

BTO



**META
TOURISM**

A.N.E.M.A.

**AVVICINARSI A NAPOLI CON ESPERIENZE
MULTICANALE AUMENTATE**



📅 30 novembre
🕒 10:00-10:50
📍 Jules Verne Hall #2
🎯 Destination

A.N.E.M.A.

AVVICINARSI A NAPOLI CON ESPERIENZE
MULTICANALE AUMENTATE

Speaker

🎤 **Alfonso Santaniello**

Presidente e Direttore Generale
CONFORM S.c.a.r.l. – Consulenza,
Formazione e Management

🎤 **Mariangela Contursi**

Direttore Generale
SPICI S.r.l. - Società per l'Innovazione, la
Cooperazione e l'Internazionalizzazione

🎤 **Giovanna Lucherini**

Direttrice
Convention Bureau Napoli





**ALFONSO
SANTANIELLO**

CONFORM S.C.A.R.L. PRESIDENTE E
DIRETTORE GENERALE

Direttore Generale di CONFORM S.c.a.r.l. dal 2001
Presidente di CONFORM S.c.a.r.l. dal 2020.
Presidente della PRISM Consulting S.r.l., Socio Promotore della CONFORM S.c.a.r.l.
Consigliere della Fondazione BeaLab dal 2013
Presidente della Fondazione BeaLab dal 2020.
Ha 36 anni di esperienza lavorativa e 25 anni di gestione di oltre 750 progetti promossi e attuati su Programmi e Avvisi regionali, nazionali, internazionali e dei Fondi Interprofessionali.
Laureato in Economia, Revisore Legale dei Conti e Master in progettazione e valutazione dei processi formativi, con oltre 150 corsi svolti e partecipazione a innumerevoli seminari e workshop a livello nazionale e internazionale.
Ha una consolidata esperienza di docenza in corsi universitari, master e percorsi di alta specializzazione.
È autore di sceneggiature di film, serie e puntate televisive.
Ha prodotto 3 lungometraggi, 16 corti, 3 web serie, 30 documentari, 6 puntate televisive del Programma "POSTHIT", 1 docu-film, 1 docu-fiction, 6 puntate di Educational e Infotainment TV Program, oltre 350 oggetti di apprendimento, con video pillole formative interattive e scenari ramificati a bivi narrativi, 3 App AR, 1 App Challenge e innumerevoli Soluzioni di Augmented, Virtual e Mixed Reality.





CONFORM – Consulenza, Formazione e Management S.c.a.r.l. opera dal 1995 a livello nazionale e internazionale promuovendo:

- progetti di ricerca
- piani di formazione, con format in presenza, esperienziali e in e-learning
- attività di consulenza e assistenza tecnica alle imprese e alla PA
- redazione di piani di comunicazione tradizionali e con l'utilizzo dei nuovi media
- produzioni audiovisive e cinematografiche
- realizzazione di soluzioni in VR, AR e MR e di game
- sviluppo di strategie di gamification e di game-based marketing

con il supporto di **personale esperto**, un **team** di formatori, consulenti, manager e imprenditori, e una **fitta rete di relazioni**, con oltre **300 partner nazionali, europei e internazionali**.

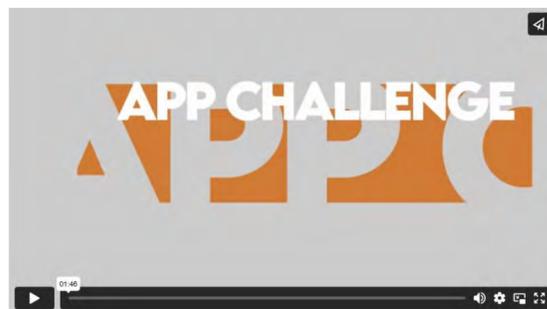




Nel corso degli anni abbiamo maturato una rilevante esperienza:

- nella **realizzazione di 6 progetti di ricerca nazionale/regionale**
- nella **promozione e attuazione di più di 650 Piani Formativi Aziendali e Individuali**, con circa **110 milioni** di ore erogate, circa **9.000** edizioni corsuali svolte in presenza, in esperienziale, in videoconferenza e in e-learning, circa **100.000** beneficiari formati e più di **1.000 imprese clienti**, per far acquisire e/o sviluppare le competenze richieste dal mercato del lavoro a giovani diplomati e/o laureati e per professionalizzare occupati, dirigenti, imprenditori e professionisti;
- nella **promozione e attuazione di oltre 100 progetti** a valere sulle diverse programmazioni europee (Occupazione – Now, Equal, Leonrado da Vinci, Interreg, Erasmus+, Horizon, ecc.)
- nello **sviluppo e applicazione di metodologie innovative, con format registrati alla SIAE e marchi registrati al MISE**
- nella **produzione audiovisiva e cinematografica** (3 lungometraggi, 16 corti, 3 web serie, 30 documentari, 6 puntate televisive del Programma “POSTHIT”, 1 docu-film, 1 docu-fiction, 6 puntate di Educational e Infotainment TV Program)
- nello sviluppo di oltre **350 video pillole formative interattive e con scenari a bivi narrativi, 50 Tour Virtuali interattivi a 360°**, innumerevoli soluzioni interattive che adottano gli Hologram, la Virtual Reality (VR) e l’Augmented Reality (AR), contenuti editoriali in AR (ad es.: libri, brochure, manifesti, flyer, film/docufilm/puntate televisive, ecc.), cartoon e fumetti, mobile app e app challenge in AR, game-based business solutions e videogiochi formativi.

Clicca sui video per vedere i principali servizi offerti e prodotti realizzati





AVVICINARSI A NAPOLI CON ESPERIENZE MULTICANALI AUMENTATE

il progetto ANEMA è cofinanziato dall'Unione Europea, dallo Stato Italiano e dalla Regione Campania,
nell' ambito del POR Campania FESR 2014/2020 - ASSE 3 - Obiettivo specifico 3.1 - Azione 3.1.1
Avviso Pubblico per il Sostegno alle MPMI Campane
nella realizzazione di Progetti di Trasferimento Tecnologico e Industrializzazione.



Società per
l'Innovazione
la Cooperazione e
l'Internazionalizzazione



OBIETTIVI

- * **rafforzare la ricerca e l'innovazione delle imprese** adottando una definizione di innovazione ampia, attenta sia agli aspetti di tipo tecnologico che ai benefici sociali ed economici.
- * mettere a sistema le più **recenti innovazioni delle tecnologie digitali** per cambiare radicalmente la “**gestione delle filiere**” relative alle attività del turismo culturale e congressuale, costruendo un nuovo approccio culturale, in cui gli spazi fisici di alberghi, centri congressi, location aggregative, musei e siti storici con il loro patrimonio di spazi ed opere vengono fruiti e potenziati da un ecosistema digitale di contenuti e servizi culturali e fra loro interconnessi in una logica multicanale.
- * favorire la **conoscenza** e la **fruizione del patrimonio culturale** da parte di cittadini e turisti.
- * favorire il **valore culturale della visita on-site**, garantendo al visitatore di poter accedere ad un vasto ecosistema di servizi digitali offerti applicando **nuovi modelli organizzativi** e di **business** capaci di **incentivare il turismo culturale e congressuale** sul territorio e favorire le **ricadute sociali ed economiche** legate alla valorizzazione del patrimonio artistico.

OBIETTIVI

- * facilitare i **processi di cooperazione, gestione, organizzazione e valorizzazione** da parte delle istituzioni e delle imprese della filiera del turismo, in modo da colmare i fabbisogni:
 - degli operatori del turismo culturale e congressuale in ottica di **progettazione e gestione delle esperienze turistiche**
 - dei visitatori che, potendo beneficiare di contenuti diversificati ed eterogenei, potranno **vivere nuove esperienze fruttive del patrimonio culturale**
- * aumentare la possibilità di **creare servizi completamente “nuovi”** basati sulla forte integrazione tra **risorse culturali** e **risorse tecnologiche**, condizione che permetterà, da un lato, di preservare nel tempo le caratteristiche intrinseche del prodotto culturale e, dall’altro, di creare una nuova e più integrata offerta culturale.

OBIETTIVI



- * offrire **nuove forme di veicolazione della conoscenza sui beni culturali**, grazie all'utilizzo dell'**IA**, del **Machine Learning** e delle nuove **metodologie di engagement** (gamification, edutainment, experiential) con la creazione di un sistema attivo e interagente

OBIETTIVI

- * costruire modelli specializzati di **promozione del turismo di identità e del turismo di esperienza**, adottando un approccio basato sulla “**Tourism Experience**”, che si focalizza sulla **funzione educativa e didattica delle risorse culturali** e sugli **aspetti ricreativi** e di **intrattenimento della visita**, stimolando coinvolgimento emotivo, sensoriale e cognitivo.
- * offrire la possibilità di adottare le **nuove tecnologie intelligenti** per sostenere quantitativamente e qualitativamente il **turismo identitario ed esperienziale**, tramite testi, immagini, suoni, video, percorsi interattivi proposti in modo semplice, veloce, personalizzato ed efficace.
- * potenziare il **know-how aziendale** degli operatori privati espressione dell'industria congressuale con item multimediali smart ed esperienze didattiche gamificate, fruibili in modo accessibile e immediato, sia **durante le fasi operative**, grazie all'utilizzo della mixed reality, dell'augmented reality e della virtual reality, sia sotto forma di **esperienza di gaming**, in funzione dell'attivazione della memoria sensibile, dell'engagement e dell'experiential learning.



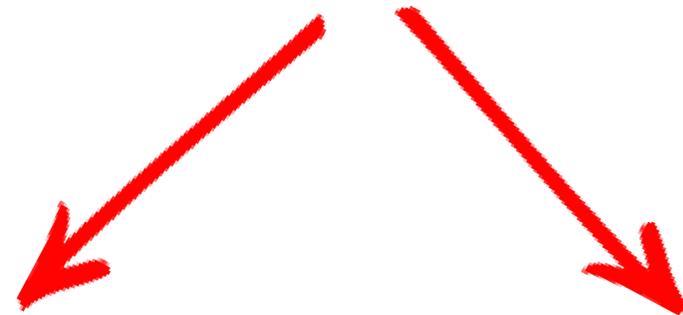
IN CHE MODO?

Mediante la **costruzione di una piattaforma cloud** che affianca allo spazio fisico uno digitale e che funga da **repository di contenuti** e si interfacci con le più diverse e avanzate tecnologie di realtà aumentata, virtual reality e mixed reality, potenzialmente **modulabile in base ai due diversi ambiti di sperimentazione** (sistema museale e istituzioni/enti preposti alla gestione e valorizzazione del patrimonio culturale locale; operatori privati espressione dell'industria congressuale partenopea – ad es.: alberghi, centri congressi, location esclusive, agenzie di servizi congressuali, catering e transfer)



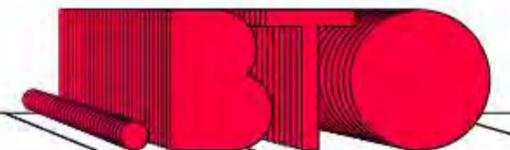
IN CHE MODO?

Implementazione di innovazioni tecnologiche legate alla **Realtà virtuale (VR)**, alla **Realtà aumentata (AR)** e alla **Realtà mista (MR)** che potranno rivoluzionare l'accesso ai contenuti multimediali e la loro integrazione con il mondo reale



LATO PROCESSI, in termini di recommendation e recognition dei contenuti profilati per utenza, livello di conoscenza e comportamento, in grado di guardare ai fabbisogni degli operatori pubblici e privati della filiera del turismo culturale

LATO FRUIZIONE relativamente al cultural heritage, in termini di accesso ad una serie di contenuti audiovisivi mediante differenti tipologie di dispositivi



IN CHE MODO?

LATO PROCESSI

- agli **operatori del sistema museale** e della **gestione e valorizzazione del patrimonio culturale materiale locale**, per facilitare la **progettazione ed erogazione di servizi** volti a generare un **maggiore engagement** ed una **exhibition** in cui il visitatore sia messo in condizione di **creare il proprio percorso**, arricchendo il patrimonio di conoscenze sulle opere visitate seguendo una logica partecipativa;
- agli **operatori privati** espressione dell'**industria congressuale partenopea** (alberghi, centri congressi, location esclusive, agenzie di servizi congressuali, catering e transfer), per elevare ed aggiornare le proprie **competenze** e per **progettare ed erogare servizi** finalizzati a **promuovere la città** e i **suoi dintorni** attraverso l'**organizzazione di eventi, congressi, programmi culturali** per i delegati e gli accompagnatori, **team building** e viaggi alla **scoperta delle eccellenze produttive** industriali della Campania.

Il supporto dell'**Intelligenza artificiale** contribuirà a mettere a disposizione **prodotti multimediali ad hoc**, costruiti anche in base a **metologie di engagement, miglioramento delle performance** e **promozione di comportamenti virtuosi**, come la **gamification** e le diverse forme di **edutainment**, ulteriormente potenziate dal **podcasting, il micro learning** e le **prototipazioni in mixed reality**



IN CHE MODO?

LATO FRUIZIONE

accesso ad una **serie di contenuti** quali:

- audiovisivi, quali video, pillole, puntate tv, serie televisive, documentari ed altri;
- immagini;
- podcast;
- tour 360°;
- modelli 3D;

mediante **differenti tipologie di dispositivi**:

- portale web;
 - applicativi mobile;
 - experience di mixed reality;
- in ottica di multicanalità.

Gli stessi audiovisivi o i tour 360°, per loro natura definibili “**contenuti**” diventeranno a loro volta aggregatori che richiameranno, grazie all'**interattività**, ulteriori item multimediali dalla piattaforma, creando un'interconnessione tra i diversi contenuti ed i diversi contenitori realizzati in fase progettuale.



DA DOVE COMINCIAMO E DOVE ARRIVEREMO

analisi dei processi e dei
fabbisogni organizzativi



analisi del machine learning e delle
tecnologie



produzione piattaforma cloud
(repository di contenuti)

implementazione di un algoritmo
di machine learning

implementazione di una
piattaforma di gamification

Tour Virtuale 360°
App Challenge in AR
Corto di animazione
Puntate televisive
Film

Experience olografiche
Scenari a Bivi Narrativi
Microlearning

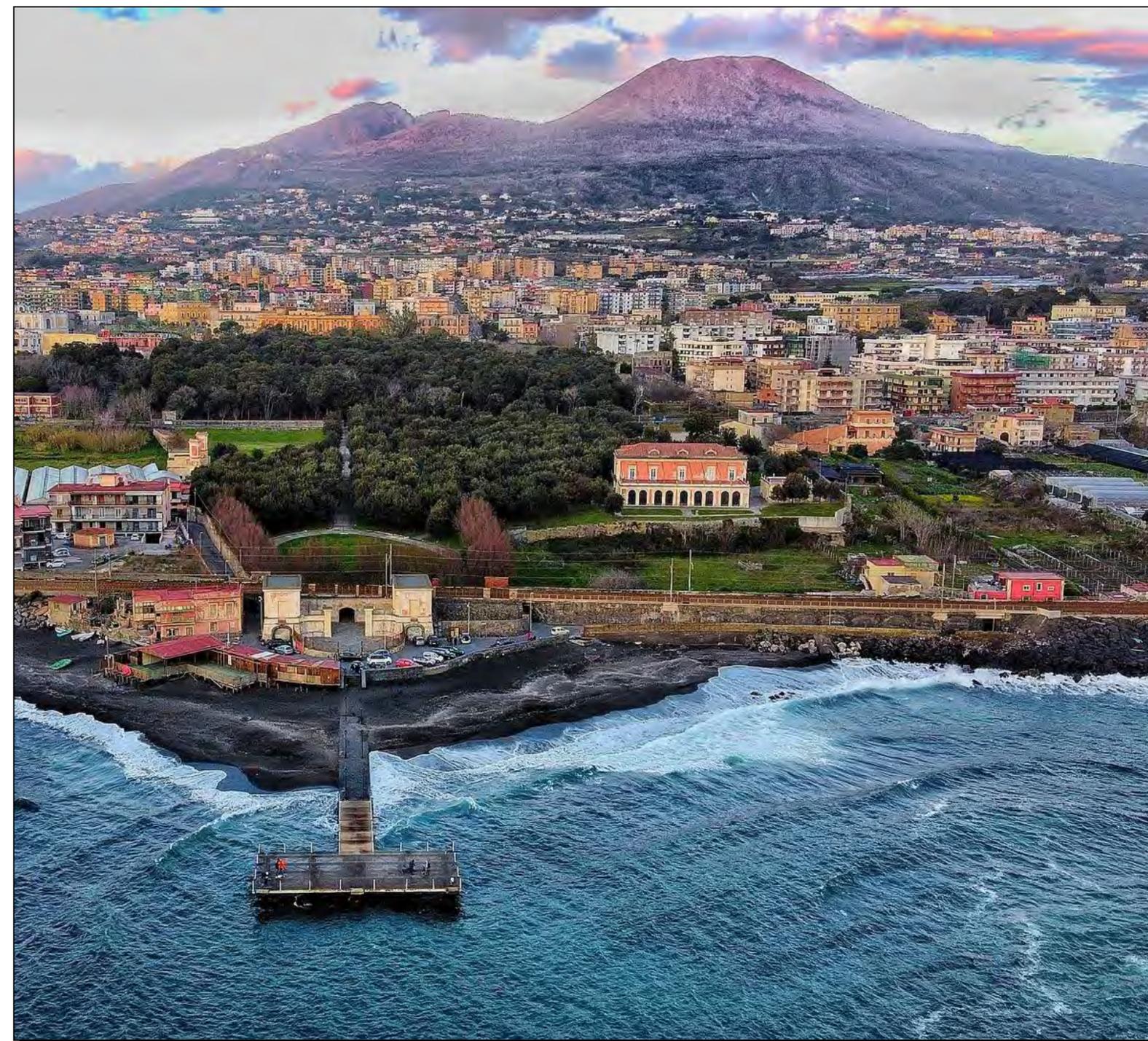


LA SPERIMENTAZIONE

Avverrà in collaborazione con il **CBN – Convention Bureau Napoli**.

Le strutture associate al CBN metteranno a disposizione dati e informazioni utili per l'analisi dei processi e la definizione di nuovi modelli di business.

Inoltre, saranno coinvolte nella fase di produzione dei contenuti della conoscenza, con la realizzazione del Tour Virtuale «**Napoli Turism Experience**», dell'App Challenge in AR «**ANEMA**», delle puntate del Programma «**POSTHIT**», del film «**SINAPSI**», permettendo le riprese audiovisive, cinematografiche e a 360° delle proprie location.



I PRODOTTI CHE VERRANNO REALIZZATI

Tour virtuale

App Challenge
in AR

Esperienze
olografiche

Micro
learning

Puntate
televise

Film

Bivi narrativi

I PRODOTTI CHE VERRANNO REALIZZATI

Tour virtuale a 360° "Napoli Tourism Experience"

Il Tour, fruibile da desktop, Tablet/Smartphone, oltre che con "cardboard" e "Visori VR", permetterà:

- * la visita virtuale della Città di Napoli con l'accesso nello spazio digitale a strutture museali pubbliche e private, piazze, complessi monumentali, location storiche e culturali, strutture alberghiere, della ristorazione e dell'artigianato di tipicità, della congressistica, delle visite esperienziali e dei trasporti
- * una visione completa e personalizzata di Napoli attraverso i percorsi e le tappe creati/e, potendo il visitatore virtuale seguire lo stesso percorso di un visitatore reale, con la possibilità di esplorare liberamente le diverse location, scoprendo gli interni e le opere in esse custodite e interagendo con gli item multimediali messi a disposizione per fruire dei contenuti aggiuntivi (schede pdf, immagini, modelli 3D, file audio, video, clip estratte dalla/e puntata/e televisiva/e).



I PRODOTTI CHE VERRANNO REALIZZATI

- * I Tour Virtuali a 360° delle città di Bari, L'Aquila, Matera, Palermo e Salerno sono stati realizzati da CONFORM SCARL nell'ambito delle attività previste dal progetto "VASARI – VALorizzazione Smart del patrimonio ARTistico delle città Italiane".

Alcuni esempi di Tour Virtuali a 360° realizzati



- <https://risorse.conform.it/TOUR360/VASARI/BARI/index.htm>
- <https://risorse.conform.it/TOUR360/VASARI/AQUILA/index.htm>
- <https://risorse.conform.it/TOUR360/VASARI/PALERMO/index.htm>
- <https://risorse.conform.it/TOUR360/VASARI/SALERNO/index.htm>
- <https://risorse.conform.it/TOUR360/VASARI/MATERA/index.htm>

I PRODOTTI CHE VERRANNO REALIZZATI

Video promozionale di alcuni prodotti realizzati in realtà virtuale, che utilizzano il VR fotografico, attraverso immagini 360°, o la computer graphic, permettendo al fruitore di immergersi all'interno di mondi virtuali o simulazioni, con un alto coinvolgimento emozionale.

**Alcuni esempi di
prodotti realizzati in
Realtà Virtuale**



<https://player.vimeo.com/video/635140319>



I PRODOTTI CHE VERRANNO REALIZZATI

Le produzioni audiovisive

- * Puntate del programma televisivo “POSTHIT: Tessere di Memoria” arricchite di contenuti “**augmentati**”, dedicate rispettivamente:
 - **alla città di Napoli** quale meta di turismo congressuale in grado di aprirsi al congressista/turista con un'offerta ampia e diversificata, dove il patrimonio culturale è esso stesso sede di eventi congressuali
 - **alle strutture affiliate al network del Convention Bureau Napoli**, quali espressione dei migliori operatori della filiera dell'accoglienza e della congressualistica locale, in grado di garantire la soddisfazione di ogni esigenza nell'organizzazione di un evento e la correlata promozione e valorizzazione del patrimonio culturale materiale e immateriale della città.



I PRODOTTI CHE VERRANNO REALIZZATI

Un esempio di puntata del Programma «**Posthit**», è “**AscoltArti**”, interamente registrata a Napoli, negli ambienti esterni di Castel Sant’Elmo, con sullo sfondo panorami mozzafiato, incentrata su due arti espressione del patrimonio culturale della città: la musica e l’artigianato artistico. La conduttrice accompagna lo spettatore alla scoperta delle tante anime di Napoli attraverso il lancio di diversi RVM, tra cui quelli dedicati al:

- docufilm Partenoplay;
- mondo della Sirena Digitale e del repertorio della canzone classica napoletana.



<https://player.vimeo.com/video/576146509>



I PRODOTTI CHE VERRANNO REALIZZATI

II FILM

* **SINAPSI** è un lungometraggio che tende a valorizzare, oltre al patrimonio culturale e paesaggistico di Napoli, l'apporto tecnologico dell'Intelligenza Artificiale nell'ambito imprenditoriale. La storia è incentrata su un software (SINAPSI) in grado di lavorare su time series forecasting, riconoscimento di testi e immagini, ricerca documentale, gestione della conoscenza e dei dati, così da migliorare l'automazione dei processi e quindi l'innovazione del modello di business delle piccole, medie e grandi imprese, ma anche delle organizzazioni pubbliche e private dedite alla organizzazione di eventi e alla promozione e valorizzazione del patrimonio culturale.

ANNA è una giovane donna di bell'aspetto che vive la sua vita tra il rapporto con il padre, **FAUSTO**, uomo costretto in sedia a rotelle da anni, e la sua carriera da giornalista nella redazione di "Global" dove cura svogliatamente contenuti inerenti alla sezione "Arte, cultura e tecnologia". La giornalista, suo malgrado, si trova implicata in un complesso piano criminale che una rampante donna d'affari della società di Cyber Security e IA, "ALGOSTAR", e suo fratello, stanno tessendo con l'intento di manipolare gli algoritmi di Intelligenza Artificiale di SINAPSI.



I PRODOTTI CHE VERRANNO REALIZZATI

IL FILM

Il film sarà distribuito utilizzando i seguenti canali:

- * **Theatrical**, con la proiezione nelle principali sale cinematografiche
- * **Principali piattaforme SVOD**
- * **Home video**, sui principali store mediante DVD e canali TVOD
- * **Broadcast nazionali e relativi portali web**
- * **Festival**, sia a livello regionale che nazionale



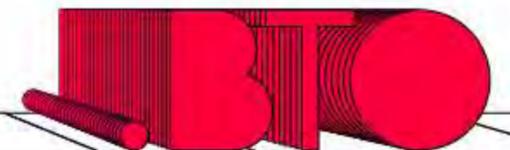
I PRODOTTI CHE VERRANNO REALIZZATI

Video promozionale di alcune produzioni filmiche co-prodotte e co-distribuite dalla CONFORM S.c.a.r.l.

Esempi di produzioni
filmiche



<https://player.vimeo.com/video/637439815>



I PRODOTTI CHE VERRANNO REALIZZATI

IL CORTO DI ANIMAZIONE

* **Anemotion** è un **cortometraggio di animazione**, che mostra il potenziale sviluppo turistico e congressuale della città di Napoli, raccontato attraverso la storia di due fratelli, entrambi napoletani, uno di nascita e l'altro di adozione. **Felice**, musicista, rimasto a Napoli, utilizza la musica per tenere bambini a rischio lontani dalla strada; **Jonas**, ingegnere, ha sviluppato con il suo team internazionale, applicativi in grado di unire la cultura e il turismo con l'intelligenza artificiale.

In un viaggio sia interiore nelle proprie anime, che esteriore, tra piazze e vicoli di Napoli, **l'esperienza turistica dei due fratelli si trasforma in un percorso nella memoria** che – grazie alla realtà aumentata – salda il presente e il passato sia di Napoli che dei loro percorsi personali conducendo gli spettatori ad assaggiare alcune delle sfide che diventeranno, in un presente molto prossimo, le fondamenta di un nuovo modo di comunicare.

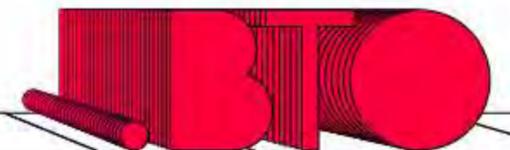


I PRODOTTI CHE VERRANNO REALIZZATI

L'App, disponibile su Google Play Store e App Store, sarà caratterizzata da:

- * itinerari turistico-culturali
- * visite esperienziali geolocalizzate e in realtà aumentata
- * tour virtuali delle tappe e degli itinerari
- * sezione dedicata alle strutture associate del CBN contenente:
 - video di presentazione delle strutture;
 - spot promozionali;
 - tour virtuali 360° delle stesse;
 - materiali informativi (ad es. brochure, cataloghi, ecc.) fruibili in realtà aumentata.

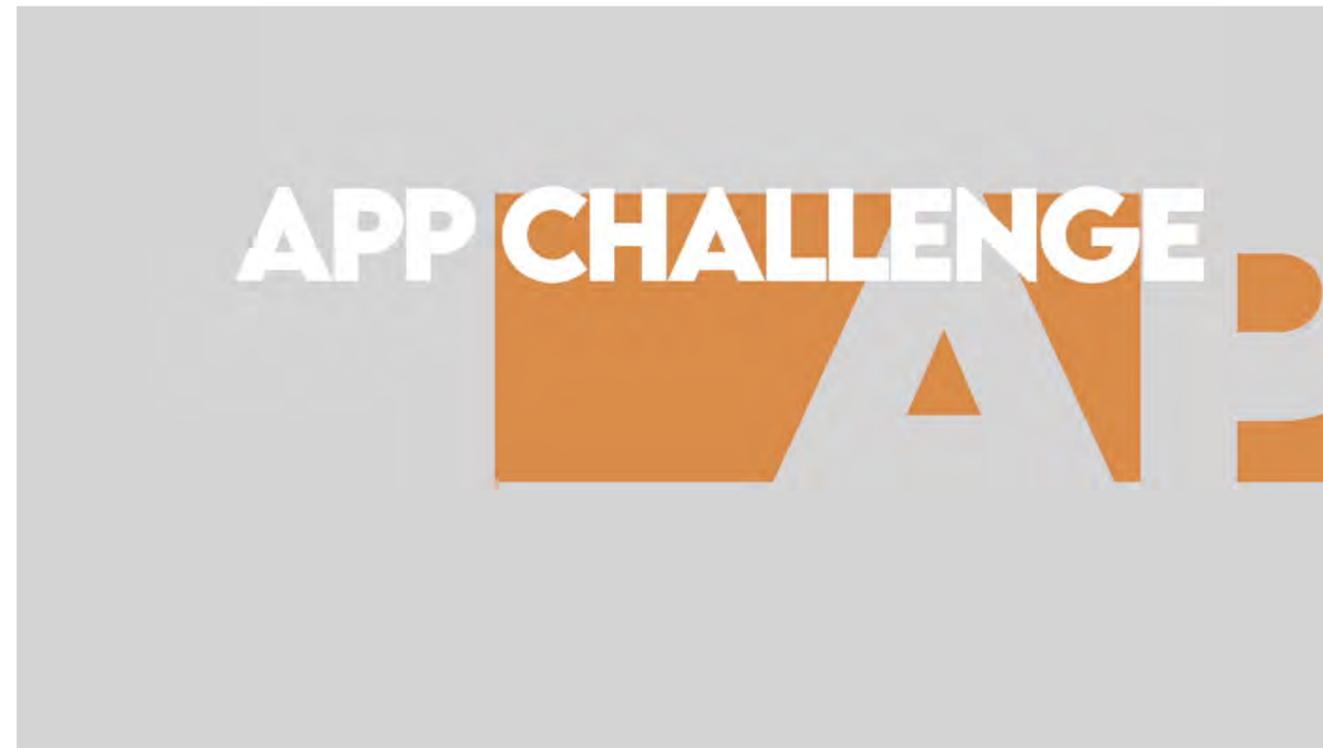
App Challenge in AR «ANEMA»



I PRODOTTI CHE VERRANNO REALIZZATI

Video promozionale delle App Challenge in AR realizzate dalla CONFORM per rendere ludica ogni esperienza di fruizione, immersiva e stimolante, coinvolgendo l'utente con missioni, ricompense, punteggi, enigmi, puzzle, sfide e altri elementi propri della gamification e del gaming, combinati con tecnologie di AR e tour 360°, sfruttando i principi dell'Edutainment per comunicare, promuovere e trasferire contenuti.

Esempi di App Challenge in AR



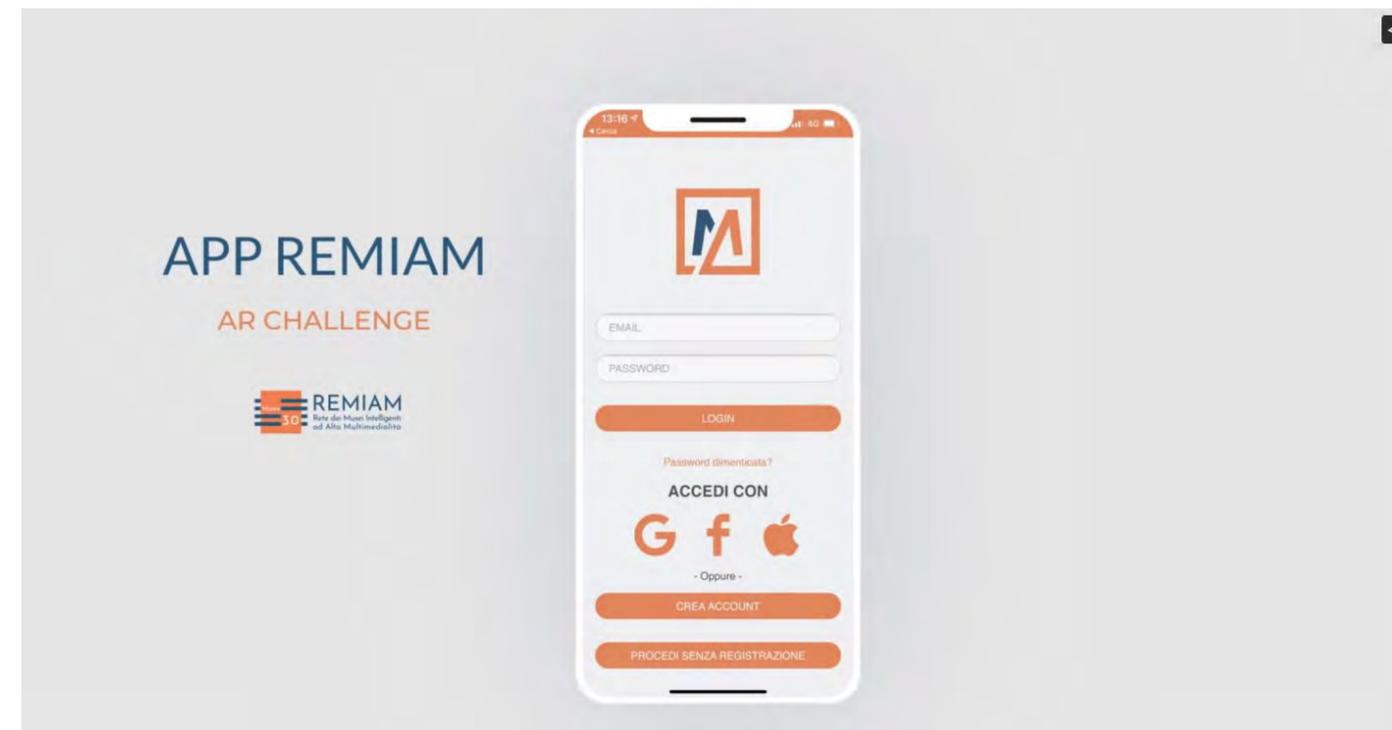
<https://player.vimeo.com/video/635142378>



I PRODOTTI CHE VERRANNO REALIZZATI

Esempio di App Challenge in AR «REMIAM»

L'App Challenge AR "REMIAM", disponibile su Google Play Store e su App Store, realizzata dalla CONFORM, propone 5 itinerari tematici per conoscere ed esplorare Napoli, permettendo a turisti e/o visitatori, profilati per target (bambini, adolescenti, adulto, esperto), di fruire di percorsi turistici con dinamica gamificata, attraverso i quali scoprire e valorizzare l'immenso patrimonio culturale, materiale e immateriale della città partenopea.



<https://player.vimeo.com/video/560892289>



I PRODOTTI CHE VERRANNO REALIZZATI

La piattaforma potrà integrare soluzioni viewer 3D in grado di contenere oggetti tridimensionali funzionali all'implementazione di esperienze in AR o in MR.

In particolare, si prevede di realizzare:

Esperienze olografiche

- * una produzione olografica per la fruizione in MR, mediante Hololens 2, volta a migliorare il processo di design e allestimento degli spazi congressuali
- * una produzione olografica per la fruizione in MR, mediante Hololens 2, destinata ad una sperimentazione di spazio museale. Il percorso "phygital" permetterà al visitatore/turista/congressista di accedere a più contenuti in AR che arricchiranno la visita.



I PRODOTTI CHE VERRANNO REALIZZATI

I contenuti formativi saranno veicolati in maniera “intelligente” mediante soluzioni di formazione “on the go” e “on demand”.

In particolare, si realizzeranno:

- * Scenari ramificati a bivi narrativi, volti a favorire:
 - a) l'up-skilling degli operatori del settore dell'hospitality e della congressistica
 - b) l'acquisizione di competenze da parte di inoccupati/disoccupati attraverso la simulazione di situazioni direttamente legate agli ambiti operativi di riferimento, con la possibilità per l'utente di:
 - scegliere tra tre opzioni (giusta, sbagliata e parzialmente corretta), che influenzeranno l'andamento della storia, aprendo un diverso scenario;
 - ricevere un feedback formativo in funzione delle opzioni esercitate;
 - accedere a contenuti di approfondimento in modalità interattiva.

Bivi narrativi



I PRODOTTI CHE VERRANNO REALIZZATI

Micro-learning

*** pillole formative di micro-learning, costituite da uno o più asset (ad es. immagini, video, link, ecc.), in grado di far acquisire agli operatori del settore conoscenze mirate rispetto a specifici obiettivi didattici, con particolare riferimento alle seguenti tematiche:**

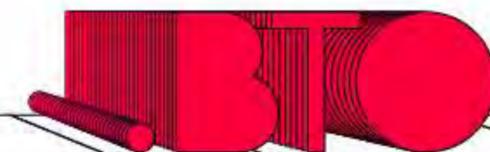
- Digital storytelling
- Strutture narrative e web writing
- Ricerca di mercato online
- La digital marketing research degli asset del patrimonio culturale
- Digital Social Media Marketing
- Come costruire una campagna di Social Media Marketing
- Digital communication e collaboration
- I Social Networks per le aziende
- Email marketing, CRM e loyalty
- Online advertising
- SEO e SEM
- Turismo esperienziale
- Web marketing turistico: come promuovere un territorio online
- Data Analytics
- Analytics e big data



I PRODOTTI CHE VERRANNO REALIZZATI

Micro-learning

- Digital Audience e analytics
- Nuove opportunità con l'intelligenza artificiale e il deep learning
- Animazione e gamification per la comunicazione digitale degli asset culturali
- Gamification
- Elementi del Game Design: dinamiche, meccaniche e componenti
- Tool digitali per produrre artefatti multimediali
- Patrimonio culturale e Sviluppo sostenibile
- User experience e user centred design
- Data Security e digital privacy
- Digital Business Management
- Le competenze della Digital Leadership
- Problem solving e decision making
- Project canvas
- Exhibition design
- Le soluzioni in AR, VR, MR per promuovere brand/prodotti/servizi



Alfonso Santaniello
direzione@conform.it

BTO
META

29-30
NOVEMBRE
2022

GRAZIE

TOURISM
STAZIONE LEOPOLDA
FIRENZE



WWW.BTO.TRAVEL