



Corso di aggiornamento rivolto alle Guide Turistiche

“TECNOLOGIE DIGITALI PER I BENI CULTURALI”

Autorizzato con Decreto Ministeriale prot. N. 103669 del 01/07/2026

Erogato da “ASCOM FORMAZIONE E SERVIZI SRL”

01. Descrizione

Il corso "Tecnologie Digitali per i Beni Culturali" esplora l'integrazione innovativa di strumenti digitali nella valorizzazione e fruizione del patrimonio culturale. I moduli formativi analizzano tecnologie come Realtà Aumentata (AR), Intelligenza Artificiale (AI), digitalizzazione 3D e applicazioni pratiche, con focus su casi studio reali e un'attività sul campo in contesto museale. Il percorso formativo intende informare e trasmettere con casi pratici nuovi strumenti da integrare nel modo di lavorare per la figura professionale delle Guide Turistiche.

02. Obiettivi e Finalità

Il corso mira a potenziare le competenze digitali delle Guide Turistiche, favorendo la conservazione, divulgazione e accessibilità del patrimonio culturale. Promuove un approccio ibrido che arricchisce l'esperienza del visitatore – da percorsi inclusivi virtuali a nuovi strumenti di interazione – senza sostituire l'autenticità del narratore umano, per una fruizione culturale innovativa e competitiva.

Obiettivo	Descrizione
Obiettivo n.1	• Comprendere l'evoluzione e le differenze tra tecnologie digitali (AR, VR, MR, AI, digitalizzazione) applicate ai beni culturali. • Identificare utilizzi pratici per guide turistiche, come AR per storytelling, AI per traduzioni e chatbot, e scansioni 3D per virtual tour. • Valutare rischi e opportunità, integrando strumenti digitali con il ruolo umano della guida. • Sperimentare un app di AR in un museo, simulando visite guidate integrate.

03. Dettagli

Durata	10 ore
Modalità di Frequenza	Mista
Sede	Microsoft Teams per la parte online e Museo delle attività di trasformazione e del latte di Lozzo di Cadore – via Padre Marino da Cadore, 404 – 32040 Lozzo di Cadore (BL) per la parte in presenza
Posti Disponibili	N.D.
Costo	Associati ConfGuide € 140,00 (+ iva) – Non associati € 175,00 (+ iva)

04. Struttura del Corso

Nome del Modulo	Descrizione	Durata
MODULO 1 - <i>Introduzione alle tecnologie digitali per la valorizzazione culturale.</i>	- Evoluzione della comunicazione nei beni culturali. - Differenza tra: Realtà Aumentata (AR), Realtà Virtuale (VR), Realtà Mista (MR). - Altre tecnologie rilevanti: Projection / Video Mapping, Web app e sistemi basati su QR code, Installazioni interattive. - Casi studio (musei, siti archeologici, percorsi turistici). - Ruolo della guida turistica nell'era digitale: rischi vs opportunità di arricchimento; integrazione tra racconto umano e strumenti digitali.	2 ore
MODULO 2 - <i>Realtà Aumentata: applicazioni pratiche per le guide.</i>	- Come funziona la realtà aumentata. - Tipologie di AR: marker-based (immagini, QR code), location-based. - Possibili utilizzi: ricostruzioni storiche, animazioni e storytelling, overlay informativi su paesaggio e opere. - Esempi concreti applicati a: musei, siti archeologici, percorsi naturalistici. - Ruolo della guida: quando usare l'AR.	2 ore
MODULO 3 - <i>Intelligenza Artificiale e comunicazione culturale.</i>	- Cos'è l'intelligenza artificiale. - Strumenti utili per le guide: generazione testi (descrizioni, storytelling), traduzioni automatiche, programmazione delle attività. - AI per la fruizione culturale: chatbot nei musei, guide virtuali. - Rischi e criticità. - Come usare l'AI senza perdere il valore umano.	2 ore
MODULO 4 - <i>Digitalizzazione dei beni culturali.</i>	- Cos'è la digitalizzazione: scansione 3D, fotogrammetria, archivi digitali. - A cosa serve: conservazione, studio, divulgazione. - Utilizzi pratici: virtual tour, ricostruzioni storiche, contenuti per AR/VR, stampa 3D. - Accessibilità e inclusione: rendere fruibili luoghi non accessibili, pubblico remoto. - Impatto sul lavoro delle guide: nuovi strumenti di supporto, nuove modalità di racconto.	2 ore
MODULO 5 - <i>Attività sul campo: realtà aumentata applicata alla visita guidata.</i>	- Introduzione al contesto museale e alle sue specificità narrative. - Presentazione dell'applicazione di realtà aumentata utilizzata nel museo. - Utilizzo pratico dell'app tramite tablet: attivazione dei contenuti, esplorazione delle funzionalità, interazione con gli elementi digitali. - Analisi delle tipologie di contenuti presenti: animazioni, ricostruzioni, contenuti informativi. - Simulazione di una visita guidata integrata: quando e come introdurre l'AR durante il racconto; gestione del gruppo durante l'utilizzo dei dispositivi. - Valutazione dell'esperienza dal punto di vista della guida: punti di forza e criticità.	2 ore

05. Certificazione Rilasciata

La frequenza del corso pari almeno all'80% darà diritto all'ATTESTATO DI FREQUENZA DEL CORSO DI AGGIORNAMENTO PER GUIDA TURISTICA ai sensi dell'articolo 23 comma 3 del Decreto Ministeriale 26 giugno 2024, n. 88, recante disposizione applicative della legge 13 dicembre 2023, n. 190.

06. Contatti Utili

Responsabile del Corso	Lucio Cavalieri
Sito Web	https://ascomformazionebelluno.it/
Email	formazione2@ascombelluno.it
Telefono	0437-215271
Cellulare	+39 3938561102