

Lupus in SacRA

la tua visita in realtà aumentata

Antonio Mazzei Elisa Egitto Federica Sarro Martina Bosco Roberto Rotondo

HACKATHON 28 E 29 MARZO 2025 - PALAZZO SPADAFORA (COI) COSENZA









DIGI-CULT CAMP





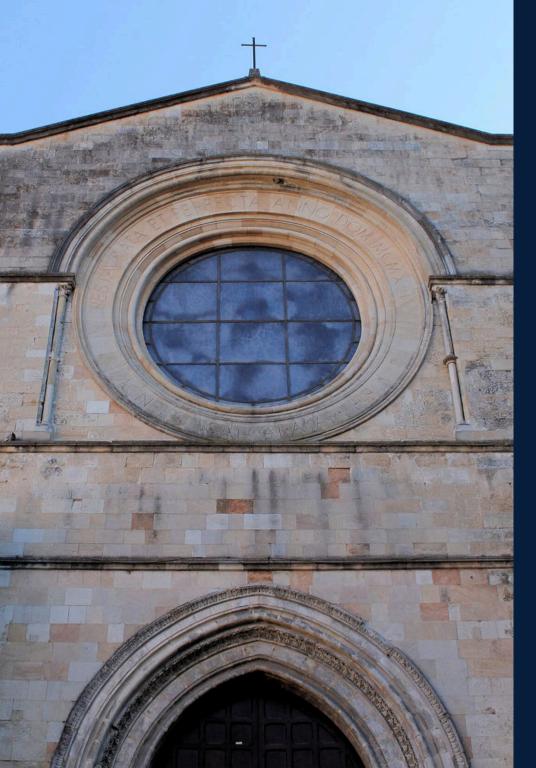




Avviso Pubblico finanziato dall'UF NextGenerationFU nell'ambito del PNRR, MISSIONE 1 - Digitalizzazione, innovazione, competitività, cultura turismo. COMPONENTE 3 - Turismo e cultura 4.0, MISURA 3 -Industrie culturali e creative -INVESTIMENTO 3.3 - "Capacity Building per gli operatori della cultura per gestire la transizione verde": digitale Sub-Investimento 3.3.1 "Interventi per migliorare l'ecosistema in cui operano i settori culturali e creativi, incoraggiando operatori cooperazione tra culturali e organizzazione facilitando upskill e reskill" (Azione A I).







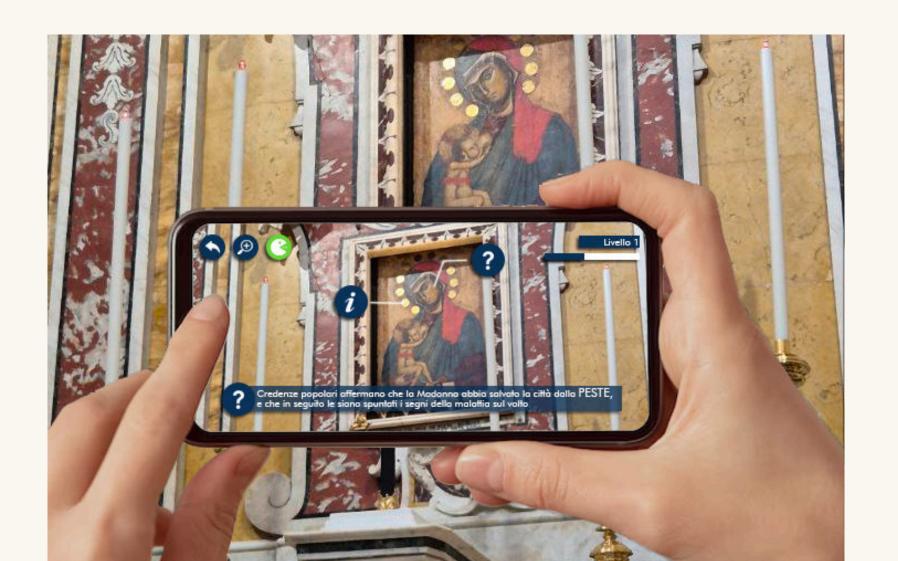
Problematiche

Rilevate durante la visita guidata

- Assenza di continuità tra Duomo e Museo
- Informazioni sbagliate nelle didascalie, oppure mancaza totale di informazioni
- Allestimenti non adatti alla fruizione dell'opera
- Barriere linguistiche



La nostra proposta



Applicazione Smartphone

Realtà Aumentata,
per usufruire da vicino ad alcune
opere, per scoprirne i dettagli,
per visionare le versioni
precedenti

Mini Giochi, per dare informazioni sull'opera in maniera leggera

Multilingua

Continuità Duomo Museo

Esempio di funzionamento



Scansione del QR all'ingresso del Duomo per scaricare l'app



A guidare il visiatore si apre una mappa isometrica dell'area interessata (Duomo e Museo) con i punti da visitare evidenziati

Level Design

10

punti di interesse sulla mappa e 10 livelli 3

3 sezioni su ogni livello:

- info
- curiosità
- minigioco

1

un gioco finale stile
parole intrecciate
(con le parole 'raccolte'
durante il tour)

```
E L E I M M A T R I C O L A T A
I N D I M E N T I C A B I L I I
F U N T E N A R O L O C S I D O
L M S A B O I I A O I A N R O F
U I C R U C I P U Z Z L E
F U N T E N A S O L O C S I D O
I O D A E S T A M P A R E
E O E
I I P E V R F O L Q I Y H F V D
T A A O S T E O L O G O M I R F
A T M R D O N Q I T D Q U Q T S
```



In premio per chi completa il gioco, la **shopper** da ritirare nel Museo Diocesano

Interazione AR





Fattibilità e sostenibilità







Tecnologie di AR

ARCore (per Android) ARKit (per iOS)

Motore di Gioco

Unity Vuforia

Costi e Cronoprogramma

Quadro Economico di Sintesi:

• Sviluppo e Tecnologia: €36.785

(App AR, Licenze, Database)

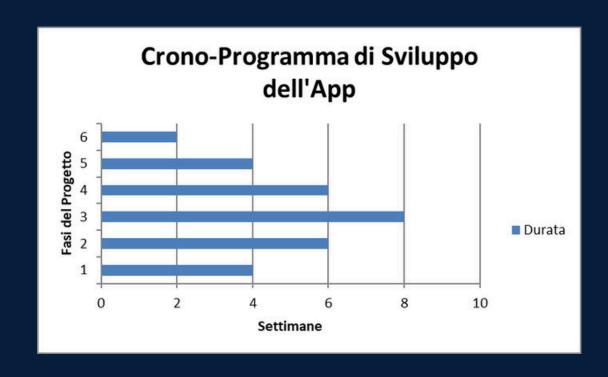
• Contenuti e Grafica: €22.100

(Foto, Rilievi, Testi)

- Materiali di Consumo: €4.550
- Utile di Impresa (30%): €19.031
- Costi di Gestione: €5.500

Totale stimato:

€87.966





CONTATTI











Think and live digital with cultural heritage training camp

Sito web: digicultcamp.eu

E-mail: info@digicultcamp.eu

Segui il progetto:

