



COMUNE di MORRA DE SANCTIS Ente Capofila

PROGETTO ESECUTIVO

PER LA DEFINIZIONE DEL PIANO REGIONALE DI INTERVENTO, AI FINI DELLA VALORIZZAZIONE, CONSERVAZIONE, GESTIONE E FRUIZIONE
DEL PATRIMONIO CULTURALE DELLA CAMPANIA_D.G.R. N. 404 DEL 31.7.2012_

CASTELLI di STORIA MANIERI, MUSEI e RECETTIVITA' di PREGIO *un' IRPINIA da SCOPRIRE*



QUADRO STRATEGICO NAZIONALE 2007 – 2013 PROGRAMMA OPERATIVO F.E.S.R. CAMPANIA 2007/2013
"OBIETTIVO OPERATIVO 1.9 "Attività A)

POTENZIAMENTO E IMPLEMENTAZIONE DI SERVIZI INNOVATIVI FINALIZZATI A PROMUOVERE E A
MIGLIORARE LA CONOSCENZA E LA FRUIBILITA' DEL SISTEMA CASTELLI di STORIA MANIERI, MUSEI e
RECETTIVITA' di PREGIO E MESSA A SISTEMA DEL PATRIMONIO STORICO/CULTURALE/ARCHEOLOGICO
ED ENOGASTRONOMICO DEL CONTESTO DI RIFERIMENTO

Tav_ A1 Relazione Generale e Tecnica Illustrativa

RAPPRESENTAZIONE

DATA

REVISIONE
Agosto 2014

IL PR GETTISTA

CONSULENZA SPECIALISTICA

IL RESPONSABILE UNICO DEL PROCEDIMENTO

ANAGRAFICA Progetto

PROGETTO n°__P7

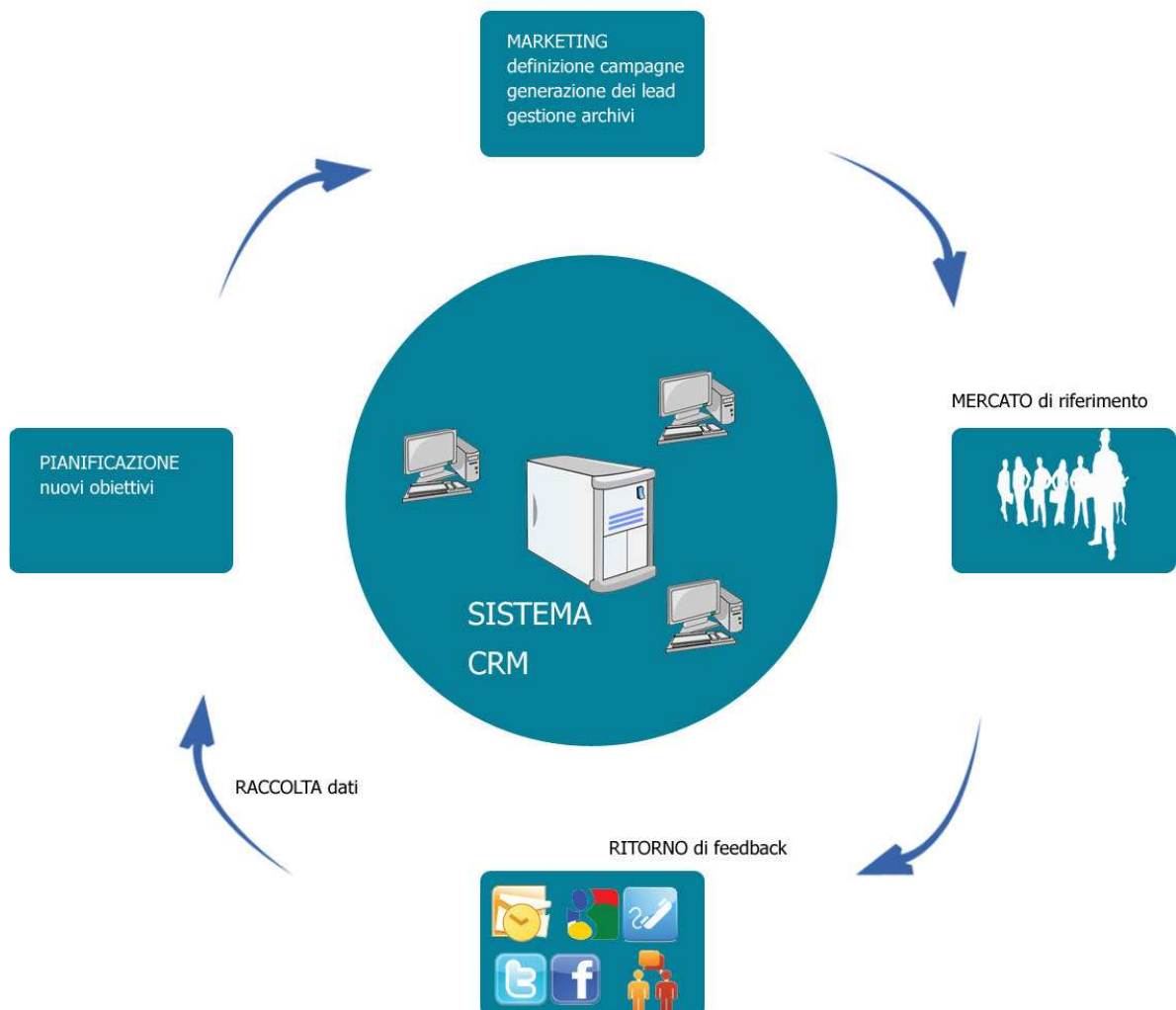
POTENZIAMENTO E IMPLEMENTAZIONE DI SERVIZI INNOVATIVI FINALIZZATI A
PROMUOVERE E A MIGLIORARE LA CONOSCENZA E LA FRUIBILITA' DEL SISTEMA
CASTELLI di STORIA MANIERI, MUSEI e RECETTIVITA' di PREGIO E MESSA A
SISTEMA DEL PATRIMONIO STORICO/CULTURALE/ARCHEOLOGICO ED
ENOGASTRONOMICO DEL CONTESTO DI RIFERIMENTO

L'idea portante della Proposta progettuale è la strutturazione di un Sistema di Castelli Irpini che si "offrono" sul mercato del turismo culturale, oltre che per la loro fruizione, quali beni storico/architettonici e museali, quale originale e stimolante funzione ricettiva.

Poter offrire ai fruitori del territorio l'occasione di pernottare, degustare prodotti di eccellenza della terra irpina all'interno di contesti di dimore di rilevante fascino storico rappresenta un'offerta di sicuro appeal che in sinergia ed ad implementazione con le similari azioni di "messa a sistema" del patrimonio storico/culturale del complessivo territorio provinciale potrà collocarsi con particolare rilievo ed evidenza sul mercato del turismo culturale.

Gli aspetti della comunicazione del sistema CASTELLI di STORIA MANIERI, MUSEI e RECETTIVITA' di PREGIO saranno condivisi in modo da associare ai contenuti e ai servizi delle diverse location un'azione coordinata di interventi volti al rafforzamento dell'immagine di un percorso integrato all'interno del territorio irpino organizzato intorno a nodi della cultura e la storia di tale terra. Il lavoro di promozione tenterà di comunicare una nuova forma di turismo attivo, in cui cultura e arte, dal loro radicamento ai luoghi e attraverso le tecnologie digitali, si offrono come strumento di scambio tra viaggiatori e residenti.

L'utilizzo delle nuove tecnologie applicate sarà funzionale a nuove forme di marketing che non si fermeranno ai soli fini di spettacolarizzazione dei manufatti, ma che mettono al centro del processo il fruitore dei servizi, raccogliendo informazioni atte a orientare il servizio stesso alle esigenze dei fruitori. Nella gestione dei servizi si avrà un orientamento al concetto di **Customer relationship management** (CRM) o Gestione delle Relazioni coi Clienti, legato al concetto di fidelizzazione dei clienti. In un'impresa "Market-oriented" il mercato non è più rappresentato solo dal cliente ma dall'ambiente circostante, con il quale l'impresa deve stabilire relazioni durevoli di breve e lungo periodo, tenendo conto dei valori dell'individuo/cliente, della società e dell'ambiente. Quindi l'attenzione verso il cliente è cruciale e determinante. Per questo vanno pianificate e implementate apposite strategie per gestire una risorsa così importante. A supporto di tale strategia di gestione sarà realizzata una piattaforma di CRM web based che consentirà ai singoli operatori agenti sul territorio di tenere sottocontrollo il mercato dell'intero sistema e di agire proattivamente.



L'azione di marketing e promozione riguarderà anche gli edifici in cui saranno ricevuti gli ospiti, attraverso piccoli interventi di restyling mediante dispositivi leggeri per contenuti di tipo grafico.

La promozione e la comunicazione si avverrà di un portale web, appositamente realizzato, collegato a ulteriori piattaforme digitali di promozione dei beni del territorio, e a ulteriori piattaforme digitali (App per Mobile, App di tipo serious game).

A supporto della promozione tramite portale web saranno una serie di App per smartphone (compatibili con i principali sistemi operativi) che permetteranno di fornire informazioni in tempo reale su tutte le novità presenti nel programma culturale ed enogastronomiche del territorio irpino e, grazie al sistema di localizzazione dell'utente, fornirà informazioni di natura logistica, relativa appunto alla recettività, non solo relativa al sistema oggetto del presente proposta progettuale, ma anche di strutture ricettive private. Le App saranno distribuite attraverso canali ufficiali di distribuzione, i market dei vari sistemi operativi, e opportunamente pubblicizzate sui canali di settore. Tali App verranno sviluppate per iOS e Android, sia smartphone che tablet.



Le peculiarità principali delle App saranno:

- Fornire agli utenti informazioni sotto forma di video, immagini, testi ed audio.

- Fornire agli utenti informazioni e notizie in tempo reale attraverso sistemi di RSS *Really Simple Syndication*.
- Offrire agli utenti la possibilità di effettuare prenotazioni direttamente dai propri device portatili.
- Geolocalizzare l'utente e individuare la sua posizione rispetto all'offerta.
- Offrire agli utenti la possibilità di contribuire al miglioramento del servizio tramite l'invio di feedback.

Per quanto riguarda la specifica funzionalità di effettuare prenotazioni direttamente dai propri device portatili si evidenzia come tale funzionalità dovrà essere realizzata mediante la creazione di Web services che saranno progettati in modo che le app comunichino alle strutture la prenotazione; la prenotazione dovrà essere completata via mail.

In aggiunta alla realizzazione di App di tipo classico come sopra indicato saranno realizzate applicazioni di Realtà Aumentata su piattaforma mobile, tecnologia in grado di visualizzare livelli informativi sul video catturato in tempo reale da tablet o smartphone di ultima generazione.

L'attività prevede la realizzazione di livelli informativi con caratteristiche di tipo testuale, audio, video ed eventuali oggetti 3D. Tali informazioni andranno ad integrare quanto già riportato dai pannelli descrittivi situati nei punti di interesse del percorso. Il visitatore, munito di apposito dispositivo, potrà visualizzare sul proprio display, a seconda di quanto inquadrato dal dispositivo, i livelli informativi inerenti i punti di interesse (POI) nelle sue immediate vicinanze.

Tale servizio potrà essere usufruito dai visitatori o tramite un proprio smartphone scaricando gratuitamente l'applicativo dal web, o tramite il noleggio gratuito di un tablet. L'applicazione sarà erogata su dispositivi mobili, smartphone o tablet, che utilizzano il sistema operativo Android 4.0 o superiore.

Attraverso questa esperienza, i dispositivi dedicati consentono così di vivere un percorso culturale personalizzato e minuzioso, dove la conoscenza del patrimonio artistico è arricchita da diverse informazioni, ottenute in corrispondenza dell'elemento reale da cui scaturiscono.

L'approfondimento di cui può godere il visitatore non è indotto, ma ognuno può scegliere un proprio percorso personale, per approfondire ciò che ritiene più interessante e interagire a seconda dei suoi desideri. Un'opportunità di scoperta e di svago che stimola l'interesse del visitatore e la sua fruizione interattiva delle opere. Ed è proprio in questa possibilità di interagire e di avere un ruolo attivo nella fruizione dell'arte che sta il cambiamento fondamentale apportato dall'utilizzo della tecnologia di realtà aumentata in ambito artistico e culturale.

Oltre all'interazione con la pannellatura interna al museo l'applicazione potrà essere utilizzata anche all'esterno del museo andando ad ampliare le informazioni veicolate dal materiale divulgativo relativo al museo stesso e al maniero.

In riferimento all'utilizzo di QR code, da ultimi studi di settore, emerge che una serie di dubbi sorgono in relazione all'app di Realtà Aumentata. In particolare utilizzando l'app dotata di realtà aumentata, durante la navigazione esterna, quindi outdoor, non risulta necessario inserire dei QR Code ma utilizzare semplicemente il GPS. Per quanto riguarda le funzionalità indoor da garantire all'interno dei castelli i QR Code potrebbero essere sostituiti da semplici Tag costituiti da un'immagine rappresentativa del punto di interesse da visualizzare.

La funzionalità dei QR Code potrà invece essere sfruttata all'interno dell'app classica in modo da visualizzare contenuti multimediali aggiuntivi in specifici punti di interesse.



Esempio realtà aumentata outdoor – indoor (museo)

I 5 castelli relativi alla presente proposta progettuale ospitano o ospiteranno nelle proprie sale dei musei che espongono reperti rinvenuti nel territorio irpino di periodi storici differenti. Sanno quindi realizzate opportune applicazioni, che costruite sugli aspetti e caratteristiche proprie dei vari musei e sulle peculiarità dei cinque manieri, offriranno un mezzo di divulgazione culturale alternativo mirato ad un target giovane (serious game).

In considerazione dei più recenti approcci del Tourist Experience Design ad integrazione dell'applicazione serious game si provvederà anche con l'installazione di un Tavolo Interattivo multi-touch che rappresenti un'applicazione fisica con cui gli utenti possano interagire, acquisire ulteriori informazioni sui POI (Point of Interest) e "giocare" contemporaneamente.

Numerose indagini sulla fruizione turistico-culturale sottolineano, infatti, la necessità di proporre un'offerta a 360°, in grado di combinare la visita reale, con quella virtuale; il momento dell'esperienza diretta, associato a tutte le possibilità digitali. La tecnologia diventa, quindi, il mezzo più efficace per valorizzare l'esperienza cognitiva ed informativa e per consentire all'utente di interagire in modo personalizzato con informazioni specifiche relative alla realtà che si trova a visitare.

La seguente proposta riguarda l'ideazione, la progettazione e lo sviluppo di una "chiavi in mano".

Grazie alla soluzione tecnologica touch sarà possibile consentire ai visitatori che sostano in uno dei Castelli componenti il Sistema "Castelli di Storia" di poter fruire autonomamente delle informazioni di dettaglio relative alle peculiarità del territorio, alla filiera enogastronomica, garantendone, al contempo, la fidelizzazione anche attraverso opportune modalità di marketing.

Le nuove tecnologie Touch screen sono l'interfaccia del futuro e sono lo strumento attraverso cui è possibile annullare le distanze e abbattere completamente le barriere tra uomo e macchina. Niente tastiere, nessuno strumento da scovare nel menù dei programmi per intervenire sulle immagini o sulle funzionalità.

Attraverso l'ausilio della tecnologia touch, gli utenti avranno la possibilità di essere completamente attivi e partecipativi. L'utente potrà, quindi personalizzare la scoperta del territorio, fruendo delle informazioni che più lo coinvolgono, attivando gli applicativi di interesse e scoprendone gli aspetti più affascinanti.

Di seguito si riporta una descrizione dell' Applicazione Touch per la definizione di itinerari personalizzati. Il Touch Screen sarà dotato di moduli utili alla scoperta del territorio. Per quel target di turisti che in un viaggio ricerca il soddisfacimento di specifiche necessità dettate, ad esempio, dalla passione per lo sport, o per la cultura, l'applicazione permetterà di reperire indicazioni su percorsi a tema e idee di viaggio personalizzate.

RIEPILOGO DELLE FORNITURE E SERVIZI SPECIALISTICI CONTEMPLATI NEL PRESENTE PROGETTO

Il presente progetto prevede le forniture e prestazioni e dei servizi specialistici di seguito indicati:

- a) PROGETTAZIONE TECNICA/STRUTTURALE DI UN PORTALE WEB, comprensivo di fornitura del Content Management System (CMS), Web Services per comunicazione tra Applicazione e CMS, Hosting, Traduzione e integrazione nel sito dei testi tradotti Applicazioni web Mobile
- b) SVILUPPO APPLICAZIONE PER TAVOLO INTERATTIVO comprensivo di :Realizzazione contenuti virtuali, video e audio e Fornitura di un Tavolo Interattivo multi-touch orizzontale da 42" e relativo PC di funzionamento,
- c) IMPLEMENTAZIONE SISTEMA DI CRM _Customer Managemet System
- d) SVILUPPO APPLICAZIONE PER SERIOUS GAME
- e) SVILUPPO APPLICAZIONE REALTA' AUMENTATA