

i Partner del Progetto



S P A C E



*"E allora ti presento Partenope...
guarda questo grande obelisco, qui a Napoli
lo chiamiamo guglia, guarda nella parte bassa,
Partenope ti sorride
con quel suo sguardo ammaliatore
capace di conquistare chiunque...
L'hai vista? Allora scattale una foto!"*



PON FESR 2007 - 2013
Obiettivo operativo 2.1
BANDO SPORTELLLO DELL'INNOVAZIONE
Progetti Cultural e Creative lab



**Soluzioni
a misura di bambino
per vivere l'arte
e la storia della città**



La tua
Campania
cresce in
Europa

il Progetto

Il progetto My Fair City configura una nuova generazione di servizi al turismo per l'infanzia, mirati sulle reali esigenze dei giovani turisti, in grado di creare esperienze pro-attive, ricche e coinvolgenti, ma anche socio-economicamente funzionali, sia per gli acquirenti (genitori, scuole o altre istituzioni aderenti), sia per giovani qualificati (data la capacità di generare opportunità di lavoro).

Come?

Definendo modelli efficaci di interpretazione delle esigenze dei bambini turisti, al fine di configurare percorsi di esperienza turistica ritagliati sulle loro aspettative e specificità psico-percettive;

Configurando un servizio di accoglienza, interpretazione e tutoraggio durante la visita rivolto a gruppi di bambini, dal forte impianto affabulatorio (grazie ad apposite soluzioni di ingegneria contenutistica) e nutrito delle suggestioni multimediali offerte dai più avanzati sistemi di intelligenza di ambiente;

Strutturando i servizi My Fair City in un modello ripetibile, declinabile in diversi contesti urbani, e passibile di sviluppo secondo meccanismi di franchising, con particolare attenzione alla valorizzazione delle professionalità di giovani imprenditori e tale da mettere assieme competenze di tipo organizzativo, pedagogico, editoriale, tecnologico e della comunicazione.

le Tecnologie

I prodotti tecnologici risultanti dal progetto My fair City sono:

“un sistema autore per la generazione di contenuti” narrativi e suggestivi, incapsulati in oggetti contenutistici riusabili e sequenzializzabili;

“una app di fruizione in ambiente Android” utilizzabile su tablet di ultima generazione con funzioni di presentazione degli itinerari, free roaming con recommendation dinamica su base tematica, dialogo con point of interest sensorizzati e presentazione di contenuti di realtà aumentata;

“un sistema di sensoristica wireless” in rete supervisionata da un sistema di regia per la gestione dell'intelligenza distribuita presso i punti di interesse del percorso, finalizzato alla profilazione degli utenti ed all'interazione arricchita da contenuti di realtà aumentata;

“un modello standardizzabile” in grado di replicare sistemi di generazione di contenuti narrativi e suggestivi per l'infanzia.

la Sperimentazione

Il percorso scelto per la sperimentazione si svolge nel centro storico di Napoli ed è composto da 9 Punti di Interesse, per ognuno dei quali sono stati stabiliti dei contenuti multimediali che si attivano tramite sensori, oppure direttamente tramite l'applicazione.

La guida che conduce il gruppo alla visita dispone di un dispositivo “whisper”, per trasmettere negli auricolari dei bambini dei messaggi vocali. Se la guida tace il tablet (usando il GPS interno) può raccontare passo per passo quello che si sta vedendo, o dare indicazioni sui luoghi da raggiungere. Ogni traccia vocale è strutturata secondo specifici filoni narrativi ed avventurosi ed è speakerata e ambientata in modo da evocare un'atmosfera fiabesca e suggestiva.

Raggiunti alcuni punti chiave della visita, l'audio invita i bambini ad usare il tablet ed osservare il video. Il tablet propone dei contenuti di realtà aumentata nei quali monumenti, statue e reperti archeologici animati, parlano rivolgendosi ai visitatori e raccontando la loro storia. Mediante una rete di sensori tra loro connessi, associati a ciascun punto chiave della visita, i luoghi visitati “conoscono” i visitatori e possono loro rivolgersi per nome, chiedendo informazioni sui luoghi visitati, facendo proposte per altre cose da vedere, o raccontando aneddoti personalizzati.

In punti salienti del percorso appaiono personaggi storici, impersonati da attori, che danno vita alle storie raccontate nel corso della visita.

