

# UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SALERNO

---

DIPARTIMENTO DI SCIENZE POLITICHE, SOCIALI E DELLA  
COMUNICAZIONE



DOTTORATO DI RICERCA IN SCIENZE DEL LINGUAGGIO, DELLA  
SOCIETÀ, DELLA POLITICA E DELL'EDUCAZIONE

CURRICULUM  
CORPOREITÀ DIDATTICHE, TECNOLOGIE E INCLUSIONE

XXXII CICLO

TESI DI DOTTORATO

**MYC.A.M. (MY CUSTOMIZABLE AND ACCESSIBLE MUSEUM)**

**PERSONALIZZAZIONE E ACCESSIBILITÀ DEI BENI  
CULTURALI GRAZIE ALLA REALTÀ AUMENTATA**

SSD M-PED/03

ABSTRACT

**COORDINATORE:**

Filippo Fimiani

**TUTOR INTERNO:**

*Alessandra Gargano* Prof.

**TUTOR ESTERO:**

Prof.ssa Francesca

**TUTOR IMPRESA:**

Ing. Giuseppe Santoro

**DOTTORANDA:** Prof.

Alessandra Gargano

*Giuseppe De Simone*  
Giuseppe De Simone

**MATRICOLA:**

Frontini 8801400018

*francesca frontini*  
*G. Santoro*  
A.A. 2019/2020

Negli ultimi anni, il tema dell'accessibilità è stato motore di profondi cambiamenti, che hanno rivoluzionato la società e la cultura rappresenta uno degli ambiti cruciali sia per il ruolo centrale che riveste nella crescita dell'individuo e della società, sia per il progredito stato di sviluppo che l'accessibilità ha raggiunto in ambito culturale.

Partendo dalla considerazione che ogni individuo è caratterizzato da molteplici sfaccettature, al fine di creare un connubio tra accessibilità e cultura, non bisogna realizzare soluzioni univoche per tutti, ma pensarle sulla base delle caratteristiche proprie di ogni tipologia di utenza, in modo da soddisfare anche i bisogni meno evidenti, consapevoli del fatto che bisogna intervenire per la massima autonomia dei singoli, i quali mostrano necessità diverse in base alla propria condizione evolutiva, età, abilità fisiche, sensoriali e cognitive, formazione, cultura ed esperienza.

Dunque, l'idea è quella di sviluppare un'APP di realtà aumentata con caratteristiche di accessibilità e customizzazione e che quindi possa essere adeguata alle esigenze di ogni singolo utente. Egli, una volta inquadrata un'opera di riferimento con il proprio dispositivo mobile, potrà accedere a basi di conoscenza accessibili e collegate, contenute nel web semantico. L'obiettivo è quello di dimostrare che le basi di conoscenza attualmente disponibili sono utilizzabili per creare dei percorsi differenziati e adattati alle esigenze dei singoli utenti.

In the last few years, the theme of accessibility has been the driving force of profound changes, which have revolutionized society and culture represents one of the crucial areas both for the central role it plays in the growth of the individual and society, and for the advanced state of development that accessibility has reached in the cultural sphere.

Starting from the consideration that each individual is characterized by multiple facets, in order to create a combination of accessibility and culture, it is not necessary to create unique solutions for everyone, but to think of them on the basis of the characteristics specific to each type of user, in order to satisfy even the less obvious needs, aware of the fact that it is necessary to intervene for the maximum autonomy of the individuals, who show different needs based on their evolutionary condition, age, physical, sensorial and cognitive abilities, training, culture and experience.

Therefore, the idea is to develop an augmented reality APP with accessibility and customization features and therefore can be adapted to the needs of each individual user. Once he has framed a reference work with his mobile device, he will be able to access accessible and connected knowledge bases contained in the semantic web. The target is to demonstrate that the knowledge bases currently available can be used to create differentiated paths adapted to the needs of individual users.