

Il museo nei mondi virtuali: TeensLab per sperimentazioni di co-creazione

Maria Teresa Dal Bò
Gallerie dell'Accademia di Venezia



MISSIONE CULTURA

Pubblico e Privato per l'attuazione del
PNRR tra innovazione e competitività

Real Collegio di Lucca
6 - 7 ottobre



INTERNATIONAL
SUMMIT OF
IMMERSIVE
EXPERIENCE

SECONDA EDIZIONE
MUSEI DEL
FUTURO

LuBeC è un evento di



Con la partecipazione di



Con il sostegno di



Main Sponsor



Partner e partecipanti



Media Partner



TeensLab

us! the teens

teens
for
art

art
to
meet

meet
to
discover

discover
to
create

create
to
connect

connect
to
explore

explore
with
friends

friends
to
build

built
by
us





TeensLab

us! the teens

teens
for
art

art
to
meet

meet
to
discover

discover
to
create

create
to
connect

connect
to
explore

explore
with
friends

friends
to
build

built
by
us

**La nuova definizione di museo di ICOM
è una sintesi riuscita, dopo molti
dibattiti, della dimensione sociale dei
musei che evidenzia i concetti di
accessibilità, inclusività, diversità e
sostenibilità nell'operare con la
partecipazione delle comunità.**

Il museo è un sistema complesso e non è affatto facile proporre un nuovo ruolo per chi vi entra in contatto, proponendo una trasformazione nelle persone, che possono cambiare assieme al museo

Ma quali sono le difficoltà che un museo incontra quotidianamente per effettuare scelte che lo portano ad un'apertura verso le persone non esperte dei contenuti che propone?

Come fare dunque per attivarsi e coinvolgere i giovani in esperienze che lasciano il segno?

determinante è il valore del prototipo

quali strumenti scegliere per TeensLab?

hubs
moz://a

Spoke

Guides

Developers

Community

Hubs Cloud

Labs

Signed in as mar...@cultura.gov.it [Sign Out](#)

Meet, share and collaborate
together in private 3D virtual
spaces.

Create Room





BUILT WITH BITS

DESIGNING VIRTUAL SPACES FOR THE FUTURE.

Title: Indoor pool, fitness and wellness center, Horn, Lower Austria Creator: Tajder-Rara, Radovan Institution: Museum of Arts and Crafts, Zagreb Country: Croatia © ⓘ © CC BY-SA

Come è stato realizzato l'esperimento





Tutti si sono dimostrati curiosi nell'incontrarsi in un mondo virtuale per fare qualcosa assieme.

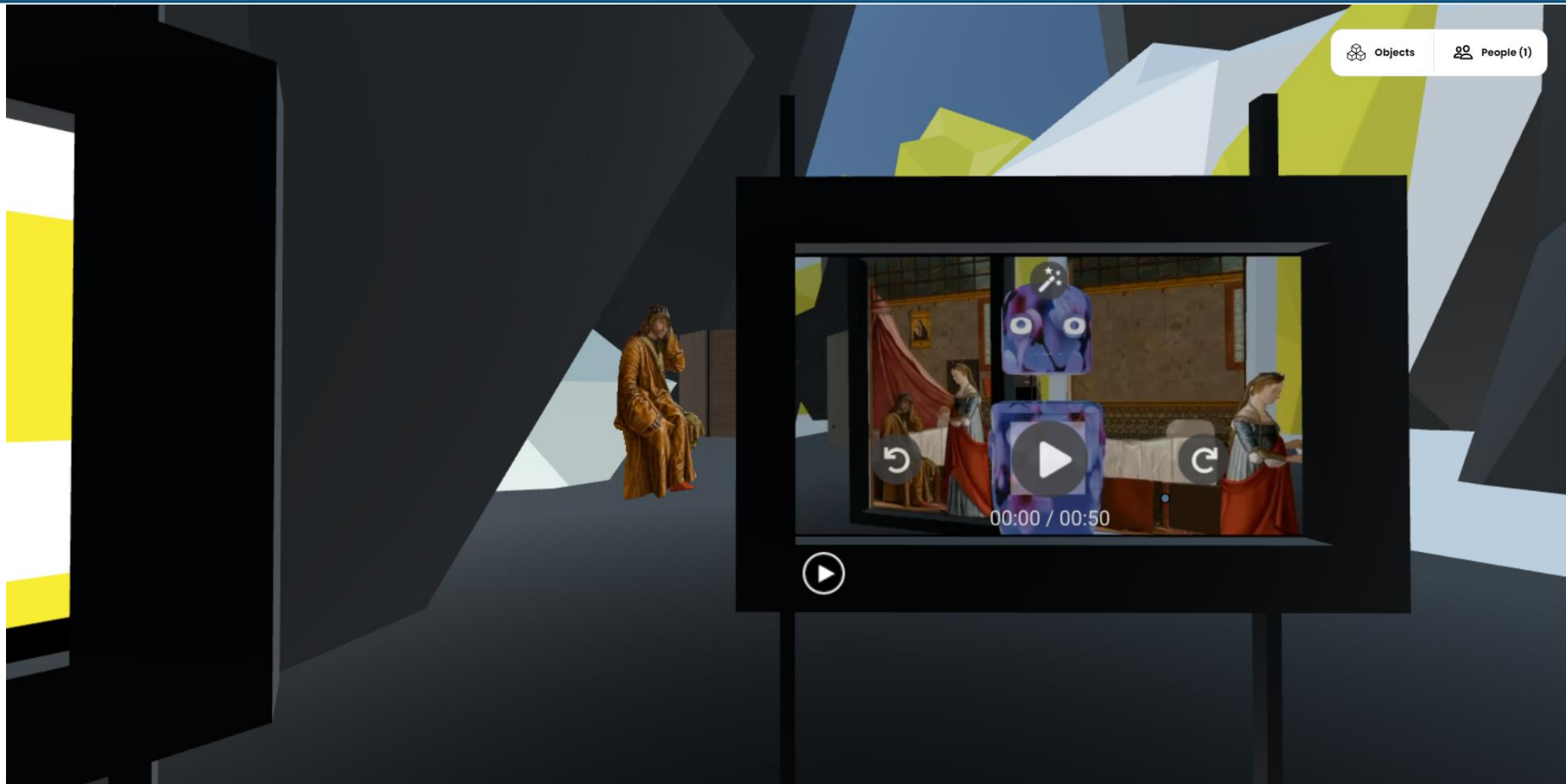
I diversi punti di vista di TeensLab

Quali sono state le riflessioni generate per definire
il punto di partenza dei contenuti proposti
e la loro presenza nell'Hub.

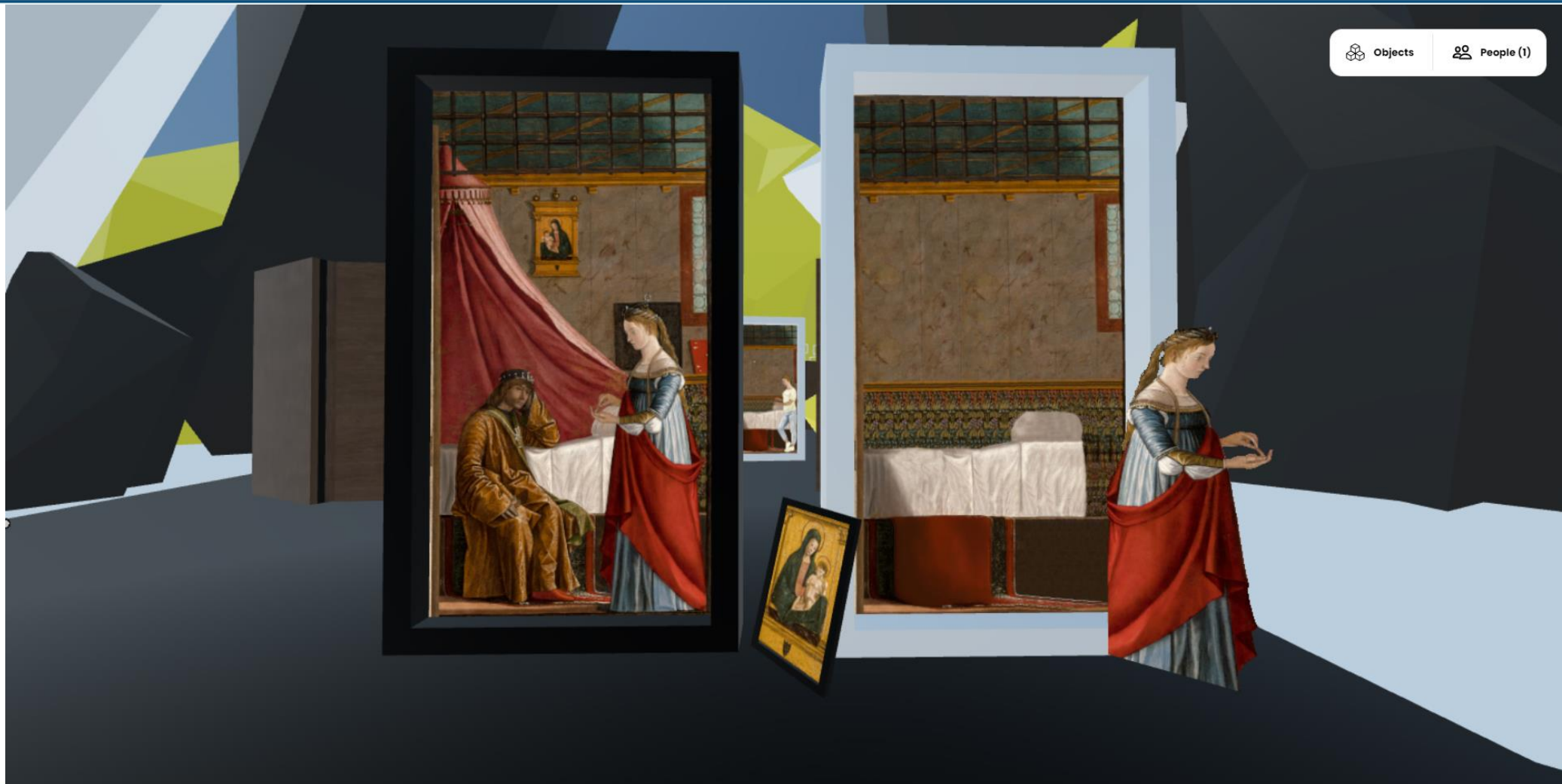
Cosa trasmettere? [Dalla parte del museo]

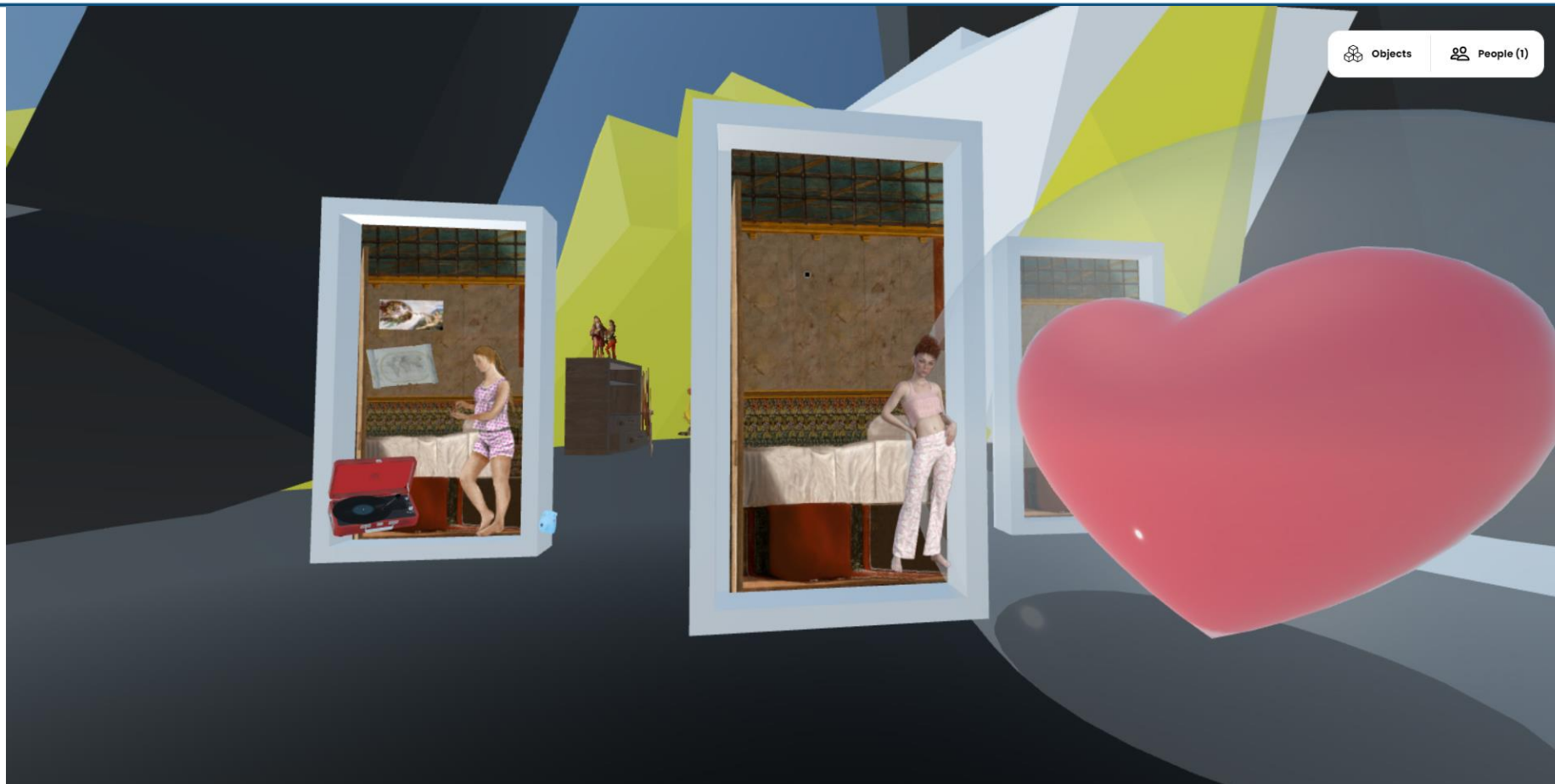


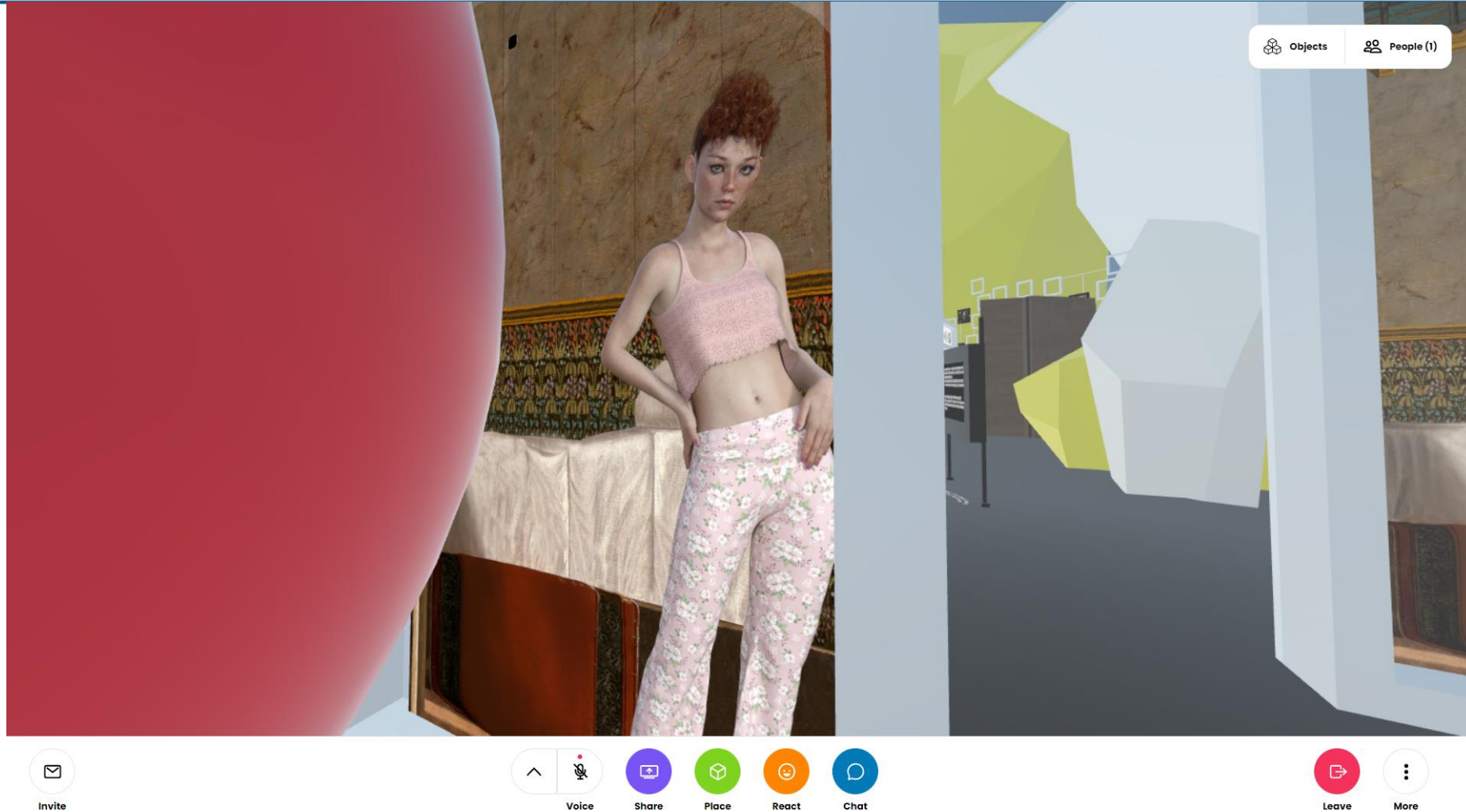


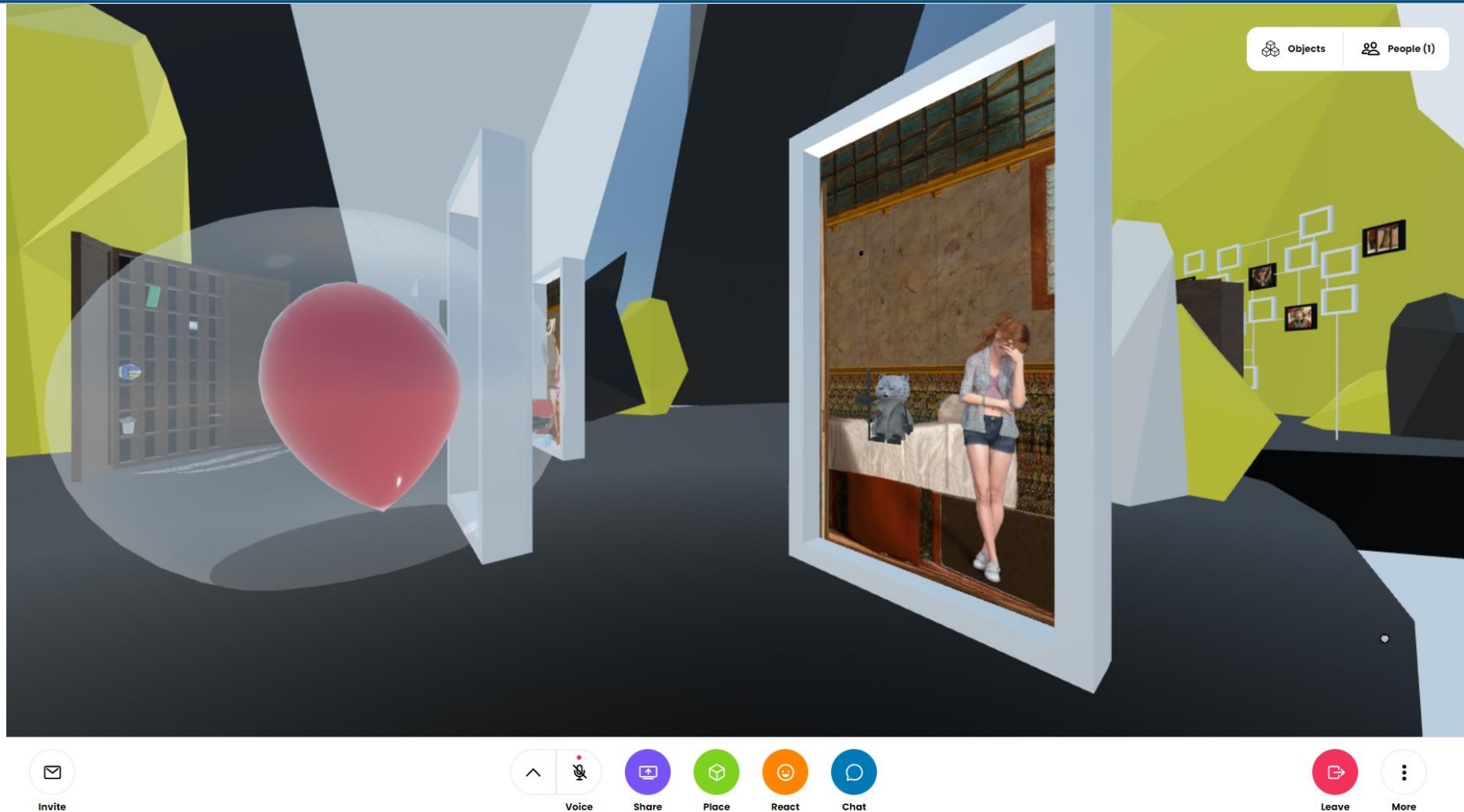


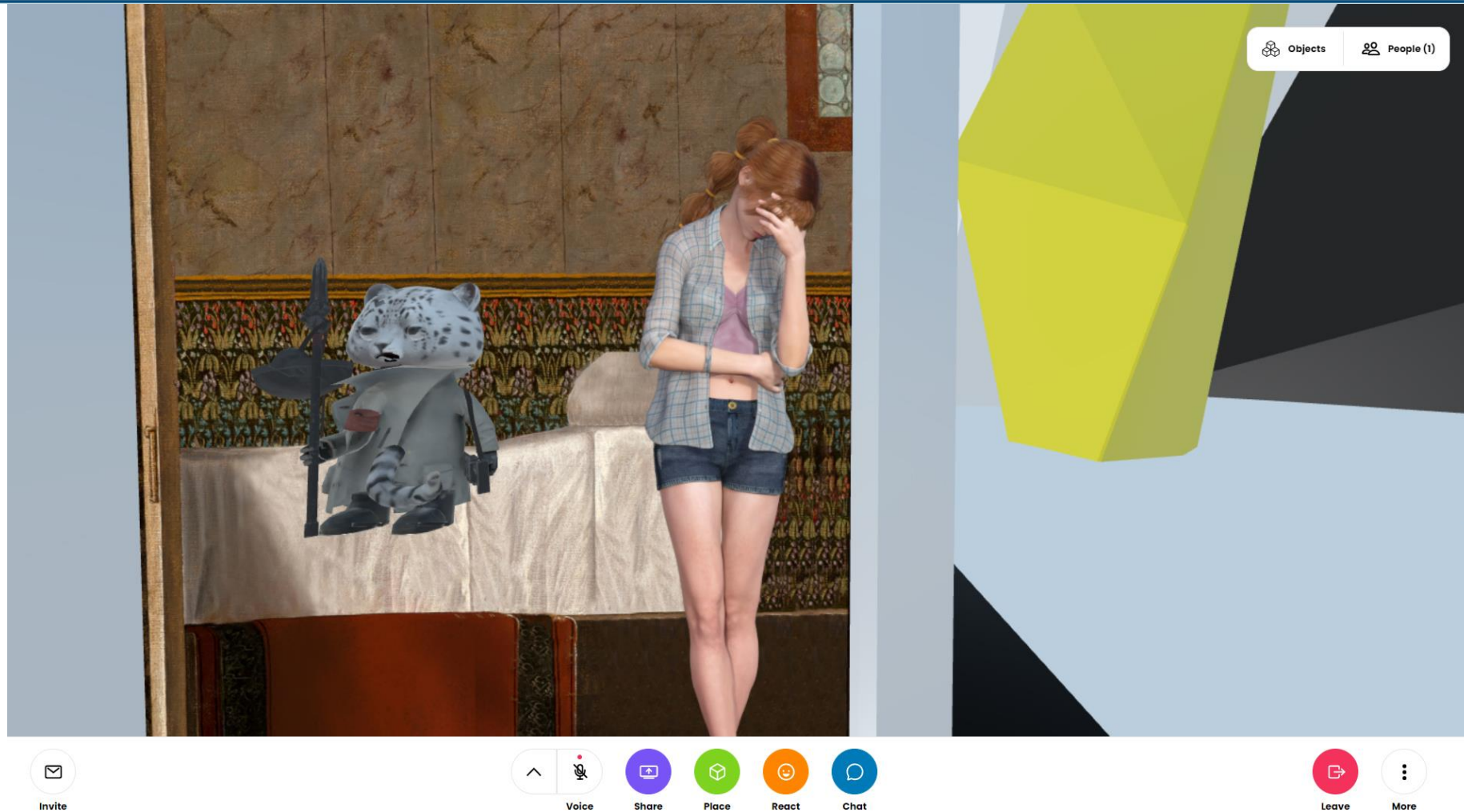


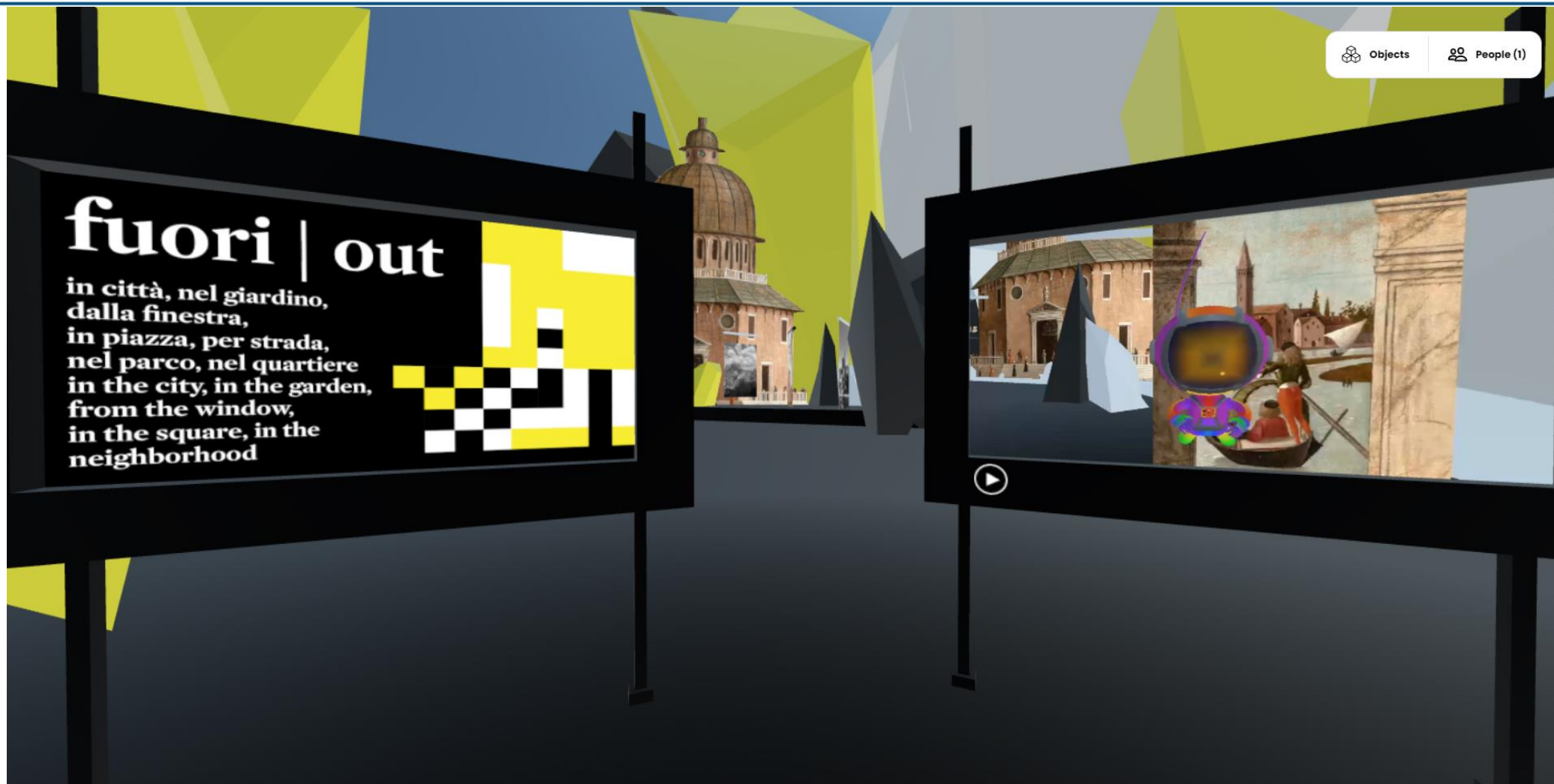


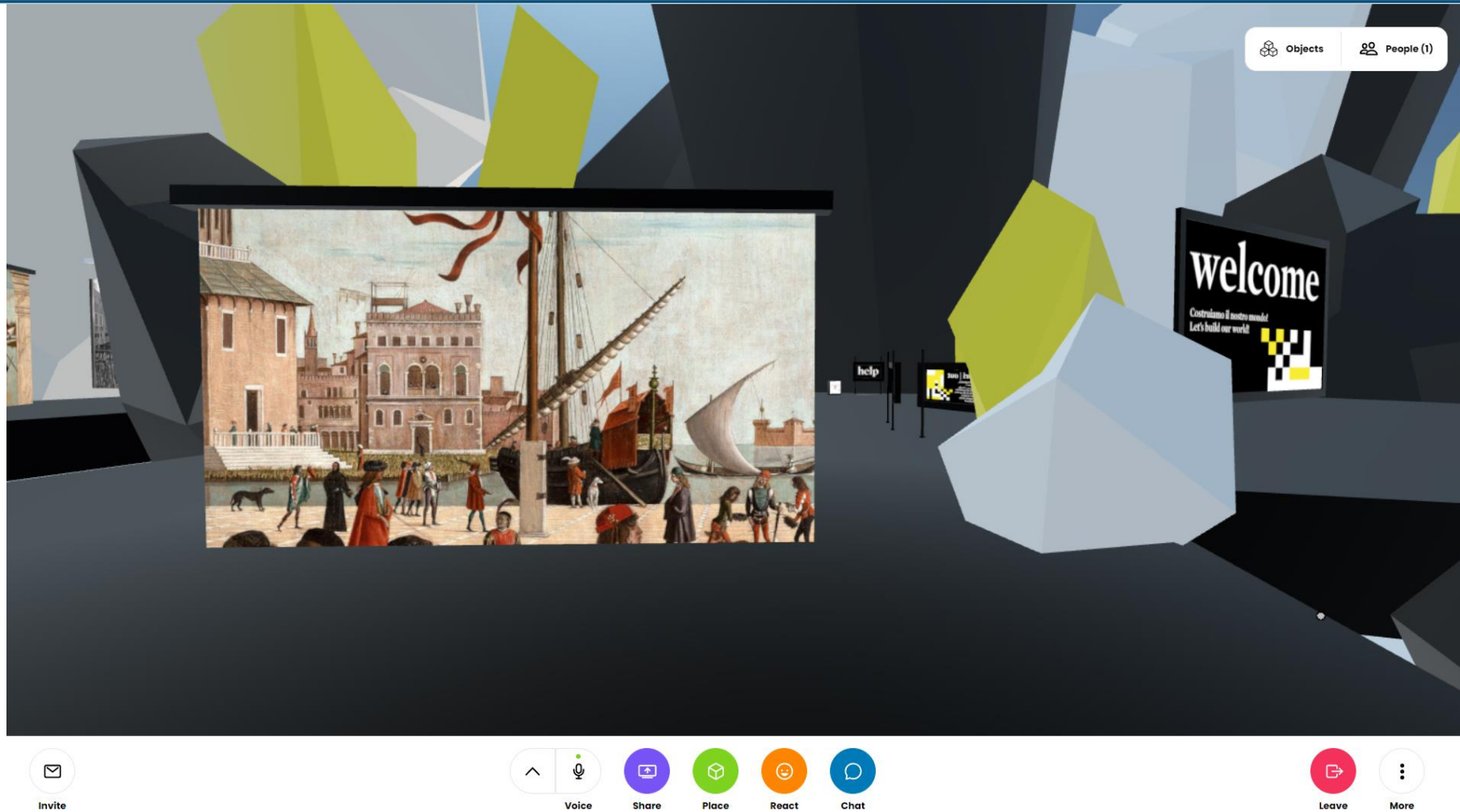


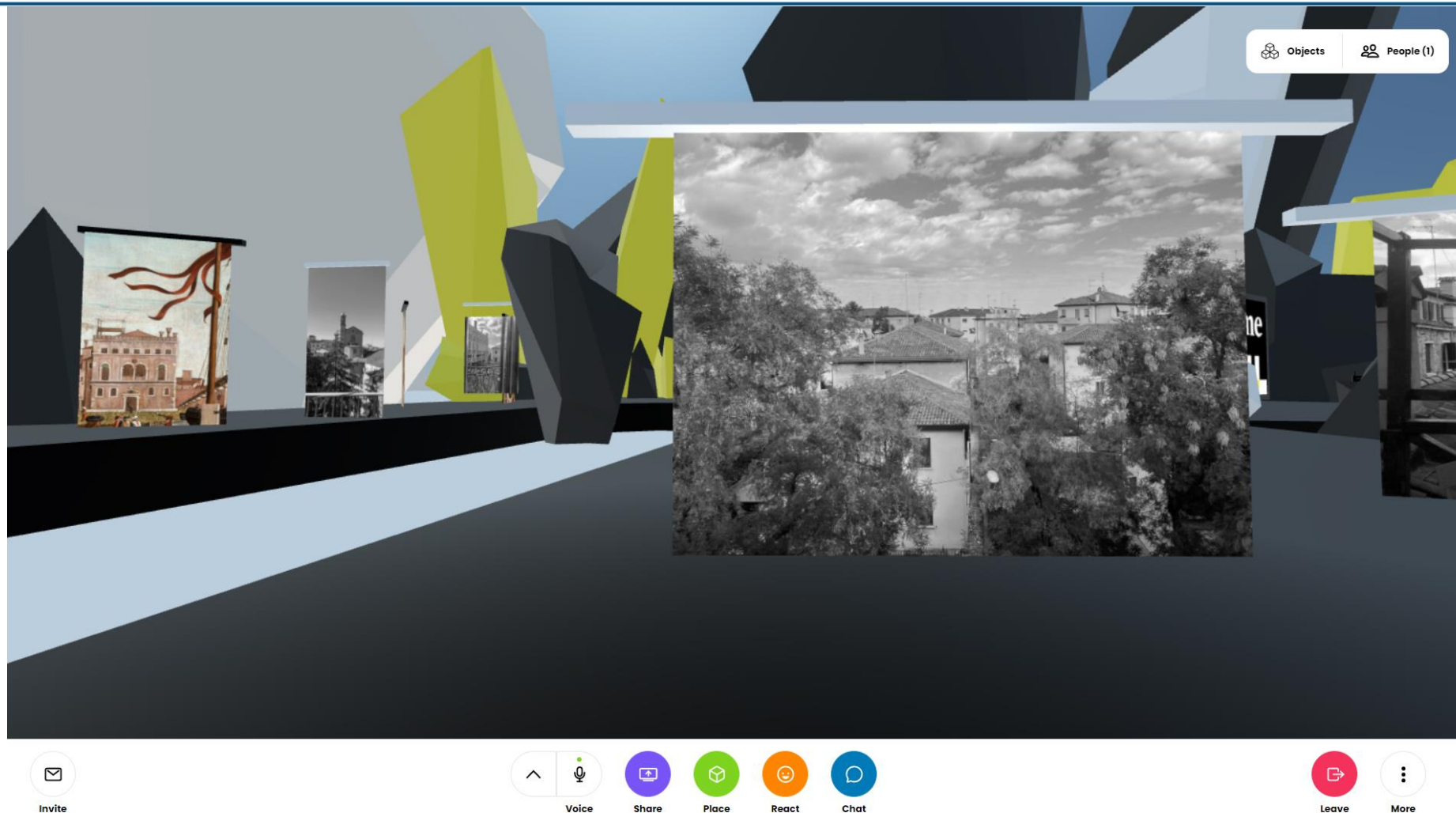






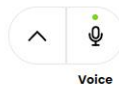








Invite



Voice



Share



Place



React



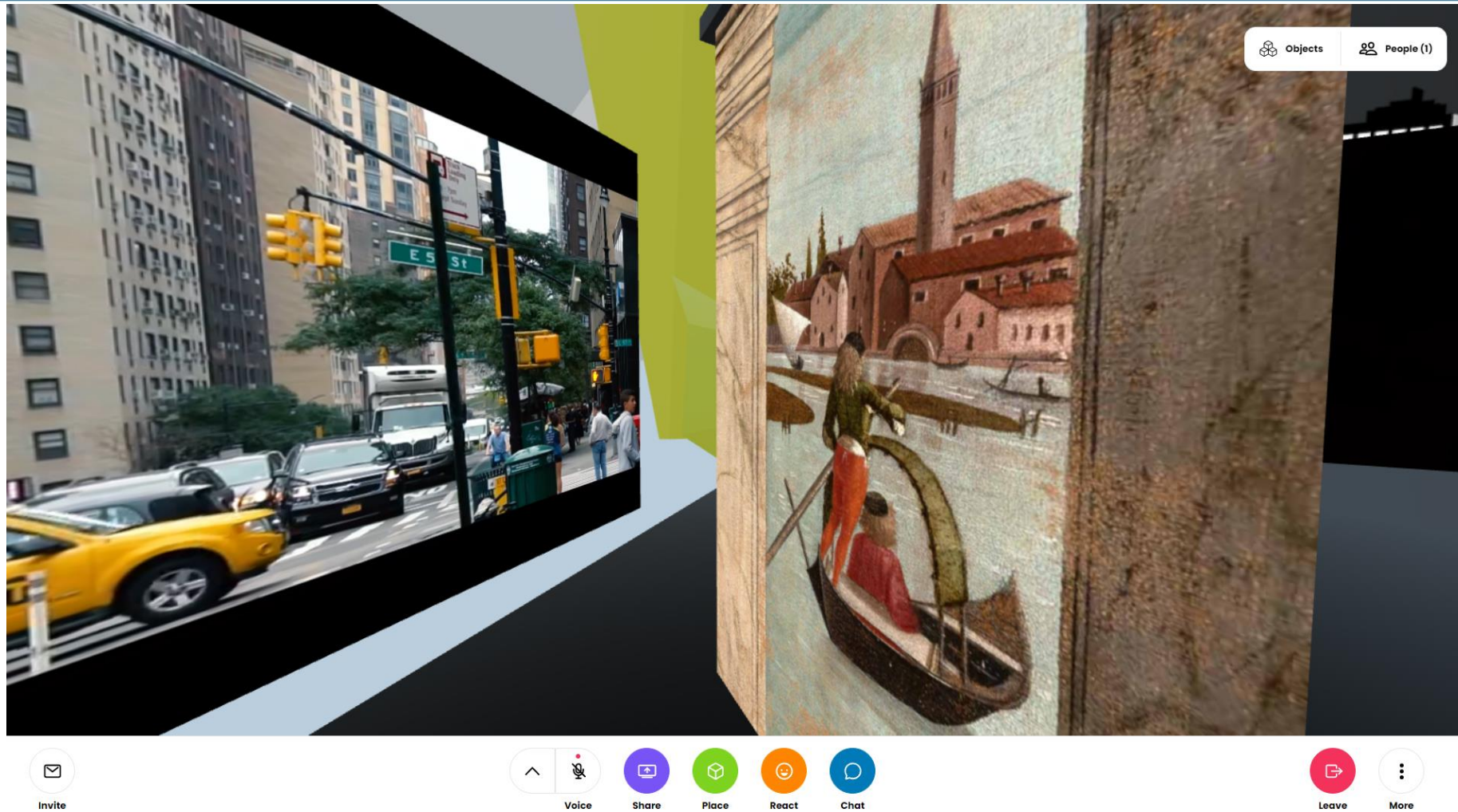
Chat

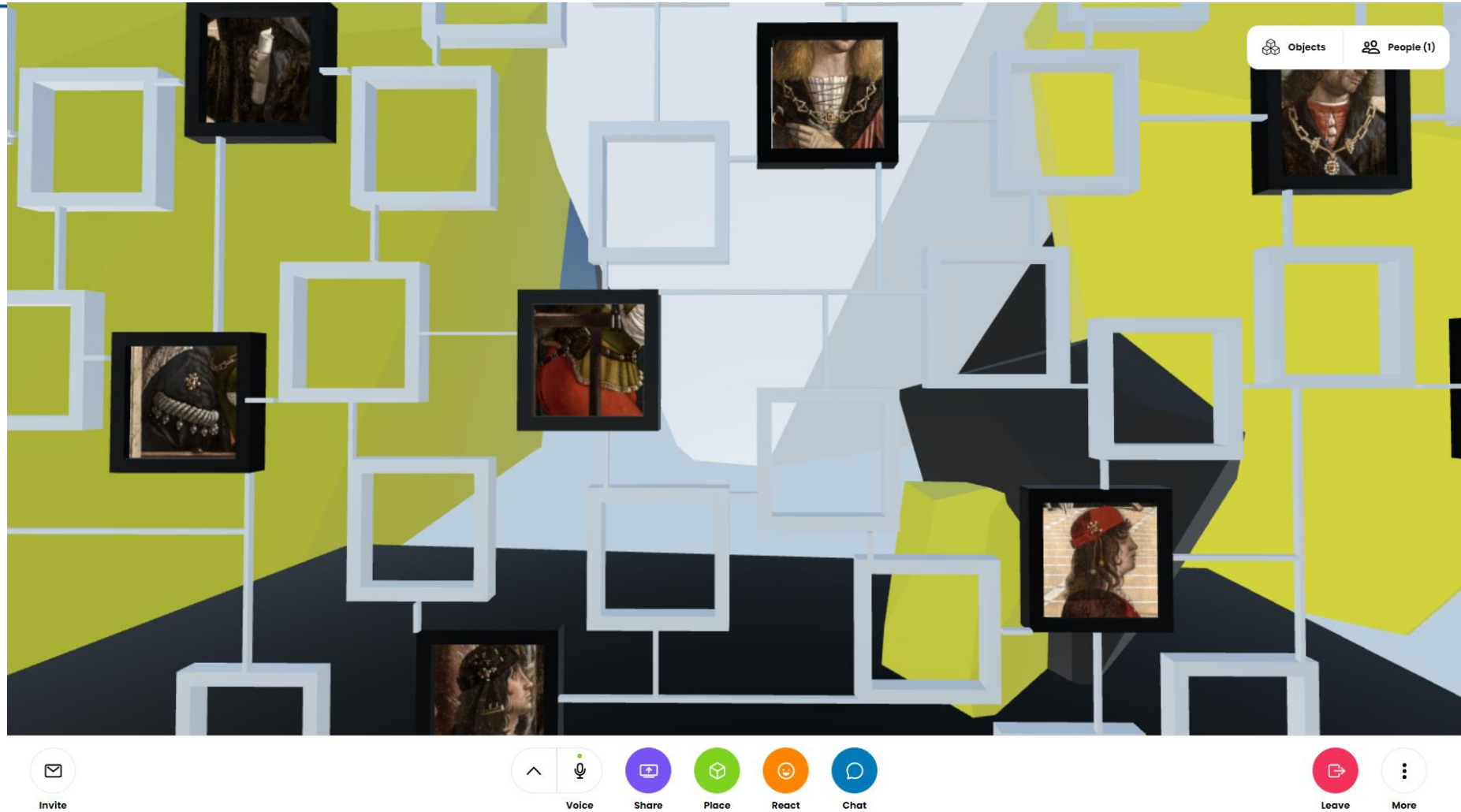


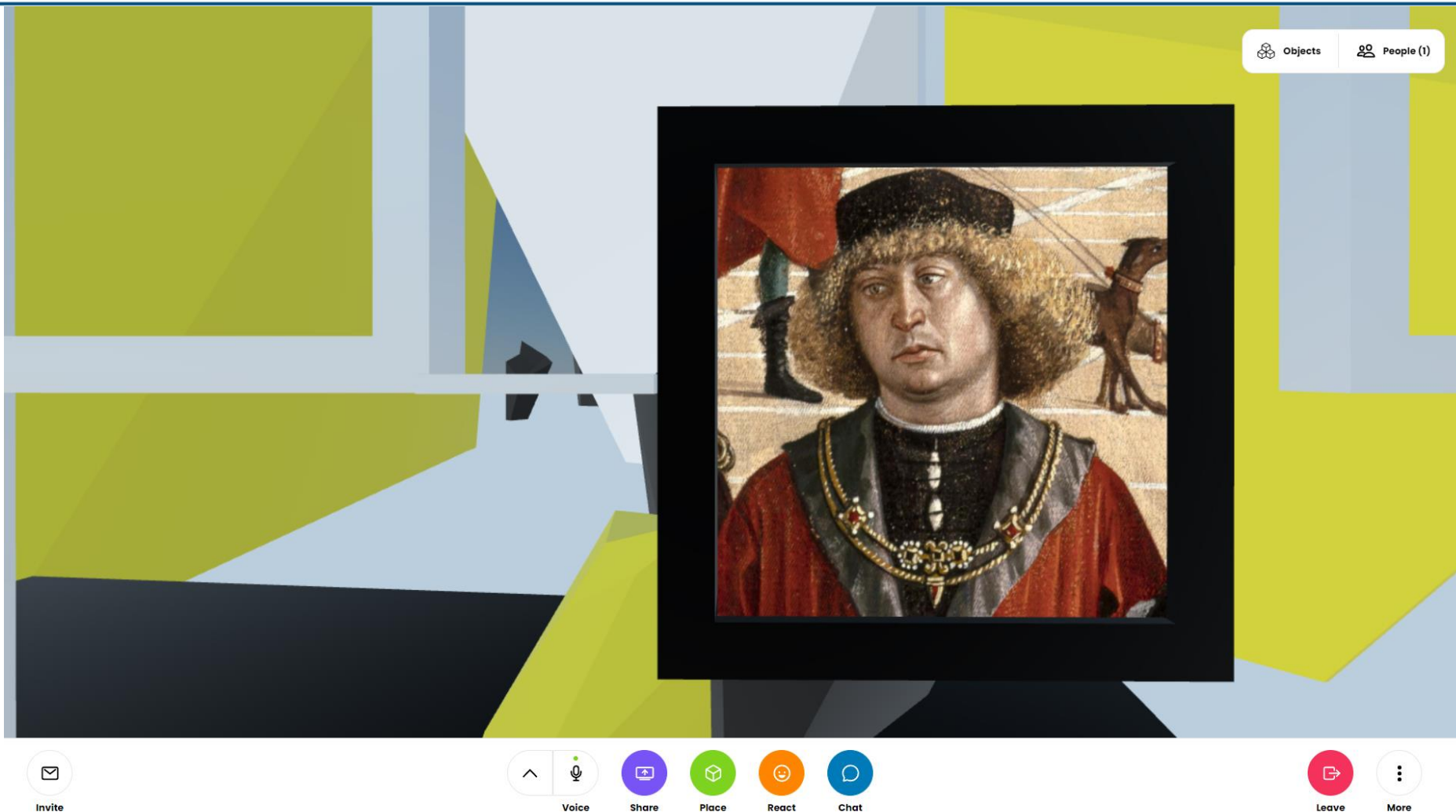
Leave

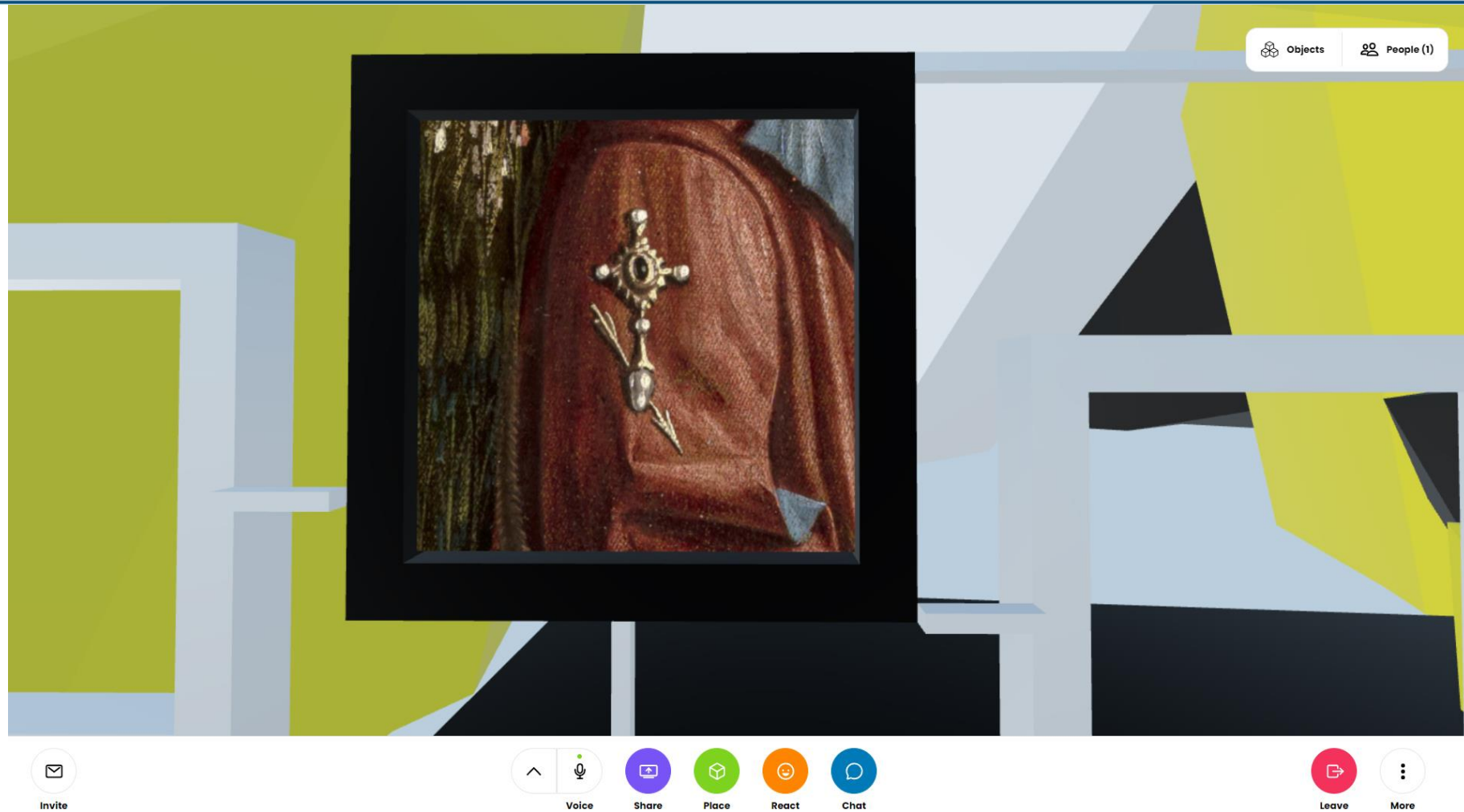


More

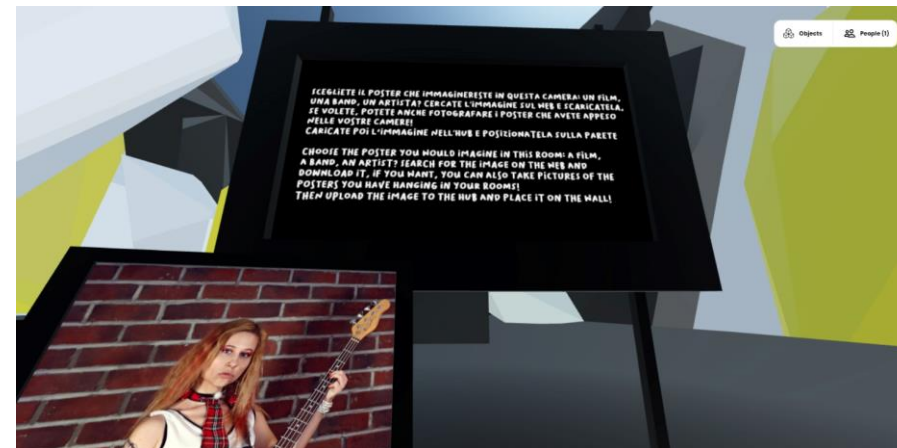
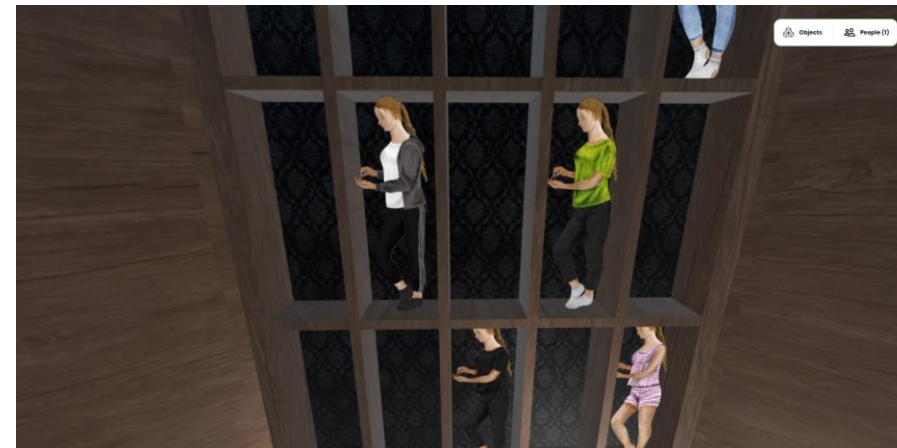




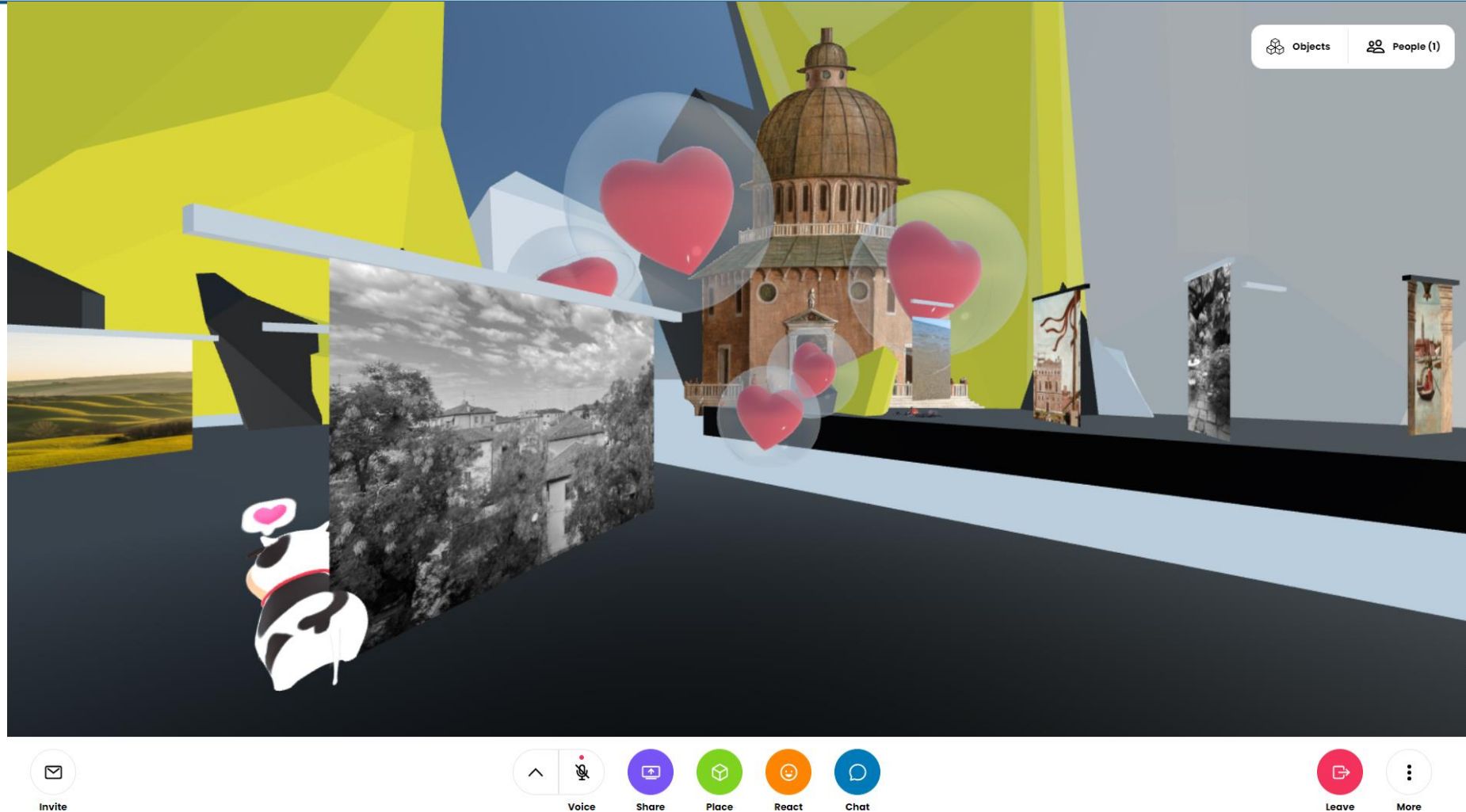


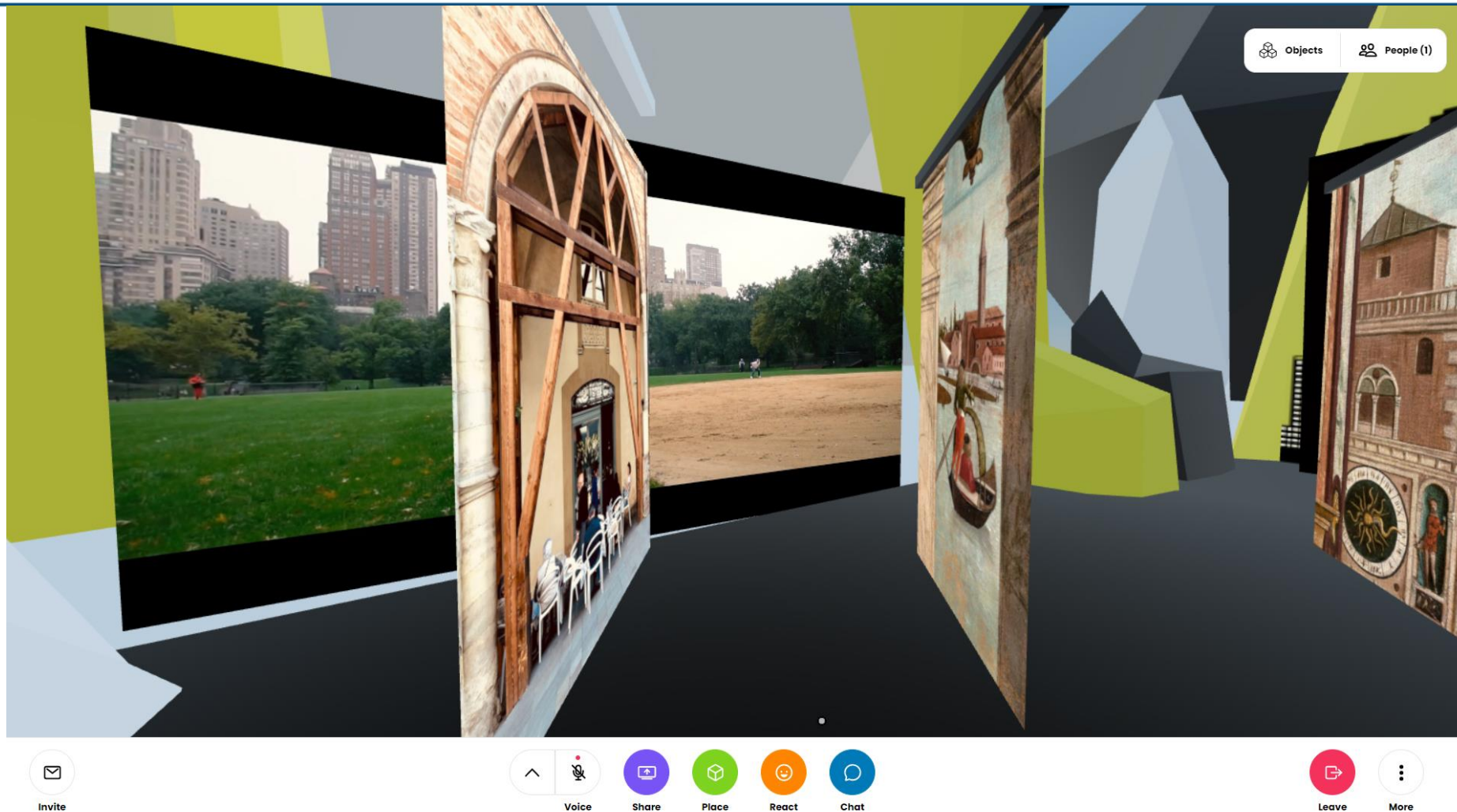


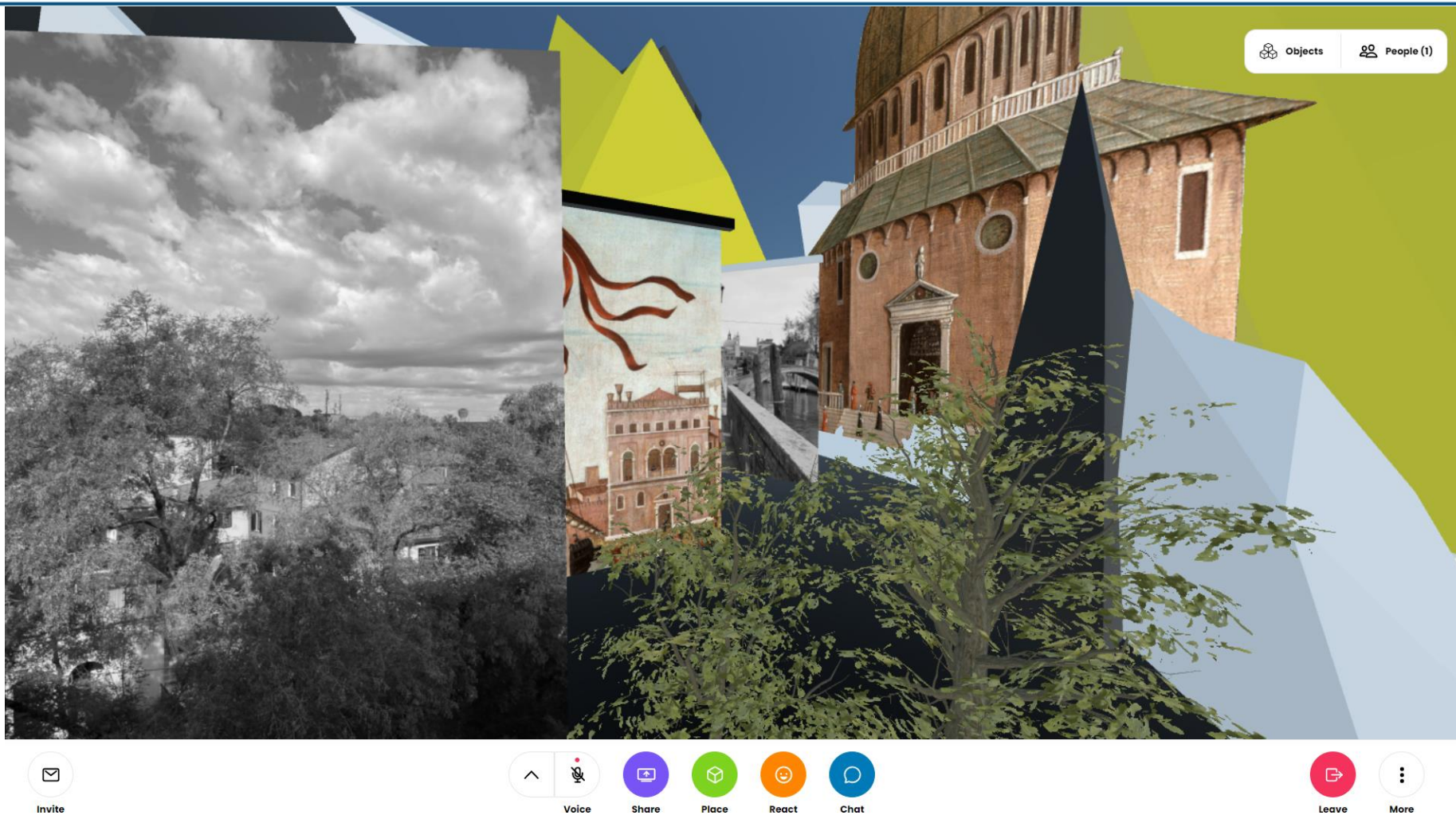


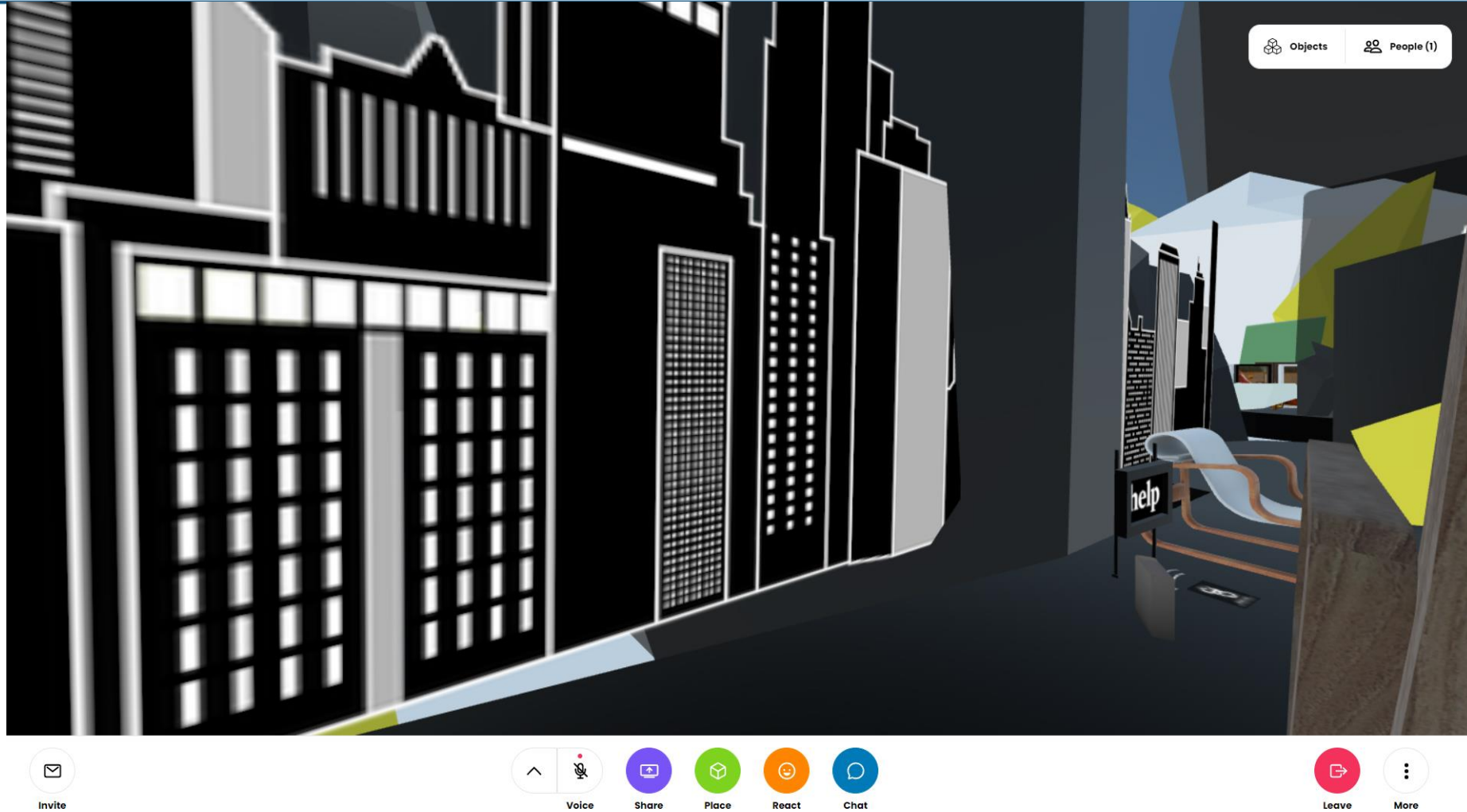


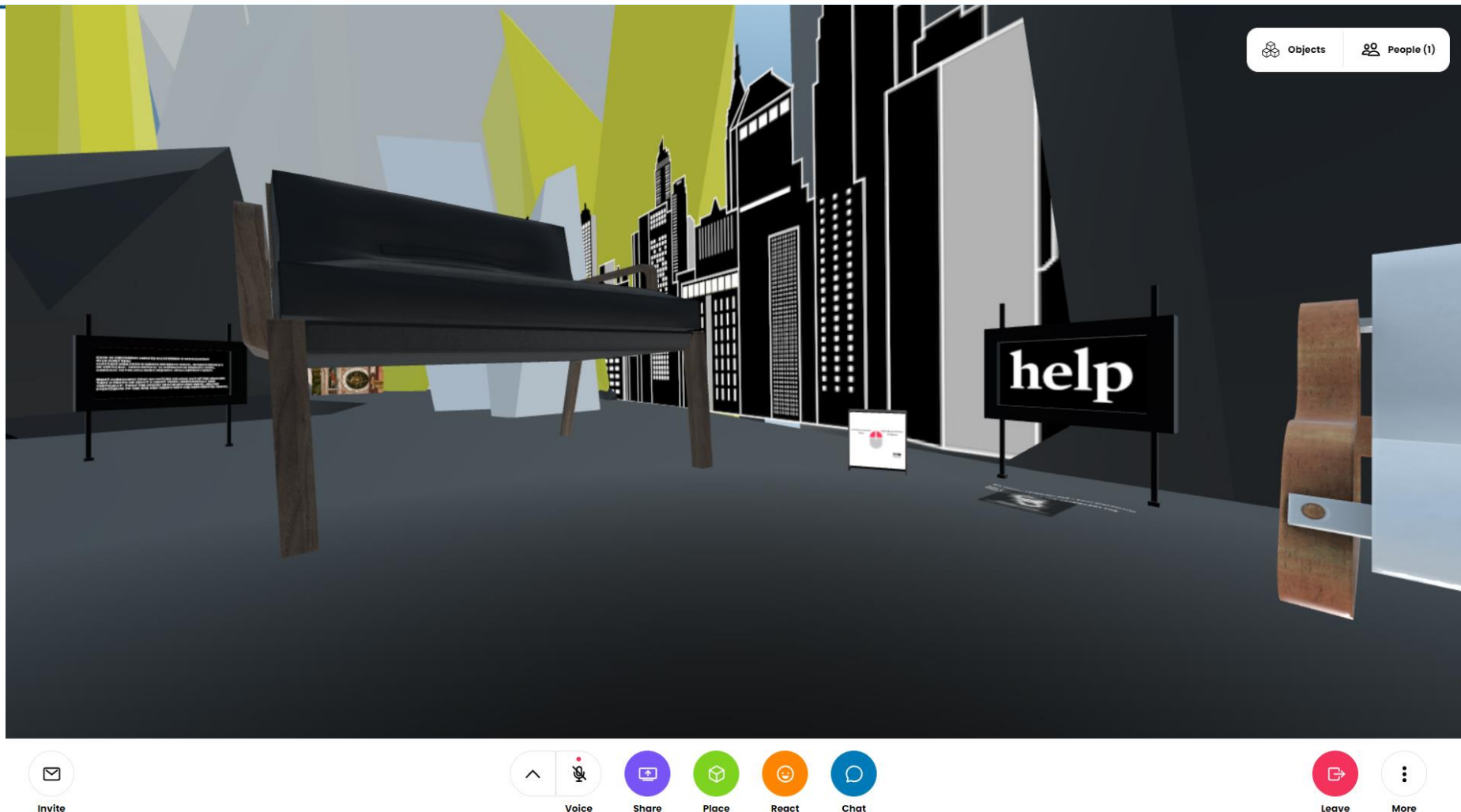


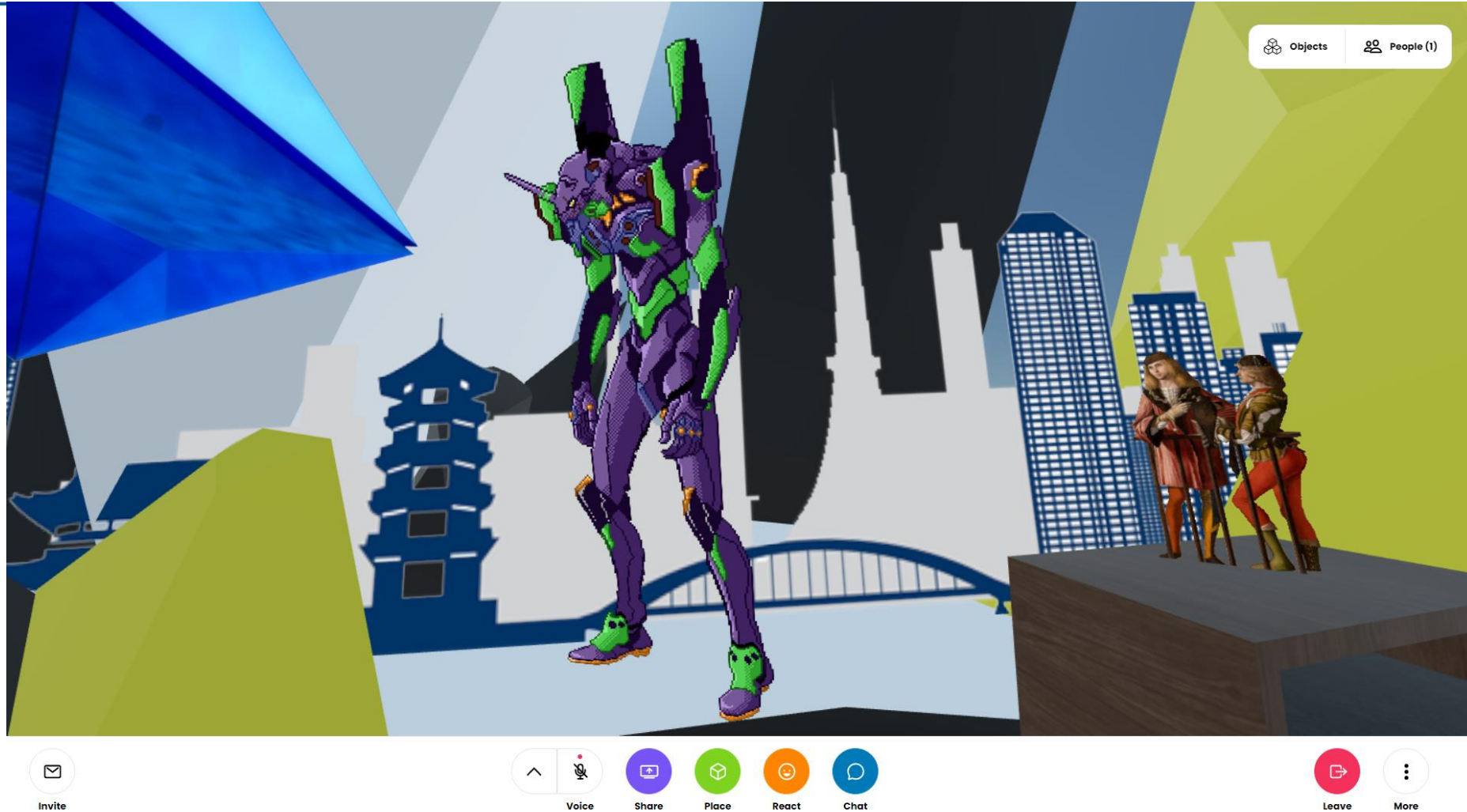


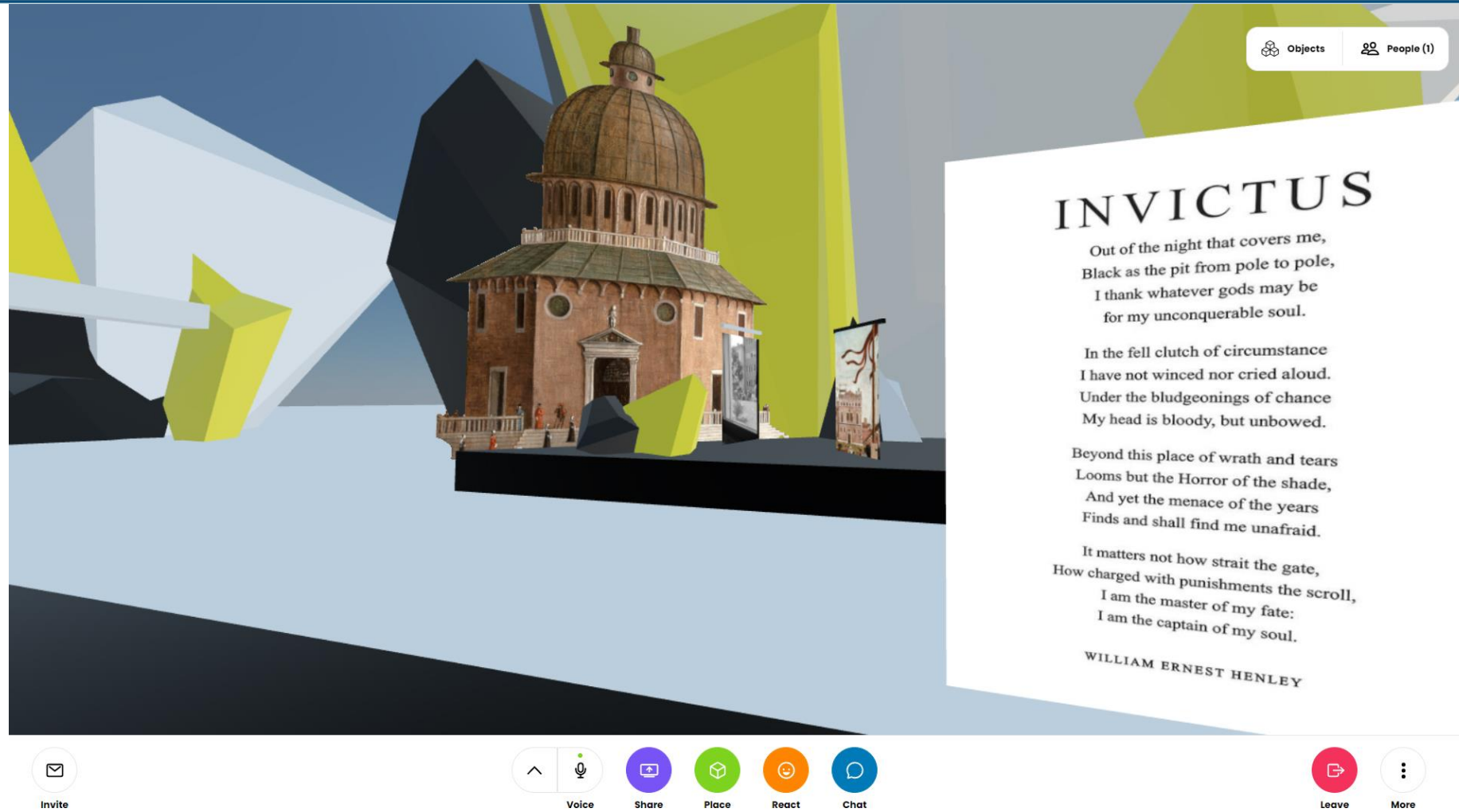


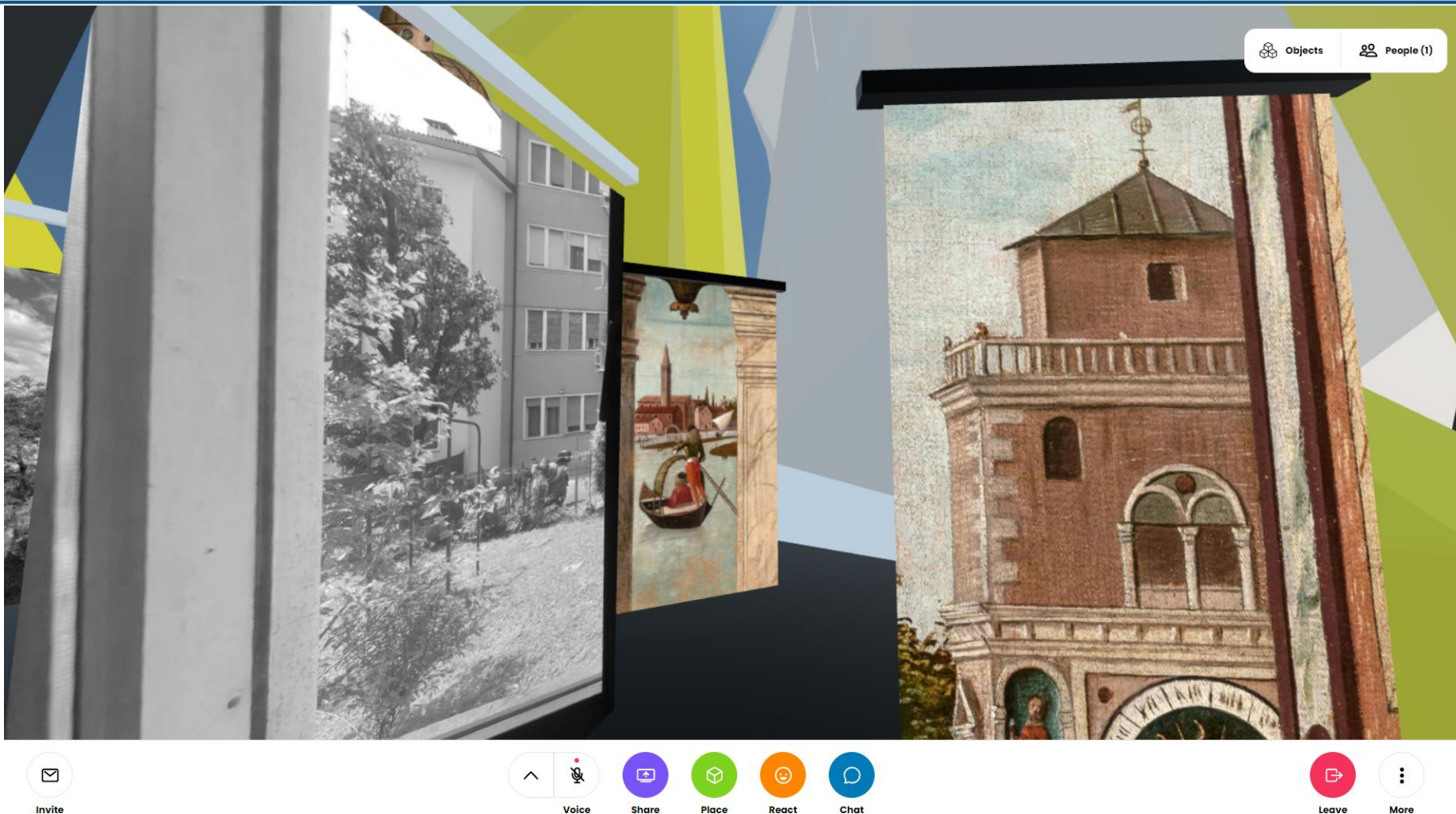












Come e quali modi usare dentro l'Hub? [Dalla parte dell'opera]







LuBeC è un evento di

Il museo nei mondi virtuali: TeensLab per sperimentazioni di co-creazione

Maria Teresa Dal Bò
Gallerie dell'Accademia di Venezia

www.lubec.it | info@lubec.it





Come e quali modi usare dentro l'Hub?

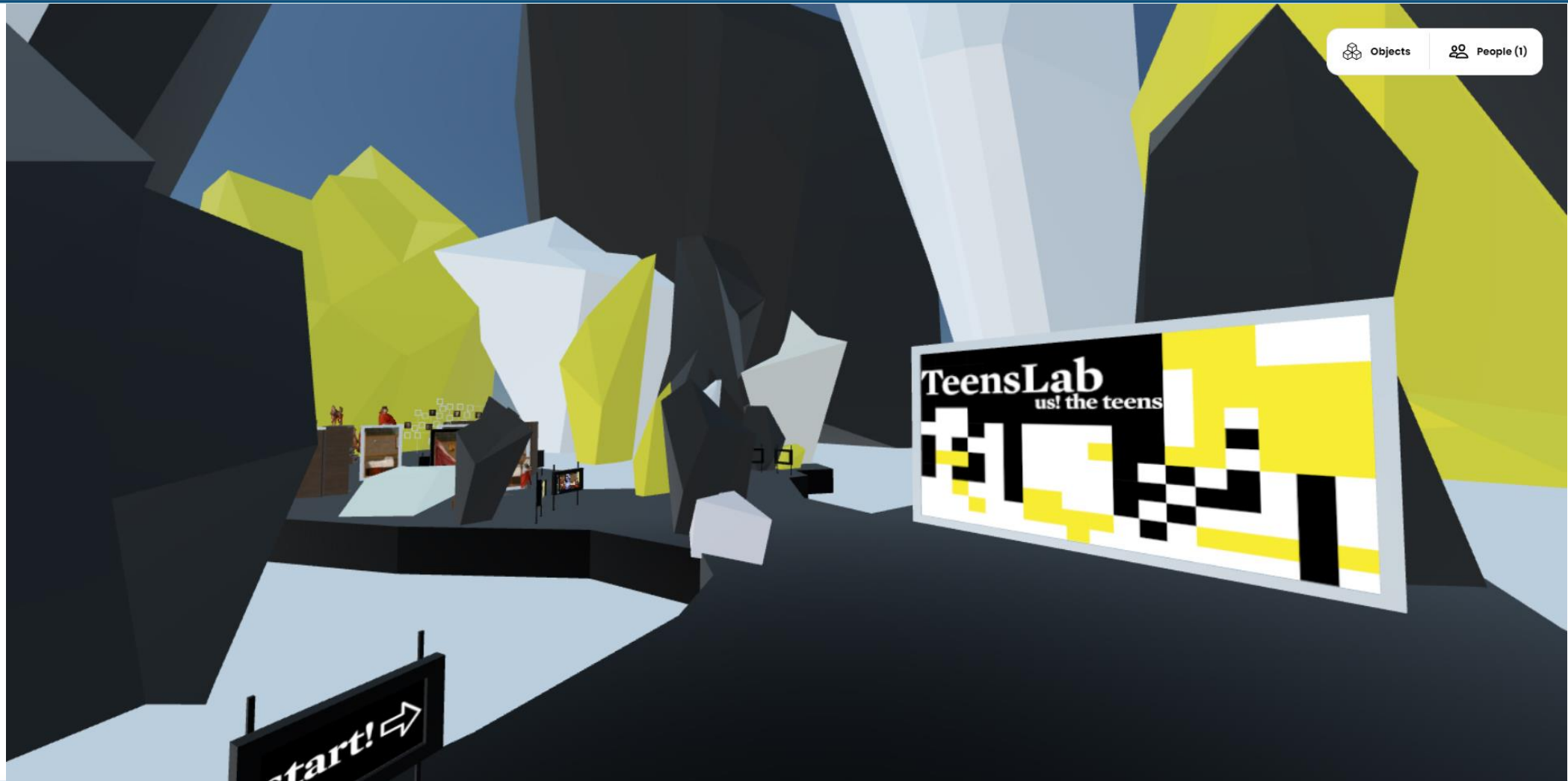
[Dalla parte di Carpaccio]

[artista attivo a Venezia tra Quattrocento e Cinquecento]





Quale esperienza culturale? [Dalla parte dei giovani] [connettere per connettersi]

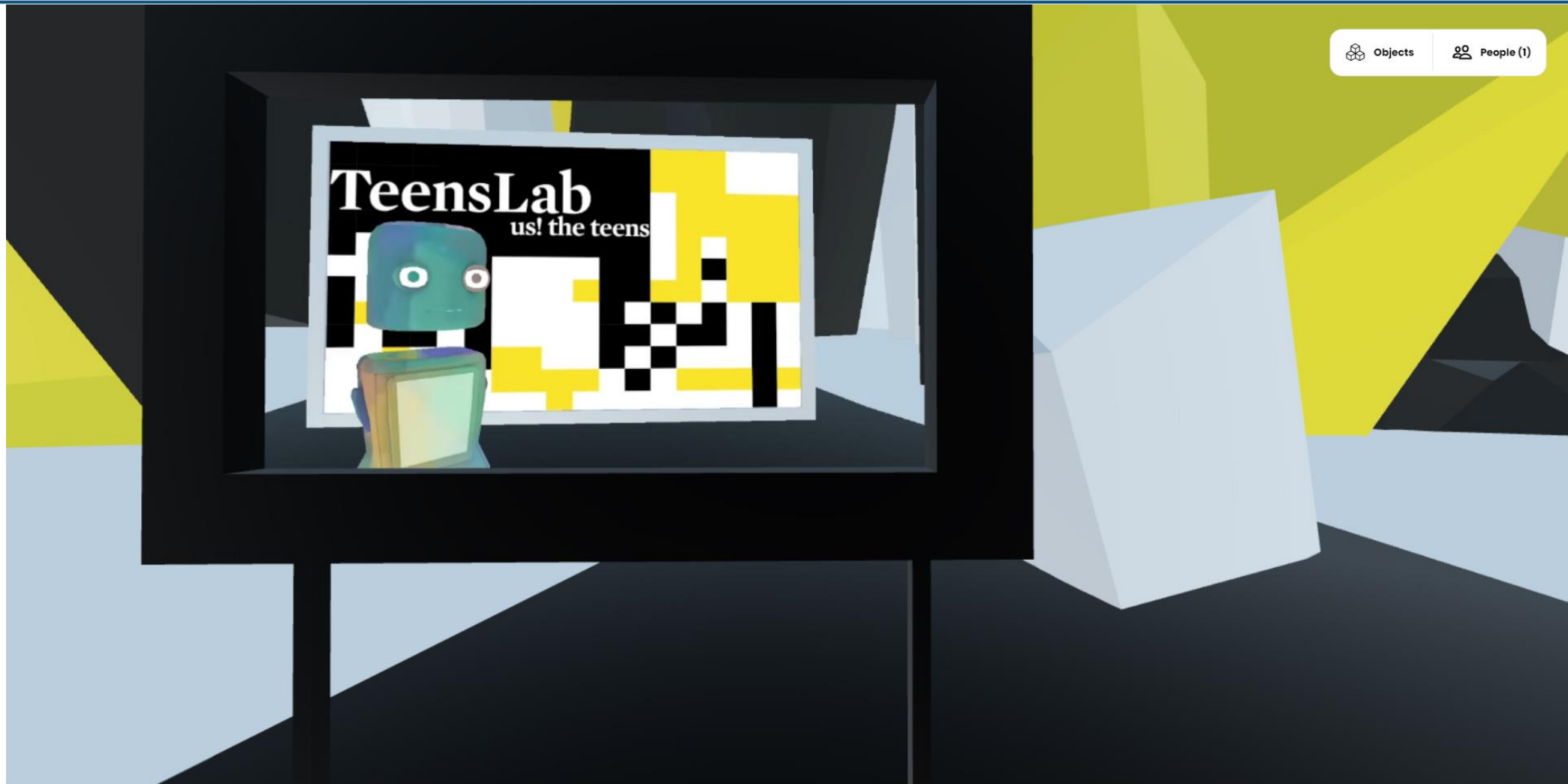


LuBeC è un evento di

Il museo nei mondi virtuali: TeensLab per sperimentazioni di co-creazione

Maria Teresa Dal Bò
Gallerie dell'Accademia di Venezia

www.lubec.it | info@lubec.it







LuBeC è un evento di

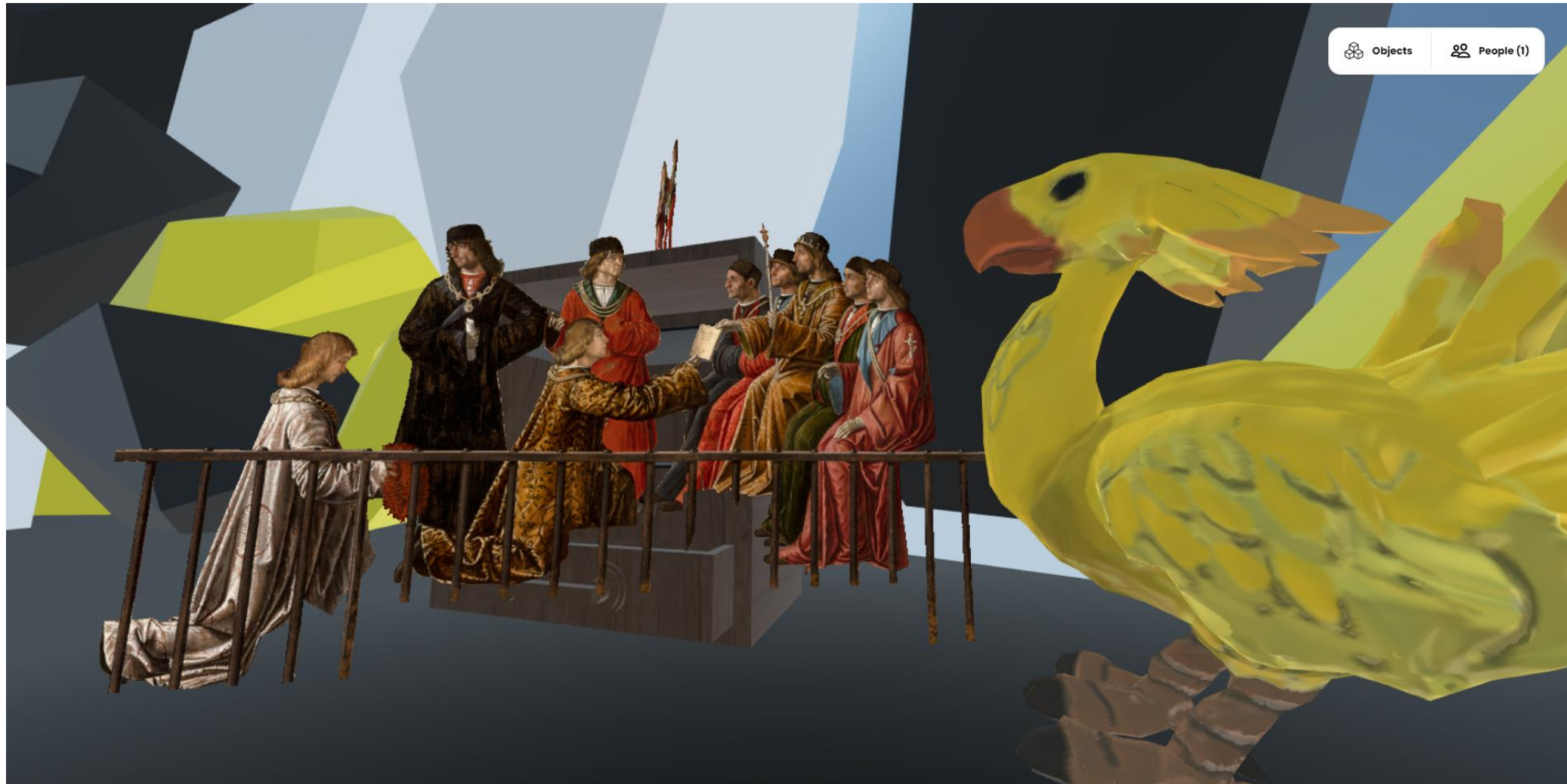
Il museo nei mondi virtuali: TeensLab per sperimentazioni di co-creazione

Maria Teresa Dal Bò
Gallerie dell'Accademia di Venezia

www.lubec.it | info@lubec.it















The screenshot displays a virtual museum interface. In the center, a 3D model of a woman with long brown hair, wearing a bright pink sleeveless top and matching shorts, stands on a black background. Above the model, there are two tabs: 'Objects' (selected) and 'People (2)'. Below the model, a control panel for the 'Object' includes options for 'Unpin', 'Link', 'View', and 'Delete'. On the right side, a list of objects is shown, each with a small icon and a unique ID starting with 'reticulum.io ...'. The object 'reticulum.io ... 6ff7' is highlighted in blue. At the bottom of the interface, there is a navigation bar with icons for 'Invite', 'Voice', 'Share', 'Place', 'React', 'Chat', 'Leave', and 'More'.

Come collaborare e co-creare? [Dalla parte del mondo creativo]



LuBeC è un evento di

Il museo nei mondi virtuali: TeensLab per sperimentazioni di co-creazione

Maria Teresa Dal Bò
Gallerie dell'Accademia di Venezia

www.lubec.it | info@lubec.it

Grazie