

**DTC: Distretto Tecnologico della Cultura**

**1. Nuove metodologie, materiali, tecnologie e strumenti diagnostici per il miglioramento di tecniche di protezione del bene culturale finalizzate alla conservazione e monitoraggio degli artefatti**

In particolare:

1. Sistemi e metodi per la diagnostica (Gammagrafia e radiografia, endoscopia, tomografia neutronica, filassometria NMR in situ, superlaser, ultrasuoni, riflettografia infrarosso, ecc) e sistemi per il restauro;
2. Sistemi per l'analisi e monitoraggio da rischio sismico per gli edifici "di pregio" o oggetto di riqualificazioni;
3. Sistemi per la protezione degli artefatti da agenti patogeni "estremi" (acqua, vento, vegetazione, ecc);
4. Nuovi sistemi per l'analisi e il ripristino dei supporti digitali danneggiati o obsoleti;
5. Sistemi per la climatizzazione (riscaldamento, raffreddamento, deumidificazione) "non continua" di edifici "di pregio";
6. Utilizzo di materiali innovativi e dispositivi elettronici per la protezione e il controllo della "salute" degli artefatti;
7. Nanotecnologie e materiali innovativi, nanocalci finalizzate a garantire impermeabilità, isolamento e prevenzione dagli agenti inquinanti degli artefatti e degli edifici.

**2. Piattaforme multimediali avanzate, sistemi di comunicazione dell'informazione e dei contenuti culturali, modelli innovativi di gestione, digitalizzazione e archiviazione per la fruizione e valorizzazione del patrimonio culturale**

In particolare:

1. Processi e tecnologie innovative per la gestione integrata del ciclo di vita dei contenuti culturali (acquisizione, classificazione, archiviazione, gestione diritti, valorizzazione e diffusione) sia di nuova creazione sia provenienti dagli archivi e di titolarità pubblica;
2. Sistemi integrati per l'arredo e illuminazione di edifici e luoghi di "pregio" ecocompatibili, coerenti con l'ambiente e con forte grado di adattabilità a contesti differenti;
3. Tecnologie multimediali e loro piattaforme per la standardizzazione e la costruzione di ambienti digitali di nuova generazione che rappresentino il patrimonio culturale (accessibile e inaccessibile).

### **3. Piattaforme, sistemi e modelli di business per la tutela, messa in sicurezza e gestione sostenibile dei luoghi “culturali”**

In particolare:

1. Piattaforme per la gestione integrata ed efficiente di “complessi culturali” (poli museali, siti archeologici, musei diffusi, luoghi di interesse non presidiabili, ecc).
2. Piattaforme innovative e multilingue di Customer Relationship Management per il supporto e l’assistenza del turista culturale.
3. Sistemi integrati per la messa in sicurezza (anche in mobilità) di artefatti o luoghi di pregio dai “rischi umani”.

### **4. Restauro, riqualificazione e valorizzazione di edifici e luoghi vincolati di elevato interesse storico, culturale e paesaggistico**

In particolare:

1. Materiali, tecniche innovative e elementi strutturali o d’arredo per il restauro e la riqualificazione di edifici antichi e luoghi vincolati.
2. Impiantistica e sensoristica per supportare la riqualificazione di edifici antichi e luoghi vincolati.
3. Soluzioni innovative di energia alternativa per gli edifici antichi.
4. Riprogettazione degli spazi in base a standard alberghieri e ai vincoli in essere, soluzioni di design o artigiane, modelli di business, ecc) per la riqualificazione di antichi luoghi “di pregio” in strutture alberghiere.

### **5. Piattaforme per la gestione del ciclo produttivo del contenuto culturale, nuove modalità fruibili e diffusive, format narrativi, nuovi modelli produttivi, fruibili e distributivi per i contenuti culturali e nuove soluzioni infrastrutturali.**

In particolare:

1. Piattaforme che abilitino nuovi modelli di produzione, gestione dei diritti d’autore, distribuzione e fruizione dei contenuti (banda larga, cinema digitale, eBook, print-on-demand, social networking, ecc) nonché il relativo monitoraggio dei comportamenti degli utenti e dei contributi di ciascun attore della filiera.
2. Soluzioni integrate ed efficienti per la creazione dell’anima “tecnologica” dei nuovi centri culturali multi-funzione (multimediateche, sale d’ascolto, cinema digitali, “sale TV” collettive, ecc).
3. Sistemi integrati per la diffusione di contenuti digitali on-demand in luoghi pubblici.

Su tutte le categorie sarà data priorità a piattaforme, progetti e/o prototipi costruiti mediante il riutilizzo di tecnologie finanziate da progetti di ricerca europei ma mai messe in produzione.