

Indice

- 11 PREFAZIONE
Fabio Pagano
- 13 INTRODUZIONE
Cristina Canoro
- 27 1. IL PROGETTO RESTAURARE SOTT'ACQUA: STORIA DI UNA SFIDA
Roberto Petriaggi
- 27 1.1 Introduzione
- 28 1.2 Gli inizi
- 31 1.3 Il cantiere di restauro si sposta a Baiae
- 35 1.4 Tipologie di degrado e metodi di intervento
- 37 1.5 Alcuni esempi significativi dei metodi di restauro
in situ
- 41 1.6 Alcuni altri esempi di restauro di strutture in elevato
- 45 1.7 Protezione *in situ*
- 46 1.8 Conclusioni
- 49 2. IL PARCO SOMMERSO DI BAIJA: NASCITA, SVILUPPO E
 PROGETTI DI UNA ISTITUZIONE COMPLESSA
Enrico Gallochio
- 57 3. LA TECNOLOGIA NELLA METODOLOGIA PER LA
 COMPrensIONE DELL'ARCHITETTURA ANTICA
Filomena Lucci e Gabriele Gomez de Ayala
- 57 3.1 Premessa
- 59 3.2 La ricerca

60	3.3	Lo spazio non ha forma
62	3.4	Il metodo
63	3.5	La geometria - Il meta-dato
65	3.6	La materia
68	3.7	La conoscenza, divulgazione e valorizzazione
75	4.	IL <i>SERIOUS GAME</i> COME STRUMENTO INNOVATIVO DI COMUNICAZIONE NEL MERCATO DEL TURISMO ARCHEOLOGICO SUBACQUEO: IL CASO DIVE IN THE PAST <i>Cristina Canoro, Fabio Bruno, Marco Cozza e Francesco Izzo</i>
75	4.1	Introduzione
77	4.2	Il <i>serious games</i> per la conoscenza del patrimonio culturale e la promozione delle destinazioni turistiche
77	4.2.1	<i>Una definizione di serious game</i>
80	4.2.2	<i>Il serious game come strumento di conoscenza del patrimonio culturale</i>
85	4.2.3	<i>Serious game come strumento di promozione di destinazioni turistiche</i>
89	4.3	Il caso Dive in the past
92	4.3.1	<i>Il concept</i>
93	4.3.2	<i>La trama</i>
94	4.3.3	<i>La realizzazione</i>
97	4.3.4	<i>La versione in realtà virtuale</i>
98	4.3.5	<i>Il set della ricerca: Il Parco Archeologico Sommerso di Baia</i>
105	4.3.6	<i>Il focus group: metodologia</i>
109	4.3.7	<i>I risultati dei focus group</i>
115	4.4.	Sviluppi futuri e conclusioni
119	5.	IL TURISMO ARCHEOLOGICO SUBACQUEO COME ESPERIENZA MEMORABILE: IL CASO DEL PARCO ARCHEOLOGICO SOMMERSO DI BAIÀ <i>Francesco Izzo, Enrico Bonetti, Cristina Canoro, Barbara Masiello</i>
119	5.1.	Introduzione

122	5.2. Quando Atena incontra Poseidone. Scuba diving e archeologia come combinazione di turismo emozionale
133	5.3. Memorabilità ed esperienza turistica
137	5.4. L'esperienza di Baia sommersa nella prospettiva del turismo memorabile
151	POSTFAZIONE <i>Barbara Davide Petriaggi</i>
155	<i>Bibliografia</i>
165	<i>Elenco autori</i>
167	<i>Hanno scritto nella Collana punto org</i>