

PROPOSTA RIMODULAZIONE PRIN DIV VIRTUAL REALITY AND AUGMENTED REALITY FOR SCIENCE, EDUCATION AND OUTREACH

Il PRIN DIV "VIRTUAL REALITY AND AUGMENTED REALITY FOR SCIENCE, EDUCATION AND OUTREACH" è partito il 25 febbraio 2021 con l'apertura dell'OB.Fu e il trasferimento fondi.

Il 24 marzo è stato fatto un Kick off meeting con il PI e i responsabili dei work packages per capire come rimodulare il progetto in relazione alle risorse ricevute (soltanto il 40% di quanto richiesto, con suggerimento della commissione di tagliare su strumentazione e missioni e viaggi).

Il PI e i responsabili dei WP ritengono opportuno puntare sulla ricerca e sviluppo nelle nuove tecnologie (e sul trasferimento dei risultati a tutto il personale coinvolto nel progetto) più che sulla strumentazione (visto che comunque riusciremmo a comprare poco con la cifra a disposizione per questo) e quindi vorremmo aumentare la richiesta sulla voce Personale a 39.000 euro (necessarie per finanziare un assegno di ricerca di professionalizzazione per i due anni del progetto) e i restanti Eu. 1.000 in consumo.

Tra l'altro non avevamo scritto nella prima fase che sul personale ci servivano tutti questi fondi perché per tutto il 2020 avevamo un ricercatore dedicato a tempo pieno su questo tipo di attività e quindi i fondi ci servivano esclusivamente per il secondo anno del PRIN.

Inoltre abbiamo già chiesto, applicando ad altri bandi, ulteriori finanziamenti da altre fonti per reperire la strumentazione di supporto al progetto. E stiamo cercando ulteriori opportunità di finanziamenti. In assoluto riteniamo indispensabile avere una risorsa qualificata e a tempo pieno per sviluppare i contenuti in realtà aumentata e realtà virtuale previsti nel progetto, che possa trasferire alle varie sedi le competenze che ha e che acquisirà nel corso del progetto.

Per quanto riguarda gli obiettivi rimodulati del progetto, intendiamo:

1. portare avanti ricerca e sviluppo su realtà virtuale, realtà aumentata, tecniche di computer grafica e del chromakey per diffondere l'astronomia alle scuole e al grande pubblico e valorizzare i beni culturali scientifici;
2. realizzare 12 prodotti multimediali con applicazioni di VR e AR e tra questi anche dei seminari/tutorial da rendere disponibili sul web, per consentire a chi volesse di acquisire competenze su VR e AR ed eventi online in ambienti virtuali.
3. trasferire all'interno di INAF il Know How prodotto
4. Pubblicare e presentare in meeting nazionali ed internazionali i risultati ottenuti

5. Organizzare un workshop ad Ottobre 2021 per condividere le competenze nel settore delle tecnologie emergenti

6. Organizzare un meeting a febbraio 2023 per mostrare i risultati ottenuti

7. Verificare l'impatto dei prodotti sperimentali realizzati e diffusi anche sui social e sul web

Il team di lavoro si riunirà una volta ogni 3 mesi e verrà fatto un report sullo stato del progetto ogni 6 mesi.

Laura Daricello

INAF Osservatorio Astronomico di Palermo

PI del PRIN