

 Neosyn

presenta

**RUNS**

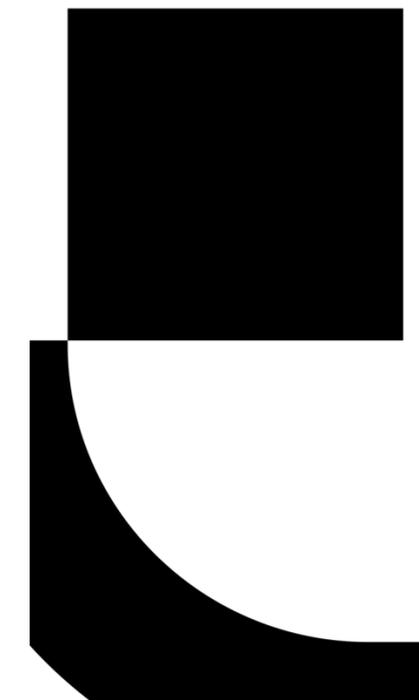


La rivoluzione digitale  
per musei e luoghi culturali

KUNST



Kunst nasce dalla volontà di rispondere alle sfide urbane moderne, integrando tecnologia e cultura per trasformare l'esperienza museale. L'evoluzione del progetto è stato reso anche grazie ad aver vinto la call Next Society promossa dalla CTE Next Torino e la Call TechUp della CTE di Genova.

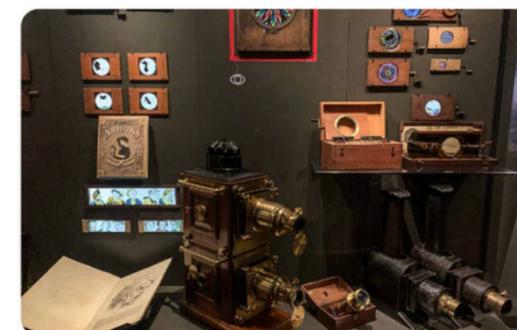


↳ **Kunst è una piattaforma innovativa** che democratizza l'accesso all'arte, combinando il patrimonio culturale con le tecnologie più avanzate.

Offriamo **esperienze immersive e personalizzate**, sia in presenza che da remoto, per stimolare la creatività, la curiosità e il senso di appartenenza di un pubblico sempre più vasto e diversificato.

Per i musei, **offriamo la possibilità di migliorare la gestione** in modo efficiente attraverso la **digitalizzazione**.

**Vivi il museo  
come non hai  
mai fatto**



**Cosa potrai fare?**

È una cabina dove è possibile salire fino a 85 metri d'altezza con un'unica corsa, per raggiungere il "Tempietto". Il primo ascensore fu installato nel 1964 ed è costantemente mantenuto dalla società GTT (Gruppo Torinese Trasporti).

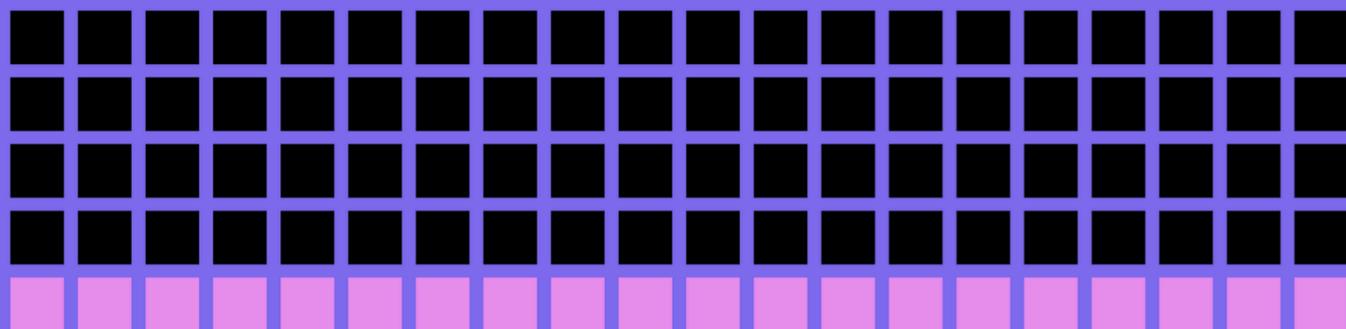
↘ Kunst è la **parola tedesca per "arte"**, **che aggiunge una sfumatura di storia, tradizione e precisione**, che richiama l'innovazione, la modernità e l'accessibilità.

Attraverso l'integrazione di nuove tecnologie, vogliamo **trasformare i musei e i luoghi culturali in spazi dinamici e interattivi**, capaci di ispirare le generazioni future e di promuovere una società più inclusiva e sostenibile.



# 80%

dei visitatori under 35  
preferisce esperienze  
interattive e tecnologiche.

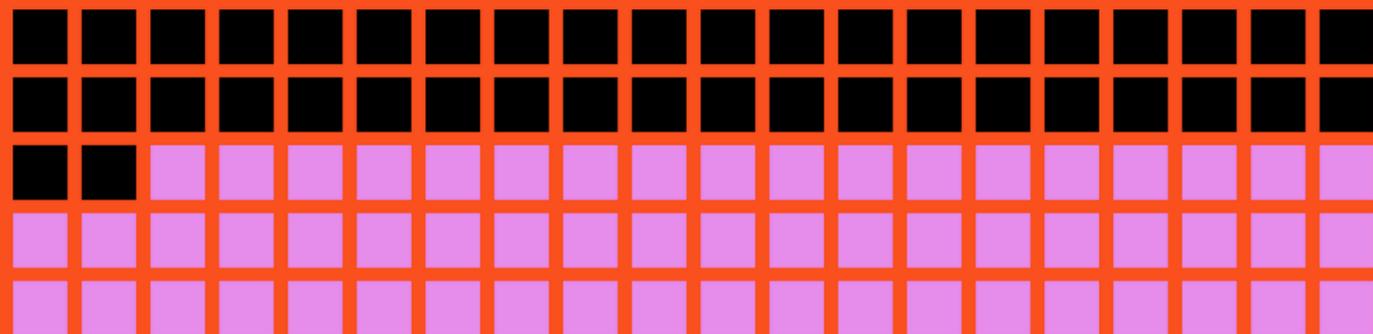


Tuttavia, solo una minoranza dei musei in Italia adotta tecnologie avanzate: il 14% utilizza l'intelligenza artificiale (AI), mentre il 29% ha implementato esperienze immersive basate su realtà aumentata (AR) e realtà virtuale (VR).

Kunst utilizza le tecnologie più avanzate per creare esperienze immersive, personalizzate e dinamiche per i visitatori, sia in presenza che da remoto.

# 44%

dei musei italiani continua a essere gravato da barriere architettoniche.



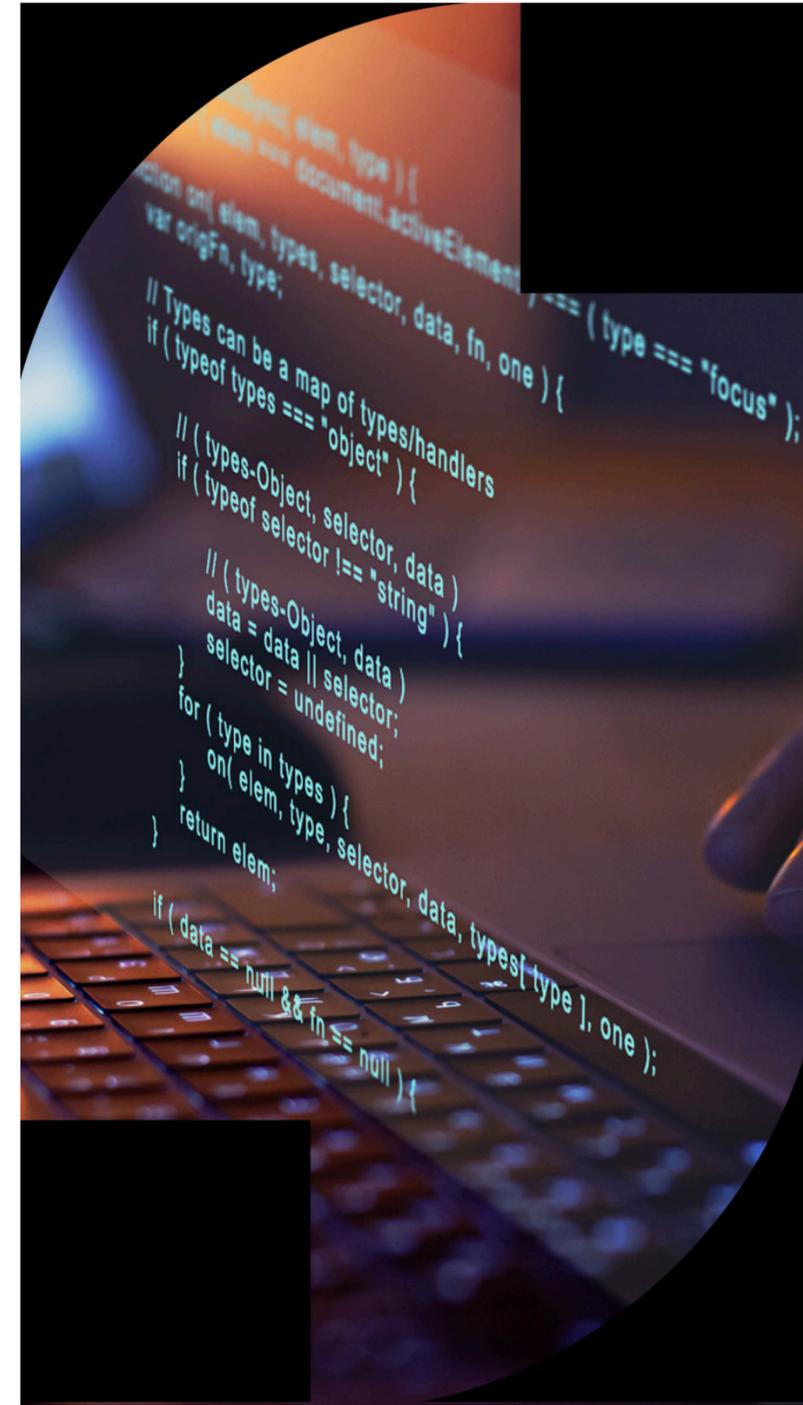
Questa situazione ostacola l'accesso alle persone con disabilità fisiche e intellettive. Kunst favorisce l'inclusione e la partecipazione dei cittadini, stimolando curiosità, creatività e senso di appartenenza.

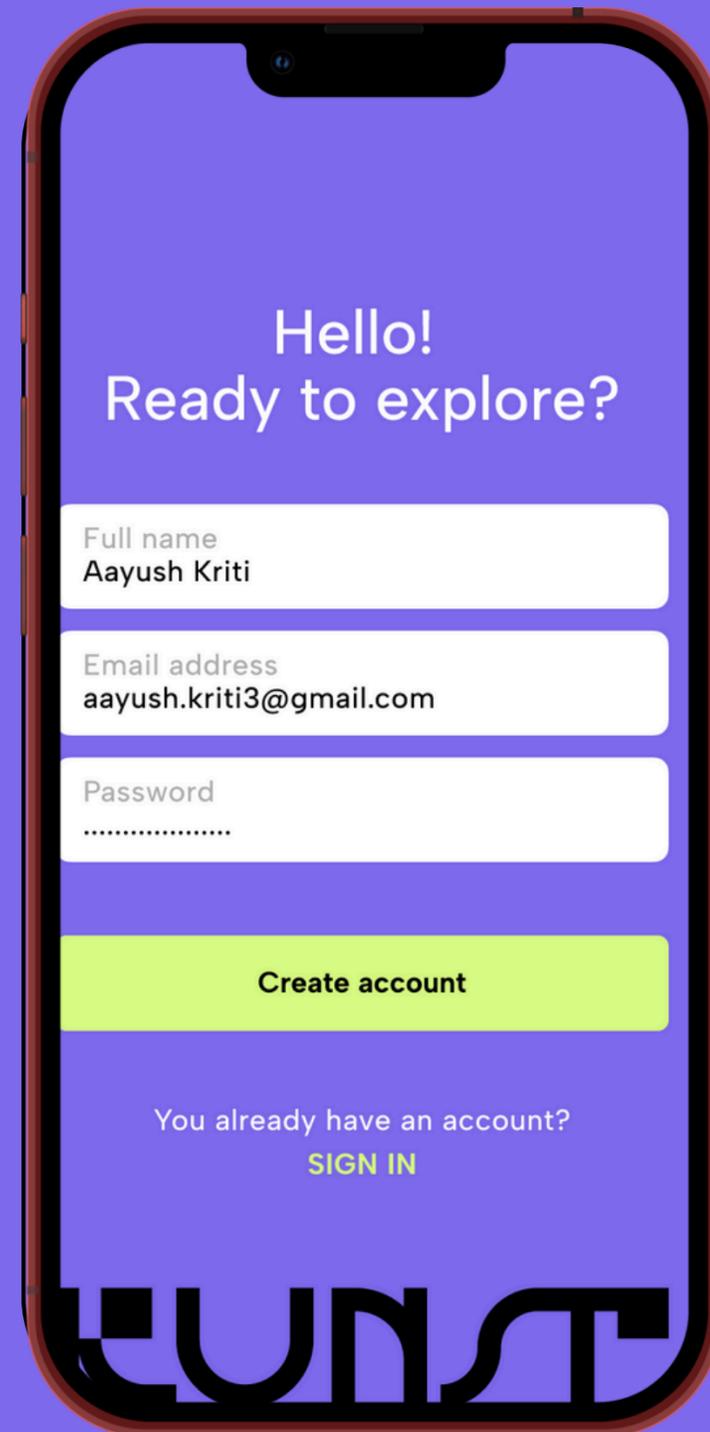
Offre anche la possibilità di visitare musei e luoghi culturali a distanza, rendendoli accessibili a chi non può raggiungerli fisicamente per motivi di distanza o di accessibilità.



# Tecnologie

- Virtual Reality (VR)
- Augmented Reality (AR)
- Edge Computing
- Generative Artificial Intelligence (AI)
- Cloud Computing
- IoT
- 5G

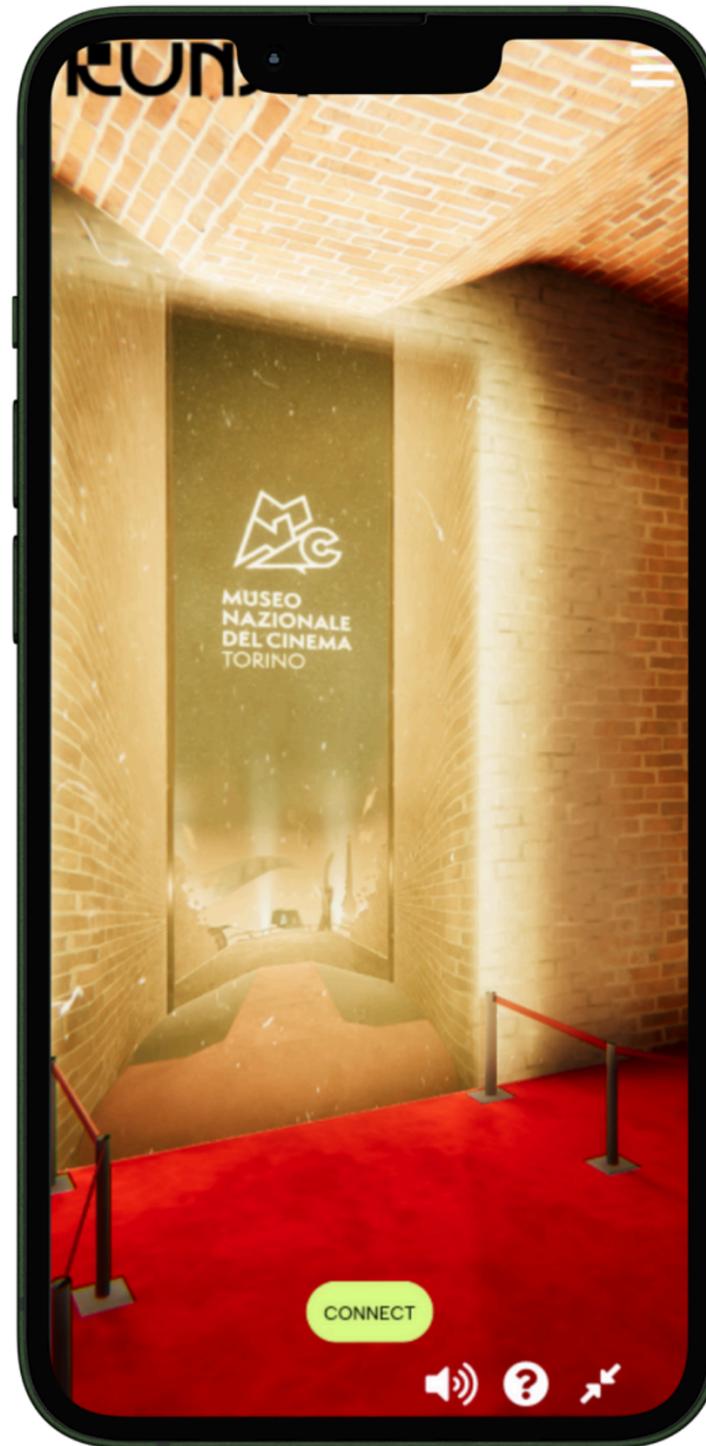




# Virtual Reality Tour - da remoto

## Esperienza da remoto, autonoma e di gruppo

Il Virtual Reality Tour consente di visitare musei e luoghi culturali da remoto, offrendo due modalità di fruizione: una autonoma, in cui l'utente esplora liberamente l'ambiente virtuale in modo immersivo e personale; e una di gruppo, che può includere visite guidate da un avatar o esperienze condivise con altri utenti, ideali per contesti educativi o collaborativi.



## Punti chiave della feature:

- ↳ Permette agli utenti di esplorare musei e luoghi culturali ovunque si trovino, tramite un ambiente virtuale immersivo.
- ↳ Visita virtuale in completa autonomia.
- ↳ Visite condivise con altri utenti, favorendo l'interazione e la socializzazione.

# Virtual Reality

## Esplorazioni Immersive in Realtà Virtuale in loco

Arricchisce la visita fisica al museo offrendo esperienze digitali immersive direttamente all'interno degli spazi espositivi. I visitatori possono accedere a contenuti virtuali aggiuntivi come ricostruzioni storiche, ambientazioni 3D, animazioni interattive o percorsi narrativi che approfondiscono il contesto delle opere e degli ambienti reali.



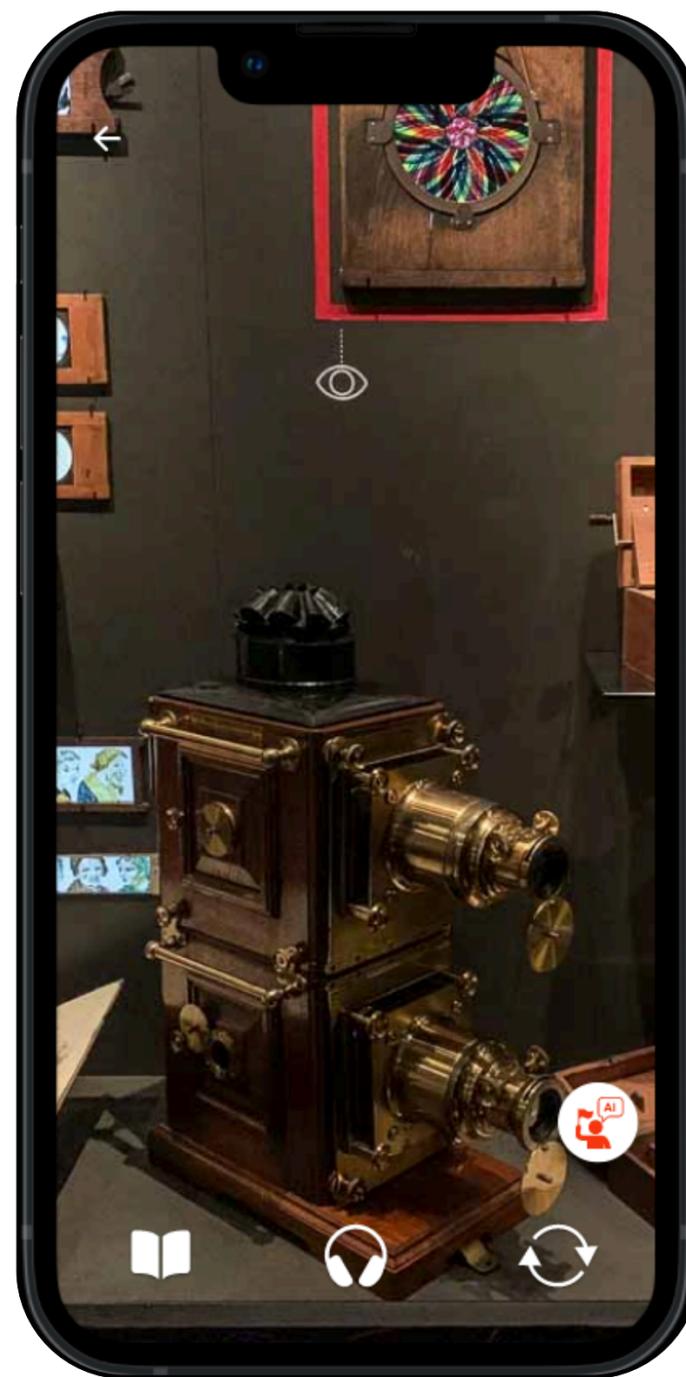
## Punti chiave della feature:

- ↳ Estendere l'esperienza museale oltre ciò che è fisicamente visibile.
- ↳ Offrire una comprensione più coinvolgente e multisensoriale dei contenuti culturali.
- ↳ Attivare percorsi personalizzati in base all'interesse del visitatore.
- ↳ Coinvolgere pubblici di tutte le età, rendendo l'apprendimento più dinamico.

# Augmented Reality

## Oltre il proprio punto di vista con la Realtà Aumentata (AR)

Consente ai visitatori presenti fisicamente di arricchire la propria esperienza grazie alla realtà aumentata. Tramite dispositivi IoT che attiveranno l'interazione, l'utente può accedere a contenuti extra, animazioni e informazioni dinamiche legate alle opere d'arte e ai luoghi culturali.



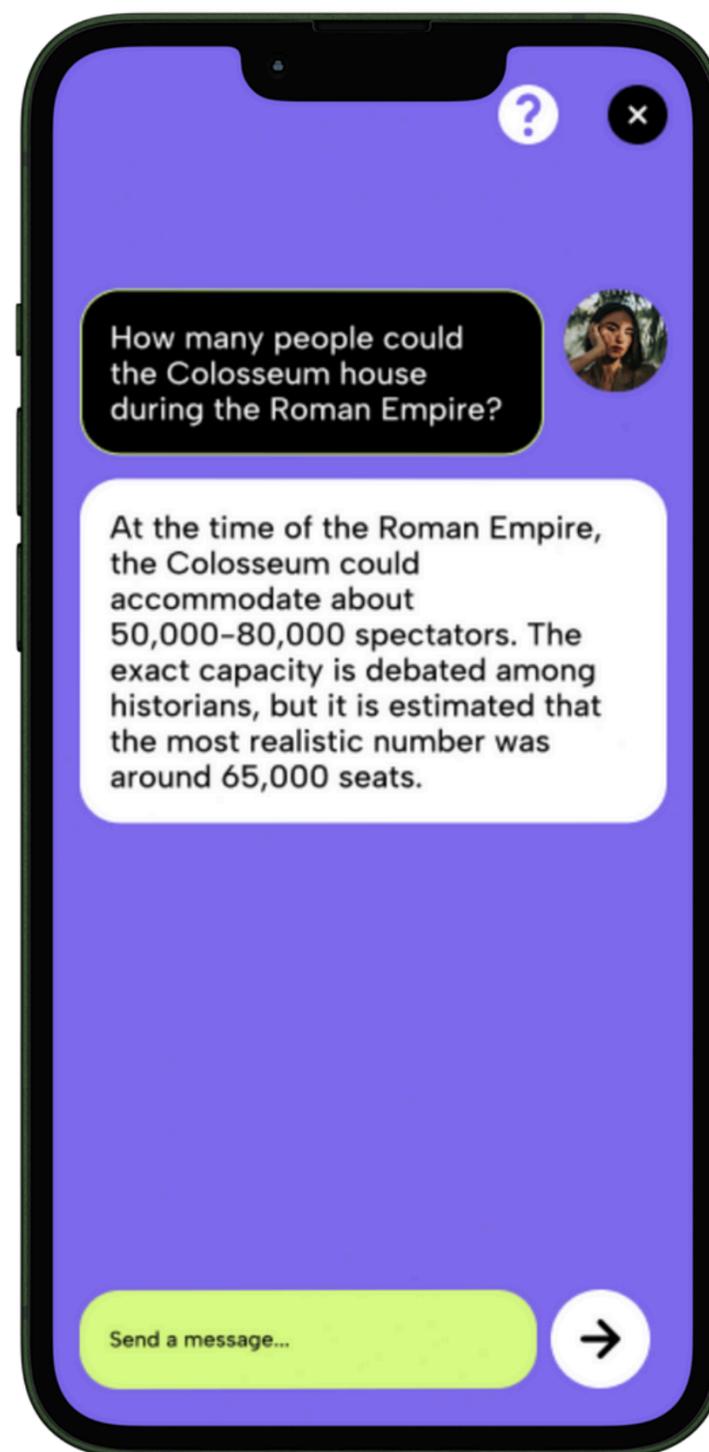
## Punti chiave della feature:

- Attivazione di contenuti AR tramite smartphone.
- Estensione dell'esperienza fisica con contenuti digitali.
- Fruizione delle didascalie tramite il proprio smartphone.
- Video, immagini e testo attivati automaticamente.
- Contenuti dinamici che animano l'ambiente reale.

# Generative Artificial Intelligence

## Contenuti Dinamici e risposte alle tue curiosità tramite l'AI

L'intelligenza artificiale generativa risponde alle domande degli utenti in tempo reale, offrendo spiegazioni dettagliate su opere e contesti culturali. Consente un'interazione fluida con il patrimonio artistico, senza la necessità di una guida fisica, e arricchisce l'esperienza di visita.



## Punti chiave della feature:

- Risposte AI in tempo reale basate su Natural Language Processing (NLP).
- Spiegazioni dinamiche legate alle opere d'arte e alla cultura.
- Attivazione AI senza bisogno di guida fisica.
- Interazione personalizzata con il contenuto culturale.

# Tracciamento dei parametri cruciali

Salvaguardia delle opere dall'inevitabile deterioramento

Monitoraggio ambientale e tracciamento dei parametri critici in tempo reale per la conservazione delle opere d'arte, come temperatura, umidità, illuminazione (Raggi UV, Infrarossi) e qualità dell'aria per prevenire danni alle collezioni.



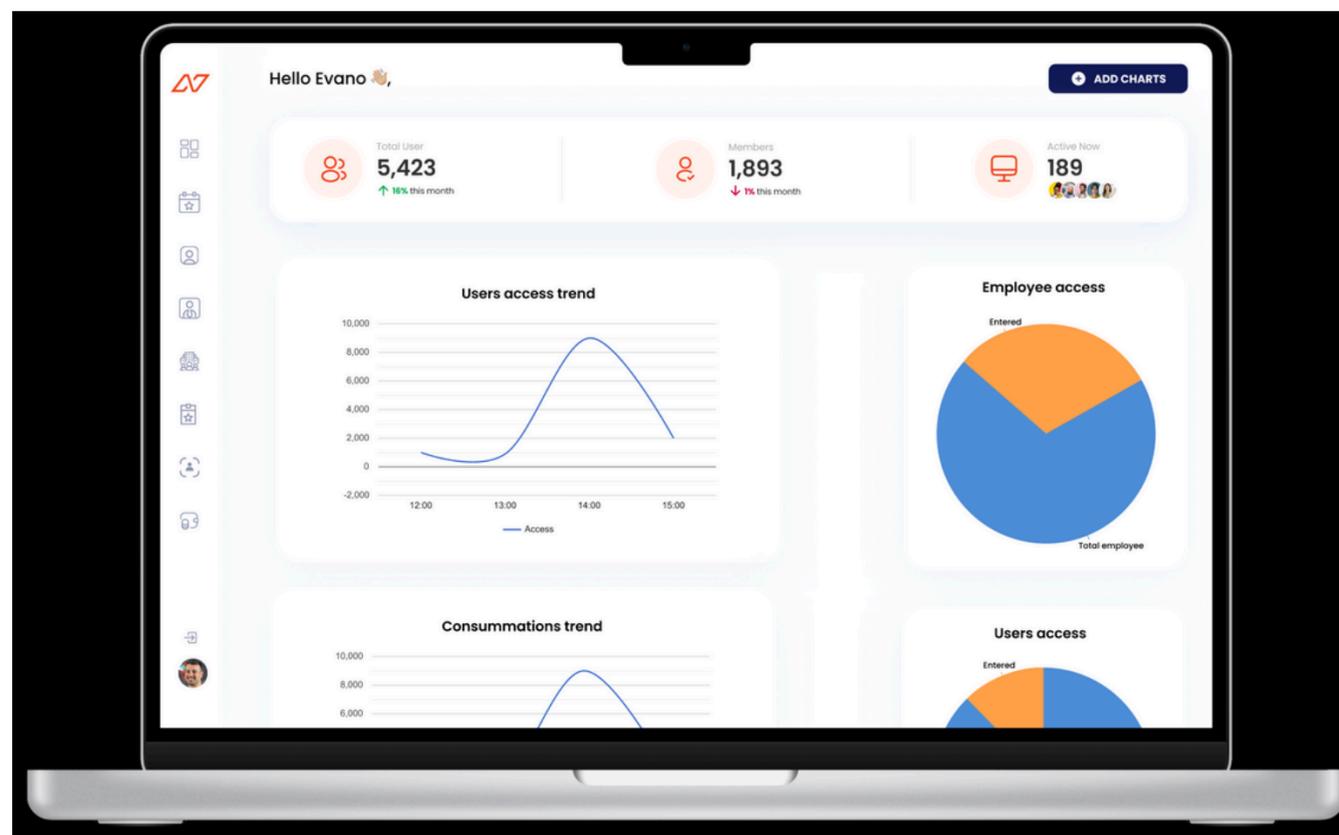
## Punti chiave della feature:

- Monitoraggio dei parametri cruciali in tempo reale.
- Salvaguardare il deterioramento delle opere e delle architetture dei luoghi storico culturali.

# Tracciamento delle Visite

Monitoraggio dei flussi di visitatori per supportare il processo decisionale e garantire la sicurezza.

Traccia le visite degli utenti, fornendo importanti KPI al museo per ottimizzare e accentuare l'esperienza museale, aiuta a comprendere i punti di maggior affluenza, la quantità di interazione con il luogo, l'andamento degli accessi e i tempi di permanenza per ogni opera.



## Punti chiave della feature:

- Monitoraggio accessi in tempo reale e tracciamento delle interazioni.
- Analisi delle aree di affluenza.
- Ottimizzazione dell'esperienza.
- Clusterizzazione degli utenti.

# Sperimentazione Museo del Cinema di Torino



MUSEO  
NAZIONALE  
DEL CINEMA  
TORINO

Obiettivo: migliorare l'esperienza dei visitatori e mappare il loro percorso.

Utilizzando sensori, verrà tracciato il visitor journey. Grazie all'Intelligenza Artificiale Generativa, alla Realtà Aumentata e alla Realtà Virtuale, sono state create esperienze per i visitatori sia in presenza che da remoto.

Inizio di sperimentazione da luglio 2025



# Sperimentazione Depositeria Civica Genova

Obiettivo: Monitoraggio ambientale per la conservazione ottimale delle opere.

Controllo continuo delle condizioni ambientali per garantire la corretta conservazione delle opere d'arte. Grazie all'impiego di tecnologie IoT, vengono monitorati in tempo reale temperatura, umidità, qualità dell'aria e raggi UV. Questo sistema consente di prevenire danni, intervenire tempestivamente in caso di variazioni critiche e assicurare un ambiente stabile e protetto per il patrimonio culturale.

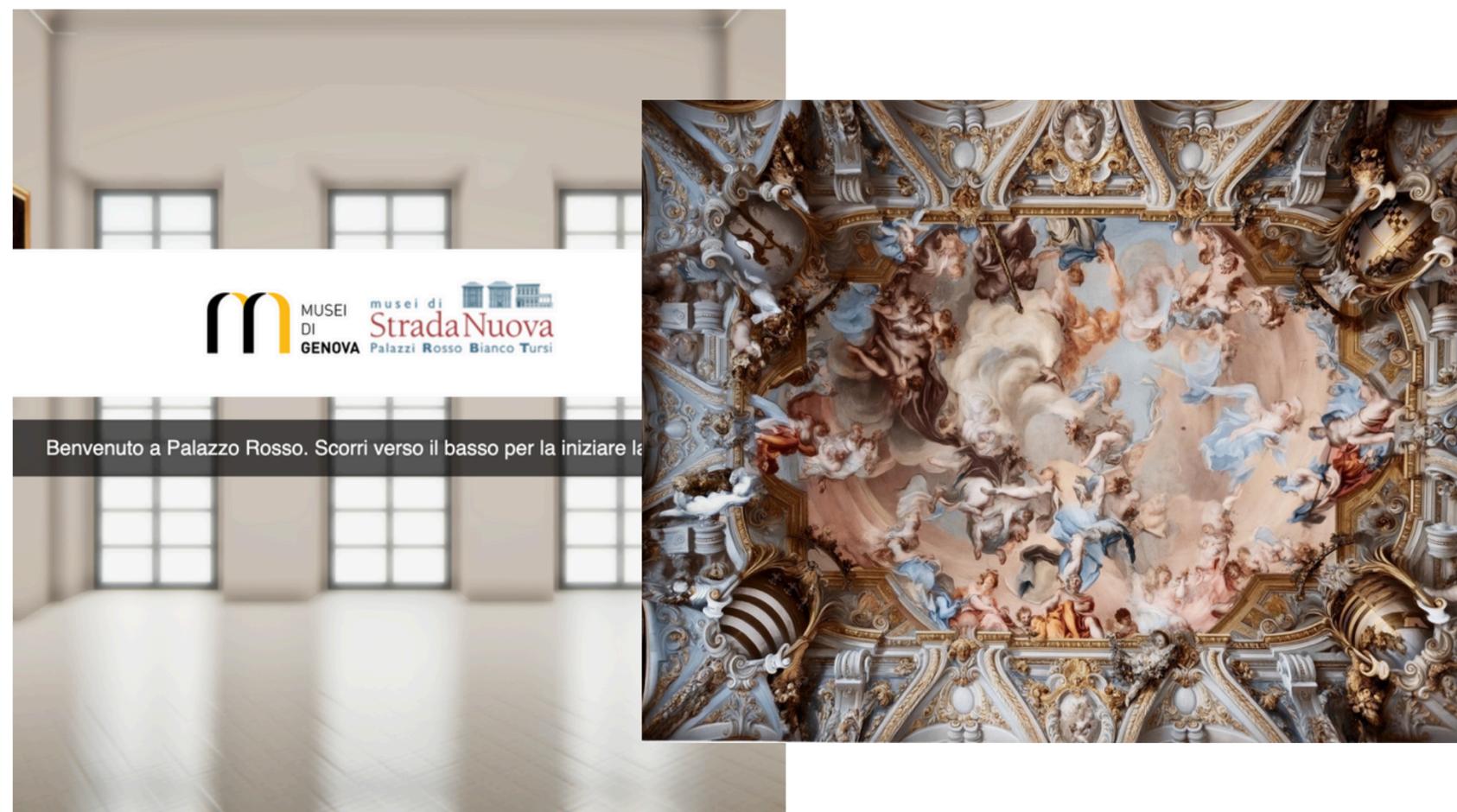
Sperimentazione: on-going da maggio 2025



# Sperimentazione Museo di Strada Nuova - Palazzo Rosso

Obiettivo: offrire ai visitatori un'esperienza immersiva che consente di esplorare e apprezzare opere e ambienti storici altrimenti irrecuperabili.

Utilizzando la realtà virtuale per valorizzare il patrimonio storico, è stata riprodotta la "Sala di Fetonte" di Palazzo Rosso e ricostruito, tramite VR, l'affresco Mito di Fetonte del XVII secolo, opera di Gregorio De Ferrari, purtroppo distrutto durante la Seconda Guerra Mondiale.



In un mondo in rapida  
evoluzione, la digitalizzazione e  
le nuove esigenze sociali  
modellano il nostro vivere  
quotidiano, **Kunst si propone  
come un ponte tra passato e  
futuro, tra arte e innovazione.**

**KUNST**

**Let's keep in touch!**

**Contact:**

[ciao@kunstapp.it](mailto:ciao@kunstapp.it)

[kunstapp.it](http://kunstapp.it)

**KUNST**