



COMUNICATO STAMPA

Il Playable Museum Award del Museo Marini Firenze protagonista del BTO11

Giovedì 21 marzo il premio al vincitore della 1a edizione, Arvind Sanjeev, per il progetto "LUMEN"

Giovedì 21 marzo, alle ore 15, alla stazione Leopolda, nel panel dedicato agli Smart Museums al BTO11 di Firenze avrà luogo la premiazione del 'Playable Museum Award', concorso di idee lanciato dal Museo Marino Marini - con il coordinamento a cura dell'engagement scientist e game designer Fabio Viola e in collaborazione con l'Associazione Culturale TuoMuseo - per immaginare il museo del futuro.

Saranno presenti, tra gli altri, la presidente del Museo Marino Marini di Firenze Patrizia Asproniche premierà il vincitore del concorso, il giovane interaction designer e ingegnere informatico Arvind Sanjeev che presenterà per la prima volta al pubblico il suo progetto "LUMEN", una piattaforma di mixed reality storytelling che permette al pubblico di immergersi in una realtà alternativa - AR/VR - attraverso tecnologie per il machine learning e il video mapping.

Si tratta di un rivoluzionario device altamente tecnologico che permette, senza schermi e visori, di immergersi negli spazi museali in modo coinvolgente e di interagire con le opere d'arte che cambiano e raccontano nuove storie. La giuria internazionale ha scelto e premiato Lumen tra i 240 progetti presentati, firmati da personalità provenienti da tutto il mondo (oltre il 75% dall'estero).

Nel corso della premiazione verrà annunciato il bando della seconda edizione della call internazionale Playable Museum Award con l'apertura delle iscrizioni a partire da lunedì 25 marzo 2019.

I progetti, che dovranno essere inediti ed originali, saranno vagliati da una giuria di esperti a livello internazionale. Il vincitore riceverà un grant di diecimila euro e il supporto per l'implementazione del progetto.

Arvind Sanjeev (Kerala,India,1991) è un giovane interaction designer e ingegnere informatico. Attualmente svolge la sua attività in Svezia. Viene descritto come innovatore seriale su diverse piattaforme, ha fondato e gestisce un'interessante iniziativa educativa, DIY Hacking (ora conosciuta come Maker.Pro). Yahoo-Accenture l'ha premiato come "Innovatore più promettente".