



Avvicinarsi a Napoli con Esperienze Multicanale Aumentate



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

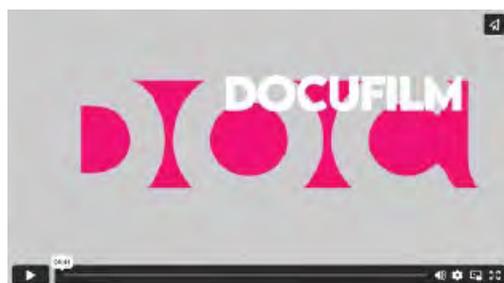
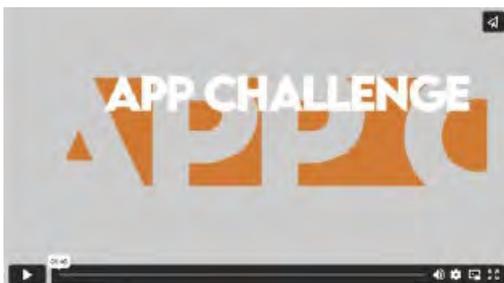
opera dal 1995 a livello nazionale e internazionale promuovendo:

- 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, Leonardo 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



A.N.E.M.A.

Avvicinarsi a Napoli con Esperienze Multicanale Aumentate

IL PROGETTO



- * innovare la “gestione delle filiere” del turismo culturale e congressuale avvalendosi delle più recenti tecnologie digitali
- * offrire 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 e opere vengono fruiti e potenziati da un ecosistema digitale di contenuti e servizi cultural, fra loro interconnessi in una logica multicanale
- * favorire la conoscenza e la fruizione del patrimonio culturale da parte di cittadini e turisti
- * facilitare i processi di cooperazione, gestione, organizzazione e valorizzazione da parte delle istituzioni e delle imprese turistiche
- * applicare nuovi modelli organizzativi e di business capaci di incentivare il turismo culturale e congressuale e favorire le ricadute sociali ed economiche legate alla valorizzazione del patrimonio artistico

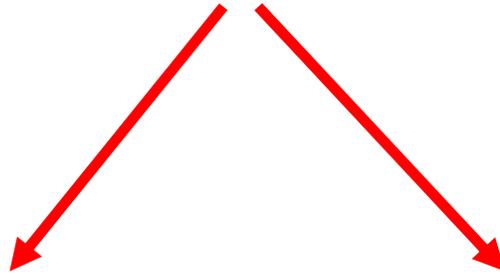
- * offrire nuove forme di veicolazione della conoscenza sui beni culturali, grazie all'utilizzo dell'IA, del Machine Learning e delle nuove metodologie di engagement (gamification, edutainment, experiential)
- * colmare i fabbisogni degli operatori del turismo culturale e congressuale in ottica di progettazione e gestione di esperienze turistiche
- * mettere a disposizione dei visitatori contenuti diversificati ed eterogenei, per poter vivere nuove esperienze fruibili del patrimonio culturale
- * 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.
- * 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.

- * costruzione di una piattaforma che affianca allo spazio fisico uno digitale
- * creazione di un sistema attivo e interagente, grazie al supporto del Machine Learning e dell'Intelligenza Artificiale, per favorire il valore culturale della visita on-site
- * accesso ad un vasto ecosistema di servizi digitali mirati ad incentivare il turismo culturale e congressuale

IN CHE MODO ?

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

DA DOVE COMINCIAMO ... E DOVE ARRIVEREMO

analisi dei processi e sviluppo di dati che evidenzino punti forti e criticità, identificando le aree di intervento



realizzazione di modelli specializzati di promozione del turismo di identità e del turismo di esperienza che stimolino il coinvolgimento emotivo, sensoriale e cognitivo.



potenziamento del know-how aziendale degli operatori privati con item multimediali smart ed esperienze didattiche gamificate

IN SINTESI ...

analisi dei processi e dei
fabbisogni organizzativi



analisi del machine learning
e delle tecnologie



produzione piattaforma cloud
(repository di contenuti)

- * Algoritmi di machine learning
- * Implementazione piattaforma gamification
- * Tour virtuale 360°
- * App Challenge in AR
- * Film
- * Corto di Animazione
- * 2 Puntate televisive
- * 2 esperienze olografiche in MR
- * Scenari a bivi narrativi
- * Pillole Micro-learning

LA SPERIMENTAZIONE

Il progetto prevede una sperimentazione presso il dimostratore **CBN – Convention Bureau Napoli**

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

Le strutture saranno coinvolte nella fase di produzione dei contenuti della conoscenza, permettendo le riprese audiovisive, cinematografiche e a 360° delle proprie location



ANALISI DEI PROCESSI E DEI FABBISOGNI ORGANIZZATIVI E DI COMPETENZA

Analisi dei processi e dei fabbisogni organizzativi e di competenza

- * analisi e monitoraggio dei diversi processi operativi del Dimostratore CBN
- * sviluppo di una production analysis
- * realizzazione di protocolli di acquisizione dati

Analisi e studio delle metodologie e tecnologie di *machine learning* e sviluppo algoritmico

- * sviluppo di un “training system” per la formazione degli operatori turistici
- * sviluppo di un “recommender system” per la fruizione dei contenuti culturali

Base di conoscenza distribuita e integrata

- * stratificazione della conoscenza
- * rielaborazione dei dati e metadati relativi ai contenuti formativi
- * generazione, aggregazione e gestione dei dati

TRAINING E RECOMMENDER SYSTEM

In particolare, è previsto lo sviluppo di un innovativo:

- ❖ **“training system”** per la formazione degli operatori turistici, basato sul filtraggio dei contenuti resi disponibili tramite la piattaforma, in grado di creare suggerimenti per la costruzione di un ***customized training journey***, in modo da supportarli nell’apprendimento in base ai propri specifici profili;
- ❖ **“recommender system”** per la fruizione dei contenuti culturali, destinato sia ai turisti che agli operatori.
In particolare, tale sistema creerà:
 - ❑ da un lato, le condizioni perché i turisti possano beneficiare di un sistema di raccomandazioni in grado di orientarli/stimolarli in maniera personalizzata ad approfondire la conoscenza del patrimonio culturale della città e a costruire i propri ***“personal tourism journey”***;
 - ❑ dall’altro, permettere agli operatori sia di progettare al meglio l’accoglienza dei turisti e i percorsi culturali da suggerire/proporre ai visitatori, che di definire nuovi modelli di business dei servizi congressuali, volti anche alla promozione del patrimonio culturale della città di Napoli.

PIATTAFORMA CLOUD

La **piattaforma** permetterà di fruire di tutti i contenuti realizzati, che potranno essere richiamati dai diversi prodotti del progetto, quali: il portale, l'App Challenge in Realtà Aumentata «**ANEMA**», il Virtual Tour a 360° “**Napoli Tourism Experience**”, la piattaforma e-learning, le puntate televisive e ogni altra soluzione adottata in ottica di multicanalità.

La piattaforma sarà:

- ✦ responsive
- ✦ multilingua
- ✦ implementata con algoritmi di ML
- ✦ compatibile con funzionalità di gamification
- ✦ aggregatore di contenuti di diversa natura
- ✦ dotata di un avanzato sistema di amministrazione, monitoraggio e di reportistica
- ✦ replicabile

PIATTAFORMA DI GAMIFICATION

La **piattaforma di gamification** sarà integrata internamente al portale e, basandosi sui dati trattati, prevedrà dei sistemi di attribuzione punteggio e raccomandazione di attività/contenuti integrati.

La piattaforma analizzerà, da un lato, tutto il data set in entrata rispetto ai profili degli utenti, dall'altro i contenuti che più vengono fruiti dagli stessi e i relativi output.

Sarà creato, quindi, un sistema di revenue che, in modo predittivo, flessibile e fluido, non si baserà solo su sistemi di ricompense e strumenti standard di gamification (come, ad esempio, punteggi, badge, classifiche, ecc.), ma li plasmerà in modo unico adattandoli alla User Experience.

I PRODOTTI CHE VERRANNO REALIZZATI

Tour
virtuale

App
Challenge
in AR

Esperienze
olografiche

Puntata/e
televisiva/e

Film

Corto di
Animazione

Micro
learning

Bivi narrativi

TOUR VIRTUALE A 360° "NAPOLI TOURISM EXPERIENCE"

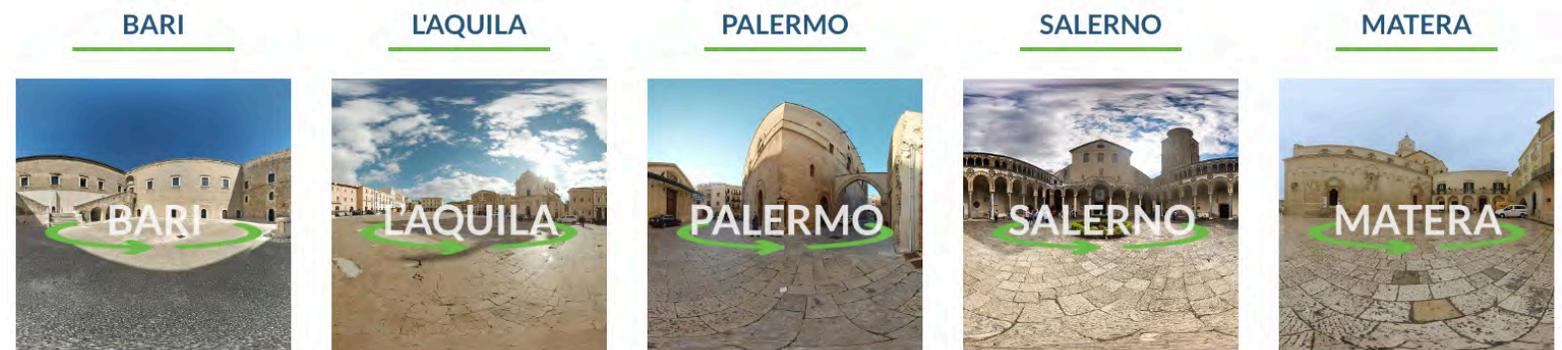
Il Tour, fruibile da desktop, Tablet/Smartphone, oltre che con "cardboard" e "Visori VR", permetterà:

- * 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 però 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).

ALCUNI ESEMPI DI TOUR VIRTUALE A 360°

Ciascun Tour virtuale a 360° può essere fruito da desktop, Tablet/ Smartphone, oltre che con “cardboard” e “Visori VR”.

- * I Tour Virtuali a 360° delle città di Bari, L’Aquila, Matera, Palermo e Salerno sono stati realizzati da CONFORM S.C.A.R.L. nell’ambito delle attività previste dal progetto **“VASARI – Valorizzazione Smart del patrimonio Artistico delle città italiane”**.



- <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>

ALCUNI ESEMPI DI TOUR VIRTUALE A 360°

Video promozionale dei prodotti in realtà virtuale, che utilizzano il VR sia fotografico, attraverso immagini 360°, che realizzato in computer graphic, per permettere al fruitore di immergersi all'interno di mondi virtuali o simulazioni con un alto coinvolgimento emozionale.



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

LE PRODUZIONI AUDIOVISIVE

- * **2 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.

DEMO PRODUZIONE AUDIOVISIVA PER ANEMA

DEMO puntata dedicata alle **strutture affiliate al network del Convention Bureau Napoli**, quali espressione dei migliori operatori della filiera dell'accoglienza e della congressualistica locale



<https://player.vimeo.com/video/801148197>

ESEMPIO DI PRODUZIONE AUDIOVISIVA

La terza puntata di **Posthit**, dal titolo “**AscoltArti**”, interamente registrata negli ambienti esterni di Castel Sant’Elmo, con sullo sfondo panorami mozzafiato, è 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**
- al mondo della **Sirena Digitale** e del repertorio della canzone classica napoletana.



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

LE PRODUZIONI FILMICHE

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.

In particolare, il film sarà distribuito nei seguenti canali:

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

ESEMPI DI PRODUZIONI FILMICHE

Video promozionale dei Film co-prodotti e co-distribuiti da
CONFORM S.c.a.r.l.



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

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.

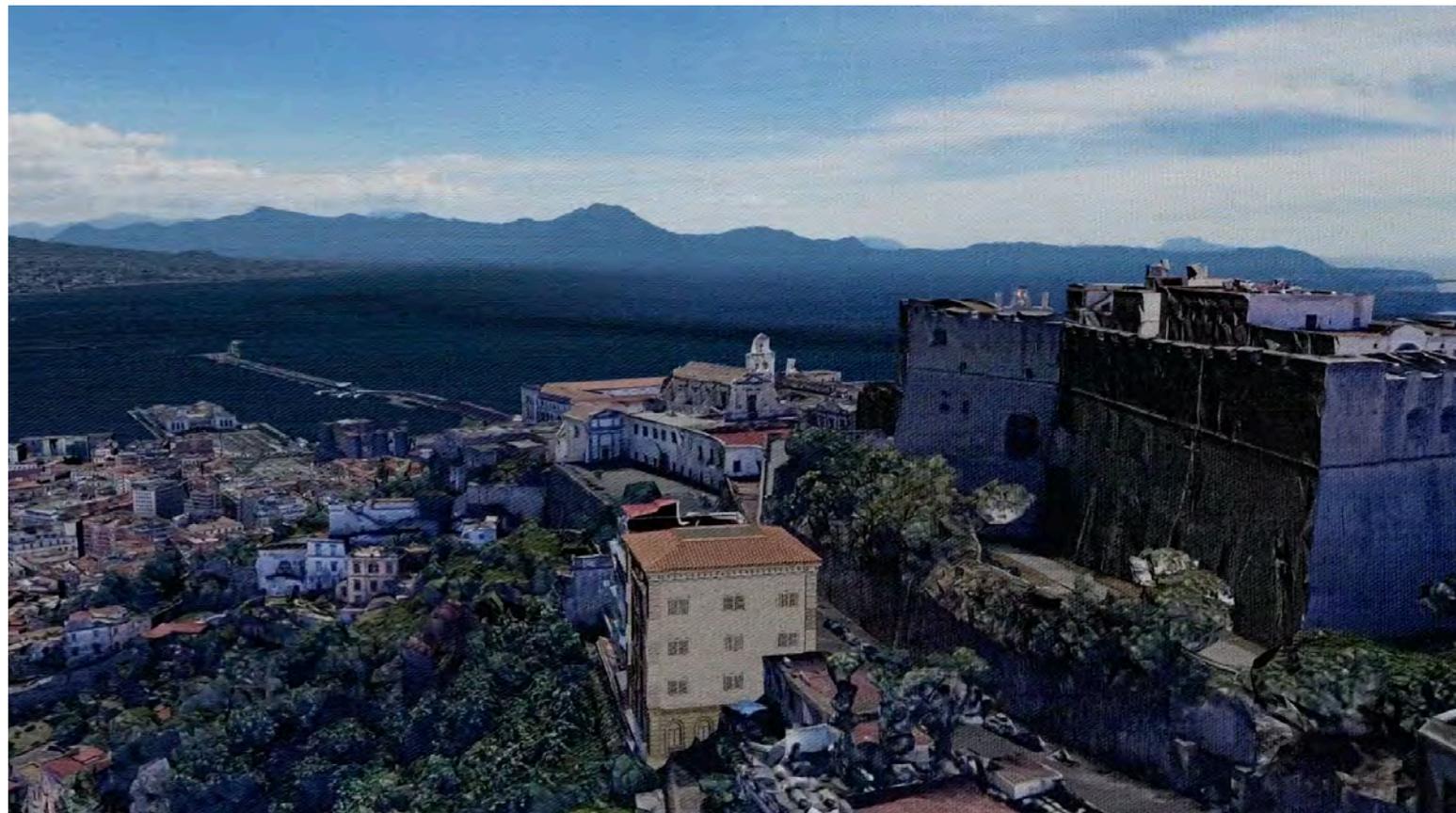
Felice, musicista, rimasto a Napoli, utilizza la musica per tenere bambini a rischio lontani dalla strada.

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.

IL CORTO DI ANIMAZIONE

ANEMOTION



<https://player.vimeo.com/video/801148284>

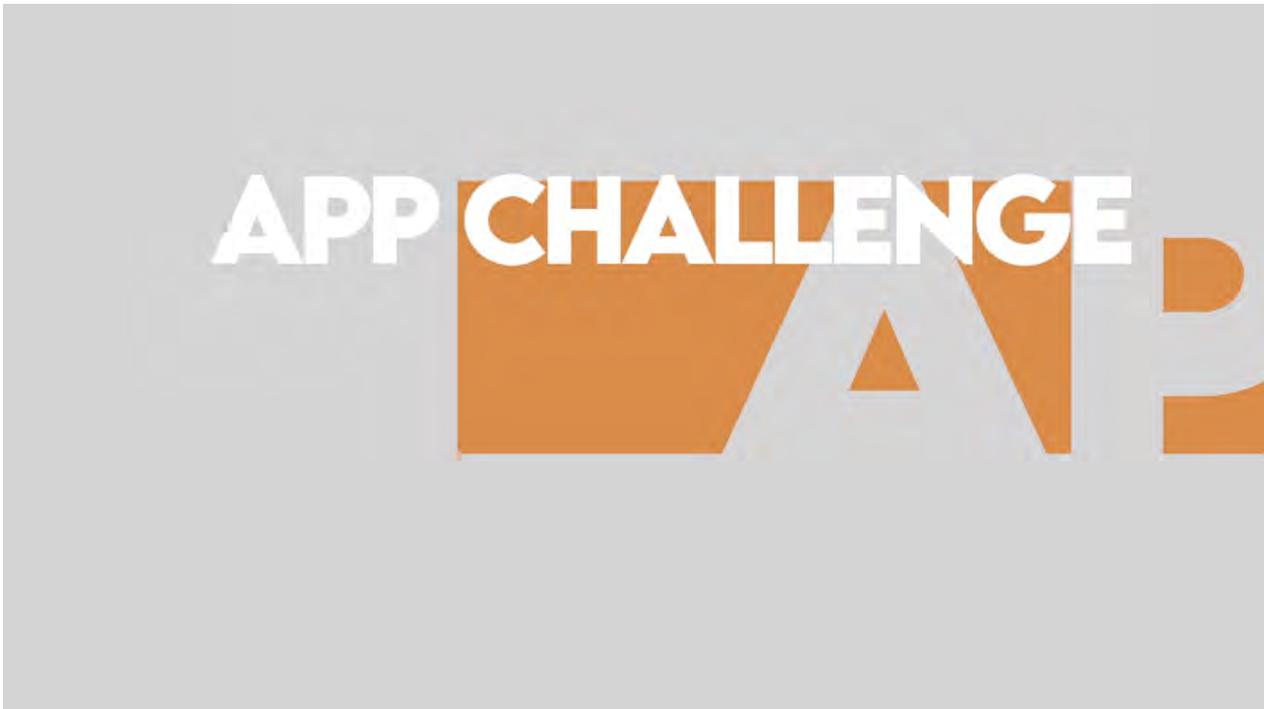
APP CHALLENGE IN AR «ANEMA»

L'App Challenge in AR «ANEMA», 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

ESEMPI DI APP CHALLENGE IN AR

Video promozionale delle App Challenge per rendere ludica ogni esperienza di fruizione, rendendola immersiva e stimolante, sfruttando classifiche, missioni, obiettivi, ricompense, punteggi, enigmi, puzzle, sfide e altri elementi della gamification e del gaming, combinati anche con tecnologie di AR e tour 360°, per coinvolgere l'utente e valorizzare il luogo in cui si svolge, sfruttando i principi dell'Edutainment per comunicare, promuovere e trasferire contenuti.



APP CHALLENGE

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

ESPERIENZE OLOGRAFICHE

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:

- * una produzione olografica per la fruizione in MR, mediante Hololens 2, volta a migliorare il processo di design e allestimento degli spazi congressuali
- * Una o due produzioni olografiche per la fruizione in MR/AR, destinata ad una sperimentazione di spazi museali

Il percorso “**phygital**” permetterà al visitatore/turista/congressista di accedere a tutta una serie di contenuti in AR che arricchiranno la visita

BIVI NARRATIVI

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 e/o disoccupati

attraverso la simulazione di situazioni direttamente legate agli ambiti operativi di riferimento, con la possibilità per l’utente di:

- scegliere tra tre opzioni 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

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
- Digital Social Media Marketing
- Come costruire una campagna di Social Media Marketing
- Digital communication e collaboration
- I Social Networks per le aziende
- Mobile communication
- E-commerce
- Email marketing, CRM e loyalty
- Online advertising
- SEO e SEM
- Turismo esperienziale
- Data Analytics
- Analytics e big data

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
- Patrimonio culturale e Sviluppo sostenibile
- User experience e user centred design
- Data Security e digital privacy
- Digital Business Management
- Le competenze della Digital Leadership
- Team management
- Business Model development
- Problem solving e decision making
- Project canvas
- Exhibition design
- Introduzione al Project Management
- Il ciclo di vita di un progetto
- Le soluzioni in AR, VR, MR per promuovere brand/prodotti/servizi