Deliverable D12









UNIONE EUROPEA Ministero dello Sviluppo Economico

Dipartimento Sviluppo Economico, Innovazione, Istruzione, Formazione e Lavoro

POR Puglia FESR FSE 2014-2020 - Sub-Azione 1.4.b

INNOLABS

SOSTEGNO ALLA CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE FINALIZZATE A SPECIFICI
PROBLEMI DI RILEVANZA SOCIALE

Progetto IM.P.A.C.T.

(Immersive technologies to Promote Apulian Cultural heritage and Territory)
Tecnologie immersive per la promozione del patrimonio culturale e dei territori pugliesi

DELIVERABLE D12Report dell'attività di demolab

Associazione Temporanea di Scopo:
HGV Italia Srl - Capofila
Archeologica Srl - Partner
Cassandro Srl - Partner
Meeting Planner Srl - Partner
Never Before Italia Srl - Partner
Romano Exhibit Srl - Partner
Solutiongroups Srl - Partner
Solutions Plus Srl - Partner
Università degli Studi di Foggia - Organismo di Ricerca

Impact

Your Travel Experience 4D

Relazione Tecnica Digitalk



Come aumenta la fruizione culturale e turistica con l'esperienza virtuale e digitale









Un pubblico non più fruitore passivo ma protagonista di una nuova esperienza culturale.

La pandemia ha bloccato la fruizione turistico culturale dei territori ma ci sono dei luoghi, primi tra tutti alcuni musei, che hanno saputo comprendere l'entità del fenomeno e sfruttare le potenzialità dei nuovi strumenti tecnologici per conformarsi maggiormente alle esigenze del pubblico.

In questo contesto il raggruppamento **IMPACT Puglia** ha organizzato un evento online su "**Come aumenta la fruizione culturale e turistica con l'esperienza virtuale e digitale**" programmato il giorno 28 gennaio alle ore 18.00 e trasmesso anche sui canali: Facebook, You Tube e Linkedin dei partners del progetto.

L'evento ha avuto l'obiettivo di illustrare agli addetti ai lavori e speciali ospiti come le comunità e gli attrattori turistici possono creare valore creando esperienze ibride di fruizione.









Ad affrontare il tema e stimolare una riflessione sulla funzione che le nuove tecnologie digitali possono avere per la fruizione culturale e turistica e più in generale per la valorizzazione di un territorio, sono stati i nostri ospiti che nei loro contesti hanno innovato il valore dell'offerta attrattiva:

Eva Degl'Innocenti, Direttrice del Museo Archeologico Nazionale di Taranto - MARTA, ideatrice del progetto di rinnovamento e di valorizzazione del Museo denominato MArTA 3.0

Sante Levante, Direttore Teatro Pubblico Pugliese, che con il nuovo format "Indovina chi viene a (s)cena" ha rimesso in moto la macchina teatrale proponendo allo spettatore radici e tradizioni pugliesi attraverso una stagione di racconti-spettacolo inediti online che ne hanno fatto rivivere la magia

Lorenzo Scaraggi, Reporter bitontino che ha percorso la Puglia a bordo dello storico camper #Vostok100k, e con il suo storytelling digitale ha consentito una ibridazione del reale con il digitale per trasferire il valore dell'autenticità dei nostri luoghi;

Antonio Stornaiolo, Attore e conduttore che con Emilio Solfrizzi ha raccontato una Puglia suggestiva e in fermento nell'attesa di un ritorno alla normalità attraverso un programma che ha saputo sapientemente sfruttare il canale digitale con la logica televisiva.









Ammirare un paesaggio, visitare un castello, conoscere l'identità storica, culturale o anche eno-gastronomica di un territorio. Queste esperienze mancano all'appello del nuovo vocabolario imposto dalla pandemia ormai da troppo tempo, ma è umano e salvifico pensare che tutto possa quanto prima ritornare. In attesa di ciò, quelle esperienze fisiche e tangibili sono sublimate da una promessa di emozioni che solo il digitale oggi riesce a rendere possibile.

E' su queste premesse che il raggruppamento di impresa ImpactPuglia, composta da HGV Italia, ArcheoLogica srl, Cassandro, Meeting Planner srl, Never Before Italia, RomanoExhibit, Solutiongroups Srl, SolutionsPlus e l'organismo di ricerca dell' Università degli Studi di Foggia, vincendo il Bando Innolabs, ha sviluppato un prototipo di fruizione del patrimonio culturale, paesaggistico ed enogastronomico che il 28 gennaio ha presentato ufficialmente nel digitalk on line sulle piattaforme dei partners: Facebook e YouTube.

Un evento che racconta del cambio di fruizione, ma anche di come può aumentare la stessa per le imprese turistiche e culturali che affidano quella "promessa" di futuro e la sua valorizzazione, all'esperienza virtuale e digitale.

Non a caso è proprio il raggruppamento di imprese di Impact Puglia ad aver sviluppato il primo prototipo immersivo che conduce i visitatori in quella parte di territorio regionale ancora poco conosciuta e lontana dai grandi flussi turistici.

Una navicella spaziale, ubicata per i prossimi cinque anni a Bari nella Cittadella Mediterranea della Scienza, che al posto di esplorare il cosmo, ci condurrà, con l'ausilio di postazioni da Cinema 4D dotate di visore VR, nel viaggio virtuale che farà scoprire alcune particolarità dell'area ionica e dei Monti Dauni.

Ne hanno parlato nel panel per il dibattito:

- Vincenzo Bellini responsabile del Distretto Culturale Puglia Creativa
- Mario Bruno, del Dipartimento turismo, economia della Cultura e valorizzazione del territorio della Regione Puglia
- Nicolangelo De Bellis di HGV Italia (capofila del progetto Impact)
- Gaetano Grasso di InnovaPuglia
- Matteo Minchillo, direttore generale di Pugliapromozione
- Maria Piccarreta, segretaria regionale per la Puglia del Ministero per i Beni e le Attività culturali per il Turismo,
- Pierpaolo Limone Rettore dell'Università di Foggia
- Angelo Valentino Romano responsabile del Laboratorio di Archeologia del Dipartimento Studi Umanistici della stessa Università, che ha coordinato le attività coadiuvando il Prof.
 Danilo Leone, responsabile scientifico del progetto.

L'appuntamento è stato moderato dalla giornalista Maristella Bagiolini ed è stato trasmesso in diretta sui canali social, Facebook e YouTube, dei partners.

Il panel del dibattito Impact:

Come aumenta la fruizione culturale e turistica con l'esperienza virtuale e digitale









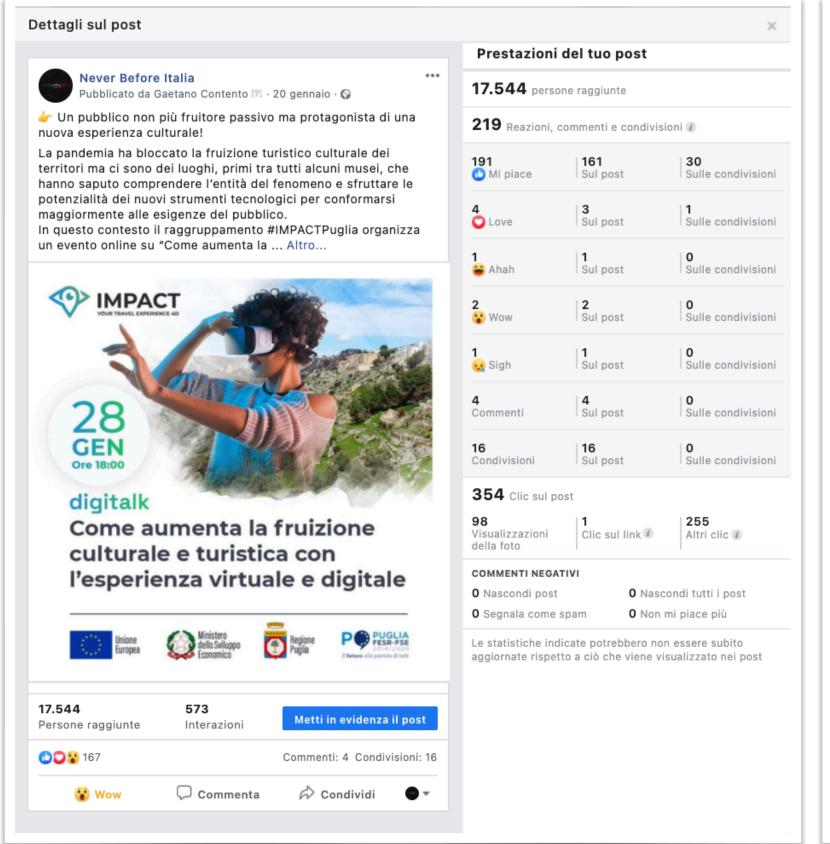


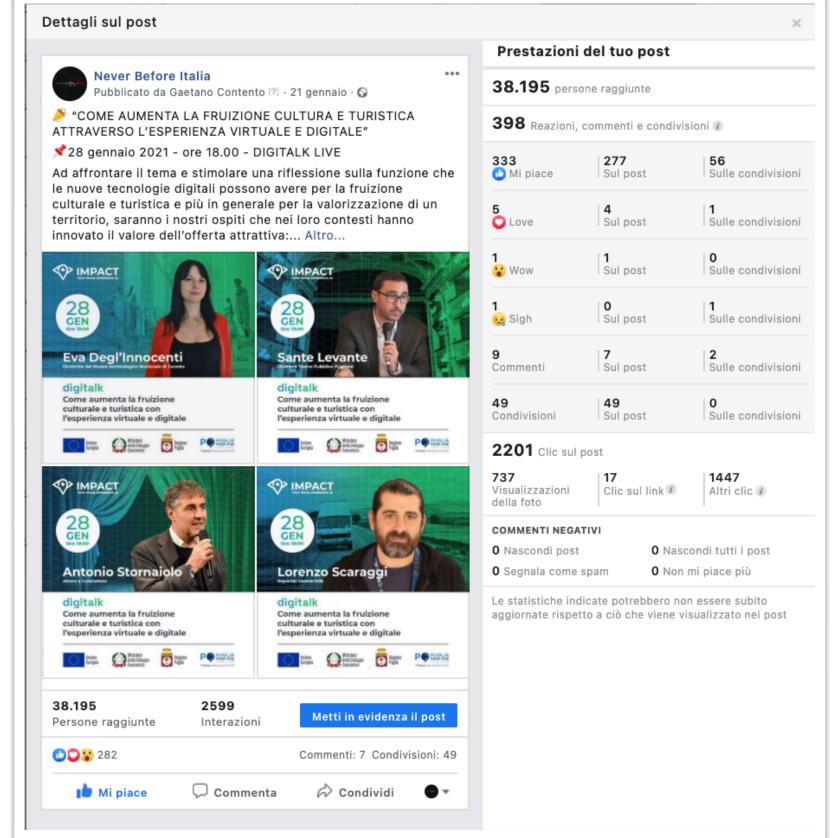


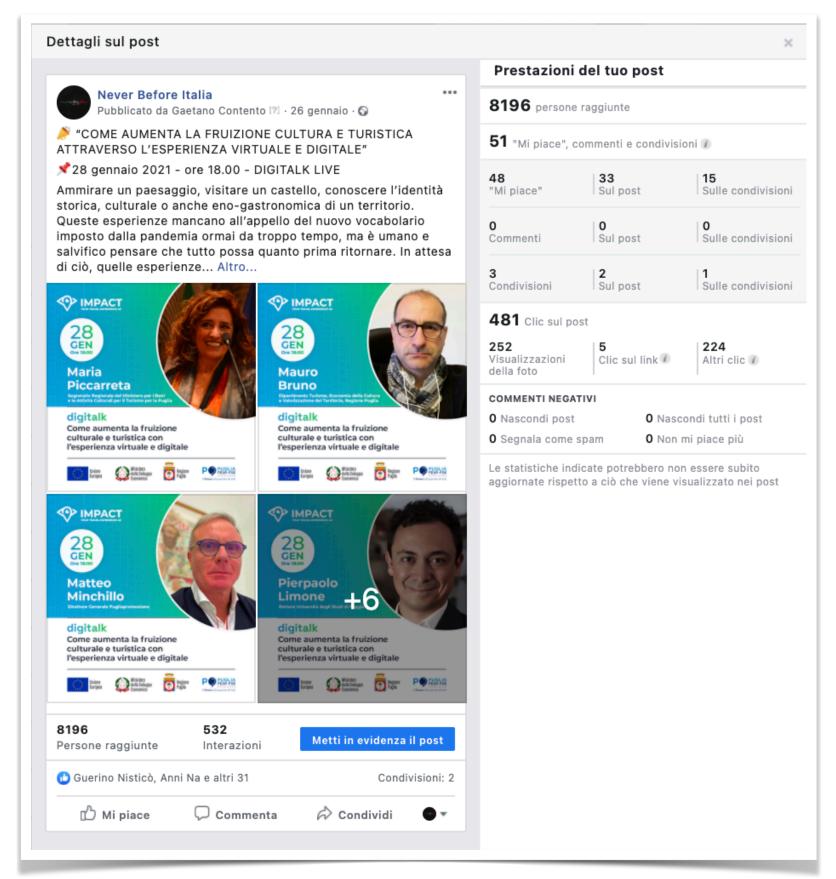




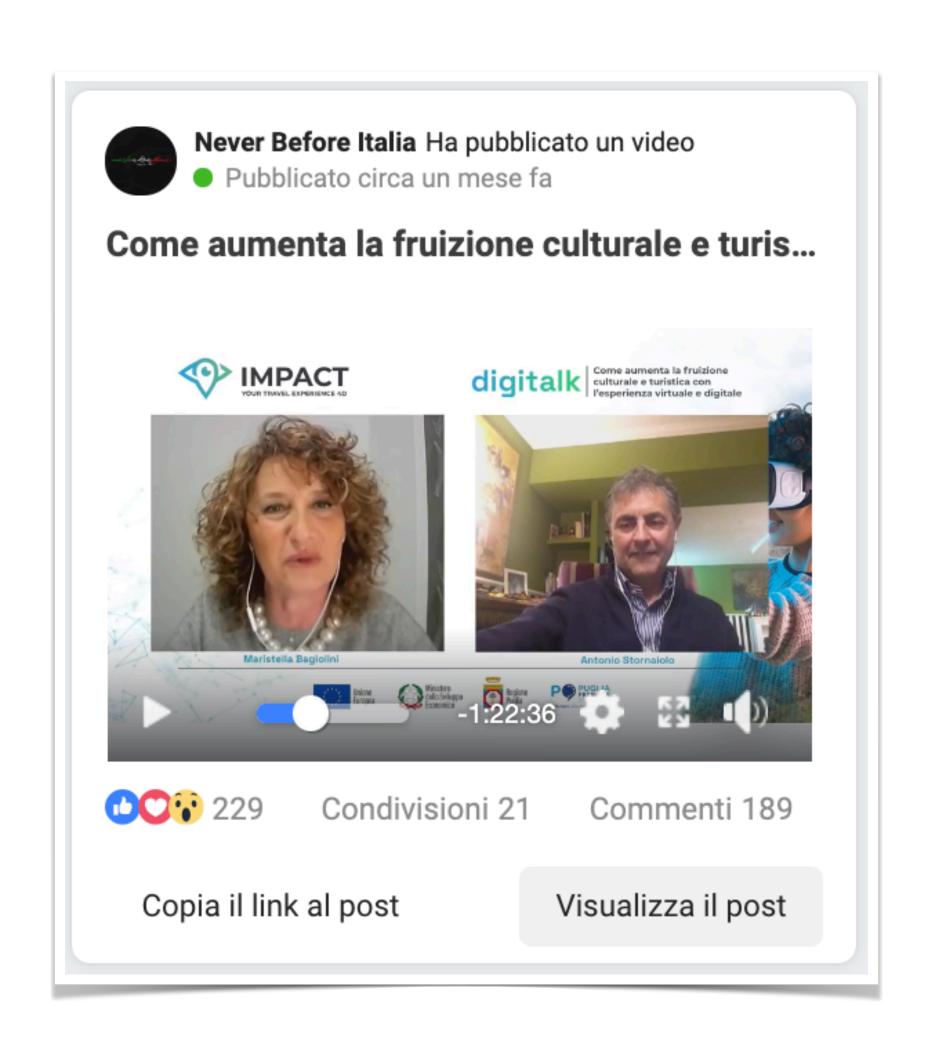
Il post dell'evento Impact: Come aumenta la fruizione culturale e turistica con l'esperienza virtuale e digitale

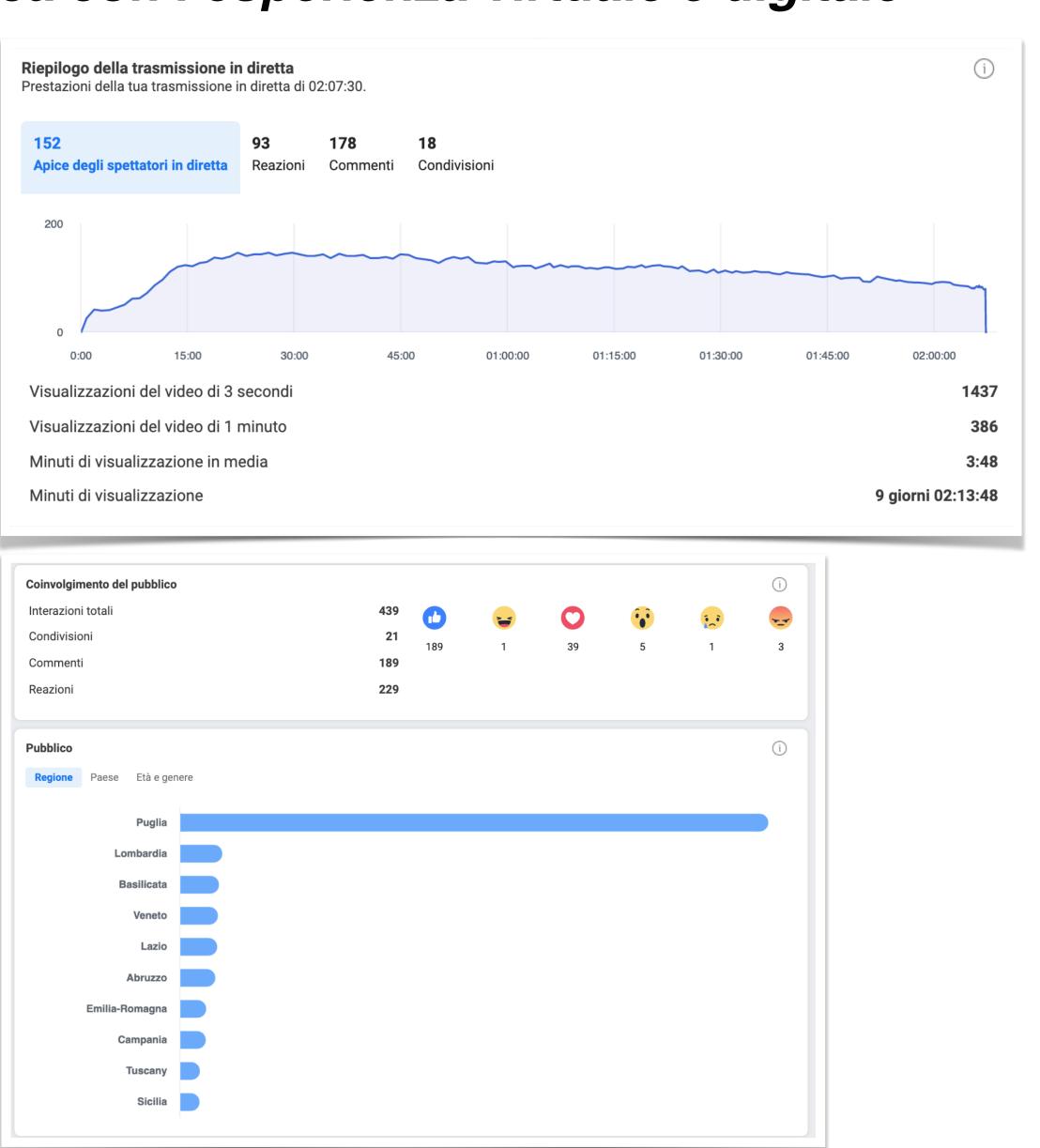






La diretta dell'evento: Come aumenta la fruizione culturale e turistica con l'esperienza virtuale e digitale





Il comunicato stampa: Come aumenta la fruizione culturale e turistica con l'esperienza virtuale e digitale



NOTA STAMPA

Turismo e cultura made in Puglia Numeri da record grazie al digitale

Il 28 gennaio a partire dalle 18.00 su Facebook digitalk dedicato alle esperienze che in Puglia hanno sconfitto il lock down

Ammirare un paesaggio, visitare un trullo, conoscere l'identità storica, culturale o anche eno-gastronomica di un territorio. Queste esperienze mancano all'appello del nuovo vocabolario imposto dalla pandemia ormai da troppo tempo, ma è umano e salvifico pensare che tutto possa quanto prima ritornare. In attesa di ciò quelle esperienze fisiche e tangibili sono sublimate da una promessa di emozioni che solo il digitale oggi riesce a rendere possibile. E' su queste premesse che il raggruppamento di impresa Impact Puglia, composta da HCV Italia, Archeologica, Cassandro, Meeting Planner, Never Before Italia, Exhibit, Solutiongroups, Plus, e l'organismo di ricerca dell'Università degli Studi di Foggia, vincendo il Bando Innolabs, ha sviluppato un percorso di azioni che il 28 gennaio prossimo a partire dalle 18.00 sarà presentato ufficialmente nel digitalk on line sulla piattaforma Facebook. Un evento che racconta del cambio di fruizione, ma anche di come può aumentare la stessa per le imprese turistiche e culturali che affidano quella "promessa" di futuro e la sua valorizzazione, all'esperienza virtuale e digitale. Non a caso è proprio il raggruppamento di imprese di Impact Puglia ad aver sviluppato il primo prototipo immersivo che conduce i visitatori in quella parte di territorio regionale ancora poco conosciuta. Una navicella spaziale, ubicata per i prossimi cinque anni nella Cittadella Mediterranea della Scienza Bari, che al posto di esplorare il cosmo, condurrà attraverso postazioni da Cinema 3D e dotati di visore, nel viaggio virtuale che condurrà sino alle incisioni erasive delle gravine di Massafra o Bavino, nei centri storici di Grottaglie e Crispiano o nel basco di Silecchia. Sono le emozioni e le suggestioni che precedono il viaggio o la scoperta che nel digitalik di giovedi 28 gennaio saranno raccontate direttamente dai protagonisti di questa piccola impresa, da esperti del settore della promozione culturale e turistica e da quattro buone pratiche che, proprio nel solco di questo sentire, si sono mosse e hanno già prodotto importanti risultati.

Ci saranno infatti Eva Degl'Innocenti, Sante Levante, Lorenzo Scaraggi e Antonio Stornaiolo, a raccontare rispettivamente il progetto di valorizzazione del Museo Archeologico Nazionale di Taranto, il nuovo format digitale del Teatro Pubblico Pugliese, lo storytelling digitale della Puglia bordo di un vecchio camper di Vostokiook, e il suggestivo e animato racconto delle bellezze regionali in abbinata al noto attore Emilio Solfrizzi e alla giornalista Annamaria Ferretti. E i numeri sono la misura del successo di queste best practice. Oltre 13mila accessi virtuali al Museo nel solo mese di dicembre grazie alla MArTA Cift Card e al Tour Virtuale in 3D. 16 milioni di utenti raggiunti per il format social Vacanze Pugliesi realizzato dalla coppia Stornaiolo-Solfrizzi, la scrittura di Annamaria Ferretti e il sostegno di Puglia Promozione. 66 produzioni, 30 teatri e 300 artisti coinvolti per l'Indovina chi viene a (s)cena" del Teatro Pubblico Pugliese. E oltre un milione di visualizzazioni, anche dall'esterno, per il racconto della Puglia inedita e rara di Lorenzo Scaraggi. Buone pratiche coltivate a tutti i livelli e che nello spazio dedicato al dibattito prenderanno forma grazie alle testimonianze e all'esperienza di esperti del settore: Vincenzo Bellini, responsabile del Distretto Culturale Puglia Creativa, Mario Bruno, del Dipartimento turismo, economia della Cultura e valorizzazione del territorio della Regione Puglia, Nicolangelo De Bellis di HCV Italia (capofila del progetto Impact). Gaetano Grasso di Innovapuglia, Matteo Minchillo, direttore generale di Puglia Promozione, Maria Piccarreta, segretaria regionale per la Puglia del Ministero per i Beni e le Attività culturali per il Turismo, Pierpaolo Limone Rettore dell'Università di Foggia e Angelo Valentino Romano responsabile del Laboratorio di Archeologia del Dipartimento Studi Umanistici della stessa Università, che ha coordinato le attività coadiuvando il Prof. Danilo Leone, responsabile scientifico del progetto. L'appuntamento on line sarà moderato dalla giornalista Maristella Bagiolini e sarà trasmesso in diretta sulle pagine Facebook dell'Università di Foggia, di HCV, Meeting Planner e

> impactpuglia.it









La rassegna stampa dell'evento:

Come aumenta la fruizione culturale e turistica con l'esperienza virtuale e digitale





lle 19, in- | nenti della banda di Salvatore Giu- | del *Bacio di Giuda* e *Confortorio*. ne della | liano, in cui un avvocato non con-

2005 ana | mi@apunamincommission.it) si ri- | to, eioquenza dena messa in scena ezia che | costruisce anche il processo che fu | a ogni sequenza, secondo uno stile sso regi- fatto nel 1951 a Viterbo ai compo- che è di Benvenuti già dal tempo



tività

10e 2 e la

derato

gionale Saracino is, ste unite sidente

rogetto iste in rano i book del

online

Università di Foggia

Virtuale e digitale, la cultura prova le vie del futuro

Alle 18 si terrà l'incontro online su "Come aumenta la fruizione culturale e turistica attraverso l'esperienza virtuale e digitale", evento conclusivo del progetto Impact, finanziato dalla Regione e realizzato dall'Università di Foggia. Al talk, introdotto dal rettore Pierpaolo Limone, interverranno Eva Degl'Innocenti, direttrice del MarTa di Taranto, Sante Levante

(Teatro pubblico pugliese), Lorenzo Scaraggi, Antonio Stornaiolo che con Emilio Solfrizzi (**foto**) ha raccontato la Puglia suggestiva in un programma che ha saputo sapientemente sfruttare il canale digitale con la logica televisiva (sulle pagine Facebook Università di Foggia, Hgv, Meeting planner e Never before Italia).

Ø81

ORIPRODUZIONE RISERVATA

{ Foggia } Giovedi 28 gennaio il digitalk conclusivo del progetto Impact dell'Università

Nuove tecnologie al servizio della fruizione turistico-culturale

culturale e turistica con l'espe- on e, vedrà la partecipazione rienza virtuale e digitale": è di volti noti e professionisti LABS e realizzato dall'area archeologica del Dipartimento di tante l'avanzata del contagi

istica e più in generale per la tra tutti alcuni musei, che hanvalorizzazione di un territorio. no saputo comprendere l'entità digitale". L'evento verrà trasmesso in di-retta sulle pagine Facebook dei tenzialità dei nuovi strumen-ranno Eva Degi'Innocenti, Dipartner dell'iniziativa (Univer- ti tecnologiei per conformar- rettrice del Museo Archeologi- corso la Puglia a bordo dello Planner e Never Before Italia) del pubblico. Con gli addetti ai TA*, ideatrice del progetto de- e con il suo storytelling digi-

questo il tema dell'evento con- del settore che in questi lunghi one dei beni culturali, settore clusivo del progetto IMPACT mesi sono riusciti ad innovare che durante la pandemia ha finanziato dalla Regione Pug-lia nell'ambito del bando DNO-grazie a una serie di best prac-crata del processo di digitaliz-Studi Umanistici dell'Universi- da Coronavirus e le misure di tà di Foggia, il Prof. Pierpaolo

"Come aumentala fruizione – sità di Foggia Pierpacio Lim- – trazione turistica

contenimento resesi necessa- Limone. "Siamo certi che ques-Il digitalk intende riflettere rie. Lo stop imposto dalla pan- to importante momento di consulla funzione che le move tec- demia ha bloccato la fruizione fronto potrà generare espenologie digitali possono avere turistica e culturale dei territo- rienze ibride di fruizione culper la fruizione culturale e tur- ri ma ci sono dei luoghi, primi turale e turistica conlugando liesi attraverso una stagione di

sità di Foggia, HGV, Mesting si maggiormente alle esigenze co Nazionale di Taranto "MArlayori e gli ospiti, verranno ev- nominato MArTA 3.0 sul rinno- ta le ha consentito una ibridazi-Il dibatitio, introdotto dal idenziate le iniziative in grado vamento e la valorizzazione del one del reale con il digitale per

▶ IMPACT

Reporter bitontino che ha per-Magnifico Rettore dell'Univer- di generare una maggiore at- museo; Sante Levante, Diret- trasferire il valore dell'auten-



Grazie per l'attenzione



Come aumenta la fruizione culturale e turistica con l'esperienza virtuale e digitale







