

SMART & CULTURAL PARKS

Progetto Conto Capitale

Smart & Cultural Parks è un progetto innovativo di digitalizzazione integrata per la promozione e la valorizzazione del patrimonio culturale e naturalistico e degli esercizi commerciali del territorio dei Parchi dell'Emilia Centrale e dei Parchi partner, **basato sulla piattaforma Artplace**.

Gli obiettivi del progetto sono:

- implementazione dell'accessibilità culturale e intellettuale dei contenuti
- ampliamento del bacino dei pubblici
- miglioramento della esperienza dei visitatori
- creare le condizioni per un approccio data driven nella definizione delle azioni promozionali
- maggiore identità culturale e di comunità

INFRASTRUTTURA E SERVIZI

Per realizzare il progetto **Smart & Cultural Parks** si prevede l'installazione di 70 dispositivi beacon in ogni Parco, per un totale di 350, e **l'integrazione con Artplace**. In questo modo sarà creata **un'infrastruttura di servizi** che collega i principali punti d'interesse di carattere storico-culturale e naturalistico dei 5 parchi, mettendo in rete anche un gruppo selezionato di esercenti del territorio.

Secondo i principi della Smart City, gli utenti saranno guidati durante la visita dei parchi e nel raggiungere le mete di interesse, **valorizzando così le risorse locali** mediante informazioni multimediali inviate direttamente sullo smartphone.

LA TECNOLOGIA iBEACON

L'app Artplace, scelta per il progetto, e già presente in diversi Comuni come Riccione (Rn), Valsamoggia (Bo), Fanano (Mo), Guiglia (Mo), Fiumalbo (Mo), Frassinoro (Mo) e a breve a Spilamberto (Mo), Pavullo nel Frignano (Mo) e Morbegno (So), si basa sulla tecnologia iBeacon. I beacons, riconducibili a livello generale al cosiddetto **Internet of Things (IoT)**, sono trasmettitori Bluetooth Low Energy (BLE) e low cost che **possono**

prescindere dalla rete di connessione, consentendo il trasferimento dati mediante la microgeolocalizzazione GPS dei devices degli utenti.

Il loro raggio d'azione varia da pochi centimetri sino a 70 metri circa. Hanno dimensioni ridotte, che permettono un'installazione non invasiva, utilizzando pali della luce o cartellonistica già esistente.

Il beacon viene settato in base alle dimensioni della sala del museo o alla localizzazione del punto d'interesse. Quando il dispositivo dell'utente entra nel raggio d'azione del beacon l'utente riceve una **notifica push**. Cliccando sulla notifica il visitatore può accedere a contenuti extra in un'ottica di **proximity marketing**.

Grazie alla tecnologia iBeacon, i turisti possono godere di una **guida personalizzata**, utilizzando uno strumento familiare a tutti come il proprio smartphone. In questo modo vengono eliminati i costi di acquisto o noleggio delle audioguide 'tradizionali', ma anche i problemi di igienizzazione dei dispositivi, un elemento non secondario, alla luce della recente pandemia.

MIGLIORAMENTO DELL'ACCESSIBILITÀ

I beacon costituiscono una tecnologia che consente di **aumentare il livello di accessibilità**, perché possono fornire indicazioni in tempo reale alle persone con disabilità visiva o uditiva. Ad esempio, i beacon possono essere utilizzati per:

- **infrastrutturare un itinerario di visita**
- **fornire informazioni sui percorsi di visita**, anche per indicare a una persona con disabilità motoria che un percorso è accessibile
- **favorire la fruizione di informazioni accessibili** sui punti d'interesse (POI)

In conclusione, la tecnologia beacon possiede un potenziale significativo per migliorare l'accessibilità dei luoghi di attrazione turistica per persone con fragilità.

La piattaforma Artplace è dotata di un pannello di controllo che sarà condiviso con i Parchi coinvolti per **l'inserimento e la gestione di contenuti multimediali che favoriscono il miglioramento dell'accessibilità**.

L'applicazione è inoltre in fase di certificazione rispetto ad una completa accessibilità.

USER EXPERIENCE

1. L'utente arriva nel centro visite del Parco
2. Vede la targa che segnala la presenza della piattaforma e procede al download e all'installazione di Artplace
3. Da subito, può consultare la mappa dinamica con tutti i punti d'interesse digitalizzati del territorio del Parco
4. Grazie alla funzione "naviga" può costruire il percorso più veloce o adatto per raggiungere il punto d'interesse prescelto
5. Seguendo le indicazioni di Artplace, può fruire di informazioni extra sui punti d'interesse dotati di beacon con un approccio push
6. Arrivato alla meta potrà ricevere contenuti multimediali aggiuntivi (video, podcast...)

7. Può cercare ulteriori luoghi da visitare o scoprire gli esercizi commerciali presenti sull'app, per acquistare ad esempio dei prodotti tipici

LA PIATTAFORMA

IL PANNELLO DI CONTROLLO

I beacons sono collegati alla piattaforma Artplace mediante **un pannello di controllo di backend customizzato**, a cui i Parchi avranno accesso autonomo attraverso la creazione di credenziali riservate.

Il pannello consente di **inserire e gestire in totale autonomia ed in tempo reale contenuti testuali, fotografici, audio e video in italiano e fino a 7 lingue straniere**.

Sarà infine possibile **monitorare le statistiche riguardanti i tempi di permanenza e gli spostamenti dei visitatori sul territorio**: queste informazioni costituiscono un utile patrimonio conoscitivo attraverso il quale potranno essere valutate nuove iniziative territoriali.

RILEVAMENTO DELLE STATISTICHE

Le statistiche raccolte possono essere utilizzate per diversi scopi, tra i quali:

- **Tracciare lo spostamento** dei visitatori
- **Inviare messaggi personalizzati e notifiche push** agli utenti quando si trovano in prossimità di un punto di interesse o per segnalare eventi o opportunità
- **Raccogliere dati a fini di marketing** come il numero di persone che hanno visitato un luogo

La raccolta e l'analisi di questi dati permette ai Parchi **di costruire modelli di previsione per le scelte strategiche e operative**, partendo da informazioni puntuali e precise per valutare attività e iniziative da intraprendere.

Una scelta tecnologica consapevole, basata su una prospettiva **data driven**, dunque, mirata **alla generazione e alla raccolta di dati qualitativamente e quantitativamente utili per i Parchi**. Statistiche intese come perno di un sistema territoriale più ampio, **in una logica di smart city e smart community che favorisca la nascita di modelli di business virtuosi e sostenibili a beneficio dell'intero comprensorio**, nella prospettiva di elaborare efficaci pratiche di marketing turistico.

Non solo. La raccolta massiva di queste analytics consentirà di **costruire modelli di previsione atti ad indirizzare scelte strategiche e operative da parte della governance rispetto al territorio**.

AUDIENCE ENGAGEMENT

La piattaforma Artplace può dunque essere impiegata come uno strumento performante per **migliorare e diversificare l'engagement di nuovi pubblici**.

Ad esempio si potranno effettuare diverse azioni:

- **Notifiche e messaggi:** invio di notifiche e messaggi geolocalizzati ai dispositivi mobili dei visitatori quando si trovano nelle vicinanze con contenuti extra, informazioni utili, inviti a partecipare a eventi o attività speciali
- **Promozioni in tempo reale:** il coinvolgimento nel progetto degli esercenti locali permetterà loro di comunicare offerte e promozioni speciali quando i visitatori si avvicinano ai punti vendita

VIAGGIO DIGITALE IMMERSIVO

LE VIE DEI PARCHI

La narrazione si sviluppa seguendo i principali percorsi e si contraddistingue per interattività e dinamicità. Grazie **all'utilizzo delle più innovative tecnologie tridimensionali e immersive**, si procede alla ricostruzione dei luoghi di interesse ambientale e culturale che, integrati con l'approfondimento delle tradizioni e delle peculiarità dei luoghi, caratterizzano **un percorso di valorizzazione e comunicazione completo e stimolante**. Un percorso che attraversa 5 Parchi si fa portavoce di secoli di itinerari, tradizioni, espressioni culturali eterogenee.

Il progetto si traduce in **un vero e proprio viaggio digitale immersivo** che ripercorre, descrive e narra **in chiave non solo ambientale ma anche storico-artistica ed etno-antropologica** i percorsi individuati per raggiungere il seguente obiettivo: valorizzare e mettere in rilievo la storia e l'evoluzione dei territori e delle peculiarità ambientali. Il progetto fa emergere storie e racconti attraverso una modalità di fruizione diffusa e partecipata. Un itinerario digitale virtuale per promuovere e facilitare i visitatori nella scoperta del circuito che collega i 5 Parchi.

STORYTELLING

La narrazione sarà strutturata **su uno storytelling di tipo esperienziale**, seguendo le tappe iconiche dei cammini e si concretizzerà in un percorso di visita immersiva completa in cui l'utente avrà a portata di mano tutti gli strumenti e i contenuti per immergersi e sentirsi il protagonista del percorso. **L'utente approccerà le varie tappe in totale autonomia alla scoperta di ogni punto di interesse attraverso l'alternarsi di modelli di opere 3D, fotografie animate 360 ° in HD e Tour Virtuali immersivi**, fornendo tutte le informazioni necessarie alla comprensione e all'approfondimento del territorio e del patrimonio artistico e culturale.

LE AZIONI

Il processo produttivo dell'intervento progettuale di costruzione dei contenuti digitali si articola nel modo seguente:

- **Studio, definizione e tracciamento dell'itinerario:** si avvierà uno studio preliminare dei luoghi, degli attrattori e del patrimonio culturale che costituiranno parte integrante del percorso a tappe definito e si esploreranno le tematiche sulle quali costruire il racconto.
- **Selezione, scansione, rilevazione e ricostruzione degli ambienti digitali della visita:** attraverso l'uso delle tecnologie di scansione 360 con air view, tridimensionale, macchine fotografiche e software in grado di elaborare e riprodurre luoghi e oggetti in tre dimensioni con rotazione 360° si realizzeranno modelli di visita delle tappe di tipo interattivo.

- **Racconto dei luoghi in modalità digitale interattiva e immersiva:** la descrizione ambientale-storico-artistica-tecnica a seconda di come il fruitore interagirà con l'immagine determinando un'innovativa fruizione dinamica del percorso e del bene.
- **Costruzione dell'itinerario e percorso di visita:** in questa fase prendono vita gli itinerari attraverso la realizzazione di una webapp dedicata integrata e sarà dunque possibile ripercorrere in tappe i luoghi esplorando gli ambienti, le tradizioni e i popoli del territorio attraverso una ricostruzione digitale e immersiva.
- **Storytelling 3D integrato:** narrare una nuova esperienza alla riscoperta di territori che nascondono atmosfere ancora autentiche e che fungono da eterno ponte di connessione.

TICKETING

Il progetto prevede l'adozione di un **sistema di e-ticketing integrato su siti web dei 5 Parchi** per favorire una migliore user experience al momento dell'acquisto con l'accettazione di tutti i principali metodi di pagamento, incluso il Bonus Cultura. **I servizi sono stati pensati e progettati per adattarsi ad ogni tipo di esperienza:** dagli eventi musicali agli spettacoli teatrali, dai festival ai musei o alle esperienze di visita nei Parchi stessi. Il sistema è certificato SIAE e Agenzia delle Entrate.