

# Descrizione del progetto

Rispondendo alle priorità stabilite dall'Avviso Pubblico "L'impresa fa cultura" e alle esigenze emerse in fase di analisi del contesto economico-culturale, il progetto "Viaggio oltre i confini: tradizione e tecnologia" intende valorizzare il territorio del Comune di Poggio San Lorenzo, tappa del Cammino di San Francesco e ricadente nei sistemi di valorizzazione del patrimonio culturale regionale, i Cammini della Spiritualità.

La finalità è di unire tre ambiti che finora in tutta la provincia reatina hanno camminato sempre separati: il patrimonio culturale, l'impresa e le nuove tecnologie.

Il connubio si realizzerà con la progettazione e la sperimentazione di un **innovativo modello di "valorizzazione culturale e sviluppo locale responsabile"**, che attraverso lo sviluppo di esperienze immersive e la produzione di contenuti aumentativi (testuali e audiovisivi) riscoprirà e rilancerà il territorio e la sua identità ed accelererà lo sviluppo e l'internazionalizzazione dello stesso.

Il modello sarà articolato in due aree: quella della valorizzazione del territorio e quella dello sviluppo locale responsabile. Nello specifico, l'area di **valorizzazione del territorio** sarà articolata in otto differenti "**percorsi del sapere**": storico-culturale, sociologico, religioso, agronomico, enogastronomico, naturalistico, faunistico, internazionale. I destinatari potranno fruire di questa parte del modello attraverso il sito, l'app e i dispositivi di realtà virtuale e aumentata, potranno in tal modo conoscere contenuti differenti del luogo che stanno visitando e allo stesso tempo lasciare i propri commenti e le proprie percezioni. Sarà così possibile attraverso i racconti e le storie lasciare testimonianze di una storia, di una cultura, di un patrimonio che deve essere tramandato.

L'area di **sviluppo locale responsabile** sarà costituita da **moduli organizzativi** che permetteranno alle imprese locali di ripensarsi e di lavorare nel modo giusto in un'ottica di miglioramento continuo sia interno alla struttura stessa, sia esterno nei confronti dell'intera comunità territoriale. Si tratta di dare agli imprenditori e ai possessori/gestori di luoghi della cultura un sistema di regole che permetterà di effettuare scelte produttive, di accedere alle opportunità di finanziamento, di redigere un business plan sostenibile e di adottare una strategia di marketing per farsi conoscere tra i portatori di interessi interni ed esterni.

Per sviluppare questo innovativo modello la Eko Group coinvolgerà **consulenti e organizzazioni nazionali e internazionali** che contribuiranno a reperire spunti e informazioni e a renderle accessibili a tutti, a redigere i testi dei contenuti multimediali che saranno fruiti tramite sito, app, piattaforma, strumenti di realtà virtuale e di realtà aumentata, a tradurre i contenuti in lingua e a contribuire la costruzione di reti e collaborazioni nazionali e internazionali.

Saranno utilizzate **infrastrutture tecnologiche altamente innovative** che presentano differenti gradi di immersività e coinvolgimento, ma ben si prestano per veicolare contenuti di natura diversa: culturale, intrattenitiva, informativa, divulgativa:

- n. due **esperienze di Realtà Virtuale**, una sull'exkursus storico del paese dall'epoca romana ad oggi e l'altra sull'evoluzione della produzione dell'olio extra vergine di oliva. Indossando il visore i destinatari avranno la sensazione di essere immersi "nei luoghi della cultura" che stanno vedendo, avendo così un punto di vista privilegiato e un importante coinvolgimento fisico. Per il tipo di esperienze proposte, il device utilizzato sarà l'Oculus Go, visore standalone che garantisce un ottimo livello di prestazione e facilità d'uso e di gestione. Senza bisogno di collegarlo a un PC o a uno smartphone, l'Oculus Go dovrà essere semplicemente indossato e attivato con una user interaction molto intuitiva anche per il primo utilizzo grazie al controller;
- n. due **esperienze di Realtà Aumentata**, una si svolgerà all'interno dei locali messi a disposizione dal Comune e riguarderà la storia del paese di Poggio San Lorenzo (ad esempio come si svolgeva la vita nel

paese, quali erano gli antichi mestieri). Grazie a questa tecnologia si potranno sovrapporre elementi digitali allo spazio fisico reale, attivando così esperienze audio/video e visualizzando elementi 3D modellati e animati appositamente. Questa tecnologia consentirà la fruizione da parte di più utenti per volta e si adatterà così all'interazione anche in chiave di gamification. I dispositivi utilizzati saranno tablet e smartphone di ultima generazione;

- il **sito web** sarà la struttura hardware, fondamentale e determinante nello sviluppo di questo progetto, accessibile da tutti attraverso Internet e contenente informazioni illustrative del progetto (obiettivi, attività, ambienti di apprendimento). Sarà sviluppato su piattaforma LAMP, ossia sistema operativo Linux, server web Apache, database relazionale MySQL e linguaggio di programmazione Php. Dalle varie pagine del sito sarà possibile verificare la conformità agli standard dell'accessibilità (XHTML 1.0 Transitional e W3C);
- la **piattaforma gestionale** sarà una piattaforma asincrona a cui si accederà mediante iscrizione ed autenticazione da parte dell'amministratore del sistema (infatti soltanto gli utenti registrati possono accedervi). Si tratterà di un luogo virtuale, nel quale gli utenti potranno usufruire e sperimentare i modelli, riflettere, scambiare idee e ripensarsi. Tutti gli utenti, soprattutto i giovani, gli imprenditori e i gestori/proprietari dei luoghi della cultura potranno mettersi in gioco, aggiornarsi e arricchire le proprie competenze, costituendo in tal modo comunità di pratiche finalizzate a creare spunti innovativi da approfondire e sviluppare. La completa gestione dei contenuti è resa possibile dall'amministrazione di sistema, precisamente dal CMS (content management system), mediante il quale si può incidere sulla durata e sull'intensità della permanenza in rete, sulla struttura della pagina, ecc.; il **CMS** sarà l'insieme degli strumenti necessari alla gestione e al monitoraggio dell'intero sistema (aggiornamento dei contenuti, controllo dei dati, risposta alle FAQ, interazione con gli utenti). È accessibile attraverso un'area riservata dai soli soggetti qualificati e riconosciuti come "amministratori", cioè i responsabili della gestione informatica del servizio.
- l'**APP** premetterà dopo il log in di usufruire, in italiano e in inglese, dei contenuti aumentativi, informativi e divulgativi del patrimonio culturale del Comune di Poggio San Lorenzo. Nel corso della fase ICT sarà progettata la struttura, ma imprescindibilmente essa dovrà contenere delle sezioni in cui si approfondiranno determinate tematiche e gli utenti troveranno spunti di riflessione, degli spazi virtuali di condivisione e scambio di opinioni, delle pagine si restituiranno ai destinatari contributi testuali e audiovisivi finalizzati ad approfondire la cultura e l'imprenditoria dei luoghi individuati, degli strumenti che metteranno in comunicazione tutti gli utenti.

### Destinatari:

I "viaggiatori" che usufruiranno dei prodotti realizzati con il presente progetto, anche dopo la fine dello stesso, possono essere distinti nelle seguenti diverse categorie:

- a) i turisti, i cittadini italiani residenti all'estero e i pellegrini, ai quali verrà offerta la possibilità di scoprire il territorio in un modo del tutto nuovo, informato e coinvolgente;
- b) i residenti, giovani e anziani, che verranno sensibilizzati a contribuire allo sviluppo locale responsabile e gioveranno di un miglioramento della qualità della propria vita in termini socio-culturali e contribuiranno a salvaguardare il valore culturale mediante tecniche ed interventi per la conoscenza come storytelling, linguaggi cinematografici;
- c) le strutture private locali (turistiche, agricole, culturali, ricettive, ...) che adotteranno il modello, soprattutto l'area di sviluppo locale responsabile, intraprendendo un percorso di ripensamento interno volto a migliorare come organizzazione e a incrementare l'economia locale;
- d) le strutture pubbliche e private nazionali e internazionali, gli investitori e i policy maker, chiamati per far affluire al territorio capitali e risorse (come ad esempio Fondazioni, Centri di ricerca, Enti locali, Agenzie

per la valorizzazione del territorio, Sovrintendenze, Camera di Commercio Tedesca, Istituti italiani all'estero ...).

### **Obiettivi:**

Gli obiettivi generali del progetto sono:

- promuovere nel tempo (presente e futuro) e nello spazio (locale, nazionale e internazionale) la riscoperta del patrimonio culturale locale attraverso l'ideazione di un innovativo modello chiamato a valorizzare e difendere le peculiarità del Made in Italy;
- attuare un processo virtuoso di condivisione di know-how, management e marketing volto a sviluppare business e ad elevare le realtà locali a divenire eccellenze territoriali a livello nazionale e internazionale, grazie all'adozione del modello di sviluppo locale responsabile.

Gli obiettivi specifici sono:

- sviluppare metodi di conoscenza e comunicazione immersivi:
  - o simulazione all'elaboratore di una situazione reale con la quale il soggetto umano può interagire, a volte per mezzo di interfacce, quali occhiali e caschi su cui viene rappresentata la scena e vengono riprodotti i suoni:
    1. L'utente potrà immergersi nella ricostruzione di ambienti antichi, osservare la stratificazione avvenuta negli anni di costruzioni e delle mura, ripercorrendo da un punto di vista privilegiato la storia di Poggio San Lorenzo. Potrà assistere ai cambiamenti storici intercorsi fino al giorno d'oggi, per vedere infine il paese come si presenta attualmente.  
Antica via del sale (periodo pelasgico – 500 anni prima di Cristo), Mura costruite nel II secolo d.C., Tappa del Cammino di S. Francesco (1200), Castello degli Orsini (1498), Poggio San Lorenzo oggi
    2. Questa esperienza si concentrerà invece sui metodi di raccolta e sulla lavorazione dell'olio fin dall'epoca romana al giorno d'oggi. Un viaggio nella storia attraverso una delle attività più affascinanti.  
La raccolta in epoca romana, Il trasporto in epoca medievale, La frangitura nel 1900 (vapore), La conservazione in epoca attuale
  - o accrescimento della realtà locale con contenuti inediti, che confondano i confini tra reale e digitale;
- progettare il modello di valorizzazione culturale e sviluppo locale in modo da:
  - o mettere in risalto le seguenti dimensioni del patrimonio locale: storico-culturale, sociologica, religiosa, agronomica, enogastronomica, naturalistica e faunistica;
  - o definire un modello organizzativo che attraverso un controllo e una rimodulazione della mission, degli obiettivi, dei programmi delle aziende locali consenta di avviare azioni di miglioramento interno, di ottimizzazione delle risorse e dei processi che consentano di aumentare le potenziali ricadute sulle imprese, migliorare i network nazionali ed internazionali, stabilire rapporti collaborativi con gli stakeholder. La finalità è contraddistinta dalla volontà di approfondire le conoscenze delle rispettive realtà, stimolare la valorizzazione e la fruizione del territorio e incrementare posti di lavoro di giovani sempre più professionalizzati, ingaggiati per occuparsi della gestione documentale e tecnologica del nuovo modello di valorizzazione e fruizione e per diffondere la conoscenza acquisita.