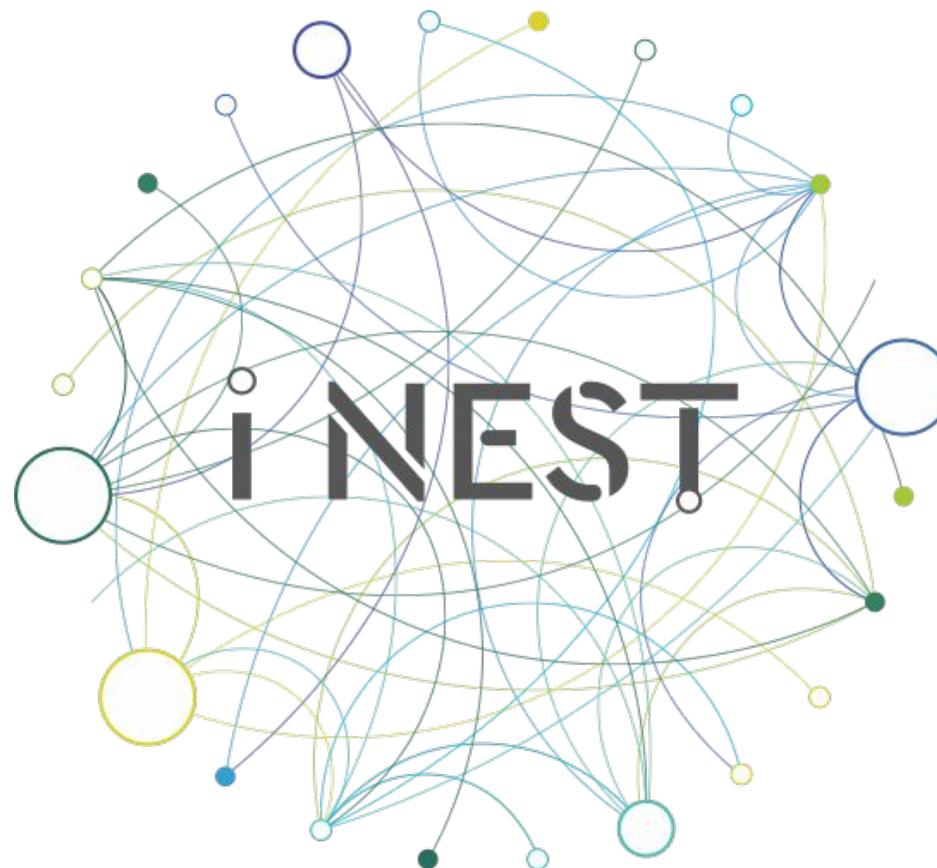


## BANDI iNEST Spoke 6

31 maggio 2024



## Spoke 6

### DTA Digital Tourism Assistant

Airlapp S.r.l.s.

14 months

120.219€

Antonio Longhin

- *Il progetto consiste nella creazione di un sistema informatico per la valorizzazione del patrimonio culturale attraverso la fruizione di contenuti in realtà aumentata, l'assistenza e guida remota del turista e l'ottimizzazione dei flussi turistici.*
- *Lo scopo è quello di creare un'app Android e iOS in grado di guidare il turista, stimolarlo con concetti di gamification, realtà aumentata e assistenza/guida remota.*
- *Il risultato atteso punta a distribuire in modo bilanciato l'afflusso di turisti nei vari luoghi di interesse e fornirgli strumenti per effettuare la visita in modo esaustivo utilizzando semplicemente lo smartphone.*
- *L'app contiene una mappa interattiva mostrerà i luoghi di interesse visitabili.*
- *L'utente visualizza il livello di affollamento e ottiene dei reward (vincite di badge) quando sceglie di visitare i luoghi meno affollati.*
- *All'interno del sito turistico, l'applicazione guiderà l'utente fornendo contenuti informativi in realtà aumentata.*
- *Nel caso l'utente scelga di effettuare una visita guidata, la guida turistica potrà assistere da remoto il turista grazie alle funzionalità di assistenza remota integrata. In questo modo una singola guida può gestire più luoghi di interesse e più gruppi turistici.*
- *Il progetto prevede di utilizzare alcuni forti dell'area montana come luoghi di interesse e di disporre di contenuti in AR del forte di Fortezza di Bolzano.*
- *Il sistema prevede tre work packages: Mappa interattiva, Contenuti e realtà aumentata, Guida remota.*

# Stato dell'arte

## Obiettivi

## Risultati

## KPIs

Motivazioni e stato attuale:

- **aumentare i servizi turistici forniti** agli utenti dei luoghi turistici
  - fornire informazioni sui luoghi turistici: dare la possibilità all'utente di fruire di un grande quantitativo di contenuti relativi al sito in autonomia dal proprio dispositivo
  - guidare gli utenti: dare la possibilità agli utenti di essere seguiti da una guida che possa seguirli ed indicargli i punti di maggior interesse
- *rendere maggiormente conosciuti i luoghi turistici secondari*: attualmente vi sono molti siti non conosciuti e quindi non visitati. Lo scopo è portare le persone in questi luoghi così da distribuire il pubblico e quindi far crescere l'economia delle zone di tali siti.
- ottimizzare i flussi di utenti nei vari siti: i siti maggiormente conosciuti sono estremamente frequentati, causando problemi organizzativi (es: di traffico e di parcheggio).

Obiettivi e risultati attesi:

1) **gestione smart dei flussi turistici con serious gamification** mediante **mappa interattiva**

- mappa geografica dei luoghi da visitare interattiva
- mappa del sito turistico informativa dei punti di interesse
- gestione integrata del flusso di utenti dell'app che consiglia i luoghi meno affollati
- badge per ogni luogo visitato e a seconda del carico di turisti
- badge per ogni attività eseguita nel luogo, per stimolare l'utente ad approfondire la conoscenza del luogo turistico

2) fruizione e distribuzione di **contenuti digitali in realtà aumentata** sotto forma di *informazioni aggiuntive* dei siti di interesse

3) **guida turistica remota** per supportare il turista:

- una guida può gestire più siti da remoto
- una guida può gestire più persone contemporaneamente anche da remoto

4) Le **analitiche** raccolte grazie all'utilizzo del sistema permetteranno di estrapolare gli indicatori.

## Articolazione progetto

- 1. WP1:** Analizzare e realizzare una mappa interattiva in grado di mostrare al turista i luoghi da visitare e stimolarlo ad andare su quelli meno affollati. Utilizzo di metodologie di gamification quali reward con badge per premiare i turisti virtuosi. Acquisizione di analitiche a scopo statistico e alimentazione del sistema per un primo semplice monitoraggio dei flussi.
- 2. WP2:** Analizzare e ricercare esempi di applicazioni di realtà aumentata nel settore turismo e realizzare una soluzione tecnologica di Realtà Aumentata in grado di fornire la migliore esperienza utente. Studiare l'usabilità del sistema ed analizzare ed elaborare i contenuti che devono essere mostrati in AR.
- 3. WP3:** L'obiettivo è quello di sviluppare un modulo di telecomunicazione realtime audio/video per permettere ad una guida di seguire uno o più turisti durante la loro visita. Tale modulo è immaginabile come un tool di videochiamata remota dove l'utente col proprio smartphone condivide ciò che sta osservando grazie alla fotocamera alla guida che, da remoto, è in grado di dialogare col turista. La guida può assistere più turisti o gruppi in luoghi diversi senza bisogno di spostarsi fisicamente.

## Impatti attesi

Il progetto contribuirà positivamente a:

- introdurre **nuovi servizi turistici** al Forte di Fortezza:
- **riduzione dei costi** delle guide turistiche grazie all'adozione della guida remota
- **raccolta dati** relativi alla fruizione dei servizi turisti del Forte di Fortezza
- **creare consapevolezza** nel pubblico andando a documentare e spiegare in modo dettagliato e interattivo il luogo turistico di Forte di Fortezza
- **portare nuovi utenti a luoghi meno noti** e con ridotta *visibilità*
- **trasferibilità ad altri luoghi turistici**

Il **principale beneficio e valore aggiunto per l'utente finale è un aumento della qualità di fruizione del sito turistico:**

- maggiore *conoscenza a consapevolezza del luogo visitato* grazie alle informazioni disponibili in modo semplice ed intuitivo
- *stimolazione all'interazione e alla scoperta* grazie al serious gaming
- maggiore *conoscenza e visibilità dei luoghi turistici del territorio*, dando luce alle zone meno note.
- riduzione del sovraffollamento grazie alla conoscenza dei luoghi con minore visibilità

## Immagine rappresentativa progetto

