



**MINISTERO
DELLA
CULTURA**

PROGRAMMA MINISTERO DELLA CULTURA

WE MAKE FUTURE 2026

24 · 25 · 26 GIUGNO 2026 | BOLOGNAFIERE

PADIGLIONE 30

Stand istituzionale MiC

Orario: 10.00 – 19.00

Dimostrazioni continue

Programma

Orario: 10.00 – 19.00

Dimostrazioni continue

24-25-26 GIUGNO

**Postazione – Dipartimento per la valorizzazione del patrimonio culturale
Istituto centrale per la valorizzazione economica e la promozione del patrimonio culturale
in collaborazione con CINECA:**

Experience Etruria. ATI, APA e l'Etruria Padana.

Un viaggio immersivo e tecnologico alla scoperta della Civiltà etrusca raccontata attraverso una vetrina olografica e personaggi creati dall'AI

24 GIUGNO

AI, ACCESSIBILITÀ E INCLUSIONE

Desk 1 – Musei nazionali di Perugia – Direzione regionale Musei nazionali dell'Umbria:
AI feel GNU e Sala Immersiva

Desk 2 – Direzione regionale Musei nazionali Veneto: LU.PE

Desk 3 – Residenze reali sabaude – Direzione regionale Musei nazionali Piemonte:
Forte di Gavi immersivo

Desk 4 – Biblioteca Nazionale Marciana: La Mappa di Fra' Mauro

25 GIUGNO

GRANDI SITI ARCHEOLOGICI, MONUMENTALI E REALTÀ IMMERSIVA

Desk 1 – Parco archeologico di Pompei:
Progetto Pompei - Ricostruzione multimediale in realtà aumentata made by Histoury Inc.

Desk 2 – Parco archeologico del Colosseo:
"Esperienze multimediali per la didattica ed evoluzione AI del chatbot Nerone"

Desk 3 – Parco archeologico di Ostia antica: Grande Progetto Multimediale Ostia

**Desk 4 – Musei nazionali di Genova - Direzione regionale Musei nazionali Liguria -
Museo Preistorico dei Balzi Rossi (Ventimiglia-IM): "Musei svelati: VR per il sito dei Balzi Rossi"**

Desk 5 – Direzione regionale Musei nazionali Lazio:
"Memini volat irreparabile tempus" - Valorizzazione multimediale alla Certosa di Trisulti

26 GIUGNO

GAMING, STORYTELLING E NUOVE FORME DI PARTECIPAZIONE CULTURALE

Desk 1 – Museo Nazionale Romano in collaborazione con Fondazione FS:
"Termini escape. Scopri i segreti della stazione di Roma".

Desk 2 – Biblioteca Nazionale di Cosenza:
Gamification e realtà virtuale per la valorizzazione del patrimonio culturale e librario

Desk 3 – Archivio di Stato di Grosseto:
VideoguidaLIS e il serious game "Una strana nebbia a Grosseto"

Desk 4 – Direzione regionale Musei nazionali Toscana-Museo di San Marco (FI):
"Ars et Anima / App innovative".
Strumenti digitali e serious game per la fruizione inclusiva del patrimonio

Desk 5 – Biblioteca Universitaria di Pisa:
"I suoni della cultura". Installazione immersiva sonora e multimediale