricerche



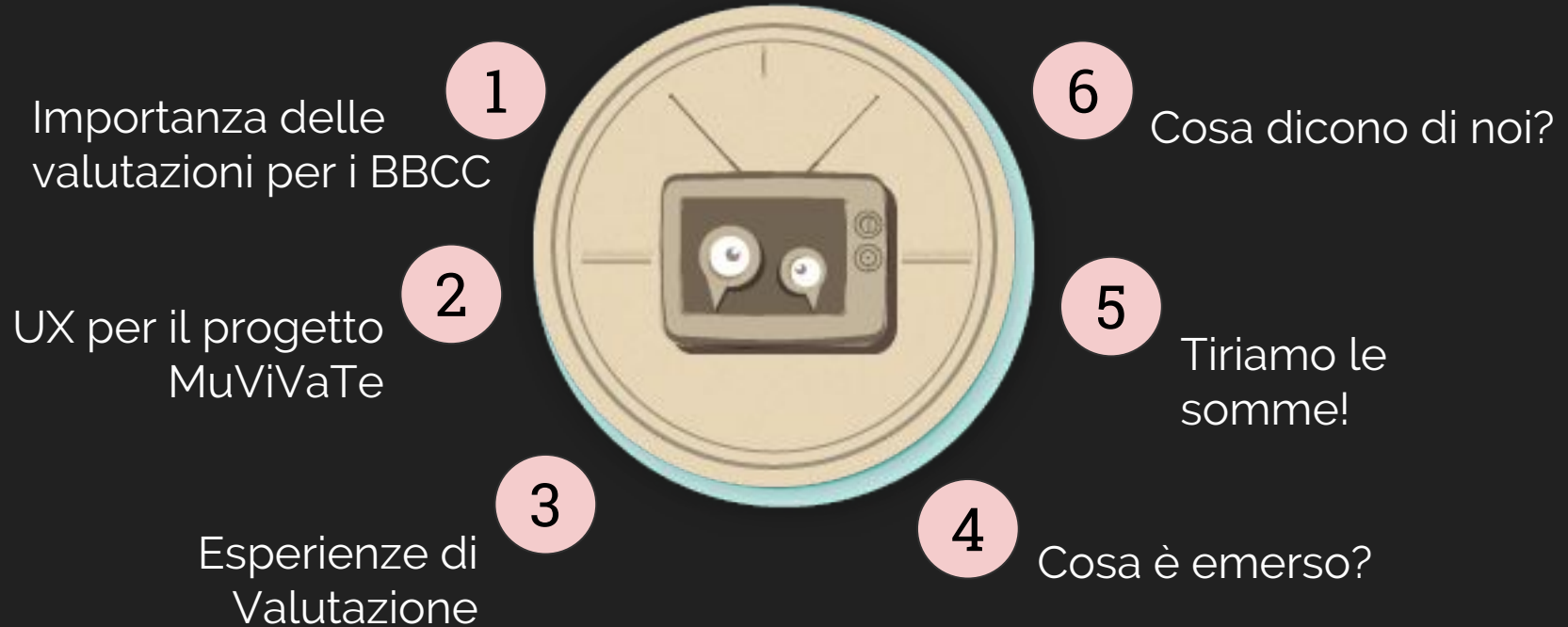
# Il Museo Virtuale della Valle del Tevere e il Pubblico. *Sintesi dei risultati delle valutazioni.*

a cura di

Alfonsina Pagano | CNR ITABC  
Caterina Poli | Università della Tuscia



# DI COSA PARLIAMO OGGI?



# L'importanza delle valutazioni per i Beni Culturali

1

## Studio dell'ESPERIENZA dell'utente



### Analisi complessa dell'UTENTE:

- ciò di cui è fatto egli stesso
- ciò di cui ha bisogno
- ciò che prova/sente
- sue capacità/limitazioni



### Analisi del CONTESTO d'uso:

- rapporto spazio/contenitore
- livello di fruibilità
- capacità attrattiva
- sue capacità/limitazioni

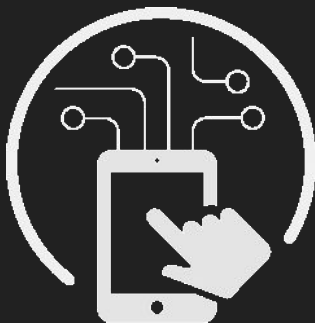


**MIGLIORARE** la qualità dell'INTERAZIONE dell'utente con “l'ambiente tecnologico”e, in generale, della PERCEZIONE dei singoli prodotti multimediali

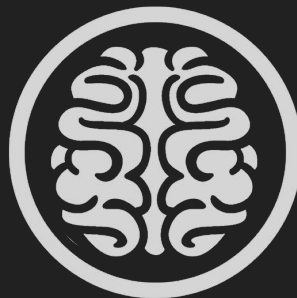
# L'importanza delle valutazioni per i Beni Culturali

1

Studio dell'ESPERIENZA dell'utente



TECNOLOGIA



CONTENUTO ESPERENZIALE

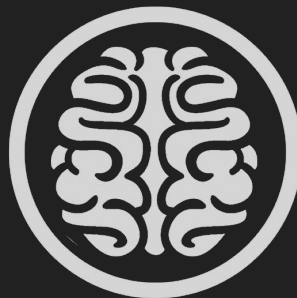
# L'importanza delle valutazioni per i Beni Culturali

1

Studio dell'ESPERIENZA dell'utente



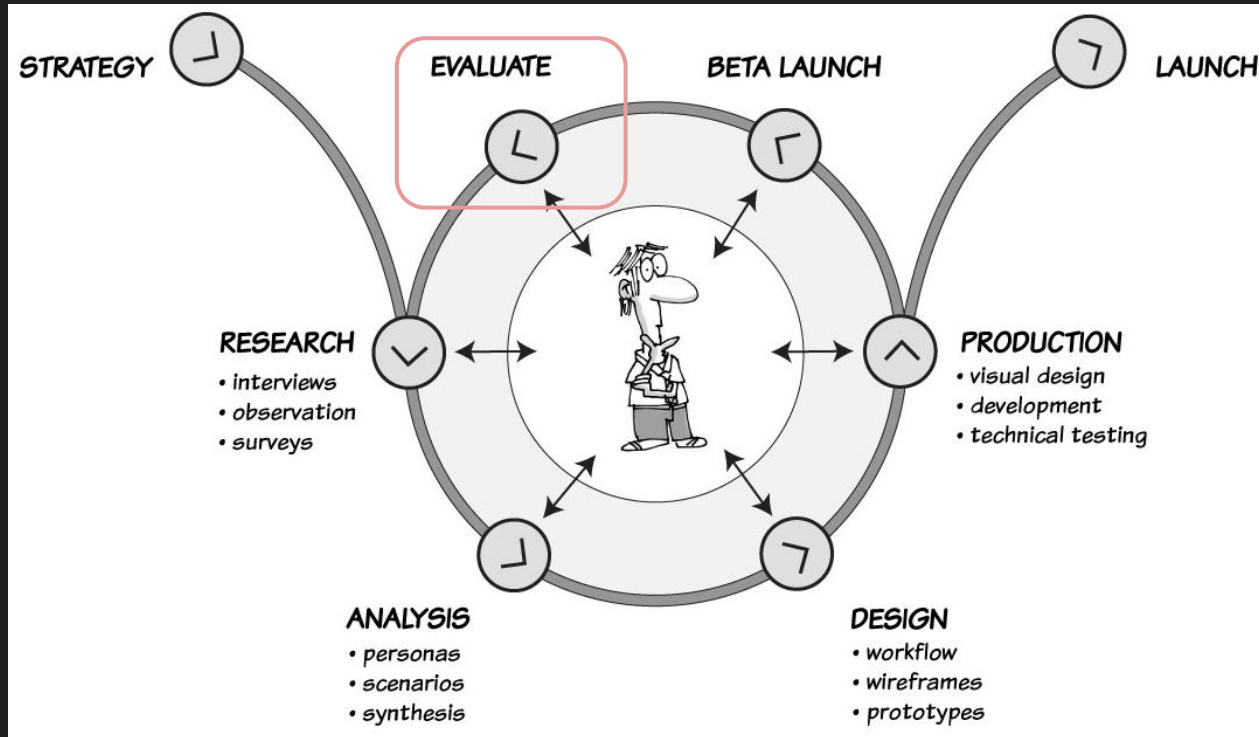
TECNOLOGIA



CONTENUTO ESPERENZIALE

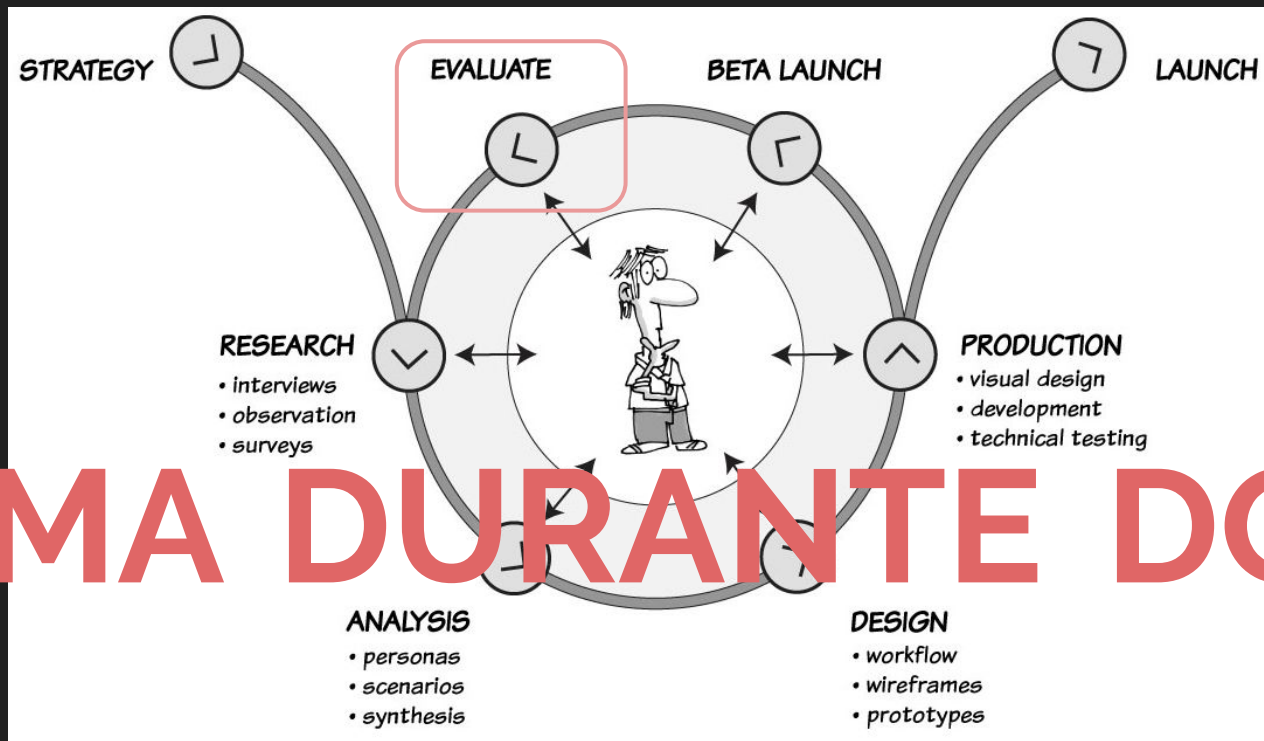
# L'importanza delle valutazioni per i Beni Culturali

1



# L'importanza delle valutazioni per i Beni Culturali

1



PRIMA DURANTE DOPO

# User Experience (UX) per il progetto MuViVaTe

2

COSA STUDIARE?



IN CHE MODO?

# Percezione del proprio corpo

# Individuo vs. gruppo

# Accesso a contenuti multimediali

# Parallelismo tra reale e virtuale

# Attenzione/memoria/elaborazione

- Atmosfera rilassata (silenzio)
- Esperienza diretta / no filtro mediatore
- Tappe fisse prestabilite x fruire dell'applicazione
- Valutiamo app e non te!



# User Experience (UX) per il progetto MuViVaTe

2

10 mesi in 1 minuto...



# Esperienze di Valutazione

3



LAVAL  
Mostra  
Internazionale

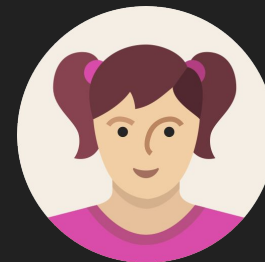


VISITATORI DEL MUSEO

Usabilità  
Gradimento  
Dinamiche di gruppo  
Potenziale educativo



SCUOLE MEDIE



SCUOLE SUPERIORI

# Esperienze di Valutazione

3

## METODO



Analisi tripartita

Dati Qualitativi / Quantitativi

Attivi vs. Passivi

## STRATEGIE



Osservazione

Scenario guidato

Questionario

## NUMERI

3 mesi di indagine

86 intervistati

117 osservati

480 copie stampate

3000 dati registrati

109 pagine di report

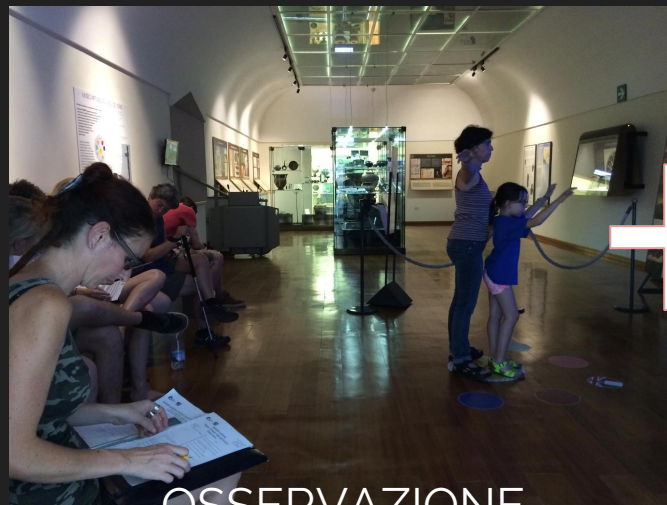


# Esperienze di Valutazione

3



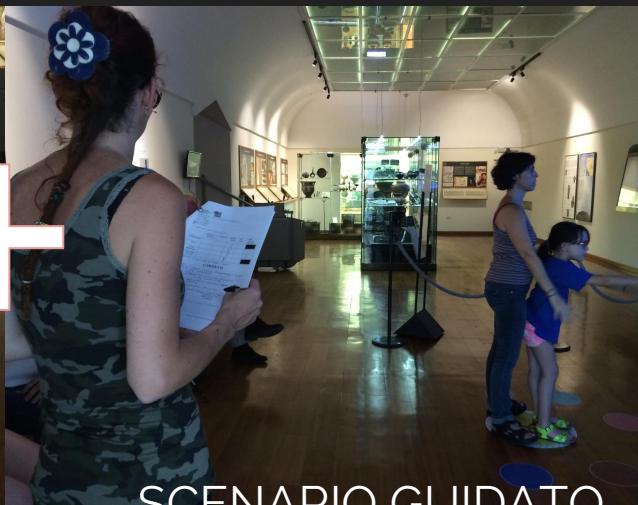
Analisi tripartita



OSSERVAZIONE



INTERVISTA



SCENARIO GUIDATO

# Esperienze di Valutazione

3



Attivi vs. Passivi



# Cosa è emerso?

4



Esperienza sensoriale  
Modalità di Interazione  
Storia



Gestualità  
Supporto esterno  
Guida ai contenuti



Attivi vs. Passivi  
Medio/lungo tempo di fruizione  
Curiosità - Ricordo



Ottime scelte!

4

Esperienza sensoriale

- *Coinvolgimento emotivo*
- *Esperienza collettiva*
- *"...è una cosa seria!"*







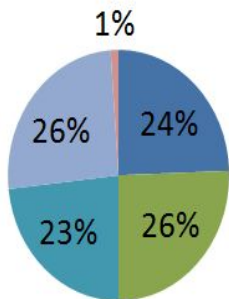
Ottime scelte!

4

A + P

### 3) Quale scenario ti è piaciuto di più?

- Subacqueo
- Volo
- Lucus
- Villa Volusii
- Nessuna risposta

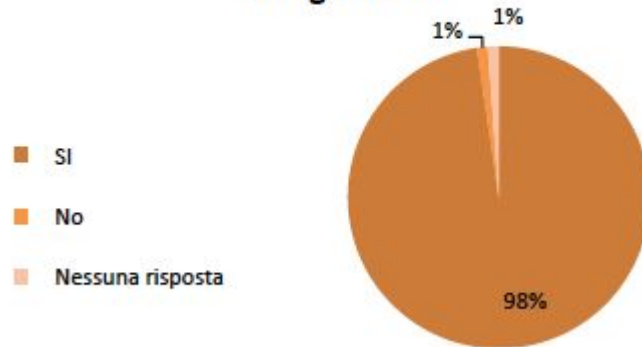


#### COMMENTI:

- ...“potevo vedere la pittura all'interno della casa”..
- ...“perché ho potuto esplorare le stanze e i loro arredi e dettagli degli affreschi come fossili”...
- .. “La possibilità di esplorare il sito” ...
- ...“sembrava di nuotare davvero”..
- ... “mi piace la sensazione provata nel volo”..

### 16) Sei curioso di andare a visitare i luoghi reali?

A + P



#### 16a) Se sì, quali?

Lucus 32% | Villa Volusii 32% | Tevere 18%  
Borghi 13% | Nessuna risposta 5%





**Ottime scelte!**

4

Interazione naturale

- *Media/Facile fruizione*
- *Cooperazione (emulazione e suggerimento)*
- *Divertimento vs. imbarazzo*





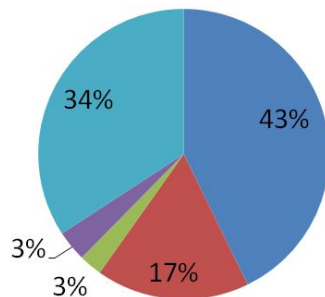
Ottime scelte!

4

OS

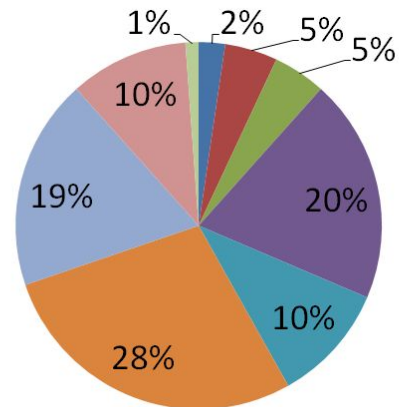
#### 4) Il visitatore capisce che vi è un'area interattiva davanti ai tre schermi?

- Sì e va sui cerchi colorati
- Sì, per imitazione
- Chiede informazioni
- No, non interagisce
- Resta fuori ed è spettatore



#### Età di fruizione

- -10 anni
- 11-13 anni
- 14-19 anni
- 20-30 anni
- 30-40 anni
- 40-50 anni
- 50-60 anni
- + 60 anni
- Nessuna risposta



A + P

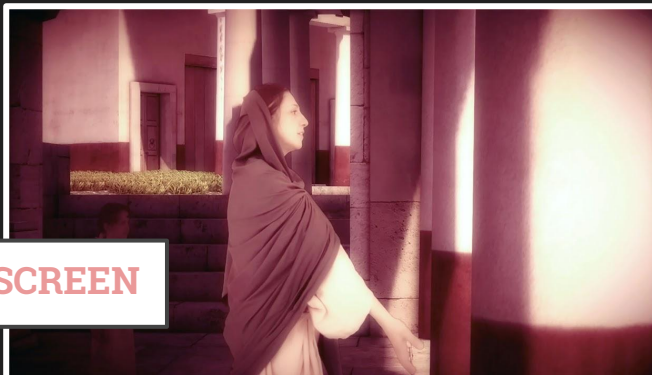


Ottime scelte!

4

La storia

- Integrazione di media diversi
- "Total-body" story



GREEN SCREEN

ATTUALE vs. RICOSTRUITO



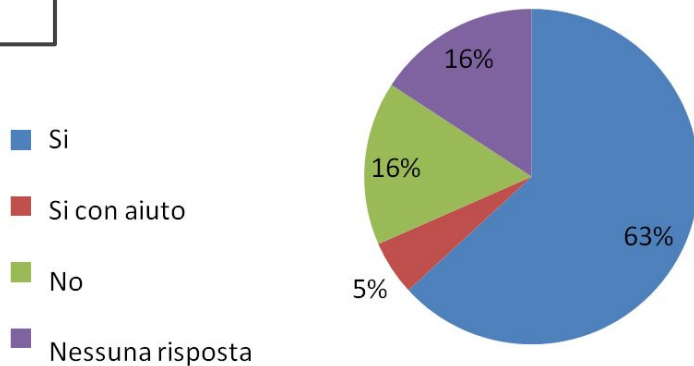


Ottime scelte!

4

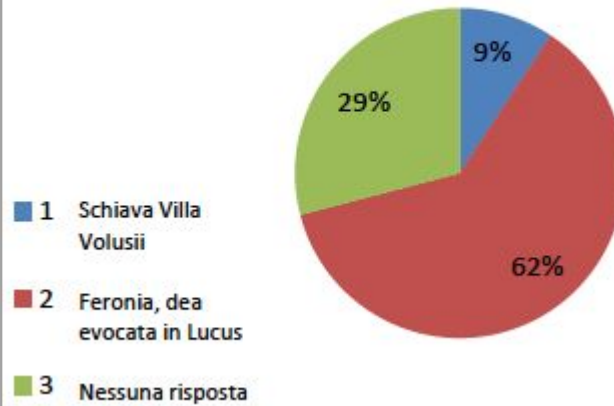
SC

F. Capisci che le immagini, frammenti sonori di citazioni letterarie o poesie si riferiscono alla memoria del Tevere?



13a) Chi è la donna nella scena?

A + P



Dea Feronia 62% | Lucus Feroniae 59% | Volo 68% | Villa dei Volusii 48%

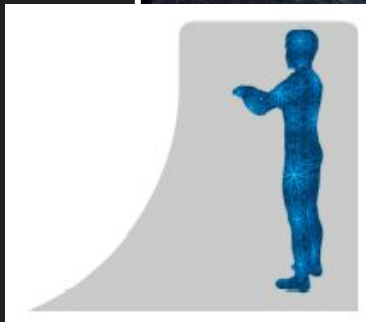


Da migliorare...

4

Gestualità

- *Non naturale*
- *Disattenzione*
- *"Mi devo sincronizzare?"*





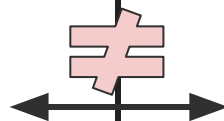
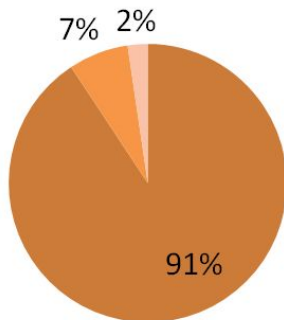
Da migliorare...

4

8) Hai capito la funzione del figurino blu sullo schermo centrale in basso a destra?

A + P

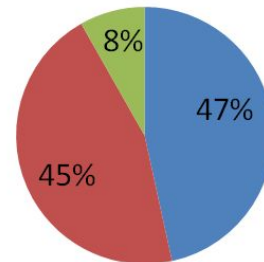
- Si
- No
- Nessuna risposta



6) Si concentra sulle indicazioni suggerite dal figurino e gesticola in modo organizzato?

OS

- Segue il figurino ma non del tutto correttamente
- Ottiene l'esatta interazione
- No, non segue il fig.





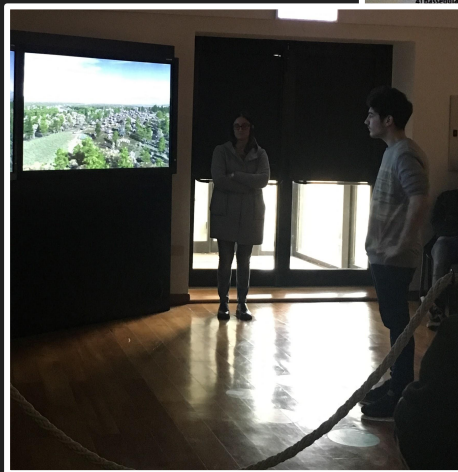


## Da migliorare...

4

### Supporto esterno

- *Video & pannelli: poca visibilità*
- *Esperienza diretta*
- *Preferenza di guida fisica*





## Su cosa puntare?

4

Attivi vs. Passivi

- *Distanza fisica*







## Su cosa puntare?

4

Quale scenario ti è piaciuto di più?

Attivi vs. Passivi

- *Preferenze degli scenari*

	<i>attivi</i>	<i>passivi</i>	A + P
Lucus Feroniae	28%	18%	
Villa dei Volusii	30%	20%	
Scenario Volo	20%	32%	
Scenario subacqueo	22%	27%	



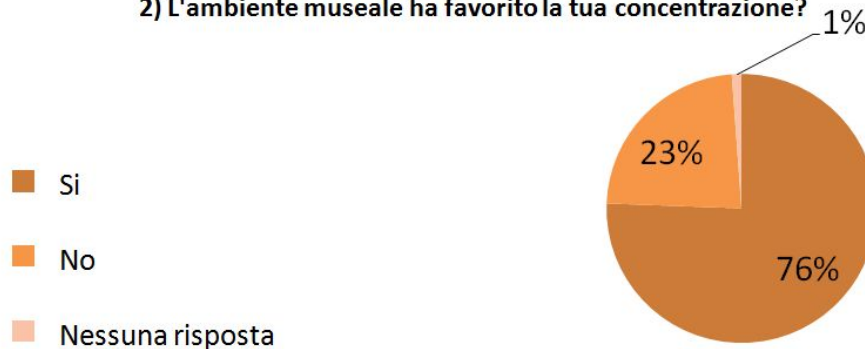
## Su cosa puntare?

4

Medio/lungo tempo di fruizione

- *Garantire la concentrazione*
- *Ambiente immersivo per il suono*
- *Curiosità come elemento primario*

2) L'ambiente museale ha favorito la tua concentrazione?



A + P

• persone che passano e spazio non esclusivo precludono la fruizione

• Because people who walk by can be distracting

# Tiriamo le somme!

5

## B

MuViVaTe vive di  
vita propria  
nonostante  
nessuna guida

## A

Creare  
**allestimenti** per  
ospitare  
applicazioni di NI



Rendere la **gestualità** sempre  
più semplice e “naturale”, senza  
troppe metafore.

## C

Lavorare sullo  
**storytelling** per  
potenziare il ricordo e  
il coinvolgimento

# Tiriamo le somme!

**A**

Creare  
**allestimenti** per  
ospitare  
applicazioni di NI

**B**

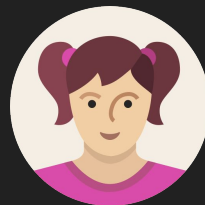
MuViVaTe vive di  
vita propria  
nonostante  
nessuna guida



Rendere la **gestualità** sempre  
più semplice e "naturale", senza  
troppe metafore.



SCUOLE  
MEDIE



SCUOLE  
SUPERIORI

**C**

Lavorare sullo  
**storytelling** per  
potenziare il ricordo e  
il coinvolgimento

5

# Tiriamo le somme!

## A

Creare  
**allestimenti** per  
ospitare  
applicazioni di NI

## B



LAVAL

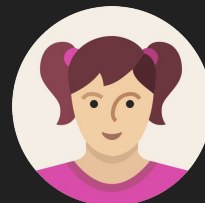
MuViVaTe vive di  
vita propria  
nonostante  
nessuna guida



Rendere la **gestualità** sempre  
più semplice e "naturale", senza  
troppe metafore.



SCUOLE  
MEDIE



SCUOLE  
SUPERIORI

## C

Lavorare sullo  
**storytelling** per  
potenziare il ricordo e  
il coinvolgimento

5

# Cosa dicono di noi?

6

17. Hai qualche suggerimento, consiglio o commento?

*Aggiungi qui sotto*

Un enorme schermo con un enorme topiùtoh

# Cosa dicono di noi?

6

17. Hai qualche suggerimento per migliorare?

16) Questa installazione rappresenta quello che ti aspetteresti di trovare in un museo?

☒ Si

☐ No

16a) Perché? ALLARGA GLI ORIZZONTI MUSEALI

Valutazione "Museo Virtuale della Valle del Tevere" | 3 di 4

# Cosa dicono di noi?

6

17. Hai qualche suggerimento...

Villa dei Volusii

☐ La natura della Valle del Tevere

17) Questa installazione rappresenta quello che ti aspetteresti di trovare in un museo?

☒ Si

☐ No

17a) Perché?

PERCHÉ DI SOLITO I MUSEI IN

parte voce / suono avrebbe  
superiore

Valutazione "Museo Virtuale della Valle del Tevere" 3 di 4  
ITALIA SONO TRISTEMENTE  
IMMOBILI -



# Cosa dicono di noi?

6

17. Hai qualche suggerimento per migliorare l'installazione?

Villa dei Volusii

☐ La natura della Valle del Tevere

17) Questa installazione rappresenta quello che ti aspetteresti di trovare in un museo?

16) Questa installazione rappresenta quello che ti aspetteresti di trovare in un museo?

☒ Si

☐ No

16a) Perché?

PERMETTE DI AVERE UN'IDEA PIÙ

CORRETTA DI COME ERANO I LUOGHI

Valutazione "Museo Virtuale della Valle del Tevere" | 3 di 4

*GRAZIE.*