MUSEOMIX ITALIA

BOLOGNA

11 > 13
NOVEMBRE
2016

GUIDA PER I PARTECIPANTI

MUSEO TOLOMEO > BOLOGNA

MUSEOMIX.IT + + + + + +

SOMMARIO

- Museomix per la prima volta in Italia
- Museomix a Bologna
- Museomix 2016 nel mondo
- I Terreni di Gioco del Museo Tolomeo
- Gli spazi del museo
- A ogni ruolo il suo badge!
- Il team organizzativo
- Spazi, risorse e materiali a disposizione
- Pianta del museo
- Time table
- Risultati attesi, day by day
- A tavola!
- Informazioni pratiche

MUSEOMIX IN ITALIA

per la prima volta

Il 2016 è l'anno in cui l'Italia prende parte, per la prima volta, a Museomix. Un esordio che coinvolge 4 musei pionieri, candidati a seguito della nascita della Community Italiana, grazie all'**IBC Istituto dei Beni Culturali della Regione Emilia-Romagna**, **BAM! Strategie Culturali**, società specializzata in audience development e marketing culturale, in collaborazione con **NEMO Network of European Museum organizations**, con il supporto di **Aster**, **Nemech** e **Puglia Musei**.

La community italiana ha lavorato con entusiasmo insieme ai musei candidati, compiendo un lungo percorso che, dall'inesperienza iniziale, grazie a tanta forza di volontà e un grande aiuto dalle altre community internazionali, è giunto ad un impegno consapevole dei diversi team di lavoro e dei partner che si sono uniti strada facendo.

In questi 3 giorni ci troviamo finalmente al museo, dove poter gioire insieme dei risultati ottenuti e mettere di nuovo tanta energia nel portare a termine con successo le idee che nasceranno il primo giorno, durante la scoperta delle ricche, singolari e appassionanti collezioni da remixare.

Oltre al **Museo Tolomeo di Bologna**, presso l'Istituto dei Ciechi "Francesco Cavazza" ONLUS, l'edizione 2016 di Museomix vede impegnati:

il Museo del Risorgimento e della Resistenze di Ferrara ,

il Museo Carlo Zauli di Faenza

Caos - Centro Arti Opificio Siri di Terni

PIANTINA IN RILIEVO
(1964)
HELLEN KELLER in istituto
celebra la prima laureata non vedente italiana (1956)
RITRATTO FOTOGRAFICO
di Augusto Romagnoli
(1912 - nascita della tiflopedagogia)
OPTACON (1975)
MB20 (1984)
KURZWEIL (1984)
NOTAFONO
(anni sessanta)
Strumento per l'insegnamento della musica per bambini
MAPPE GEOGRAFICHE
rilievo tattle
(1930)
BIBLIOTECA
Schopenauer, Bergson, Manzoni ecc...
La memoria di carta lascia il posto alla memoria digitale (1984)
WUNDERKAMMER
Museo Tolomeo
SALA I
La prima sala è la città

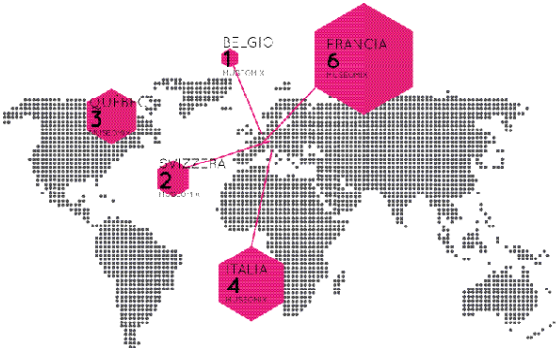
MUSEOMIX
A BOLOGNA

Museo Tolomeo, e insieme a esso l'Istituto dei Ciechi "Francesco Cavazza", ha preso la decisione di partecipare perché riconosce in MuseoMix un progetto innovativo: in primis per costruire una rete tra Musei che hanno la curiosità e il desiderio di mettersi in gioco, esprimendo così a loro volta una vocazione innovativa; inoltre, per sperimentare l'effetto dell'incontro con competenze diverse da quelle interne, e scoprire insieme a esse potenzialità sopite del Museo.
Occasione ritenuta importante tanto più per un luogo come l'Istituto Cavazza, dove la ricerca dell'innovatività tecnologica e non solo ha sempre avuto luogo nel corso degli anni della sua storia anche attraverso percorsi non istituzionali.
Tra le caratteristiche del Museo Tolomeo che hanno spinto a sceglierlo come candidato per MuseoMix, ci sono:
1. La particolarità del luogo, che porta al confronto con le dimensioni di visivo e non visivo.
2. La forte componente di ricerca tecnologica e culturale che sempre è stata presente nell'istituto Cavazza.
3. La presenza di una collezione diffusa nelle sale dell'Istituto, che rende il museo un luogo particolare di contaminazione con gli spazi e la vita
quotidiana degli utenti dello stesso.
4. La possibilità di offrire un'occasione per ri-pensare e costruire una accessibilità differente delle opere all'interno dei musei.
5. L'essere un luogo dove viene raccontata una storia come quella dell'Istituto Cavazza - con legame indissolubile con quella della città di Bologna - ancora sconosciuta ai più, sia nel territorio metropolitano che fuori di esso.

Quando eravamo bambini abbiamo imparato a copiare le cose per contatto: con la creta o con il pongo si prendevano le forme facendole aderire all'originale. Con MuseoMix potrebbe accadere qualcosa di simile: prenderemo e lasceremo impronte gli uni sugli altri.

MUSEOMIX 2016
NEL MONDO

In questa edizione, Museomix coinvolge ben 16 musei in 5 nazioni, 16 città e 17 luoghi, dall'11 al 13 novembre Dal 4 al 6 novembre c'è stata l'anteprima di Museomix a Québec nel Monastère des Augustines



READY TO MUSEOMIX

11 - 13
NOVEMBRE
2016

- Anversa, MAS | Museum aan de Stroom , Museomix BE
- Basilea, Kunsthistorisches Museum Basel (HMB), Museomix CH
- Bologna, Museo Tolomeo – Istituto dei Ciechi "Francesco Cavazza" Museomix Italia
- Douai, Arkēos – Musée, Parc archéologique, Museomix Nord
- Faenza, Museo Carlo Zauli, Museomix Italia
- Ferrara, Museo del Risorgimento e della Resistenza, Museomix Italia
- Grasse, Musée International de la Parfumerie, Museomix Azur
- Lezoux, Musée départemental de la céramique, Museomix Aura
- Montreal, Quartier des Spectacles place des Festivals, Museomix Montreal
- Nyon, Château de Nyon | Musée du Léman | Musée romain, Museomix CH
- Québec, Monastère des Augustines, Museomix Québec
- Reims, Le palais du Tau, Museomix Est
- Rivière du Loup, Musée du BasSaint Laurent (MBSL) et Manoir Fraser, Museomix BSL
- Terni, CAOS – Centro Arti Opifcio Siri, Museomix Italia
- Toulouse, Musée SaintRaymond, Museomix Midipy
- Vieux-la-Romaine, Musée et sites archéologiques, Museomix Normandie

I TERRENI DI GIOCO

I terreni di gioco sono **temi**, **soggetti**, **suggestioni**, nate da uno studio svolto sul museo come contenitore e contenuto, dalla community di Museomix Bologna, dallo staff del Museo Tolomeo e dal personale dell'istituto dei Ciechi "Francesco Cavazza". Da tutti questi elementi sono nati **4 terreni di gioco**,

Leggeteli con attenzione e lasciatevi impressionare, **cercate nel terreno di gioco un suggerimento**, un fil rouge attorno al quale iniziare a ideare il vostro prototipo!

1. LA PRIMA SALA

La prima sala di qualsiasi museo è la città. Non esiste museo che non sia rappresentazione di un contesto che lo ha voluto e lo sostiene. Nel nostro caso ancora di più: chi entra al museo porta con sé i propri modi di intendere la città, le proprie abitudini. Qui si mette a confronto con qualcosa di veramente differente. C'è quindi un legame tra l'interno e l'esterno; ci sono le mappe per raccontare la città per chi ci vede. Ma in senso contrario?

2. “COMINCIARE”

La macchina Kurzweil 1000 si annuncia al suo utilizzatore con questo semplice comando. Si può dire che sia un primo passo dell’umanità verso quella che si chiama la “singolarità”: la macchina che parla e si pensa in autonomia. Per apprendere, comprendere è necessario ascoltare. Udire è un toccare a distanza. È fenomeno fisico e psicofisico. Museo Tolomeo ci parla, risuona, attraverso una serie di suoni concertati.

3. LA CHIAVE PER LA CONOSCENZA

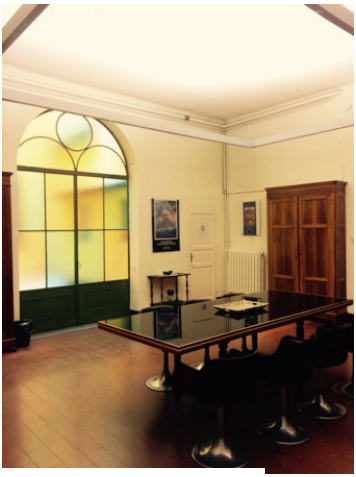
Non c’è pensiero senza un linguaggio. Non c’è neppure una conoscenza senza un linguaggio. Con il linguaggio scritto abbiamo sviluppato forme distinte per simbolizzare simbolicamente le nostre idee. Il codice braille, similmente a un alfabeto, permette di scrivere e di leggere ma a differenza di qualsiasi altro alfabeto lo si tocca, non lo si segue con la vista.

4. TI PRESTO UN MUSEO

É normale pensare che un museo possa prestare alcuni pezzi della sua collezione. Lo vediamo in tutte le mostre che si realizzano nelle nostre città. La cosa più strana è pensare di prestare un intero museo, tutti suoi concetti, le sue idee. Prestarle per metterle a confronto. Ma come rendere possibile tutto questo? Si può mettere un museo in valigia?

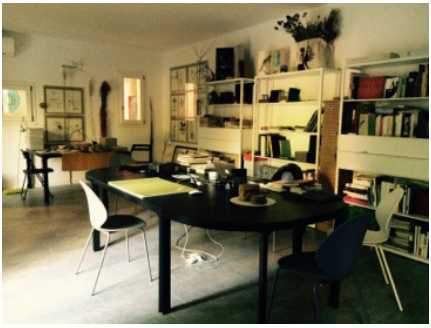
GLI SPAZI DEL MUSEO

sala wunderkammer



sala accoglienza

sala squadre



ufficio della direzione museale -

A CIASCUNO IL SUO BADGE!

CHI SONO, DUNQUE, TUTTI QUESTI MUSEOMIXER?

Ognuno di voi ha un ruolo fondamentale in questi 3 giorni, imparate a conoscervi al volo e a capire quale aiuto vi serve, in ogni momento!

come si compongono le équipe ↦

Esperto/a dei contenuti
figura che ha alle spalle generalmente una preparazione umanistica (storia, storia dell'arte, conservazione, ricerca scientifica). Si occuperà di definire i contenuti corretti che saranno veicolati dal prototipo, pertinenti al terreno di gioco prescelto.

Designer
quando si dice che un'immagine vale più di mille parole... il designer ne è l'autore! Crea immagini, animate o meno, impagina, realizza illustrazioni e packaging... tutto quello che serve a rendere bello e accattivante il vostro prototipo! Sia nella forma dell'oggetto, sia nei contenuti che trasmette.

Mediatore, interazione e interfaccia dei contenuti
è uno specialista dell'interfaccia che si andrà a sviluppare e avvicina il pubblico al progetto. Applica le sue competenze per migliorare e rendere fluida l'esperienza del visitatore e, allo stesso tempo, funge da collante tra i componenti dell'équipe, controllando che il processo creativo sia ben oliato.

Comunicatore / esperto dei media
si destreggia abilmente tra la scrittura, le immagini e i mezzi per diffonderli. Ha il compito di far comprendere il progetto dell'équipe sia durante le riunioni plenarie, sia all'arrivo dei pubblici che dovranno testarlo. Dovranno anche preparare la documentazione da depositare per rendere disponibile il processo creativo a chi vorrà replicare il prototipo.

Programmatore / sviluppatore
è l'informatico che ha il compito di sviluppare la componente elettronica/tecnologica del nostro prototipo. Deve crearne e rendere funzionante il cuore digitale. Tra le competenze richieste: mobile development, elettronica (embedded system come Arduino, Raspberry, microcontroller...), desktop development (C++, java, ecc), sviluppo web (frontend e backend, javascript, python, ruby, php), creative code (processing, PureData).

Maker
è la persona con le competenze manuali, artigiano, ama il bricolage e la costruzione, niente che si possa comporre con colla, viti, bulloni, trapano e sega lo spaventa. L'assemblaggio del moke up e dell'oggetto che andrà nelle mani del pubblico in fase di test sarà opera sua.

Facilitatore
Ha un ruolo guida, supporta il lavoro delle équipe, si assicura che vengano seguiti gli orari e ricorda ai gruppi di lavoro le tappe del percorso. Fa da raccordo tra i componenti delle équipe, gli ingenieux e gli esperti del museo a cui fare riferimento in caso di necessità. Si assicura che il progetto delle équipe si sviluppi correttamente.

Ingenieux
Inizialmente il suo ruolo è quello di stimolare le idee delle équipe, spingere i partecipanti verso una sfida e invogliarli a guardare il più lontano possibile. Quando le équipe iniziano a realizzare il prototipo, gli ingenieux sono presenti per supportarli nel trovare soluzioni, risolvere problemi tecnici e individuare alternative.

Valutatore
Tocca a questa figura osservare i museomixer e i visitatori, per contribuire al bilancio dell'esperienza di Museomix 2016. Lavorano a supporto dell'organizzazione quotidiana della community (logistica, organizzazione degli spazi, distribuzione dei pasti...) e dell'incontro tra il pubblico e la community.

Webteam/Mixroom
Hanno il compito di costruire e tenere attivo il legame con gli altri Museomix e, in generale, con il mondo esterno. Documentare, raccontare e comunicare: questo gruppo di lavoro si destreggia tra foto, video, comunicati stampa e post sui social network.

Organizzatori
Sono le persone di riferimento per tutto ciò che riguarda l'organizzazione della 3 giorni, conoscono il museo e le persone che vi lavorano, dove trovare materiale mancante o la password del wifi, conoscono gli orari e la scansione dei tempi, fate riferimento a loro per qualsiasi dubbio vi verrà durante questi 3 giorni.

IL TEAM ORGANIZZATIVO

MUSEOMIX BOLOGNA

• Lucilla BOSCHI, MTBO Museo Tolomeo /
Coordinatore - Ref. Contenuti
lucilla.boschi@gmail.com
+39.3391602734

• Fabio FORNASARI, MTBO Museo Tolomeo /
Referente Accessibilità museale, collezioni
fabiofornasari@gmail.com

• Veronica RAMOS PINO, Social media strategist /
Referente Comunicazione Mixroom
ramos.veronica18@gmail.com

• Andrea SARTORI / FabLab Bologna
Referente FabLab
sartori@fablabbologna.org

• Giovanni STOMEO / ingegnere
Referente Techshop - ElectroLab
gstomeo@gmail.com

• Matteo CARBONI, Un Altro Studio /
Referente Grafica
matteo@unaltrostudio.it

• Paolo MAZZANTI, Nemech /
Referente Mediazione
paolo.mazzanti@gmail.com

• Pier Paolo PATTI, Mastofabbro/
Referente Video
pierpaolopatti@libero.it

• Fabrizio POLI, Poliassociati /
Referente Facilitazione
info@fabriziopoli.it

• Lucia MARCIANTE, Sociologa /
Referente Valutazioni
lucia.marciante2@unibo.it

L'ISTITUTO DEI CIECHI FRANCESCO CAVAZZA

• Fernando TORRENTE /
Responsabile CISAD - Centro informatico sperimentazioni e ausili tiflodidattici
torrente@cavazza.it

• Giovanni Luca CIAFFONI /
Referente software accessibile

• Marco MATTIOLI **/ Servizi tiflotecnici**

• Francesca ZANNI **/ Referente comunicazione**
istituto@cavazza,it

• Vito LA PIETRA **/ Addestramento tifloinformatico**

• Lucia IUVONE **/ Accoglienza e servizi educativi**

SPAZI, RISORSE E MATERIALI DISPONIBILI

FABLAB
macchinari
ed esperti

>>> Laboratorio di fabbricazione messo a disposizione da FabLab Bologna / MakeInB e seguito da Andrea Sartori, è a vostra disposizione e potete ricorrervi per utilizzare la strumentazione, come stampanti 3D e farvi assistere nella realizzazione e progettazione delprototipo.

TECHSHOP e ELECTROLAB
macchinari
ed esperti

>>> Avete accesso a materiale tecnologico per realizzare le vostre idee. Un referente responsabile, Giovanni Stomeo, gestirà l'entrata e l'uscita dei materiali, pezzo per pezzo, e vi consiglierà con piacere modalità di utilizzo. Qui troverete anche materiali elettronici, strumenti e cavi.

ATELIER
tavolo di lavoro

>>> in questo spazio potrete muovervi per costruire letteralmente il prototipo: strumenti per il taglio, l'assemblaggio, la copertura, il disegno: lo spazio in cui gli amanti del bricolage potranno divertirsi a creare con le mani il proprio prototipo (materiali di riuso, compensato, cartone, filo di lana, colla a caldo, colla sray, attack, chiodi e martello, cutter, sparapunti...): grazie a CrerItalia e Re Mida avremo un ricco catalogo di materiali tra cui scegliere!

LA PIANTA DEL MUSEO

La maggior parte delle attività avrà luogo al pianto terra dell'Istituto Cavazza, dove le sale saranno opportunamente inidcate con specifica comunicazione**.** I **pranzi** delle delle squadre avranno luogo nel refettorio della foresteria, che ha una capienza massima di 35 persone, mentre per lo staff saranno negli ambienti del Cavazza. Le **cene** avranno una organizzazione differente di sera in sera, che vi verrà comunicata con un calendario nel kit. La **mixroom** sarà nella sala della direzione museale, come indicato in pianta.

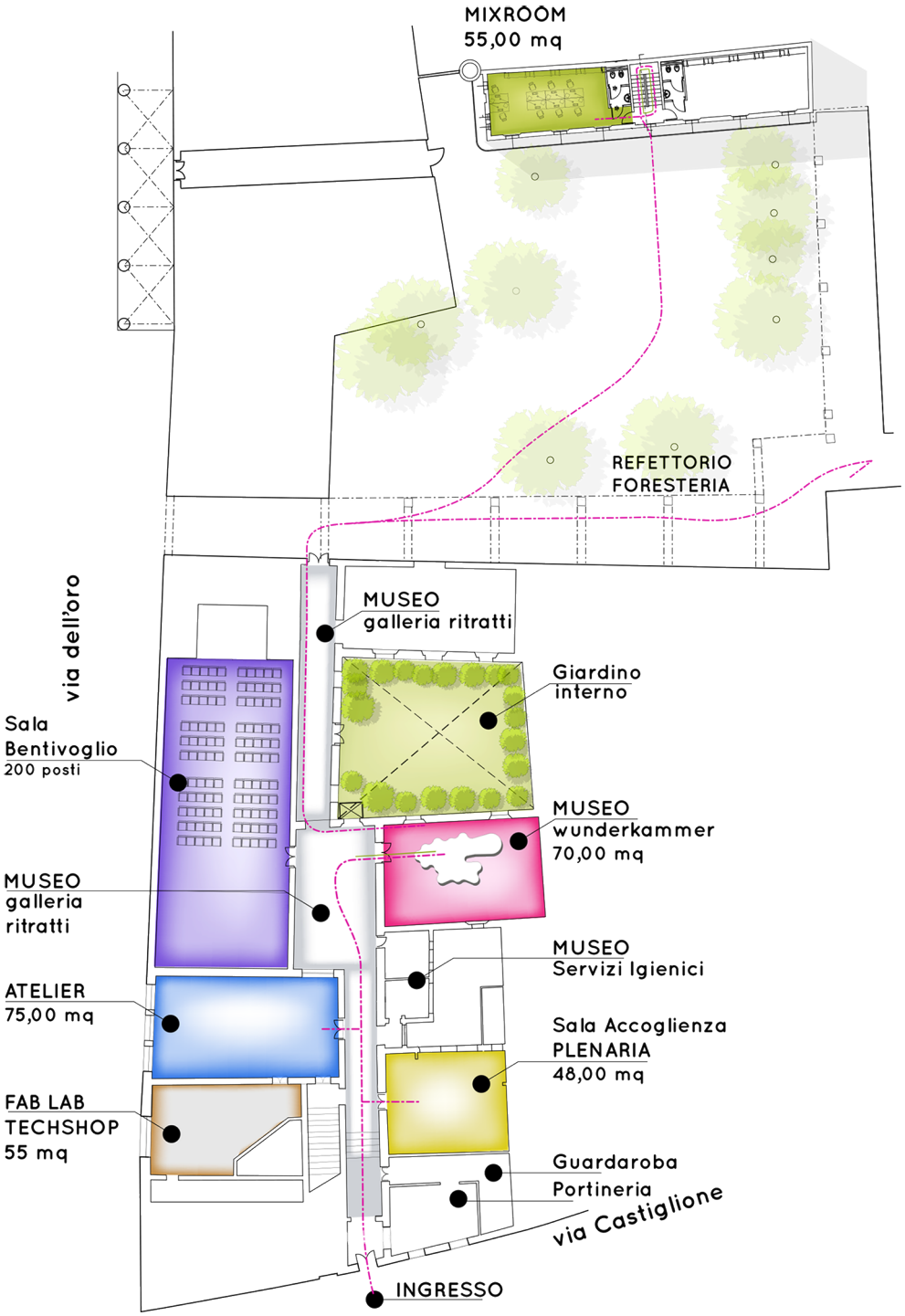
LEGENDA DELLE SALE

FABLAB

TECHSHOP

MIXROOM

ATELIER


MIXROOM
55,00 mq
REFETTORIO
FORESTERIA
via dell'oro
MUSEO
galleria ritratti
Giardino
interno
Sala
Bentivoglio
200 posti
MUSEO
wunderkammer
70,00 mq
MUSEO
galleria
ritratti
MUSEO
Servizi Igienici
ATELIER
75,00 mq
Sala Accoglienza
PLENARIA
48,00 mq
FAB LAB
TECHSHOP
55 mq
Guardaroba
Portineria
via Castiglione
INGRESSO

PRO

day 1

VEN. 11 NOV.

8h30-9h30
Accredito – consegna del kit del Museomixer
Visita guidata al museo, scoperta degli spazi, dei terreni di gioco, del personale e delle risorse

9h30-11h
Plenaria di apertura: conosciamoci!

11h-12h
Benvenuti da parte dell'Istituto Cavazza

12h-14h
Cominciamo a giocare! Workshop con i facilitatori per la nascita delle squadre

14h-15h15
Si mangia!

15h30
Si comincia a remixare – riunitevi e consultate il personale dello staff (facilitatori, mediatori, ecc...)

15h30-17h45
Elaborazione del progetto – fuori l'ingegno!
Nel frattempo ingenieux, staff e facilitatori saranno a vostra disposizione, si muoveranno
tra i tavoli e cercheranno di supportarvi nel processo creativo.
Avete bisogno di un caffè? Dalle 17:30 alle 18:00 potete prendervi una pausa tutta «bio»

18h-19h30
Assemblea Plenaria –
le équipe presentano i progetti e scopriamo cosa sta succedendo nel mondo

20h30-21h30
Tutti in piazza Re Enzo a due passi dal Nettuno: Cena al ristorante Il Voltone

22h-23h
Progettazione – si prosegue nella messa a punto delle idee > focus su user

day 2

SAB. 12 NOV.

8h-9h
Colazione a zonzo! Nel kit avrete anche buoni per colazione in luoghi diversi tra cui scegliere

9h
Si riparte! Secondo round,
il progetto diventa realtà

12h
Plenaria – aggiornamento sull'avanzamento dei progetti

14h-15h15
Si mangia!

15h15-17h45
Prototipazione – è ora di costruire!
Nel frattempo ingenieux, staff e facilitatori saranno a vostra disposizione per darvi i loro
consigli e il loro supporto esterno.
Avete bisogno di un caffè? Dalle 17:30 alle 18:00 potete prendervi una pausa tutta «bio»

18h-19h30
Assemblea Plenaria – a che punto siamo? Focus sulle possibilità di utilizzo.
Scopriamo
cosa sta succedendo nel mondo

20h-21h
Cena – stasera si mangia al Museo!

21h-22h30
Rush finale (per oggi) – si prosegue nella costruzione dei prototipi

GRAMMA

day 3

DOM. 13 NOV.

8h-9h
Colazione a zonzo! Nel kit avrete anche buoni per colazione in luoghi diversi tra cui scegliere

9h
Installazione dei prototipi

10h30
Crash test – mettiamo alla prova il risultato del vostro lavoro!

12h
Plenaria

14h-15h
Si mangia!

15h-16h
Ultimi ritocchi – i visitatori esterni stanno per arrivare!

16h
Test del pubblico – è l'ora della verità
E intanto noi... ci godiamo un cioccolatomix! degustazione di maestri cioccolatieri con sorpresa

20h
È ora di andare... arrivederci al prossimo anno
da Museomix Italia – Bologna

RISULTATI ATTESI
DAY BY DAY

La vostra missione: creare un prototipo, in linea con il contesto della collezione e i terreni di gioco, renderlo autonomo e presentabile al pubblico entro le 16 di domenica 13 novembre.

day 1 > 17h45

DEMO DEL PROGETTO
Una presentazione in forma libera (video, slide, illustrazioni, disegni, giochi di ruolo...) da mostrare in plenaria, con l'obiettivo di far comprendere agli altri cosa andrete a realizzare.

day 2 > 17h45

SCENARIO DI UTILIZZO del prototipo
(video o fotomontaggio) dovrà mostrare le possibilità di impiego del vostro prototipo.

day 3 > 17h45

PROTOTIPO
outonomo e pronto per essere sperimentato.

DOCUMENTAZIONE del prototipo
dovrete fornire la descrizione e le istruzioni d'uso del prototipo, che andranno inserite nel pieghevole – **guida per i pubblici**, insieme agli altri prototipi (entro le ore 12h00). Inserire, sulla piattaforma www.museomix.org tutte le info tecniche sul vostro prototipo in modo da renderlo replicabile da chiunque in futuro (titolo, descrizione, componenti dell'équipe, foto, video, modalità di utilizzo, codici di programmazione, tool grafici, materiali impiegati...)
Manuale d'uso: deve contenere le istruzioni su come deve essere spiegato il prototipo al pubblico e di come si monta e si smonta, utili ai mediatori che anche nei giorni successivi potranno mostrare il prototipo al pubblico del museo.
Video User Experience del prototipo all'interno del suo spazio di utilizzo, possibilmente dal punto di vista dell'utilizzatore. La documentazione del vostro prototipo dovrà essere **realizzata e resa pubblica per step, durante l'evento**, affinché gli utenti del web possano seguire i progressi del vostro lavoro in tempo reale.

A TAVOLA!

Per permettere a tutti i museomixer di recuperare energie in piena prototipazione, oltre ai pasti principali abbiamo stipulato delle convenzioni per un museomix ad alto tasso biologico: potrete infatti fare spuntini e merende durante le giornate con i prodotti offerti da Alce Nero, La Bottega

PASTI PRINCIPALI

I **pranzi** delle squadre avranno luogo nel refettorio della foresteria, che ha una capienza massima di 35 persone, mentre per lo staff saranno negli ambienti del Cavazza. Le **cene** avranno una organizzazione differente di sera in sera, che vi verrà comunicata di giorno in giorno.

BREAK(FAST)

Le colazioni (dalle 8:00 alle 9:00) saranno fruibili dietro la presentazione di ticket in bar e pasticcerie in differenti quartieri della città, ne troverete elenco nel kit.

Altre informazioni pratiche

Richiedete i ticket che vi danno diritto a ogni pasto, ogni mattina allo staff di accoglienza del museo, mostrando il vostro badge! Cibo e bevande non sono ammessi all'interno delle sale del museo. Potrete consumarli negli spazi esterni e nell'area di lavoro delle équipe.

INFORMAZIONI PRATICHE

GIORNI E ORARI DI APERTURA DEL MUSEO

Orari di accesso ai museomixers

> Ven. 11 novembre / dalle 8h30 alle 22h
> Sab. 12 novembre / dalle 8h30 alle 22h
> Dom. 13 novembre / dalle 8h30 alle 20h

Il museo è aperto al pubblico tutti i giorni

> dalle 11h alle 13h e dalle 15h alle 18h
> domenica 13 novembre, in occasione della prova dei prototipi, il museo aprirà nel pomeriggio dalle 16h alle 20h

N.B. - IL BADGE È OBBLIGATORIO PER ACCEDERE AL MUSEO E A TUTTI GLI SPAZI DI LAVORO DEDICATI AI MUSEOMIXER!

ACCESSO AL MUSEO

Sia i museomixer che i visitatori accedono al museo dall'unico ingresso
via Castiglione, 71

N. di telefono della portineria
051 332090

Email
istituto@cavazza.it

EFFETTI PERSONALI

Gli effetti personali che ogni museomixer porterà con sé durante l'evento, dall'11 al 13 novembre (smartphone, tablet, pc portatili ecc.) sono di sua responsabilità. Il museo e lo staff organizzativo di Museomix Bologna non rispondono di eventuali danni o smarrimenti e in nessun caso potranno farsi carico di risarcimenti o riparazioni.

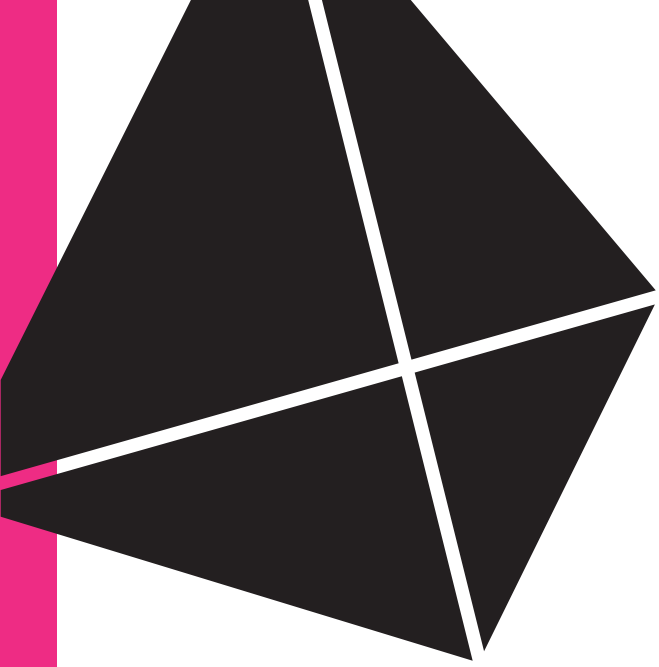
NORME DI SICUREZZA

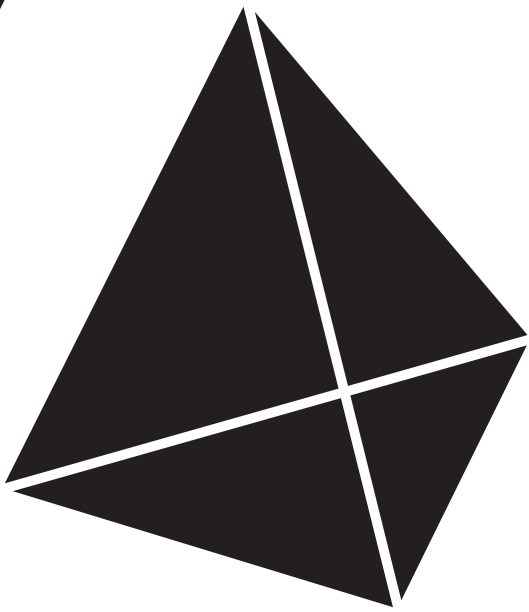
Il Museo Tolomeo di Bologna e l'Istituto dei Ciechi «Francesco Cavazza» vi accolgono per il loro primo Museomix. Augurandosi che tutto si svolga come previsto e nelle migliori condizioni di collaborazione e accoglienza, ecco qualche suggerimento di condotta per la vostra sicurezza.

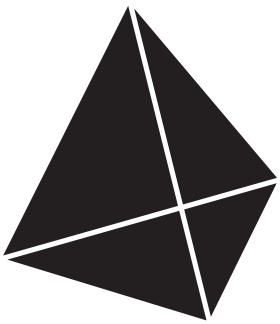
Durante Museomix avete accesso a tutte le sale aperte al pubblico e agli spazi di lavoro, normalmente non accessibili a personale esterno al museo, che non sono comunque accessibili ai museomixer in caso di assenza di personale del museo od organizzatori di Museomix Bologna.

Cibo e bevande non sono ammessi all'interno delle sale del museo. Potrete consumarli negli spazi esterni e nell'area di lavoro delle équipe. A tutti i partecipanti è richiesto di riordinare dopo aver consumato i pasti per aiutare l'organizzazione a mantenere gli spazi ordinati e vivibili. Lo stesso vale per gli spazi di lavoro: non dimenticate che alle 16 della domenica arriva il pubblico e bisognerà fargli trovare spazi accoglienti e fruibili!

Lo staff di Museomix è adeguatamente preparato e sa come muoversi in caso di emergenze. Se si rendesse necessario evacuare l'ambiente per motivi di sicurezza seguite le indicazioni dei coordinatori.







I PARTNER

> partner istituzionali

Regione Emilia-Romagna
ibc istituto per i beni artistici culturali e naturali

Comune di Bologna

Unione Italiana dei Ciechi e degli Ipovedenti ONLUS

CNA Bologna

Consiglio Nazionale delle Ricerche
IRPPS Istituto di Ricerche sulla Popolazione e le Politiche Sociali

ASTER innovazione attiva

architettibologna

> media partner

bolognachannel.it

Utopic

RADIO OLTRE

> partner tecnici

BAM!

MakeInBo FAB LAB BOLOGNA

KILOWATT community, rigenerazione, comunicazione

IT.A.CÀ migrazioni e mediazioni FESTIVAL DEL TURISMO RESPONSABILE

Archilabò

Craq Design Studio

DACA VETRINA D'AUTORE

Un Altro Studio progetti di identità

LLdesign.it

La Crine Se dal 1886 Tentazioni di qualità

GET Gruppo Elettrogeno Teatro Associazione di promozione sociale

poliassociati

Orchestra Senza Spine

alce nero

CIOCCHinBO MAESTRI CIOCCOLATIERI ASSOCIATI

Franco Rossi ristorante

BARBAROSSA NUOVO CLASSICO ITALIANO

laspesa.bio a casa tua entro un'ora

LA BOTTEGA di Nonna

CONTATTI

MUSEOMIX ONLINE

MUSEOMIX ITALIA

Web /
www.museomix.it

Facebook /
facebook.com/groups/museomixIT

Twitter /
@museomixIT / #museomixIT16

Flickr /
Museomix Italia

Youtube /
Museomix Italia

Instagram /
@Museomix.It

MUSEOMIX GLOBAL

Web /
www.museomix.org

Facebook /
facebook.com/Museomix

Twitter /
@museomix / #museomix, #museomix16

Instagram /
@museomix

MUSEO TOLOMEO / MTBO

Web /
https://museotolomeo.org

Indirizzo /
Via Castiglione, 71 40124 Bologna

Tel /
3391602734

Email /
museotolomeo@cavazza.it

Facebook /
facebook.com/museotolomeo

Twitter /
@MuseoTolomeo_BO/ #museomixBO

Instagram /
@museotolomeo_bologna

Snapchat /
@museotolomeo

Vimeo /
MuseoTolomeo_BO

Come arrivare >>> Bologna, nodo stradale di primaria importanza fin dai tempi dei romani, è oggi il centro di una rete di trasporti di fondamentale rilevanza in Europa e in Italia.

Qui si incrociano le maggiori autostrade che collegano l'Europa con il sud dell'Italia: l'Autostrada del Sole (A1) Milano - Napoli; l'A13 per Ferrara, Padova, Venezia e Trieste e l'A14 verso la costa Adriatica (Rimini, Ravenna, Ancona, Bari). Bologna è il principale nodo ferroviario italiano, una linea ad alta velocità la collega a Firenze (37 min.), Milano (65 min.), Roma (2 ore e 22 min.). Venezia si raggiunge in meno di un'ora e mezza.