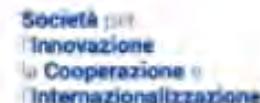




AVVICINARSI A NAPOLI CON ESPERIENZE MULTICANALI AUMENTATE

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.



GLI OBIETTIVI DEL PROGETTO ANEMA

OBIETTIVI



rafforzare la **ricerca e l'innovazione delle imprese**, con particolare attenzione 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 fruibili del patrimonio culturale**



aumentare la possibilità di creare **servizi completamente “nuovi”** basati sull'integrazione tra **risorse culturali e tecnologiche**, per preservare nel tempo le caratteristiche intrinseche del prodotto culturale e creare una nuova offerta culturale



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



promuovere il **turismo di identità e il 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**



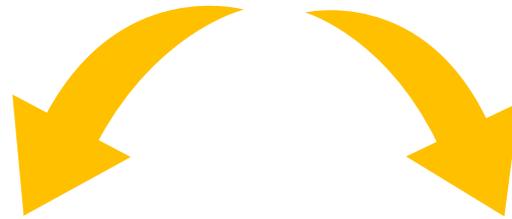
adottare le **nuove tecnologie intelligenti** per sostenere quantitativamente e qualitativamente il **turismo identitario ed esperienziale**, tramite testi, immagini, suoni, video, percorsi interattivi proposti in modo semplice, veloce, personalizzato ed efficace



potenziare il **know-how aziendale** degli operatori privati espressione dell'industria congressuale con item multimediali smart, fruibili in modo accessibile e immediato, grazie sia all'utilizzo della mixed reality, dell'AR e della VR, che del **gaming**, in funzione dell'attivazione della memoria sensibile, dell'engagement e dell'experiential learning

REALIZZATI ...

mediante l'implementazione di una **piattaforma cloud** che funge da **repository di contenuti**, in grado di interfacciarsi con le più diverse e avanzate tecnologie di AR, VR e MR, 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 (alberghi, centri congressi, location esclusive, agenzie di servizi congressuali, catering e transfer)

IN CHE MODO?

Con l'implementazione di innovazioni tecnologiche legate alla **Realtà Virtuale (VR)**, alla **Realtà Aumentata (AR)** e alla **Realtà Mista (MR)**, in grado di rivoluzionare l'accesso ai contenuti multimediali e di facilitare 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 SIAMO PARTITI...

...DOVE SIAMO ARRIVATI

analisi dei processi e dei fabbisogni organizzativi

analisi del machine learning e delle tecnologie

implementazione piattaforma cloud
(repository di contenuti)

Tour virtuale 360°

App Challenge in AR

Holo Congress

Teche olografiche ed esperienze in AR

Anema Museum

Sistema di valutazione delle competenze

Micro-learning

Podcast

Scenari a bivi narrativi

Puntate televisive

Film

Corto di animazione

Open-data Consultation system

Piattaforma streaming

**TOUR VIRTUALE A 360°
«NAPOLI TOURISM EXPERIENCE»**



CC

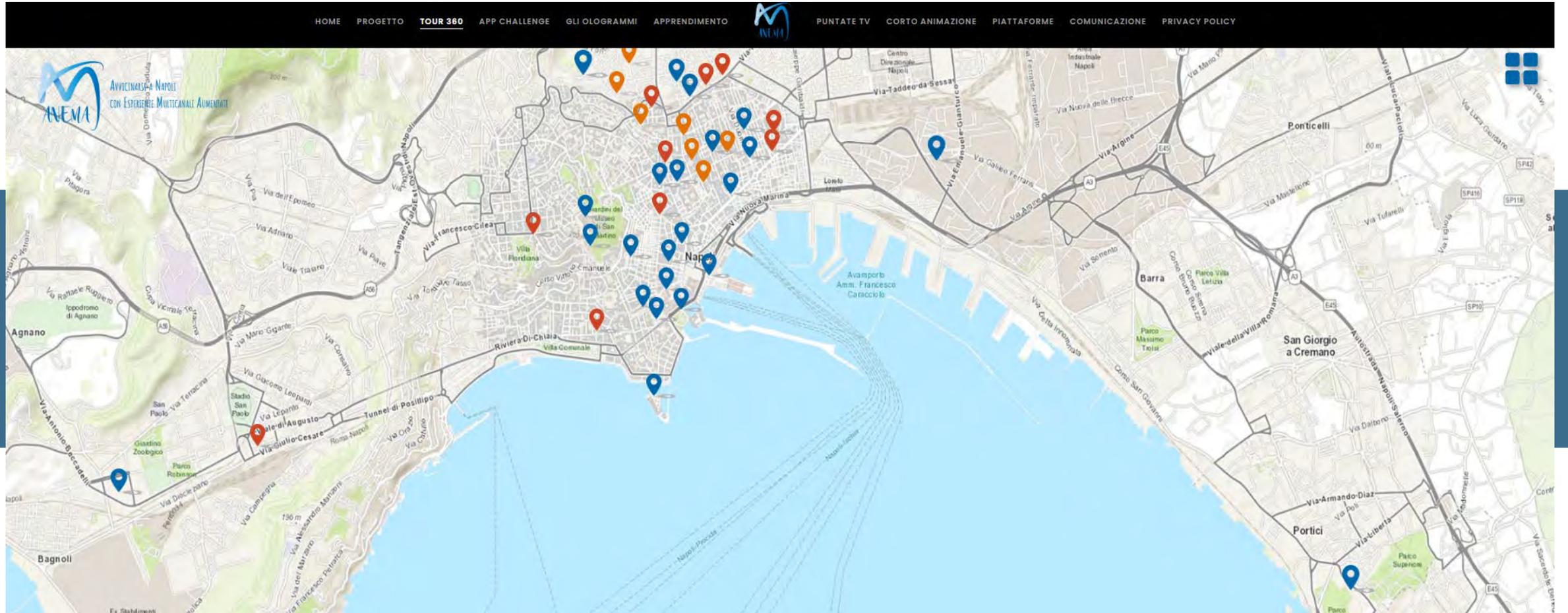
00:00:03:15

TOUR VIRTUALE 360°

NAPOLI TOURISM EXPERIENCE

367

NAPOLI TOURISM EXPERIENCE



Società per l'Innovazione la Cooperazione e l'Internazionalizzazione



NAPOLI TOURISM EXPERIENCE

Il **Tour a 360° “NAPOLI TOURISM EXPERIENCE”**, fruibile da desktop, tablet e smartphone, oltre che con “cardboard” e “Visori VR”, consente la visita virtuale della **Città di Napoli** e l’accesso 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 percorsi e tappe in cui il visitatore digitale ha la possibilità di esplorare in totale autonomia le diverse location, scoprendo gli interni e le opere in esse custodite e interagendo con gli item multimediali messi a disposizione per fruire di diversi contenuti aggiuntivi: schede informative, immagini, modelli 3D, file audio, video, clip estratte dalle puntate televisive.

Grazie alla mappa interattiva della città e al menu di navigazione è possibile visitare location museali, locali storici e strutture dell’hospitality. I **POI** (Point Of Interest), segnalati sulla mappa con l’icona del PIN, permettono la consultazione di schede informative e l’accesso diretto ai tour virtuali.

I singoli tour a 360° sono stati suddivisi per aree tematiche e di interesse generale e specifico di ANEMA.



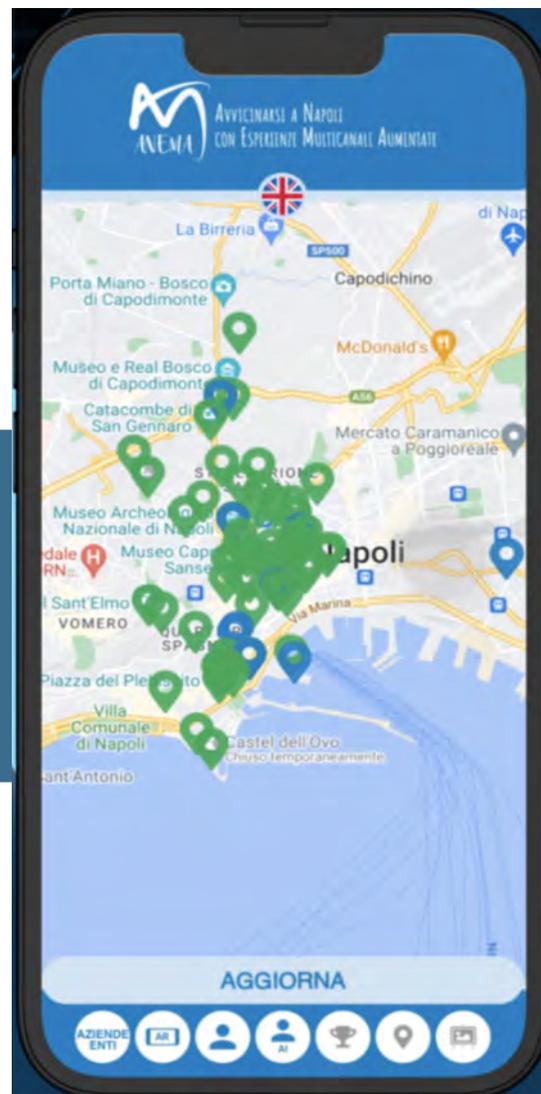
APP CHALLENGE IN AI E AR
«ANEMAPP»



APP CHALLENGE IN AR

DISPONIBILE SU GOOGLE PLAY STORE E APP STORE

▶ 00:00:03:09



APP – ANEMA

“**AnemAPP**”, disponibile su Google Play Store e Apple Store, è un’applicazione in **AR** che permette di visitare la città di Napoli grazie a percorsi personalizzati generati dall’**Intelligenza Artificiale**.

L’App contiene:

- **itinerari turistico-culturali** generati in real time dall’algoritmo di recommendation, in grado di consigliare il percorso migliore, basandosi sulla posizione degli utenti, su data e ora di accesso, sulle informazioni meteorologiche, sulle preferenze fornite in fase di registrazione;
- **visite esperienziali** geolocalizzate e in realtà aumentata
- **tour virtuali** delle tappe e degli itinerari
- sezione dedicata alle **strutture private affiliate** del CBN e agli **Enti Istituzionali**

HOLO CONGRESS

**TECHE OLOGRAFICHE &
ESPERIENZE IN AR**

ANEMA MUSEUM



HOLO CONGRESS

L'**Holo Congress** è un configuratore olografico pensato per supportare i processi di lavoro degli organizzatori di eventi e delle strutture ricettive congressuali.

Mediante l'utilizzo del dispositivo **Hololens 2** si mette a disposizione dei potenziali clienti un'esperienza immersiva di **Mixed Reality**, in cui verranno sovrapposti oggetti virtuali al mondo reale, così da restituire una preview dell'allestimento della location.

L'**Holo Congress** consente di migliorare il processo di design e allestimento degli spazi congressuali e per eventi culturali, sportivi, aziendali, simulandone la disposizione nello spazio digitale in funzione delle dimensioni realistiche del luogo e tenendo conto delle specifiche richieste formulate dal cliente.



HOLO CONGRESS



Un **tenant di modelli 3D**, nel quale sono stati caricati numerosi modelli utili all'allestimento di uno spazio (sedie, tavoli, transenne, americane, palchi modulari ecc.) da destinare all'organizzazione e gestione di convegni, congressi ed eventi in generale. Attraverso le funzioni previste dal pannello, è possibile creare degli spazi, partendo dalle planimetrie realizzate ad hoc rispetto a location esistenti, da allestire olograficamente e condividere con allestitori e clienti, come preview sul web dello spazio allestito, da navigare per suggerire eventuali modifiche, bypassando le distanze fisiche tra allestitore e cliente.

HOLO CONGRESS



Un **applicativo Microsoft HoloLens 2** per l'allestimento olografico on-site che, attingendo ai modelli 3D del tenant e beneficiando delle funzionalità di spatial mapping del visore Microsoft HoloLens 2, consente ad un allestitore, che si trova in una sala vuota, di inserire in essa i modelli 3D degli allestimenti, attivando anche la funzione di videocall con il cliente, per fornire una preview olografica on-site, real time e in scala, dello spazio allestito



TECHE OLOGRAFICHE

Le **teche olografiche** realizzate per il progetto Anema consentono di far vivere in maniera interattiva e coinvolgente la visita di due importanti location culturali, Villa Campolieto (Ercolano) e i Musei Federiciani. Grazie ad esse gli spettatori avranno la sensazione di trovarsi visivamente immersi in uno spazio tridimensionale e, al tempo stesso, interagendo con le teche sarà possibile accedere a due cacce al tesoro culturali, in realtà aumentata, dedicate a ciascuna delle due esperienze.

In particolare, le due teche olografiche propongono le riproduzioni rispettivamente di Luigi Vanvitelli, che, dal 1763 al 1773 (anno della sua morte) diresse i lavori di realizzazione di Villa Campolieto, completati nel 1775 dal figlio Carlo, e di un Itiosauro, pesce-rettile antenato del delfino, il cui reperto è conservato nel Museo di Paleontologia.

TECHE OLOGRAFICHE & ESPERIENZE IN AR

Le due riproduzioni olografiche fungono da “**cerimonieri virtuali**” delle due esperienze interattive, aumentate e gamificate. Attraverso i loro indizi e l’utilizzo delle funzionalità di Editoria Aumentata dell’App ANEMA, i visitatori potranno scoprire in AR non solo la storia dei due personaggi e di entrambe le due location, ma anche le altre informazioni e curiosità messe a disposizione fruibili nel corso della visita degli spazi di Villa Campolieto e dei Musei Federiciani di Fisica, Zoologia, Antropologia, Mineralogia e Paleontologia.

Le due teche sono state dotate di un sistema di diffusione audio e di un sensore di prossimità, in modo da essere in grado di far partire il video olografico alla presenza di un visitatore. Su di esse sono stati allocati, mediante grafiche personalizzate, dei QR Code sia per guardare e ascoltare sul proprio device i due “cerimonieri virtuali”, sia per scaricare “AnemApp” dagli store Android e IOS.





Anema Museum è un metaverso espositivo in cui gli utenti potranno incontrarsi, dialogare e visionare output e contenuti prodotti per il progetto Anema – Avvicinarsi a Napoli con Esperienze Multicanali Aumentate. Nell'**Anema Museum**, gli utenti possono incontrarsi virtualmente in uno spazio condiviso, indipendentemente dalla loro posizione fisica, creando un'esperienza di incontro e collaborazione completamente immersiva. Ogni visitatore potrà muoversi liberamente attraverso un proprio **Avatar**, accedere ai diversi contenuti presenti e vivere un'esperienza di confronto, condivisione e conoscenza del progetto e dei suoi principali prodotti, quale collante tra l'esperienza in loco e quella virtuale.

ANEMA MUSEUM



spazio espositivo virtuale per incontrarsi, dialogare e visionare gli output di progetto

**INTELLIGENZA ARTIFICIALE
&
COMPETENZE**

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

Per la **Valutazione delle competenze** digitali e professionali, è stata adottata una soluzione di AI conversazionale basata sui meccanismi “**AI-based**” elaborati dalla CONFORM S.c.a.r.l..

L’AI conversazionale implementato è in grado di “**raccomandare**” all’utente la fruizione di contenuti di apprendimento suggeriti in funzione delle esigenze rilevate in esito all’autovalutazione svolta.

L’**AI conversazionale** è stato pensato e realizzato con l’obiettivo di **assistere e supportare** l’utente dall’**analisi del fabbisogno** alla formulazione della **risposta formativa individualizzata** e al **rinforzo motivazionale all’apprendimento**.

LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE



Valentina, nel ruolo di **Tutor Formativa Virtuale**, aiuterà l'utente a scoprire i suoi fabbisogni di apprendimento. Attraverso domande mirate, chiederà all'utente di testare sia le «**competenze digitali**», per scoprire se e quanto sono adeguate all'attuale scenario di cambiamento, che quelle relative al «**Tecnico esperto in organizzazione di eventi**», profilo professionale emergente nel settore del turismo congressuale, oggi più che mai investito dall'innovazione tecnologica.

LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE



In base agli esiti emersi dall'**auto-valutazione** svolta e al **livello di competenza rilevato**, il sistema potrà quindi **suggerire** all'utente i contenuti di apprendimento **più adatti alle esigenze emerse**, raccomandando sia l'ascolto dei **podcast formativi** che la fruizione dei corsi dedicati accedendo alla piattaforma e-learning **conform-educare.it**

LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE



LE TIPOLOGIE DI CONTENUTI FORMATIVI

- ✦ PODCAST
- ✦ PERCORSI FORMATIVI STRUTTURATI IN PIU' UNITÀ DIDATTICHE ARRICCHITE DI **CENTINAIA DI PILLOLE FORMATIVE IN MICRO-LEARNING**
- ✦ SCENARI A BIVI NARRATIVI
- ✦ RISORSE PIATTAFORMA COMMISSIONE EUROPEA DEDICATA ALLE COMPETENZE DIGITALI

MICROLEARNING

PODCAST

SCENARI A BIVI NARRATIVI

MICROLEARNING & PODCAST

Con il progetto ANEMA sono stati realizzati **16 percorsi formativi** per favorire l'acquisizione o il consolidamento delle conoscenze relative agli ambiti tematici delle competenze digitali, da applicare anche alla promozione del patrimonio culturale e del turismo congressuale.

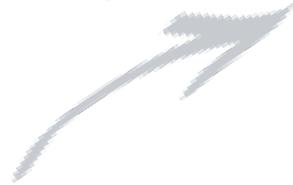
Ciascun percorso di apprendimento è stato articolato in unità didattiche arricchite di centinaia di pillole formative di **micro-learning**, volte a garantire un livello di padronanza base e intermedio delle competenze digitali.

La produzione dei singoli **micro-apprendimenti** è caratterizzata da moduli di facile fruibilità, che favoriscono la memorizzazione delle informazioni nel tempo, grazie all'uso di più media in grado di generare un maggior coinvolgimento da parte dell'utenza e non soltanto per quella di età più giovane.

MICROLEARNING

16 PERCORSI FORMATIVI

- Animazione e Gamification per la comunicazione digitale
- Business Model Development
- Data Analytics e Big Data
- Digital Business Management e Digital Leadership
- Digital social media marketing
- Digital Storytelling
- Exhibition Design
- Intelligenza artificiale e Deep learning
- Le soluzioni in AR per promuovere brand/prodotti/servizi
- Le soluzioni in VR per promuovere brand/prodotti/servizi
- Mobile communication
- Problem solving e decision making
- Project Management
- SEO e SEM
- Team Management
- User Experience Design & User Centered Design



STRUTTURATE IN UNITA' DIDATTICHE ARRICCHITE CON:

- ✦ 171 - VIDEO PILLOLE FORMATIVE
- ✦ 795 - ILLUSTRAZIONI
- ✦ 317 - TESTI
- ✦ 84 - CITAZIONI
- ✦ 66 - VERIFICHE DI APPRENDIMENTO
- ✦ 361 - ELEMENTI INTERATTIVI
- ✦ 13 - SCENARI

MICROLEARNING & PODCAST

I **podcast formativi** sono stati realizzati con l'obiettivo di usare in modo sapiente la combinazione di **suoni** e **parole**, capaci di generare suggestioni narrative per favorire una vera e propria **esperienza immersiva**, capace di **incuriosire** e **stimolare** il bisogno di approfondire.

Il loro punto di forza principale è indubbiamente quello della possibilità dell'ascolto "**on demand**" da qualsiasi supporto mobile e in qualsiasi momento.

La filosofia di «**everytime and everywhere**» e la «**flessibilità del mezzo**» sono la chiave del suo efficace utilizzo didattico, la cui erogazione segue il ritmo e la disponibilità del discente.

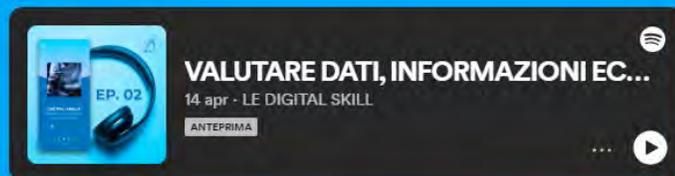
PODCAST

01



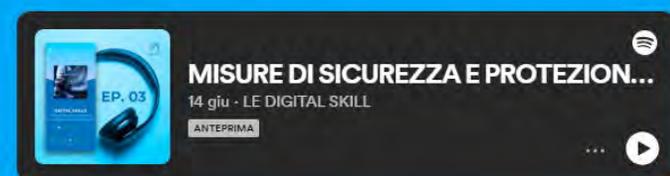
Nell'episodio **"La trasformazione digitale"**, si parlerà di cosa s'intende per "Trasformazione Digitale", perché è importante per le aziende, illustrando alcuni esempi di grandi aziende che hanno implementato con successo la trasformazione digitale. Inoltre, saranno evidenziate le sfide e i rischi da affrontare e forniti alcuni consigli su come superarli. L'episodio si conclude con alcuni suggerimenti utili da seguire per intraprendere un percorso di trasformazione digitale.

02



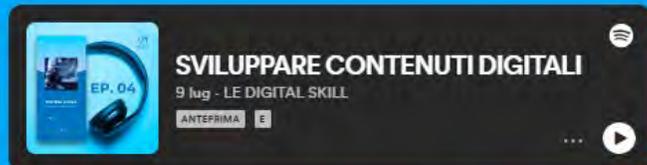
In questo episodio, dal titolo **"Valutare dati, informazioni e contenuti digitali"** soffermeremo l'attenzione sugli aspetti di cui bisogna tenere conto, per applicare la competenza necessaria per analizzare, confrontare, interpretare e valutare, in maniera critica, la credibilità e l'affidabilità delle fonti dei dati, delle informazioni e dei contenuti digitali.

03



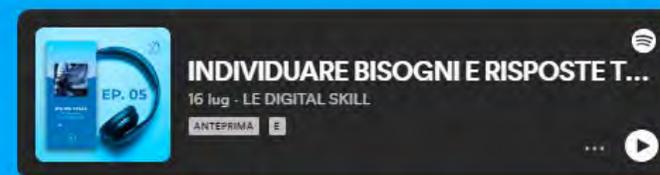
In questo episodio, dal titolo **"Misure di sicurezza e protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali"** soffermeremo l'attenzione su come comprendere i rischi e le minacce che sono presenti negli ambienti digitali, conoscere le misure di sicurezza e protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali, tenendo conto dell'affidabilità e della privacy.

04



In questo episodio, dal titolo **"Sviluppare Contenuti Digitali"** ci soffermeremo su come creare e modificare contenuti digitali, anche attraverso l'utilizzo di mezzi digitali. In particolare, l'attenzione sarà focalizzata sui diversi tipi di contenuto digitale (ad esempio, audio, immagine, testo, video e applicazioni) che vengono archiviati in vari formati di file, sui sistemi di **intelligenza artificiale (IA)** che possono essere utilizzati per creare automaticamente contenuti digitali, sulla **"accessibilità digitale"**, sulla **Virtual Reality (VR)** e sull'**Augmented Reality (AR)**, sull'utilizzo di strumenti e tecniche per creare contenuti digitali, sulla selezione del formato più appropriato per ciascun contenuto digitale, creato per supportare le proprie idee e opinioni, sull'**utilizzo di piattaforme open**, dei **dispositivi IOT**, sulle modalità migliori per combinare varie tipologie di contenuti e dati digitali, anche adottando nuovi approcci e strumenti.

05



In questo episodio, dal titolo **"Individuare Bisogni e Risposte Tecnologiche"** ci soffermeremo su come verificare le esigenze, individuare, valutare, scegliere e utilizzare gli strumenti digitali, e stabilire le possibili risposte tecnologiche da adottare per risolverle, adeguando e personalizzando gli ambienti digitali in base alle esigenze personali. In particolare, l'attenzione sarà focalizzata su come è possibile **acquistare e vendere beni e servizi su Internet** attraverso transazioni commerciali e transazioni da consumatore a consumatore, sui sistemi di **Intelligenza Artificiale**, con riferimento ai **sistemi di raccomandazione** di prodotti/servizi, riconoscimento vocale, di immagini e facciali, sulle funzioni per migliorare l'inclusività e l'accessibilità dei contenuti e dei servizi digitali, sui vantaggi e i rischi della gestione e delle transazioni finanziarie attraverso gli strumenti digitali.



SCENARI A BIVI NARRATIVI

Gli **scenari interattivi a bivi narrativi**, sono stati realizzati per favorire:

- l'**up-skilling** degli operatori del settore dell'hospitality e della congressistica
- l'**acquisizione di competenze** da parte di giovani inoccupati e/o disoccupati attraverso la simulazione di situazioni direttamente legate agli ambiti operativi di riferimento

Il fruitore ha la possibilità di **acquisire e consolidare le conoscenze relative ai processi e alle attività correlate alle competenze chiave della figura professionale del «Tecnico esperto in organizzazione di eventi»** (di cui al Repertorio dei titoli e delle qualificazioni della Regione Campania), ovvero:

- **Progettazione e pianificazione di un evento**
- **Predisposizione e cura dell'attività di comunicazione di un evento**
- **Organizzazione e gestione di un evento**

GLI SCENARI DEL PROGETTO ANEMA

Pianificare e gestire eventi

Focus

Tecnico esperto in organizzazione di eventi

Approccio metodologico

- ❖ Storytelling
- ❖ Instructional design
- ❖ Gamification



GLI SCENARI DEL PROGETTO ANEMA

Pianificare e gestire eventi

Mediante la **simulazione di situazioni** legate agli ambiti operativi di riferimento, l'utente potrà:

- ❖ **calarsi e immedesimarsi** nel ruolo agito e da agire
- ❖ **scegliere tra diverse opzioni**, che influenzano l'andamento della storia
- ❖ **ricevere feedback formativi** in funzione delle opzioni esercitate
- ❖ **mettere alla prova le proprie conoscenze** mediante test e interazioni
- ❖ **accedere a contenuti di approfondimento** in modalità interattiva
- ❖ **auto-valutare il proprio livello di possesso/esercizio** delle skill, individuando gli errori da evitare, i comportamenti virtuosi da emulare e le proprie aree di miglioramento

PUNTATE TELEVISIVE

FILM

CORTO



CC

342

POSTHIT TESSERE DI MEMORIA

PUNTATE TELEVISIVE

00:00:03:05

The image is a complex aerial view of a city, likely Rome, with a grid overlay. The grid consists of white lines forming a coordinate system. Various camera markers are scattered across the grid, including plus signs (+), minus signs (-), and squares (□). The city features a mix of architectural styles, with prominent red-tiled roofs and classical buildings. A large, dark, semi-transparent banner is positioned across the middle of the image, containing the title 'POSTHIT TESSERE DI MEMORIA' and the subtitle 'PUNTATE TELEVISIVE'. In the top left corner, the letters 'CC' are visible, and the number '342' is located near the top center. At the bottom center, a red play button icon is followed by the timecode '00:00:03:05'. The overall aesthetic is that of a high-tech, cinematic production.

POSTHIT – TESSERE DI MEMORIA

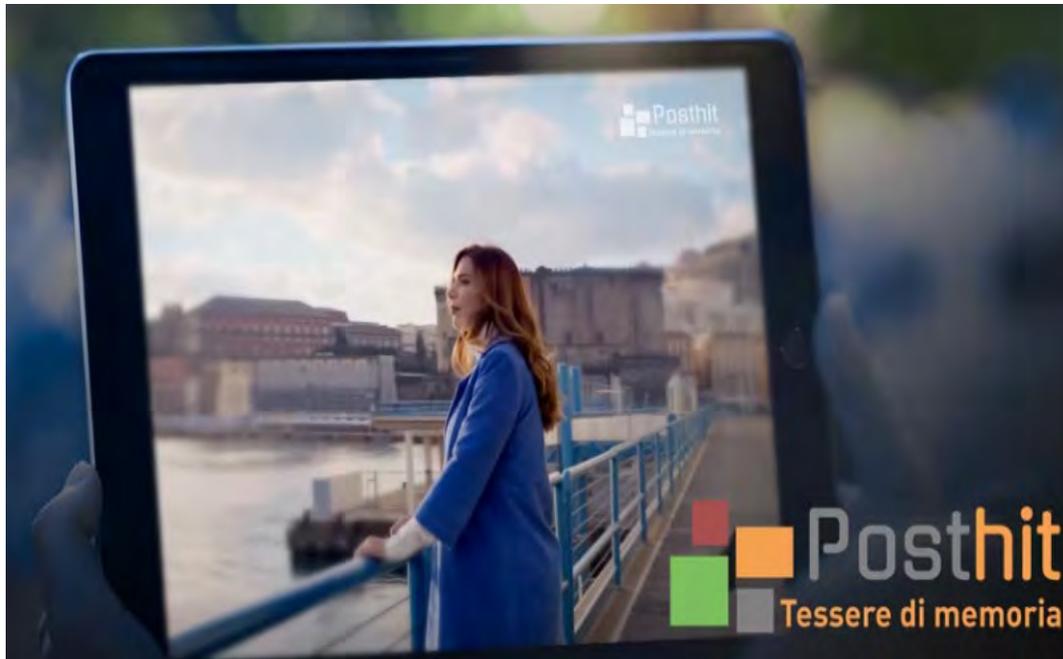
Le due puntate del programma televisivo “**POSTHIT: Tessere di Memoria**”, arricchite di contenuti “**augmentati**”, sono state dedicate rispettivamente:

- 1. 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
- 2. 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.

LE PUNTATE TELEVISIVE

Format «**POSTHIT: Tessere di memoria**»

Napoli destinazione a cielo aperto



Partendo dalla **Stazione Marittima**, per poi proseguire con **Castel Nuovo** fino ad arrivare ad una delle più belle residenze vesuviane del c.d. Miglio d'oro, **Villa Campolieto ad Ercolano**, scopriamo un'anima poco nota di Napoli: quella di meta sempre più importante del turismo MICE.

Un racconto inedito della città che si distingue per la sua **capacità di aprirsi al congressista/turista** con un'offerta ampia e diversificata, dove il patrimonio culturale è esso stesso sede di eventi e congressi e dove tutto, dalla musica, alla pizza, all'artigianato, diventa un'**esperienza immersiva ed emozionale per il visitatore**.

LE PUNTATE TELEVISIVE

Format «**POSTHIT: Tessere di memoria**»

Nel cuore di Napoli



Partendo da **Castel dell'Ovo**, cui sono legate le origini di Napoli, la puntata ci accompagna alla scoperta di alcuni dei luoghi e dei simboli più noti e importanti della città, quali **Piazza del Plebiscito**, **Palazzo Reale**, **Teatro di San Carlo**, **Galleria Umberto I**, in un racconto che ne esalta le eccellenze raccogliendo le testimonianze dirette di chi oggi fa ancora sì che esse siano tali in tutto il mondo.

In particolare, la conduttrice guiderà alla scoperta delle sale del **Museo Archeologico Nazionale di Napoli** e del legame indissolubile tra Napoli e il suo Santo Patrono, San Gennaro, uno dei simboli indiscussi della città, attraverso la visita del museo e delle **Catacombe di San Gennaro**.

IL FILM



IL FILM

«SINAPSI»



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.

IL FILM

«SINAPSI»



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 **HUIN YING LI**, rampante donna d'affari della società di Cyber Security e IA, "**ALGOSTAR**", stanno tessendo con l'intento di manipolare gli algoritmi di Intelligenza Artificiale di **SINAPSI**.



CC

CORTO ANEMOTION

CORTOMETRAGGIO DI ANIMAZIONE

342

00:00:03:05



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.

Anemotion è un mondo sospeso tra futuro e passato, tecnologia e armonia, legami affettivi e link digitali; un affascinante viaggio tra le piazze e i vicoli di Napoli, che si trasforma in un suggestivo percorso nella memoria di due fratelli. Grazie all'innovativa tecnologia della **mixed reality** e della **realtà aumentata**, il presente e il passato si fondono, dando vita a una narrazione coinvolgente che abbraccia non solo la città partenopea, ma anche le storie personali dei protagonisti.



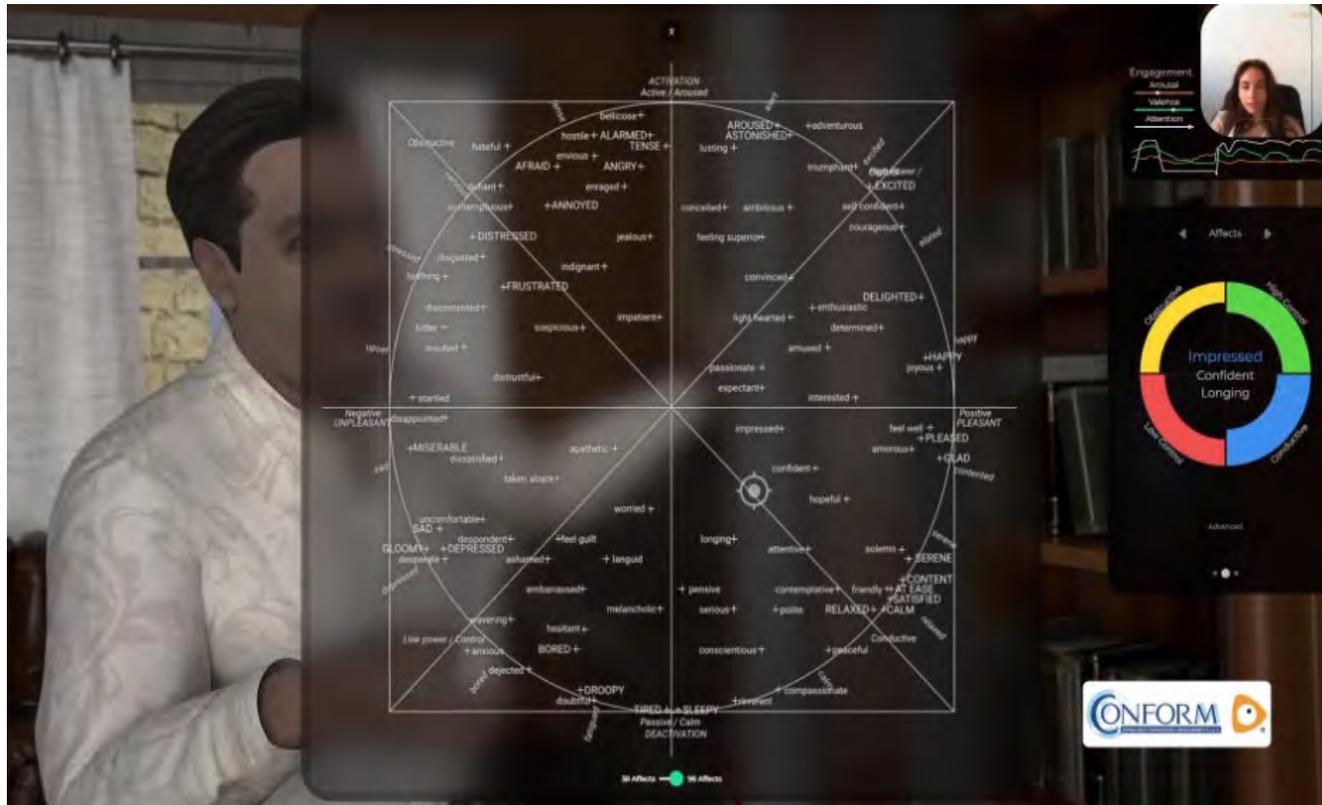
IL CORTO DI ANIMAZIONE



ANEMOTION



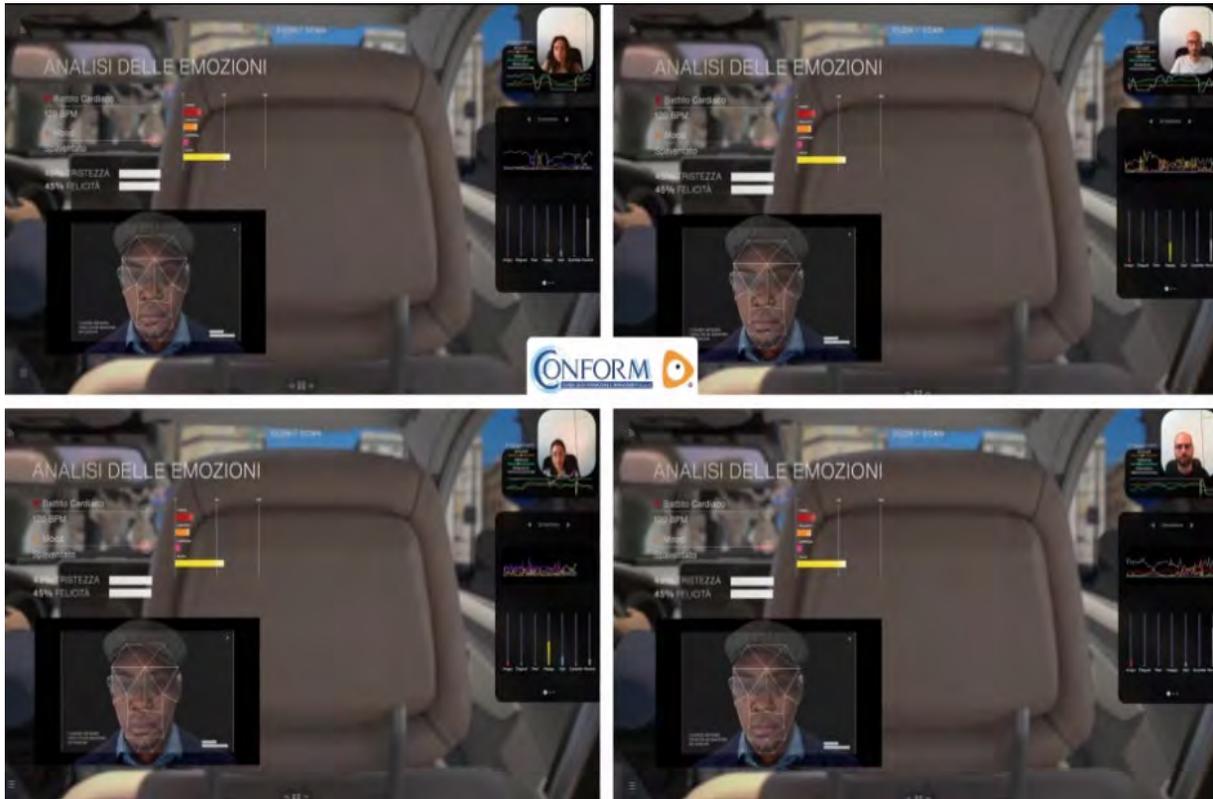
IL CORTO DI ANIMAZIONE



Al corto “**ANEMOTION**”, è stato applicato il sistema “**MorphCast Emotion AI**”, tecnologia all’avanguardia, che utilizza il riconoscimento delle emozioni facciali, con particolare attenzione alla privacy degli utenti.

MorphCast Emotion AI funziona sul **dispositivo dell’utente** e i fotogrammi dell’immagine facciale rilevati verranno elaborati esclusivamente sul lato client e cancellati immediatamente dopo. In pratica **i dati facciali dell’utente rimangono sul dispositivo utilizzato e non potranno essere inviati, salvati o scambiati con nessuno e in nessuna forma.**

IL CORTO DI ANIMAZIONE



Grazie all'utilizzo dell'**Emotion AI** e al riconoscimento delle emozioni facciali, durante la visione del corto di animazione "**ANEMOTION**" viene letta e interpretata la **sfera emotiva** dello spettatore, al fine di "**raccomandare**", al termine del corto, in maniera **personalizzata** e **ottimizzata**, uno o più **contenuti multimediali** (ad es.: tour virtuali 360°, corti, docufilm, puntate televisive, episodi di serie, lungometraggi, ecc.), correlati in base alla sua sfera emotiva rilevata, rappresentando questa una dimensione chiave per avvicinare le persone alla **creatività** e alla **cultura**, in quanto ne stimola l'**immaginario** e ne motiva l'**interesse**, la **passione** e la **curiosità**.

PIATTAFORME

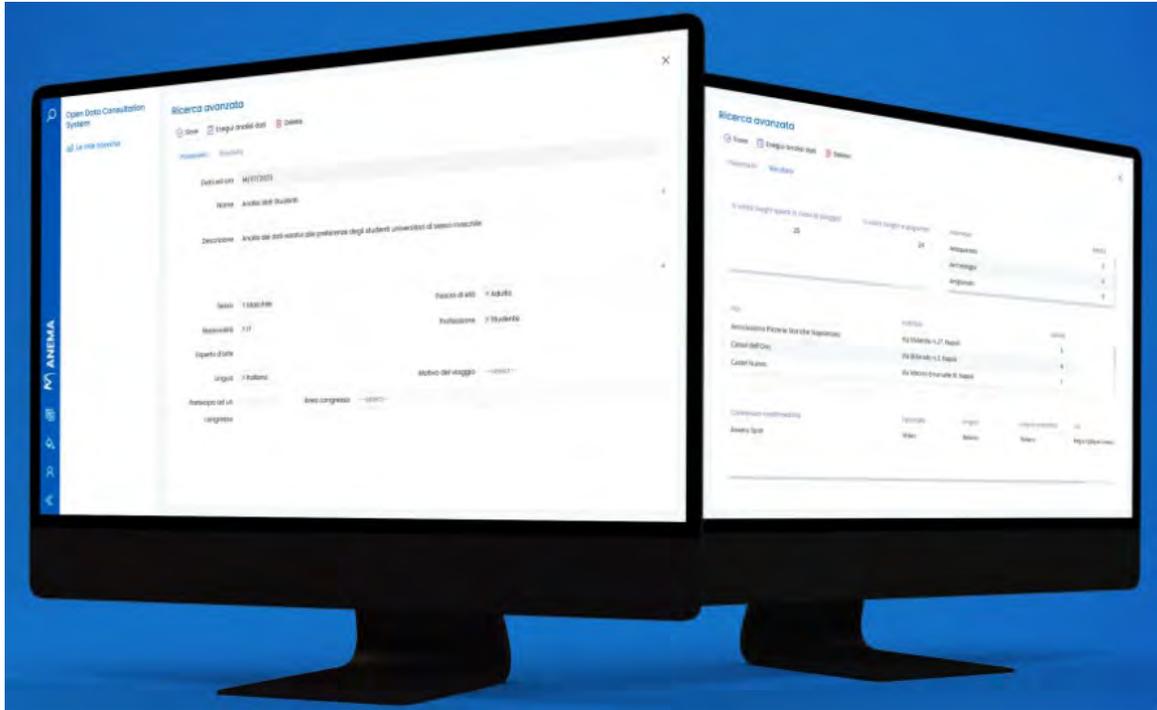
OPEN-DATA CONSULTATION SYSTEM

L'**Open-Data Consultation System**, sviluppato nell'ambito del progetto **ANEMA**, è un Connettore che memorizza una serie di informazioni sugli utenti che utilizzano l'App o la Streaming Platform e le loro preferenze.

Attraverso l'utilizzo del connettore "**Open-Data Consultation System**" è possibile restituire una risposta efficace al fabbisogno delle strutture ricettive in merito alla **profilazione** e all'**acquisizione di informazioni** su **preferenze** e **abitudini dei turisti congressisti** mediante l'interrogazione, da parte delle strutture partner del **Convention Bureau Napoli**, dei dati relativi alle preferenze e alle abitudini degli utenti, senza accedere ai loro dati personali.



OPEN-DATA CONSULTATION SYSTEM



L'Open-Data Consultation System permette di effettuare delle ricerche basate su parametri come:

- fascia d'età
- professione
- area congressuale
- motivo del viaggio
- nazionalità ed altre

per scoprire le preferenze e abitudini dell'utenza e quali percentuale di utenti sono interessati a visitare luoghi a pagamento o luoghi all'aperto in caso di pioggia, interessi, punti di interesse e quali dei contenuti multimediali consultati sono stati più apprezzati, e tanto altro ancora, consentendo così agli operatori di poter offrire servizi mirati per target di utenza.

STREAMING PLATFORM



Anema Streaming Platform, fruibile da web e da mobile, consente agli utenti di fruire di contenuti multimediali quali:

- video
- tour 360°
- audio
- documenti
- immagini

in modo unico e personalizzato in base ai loro interessi

STREAMING PLATFORM

The screenshot shows the registration page of the ANEMA Streaming Platform. It features a login section at the top left with a blue '1' annotation. The main registration area includes a grid of dropdown menus for user profile information, with a blue '2' annotation. Below this is a section titled 'Quali sono i tuoi interessi?' with a blue '3' annotation, containing a grid of interest categories. A blue 'Registrati' button is located at the bottom center. The ANEMA logo and 'Streaming Platform' text are visible in the top right.

1

2

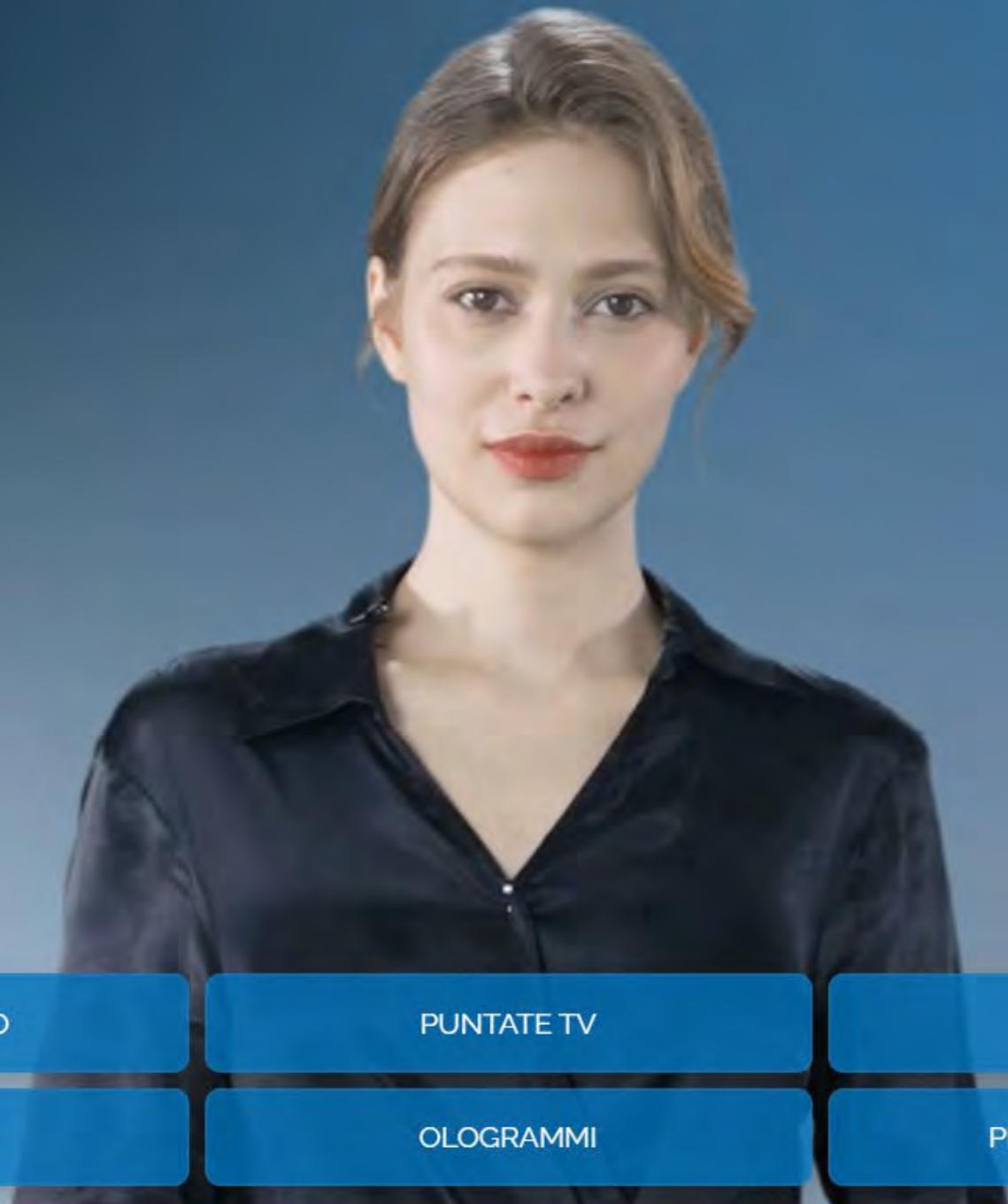
3

Registrati

Tale piattaforma consente agli utenti registrati di:

- **visualizzare contenuti multimediali** consigliati dall'**algoritmo di recommendation** sviluppato per il progetto, divisi per tipologia di contenuto multimediale e in linea con i loro interessi;
- **beneficiare della Sentiment Analysis** durante la fruizione di specifici contenuti mediante l'integrazione di un **sistema IA di riconoscimento delle emozioni** in grado di tenerne traccia e di suggerire contenuti affini in grado potenzialmente di **generare la medesima emozione**;
- **valutare i contenuti multimediali visionati** per migliorare l'efficacia della **recommendation** e acquisire corone necessarie per la visione di contenuti esclusivi.

DIGITAL ENTERTAINMENT BOOK



APPRENDIMENTO

PUNTATE TV

TOUR A 360

FILM E CORTO

OLOGRAMMI

PIATTAFORME E APP



APPRENDIMENTO

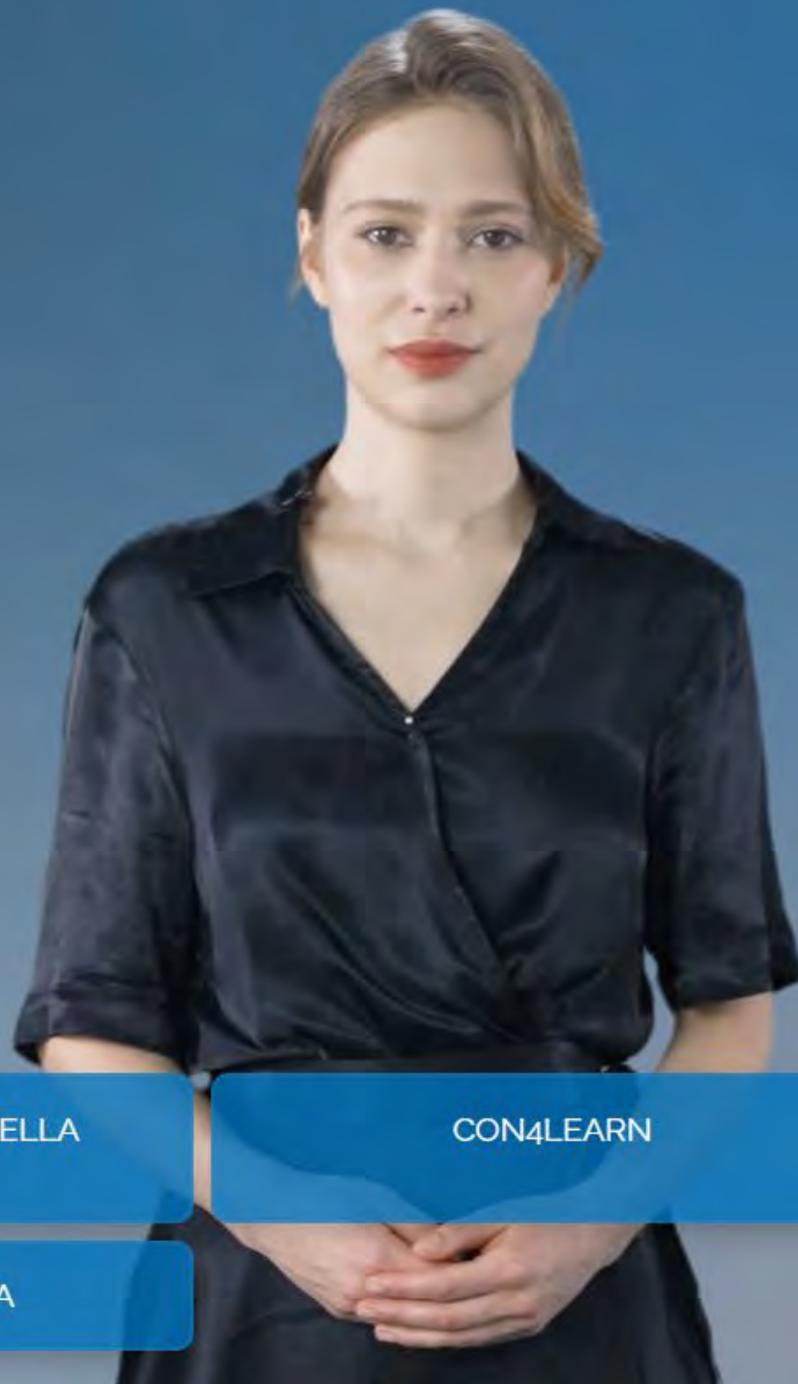
LE INNOVAZIONI DI CONFORM

LE NUOVE FRONTIERE DELLA
FORMAZIONE

CON4LEARN

CONF4GAME

TORNA ALLA SCELTA



DIGITAL ENTERTAINMENT BOOK

«SEZIONE APPRENDIMENTO»

Nell'era digitale, la capacità di innovare, rinnovare e rinnovarsi, rappresenta un fattore chiave per il miglioramento continuo della formazione, e delle performance delle persone.

Nel progetto Anema, questa sfida è stata colta con la ricerca e condivisione di **soluzioni digitali inedite** e di **smart e-learning**, fortemente ancorate ai **modelli metodologici** di CONFORM, "**CON4Learn**", e "**CON4Game**", capaci di **interessare**, **appassionare** e **coinvolgere** le persone in situazioni formative dinamiche, interattive e ludiche.

Questa sezione del Digital Entertainment Book permette di approfondire i due modelli, consultare le soluzioni sviluppate dalla CONFORM per innovare in chiave digitale l'apprendimento, offrendo una visione d'insieme delle nuove tendenze tecnologiche e metodologiche attuali e prospettiche.





POSTHIT TESSERE DI MEMORIA

FORMAT POST-HIT

INTERVISTA

NAPOLI DESTINAZIONE A CIELO
APERTO

NEL CUORE DI NAPOLI

NUOVE TECNOLOGIE PER
PROMUOVERE IL TERRITORIO

IL TURISMO NELL'ERA DIGITALE

TORNA ALLA SCELTA

ESCI

DIGITAL ENTERTAINMENT BOOK

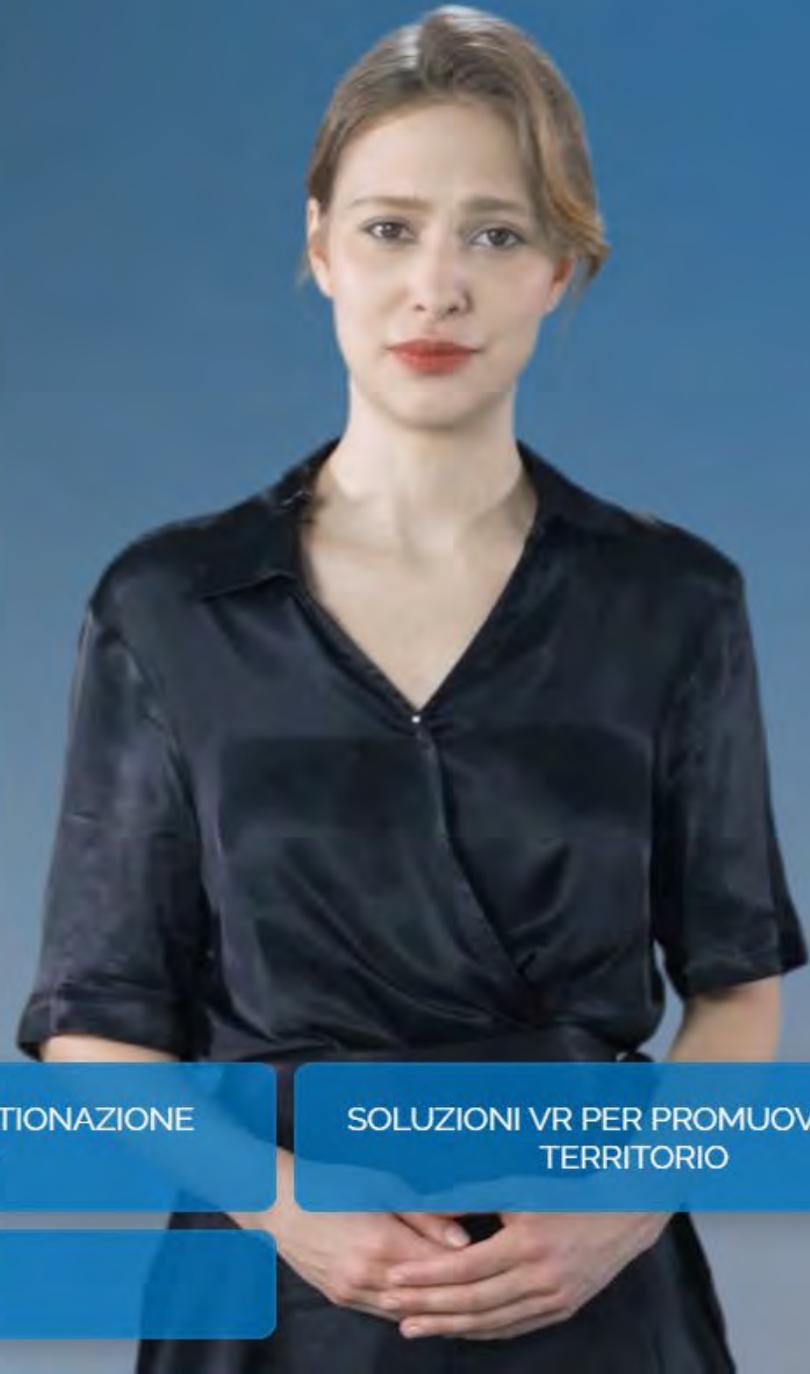
«POSTHIT: TESSERE DI MEMORIA»

Le due puntate del progetto sono state realizzate applicando il Format “**POSTHIT: Tessere di Memoria**”, di proprietà di CONFORM, depositato presso la SIAE, e con marchio registrato presso il Ministero delle Imprese e del Medy in Italy, un modello che adotta nuovi strumenti e modalità di comunicazione, che associano il linguaggio documentaristico al racconto filmico, creando un mix capace di generare una **narrability coinvolgente di opere**, espressione di una naturale comunione tra **paesaggio e cultura, storia e arte, architettura e urbanistica**.

Grazie all'applicazione di tecniche di **Land Marketing** e di **Social Storytelling**, unitamente ai linguaggi innovativi del virtuale e della multimedialità, è stato possibile raccontare la destinazione Napoli, e le sue molteplici sfumature e prospettive, con uno stile comunicativo smart e con le voci dei suoi protagonisti.

Questa sezione del Digital Entertainment Book permette sia di mettere a fuoco gli elementi fondamentali e caratterizzanti del Format, sia di esplorare le nuove prospettive offerte dalle tecnologie digitali per favorire la valorizzazione del patrimonio, attraverso i video, dedicati alla promozione del territorio e al turismo.





NAPOLI TOURSIM EXPERIENCE

I NUMERI DELLA DESTINAZIONE
NAPOLI

SOLUZIONI VR PER PROMUOVERE IL
TERRITORIO

TORNA ALLA SCELTA

ESCI

DIGITAL ENTERTAINMENT BOOK

«NAPOLI TOURISM EXPERIENCE»

Napoli si è affermata come una delle destinazioni più ambite nel panorama del turismo congressuale, e degli eventi a livello internazionale. Le sue piazze affollate, i vicoli pittoreschi, e i tesori nascosti sono il palcoscenico perfetto, per ospitare conferenze, congressi ed eventi di portata globale. Con la sua posizione strategica nel Mediterraneo, si è guadagnata un posto di rilievo tra le mete preferite per gli incontri professionali e gli eventi di prestigio.

Il progetto Anema ha dato risalto a questa crescente attrattività della città, mettendo a disposizione del visitatore digitale una visione personalizzata di Napoli, attraverso percorsi e tappe in cui è possibile esplorare in totale autonomia le diverse location, scoprirne gli interni e le opere in esse custodite, fruire di diversi contenuti multimediali aggiuntivi, per coinvolgere ed emozionare il visitatore in un viaggio virtuale unico, fatto di percorsi da vivere e rivivere. 38 tour di palazzi, musei, regge, botteghe, pizzerie e 90 tour di piazze e strade, disegnano e tracciano l'itinerario di "**Napoli Tourism Experience**".





OLOGRAMMI

IL METAVERSO

HOLO-CONGRESS

TECHE

ANEMA-MUSEUM

TORNA ALLA SCELTA

DIGITAL ENTERTAINMENT BOOK

«ESPERIENZE OLOGRAFICHE»

L'essenza del progetto Anema risiede nella sfida creativa di riempire gli spazi di contenuti, coniugando passione e tecnologia, cultura e digitale attraverso l'immersività e la virtualità.

Sono state sperimentate le seguenti soluzioni olografiche per dare un'anima digitale ai contenuti culturali e riempire di cultura la tecnologia.

- un **Holo Congress**, quale **spazio olografico in realtà mista**, per rivoluzionare il **processo di design** e di **allestimento degli spazi congressuali** e degli **eventi culturali, sportivi, aziendali**, simulando la disposizione nello spazio digitale di oggetti e arredi;
- due **Teche olografiche**, per far vivere in maniera **interattiva e coinvolgente** la visita di due importanti location culturali, quali Villa Campolieto e i Musei Federiciani con una **caccia al tesoro culturale in AR**;
- il **Museo di Anema** quale **metaverso espositivo**, spazio condiviso in cui gli utenti possono **incontrarsi virtualmente**, creando un'esperienza di **collaborazione immersiva**, che supera i **confini spazio-temporali**.



FILM E CORTO

EMOTIONAL ANALYSIS

FILM

CORTO

TORNA ALLA SCELTA

ESCI

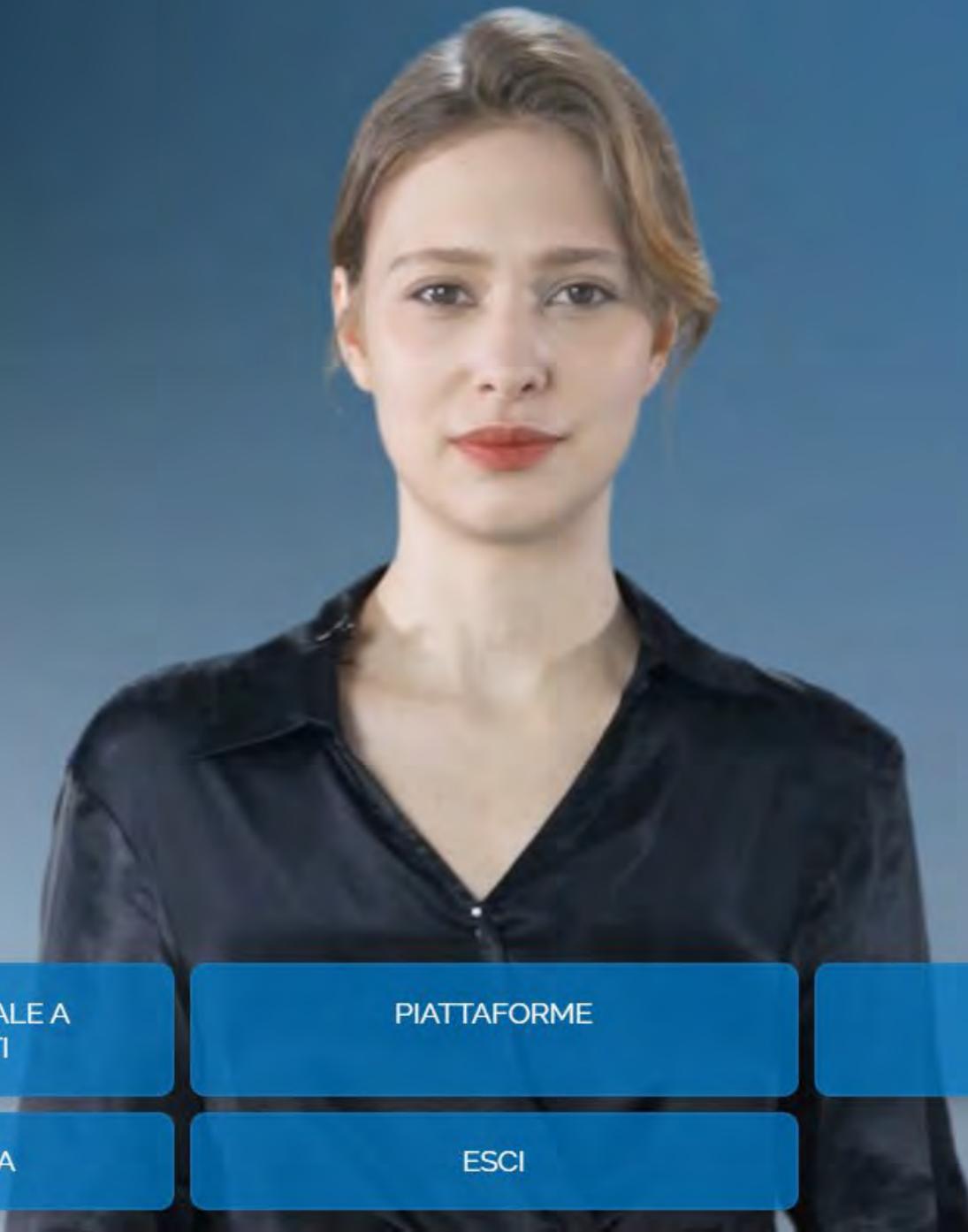
DIGITAL ENTERTAINMENT BOOK

«FILM E CORTO DI ANIMAZIONE»

La **sfera emotiva**, rappresenta una dimensione chiave nell'avvicinare le persone alla creatività e alla cultura, in quanto ne stimola l'immaginario e ne motiva l'interesse, la passione e la curiosità.

Nel progetto Anema, sono state applicate soluzioni di **intelligenza artificiale alle produzioni audiovisive e filmiche**, sfruttando la tecnologia di **riconoscimento delle emozioni facciali**, per cogliere e raccogliere le emozioni degli spettatori, ed entrare in una **relazione empatica per raccomandare** la fruizione di ulteriori contenuti multimediali, **customizzati sulle loro risposte emotive**.

Questa sezione del Digital Entertainment Book permette anche di approfondire l'**emotional analysis** e di testare l'applicazione sul **proprio vissuto emotivo**, guarda il film e il corto di animazione, accedendo alla piattaforma di streaming



INTELLIGENZA ARTIFICIALE A
SUPPORTO DEI DATI

PIATTAFORME

APP

TORNA ALLA SCELTA

ESCI

DIGITAL ENTERTAINMENT BOOK

«PIATTAFORME E APP»

La crescente pluralità ed eterogeneità dei comportamenti, dei gusti e delle esigenze delle persone nella fruizione di risorse, attività e contenuti culturali, comporta l'esigenza di un salto di qualità nella capacità dei sistemi di offerta di intercettare, interpretare e cogliere questa molteplicità di aspettative per formulare risposte adeguate e customizzate.

L'**Intelligenza Artificiale** è in tal senso la tecnologia di punta del progetto Anema, in grado di affrontare con successo questa sfida e avvicinare sempre più **la domanda e l'offerta di esperienze culturali**.

Questa sezione del Digital Entertainment Book permette sia di approfondire il valore aggiunto dell'applicazione dell'Intelligenza Artificiale a supporto della raccolta, analisi, interpretazione e applicazione dei dati, sia di conoscere le due applicazioni realizzate con lo sviluppo dell'App Challenge in AI e AR «**AppAnema**» e della piattaforma di streaming.



COMUNICAZIONE

COMUNICAZIONE

L'ATTIVITA' DI COMUNICAZIONE è stata finalizzata a diffondere i risultati del progetto ad un ampio pubblico di attori istituzionali, economici, formativi, accademici, sociali e imprenditoriali, con l'utilizzo sia dei canali tradizionali che di quelli più innovativi. In particolare, sono stati realizzati:

- **materiali informativi e di comunicazione**, predisposti con particolare attenzione ai social network
- **spot promo-comunicazionali**, per disseminare i risultati e far conoscere i prodotti realizzati, ecc.
- **eventi showcase**, realizzati in coordinamento sia con CBN, sia con altri attori istituzionali e privati del network di riferimento dei partner, che vedranno il diretto coinvolgimento di operatori e fruitori del turismo congressuale e culturale, con l'obiettivo di diffondere i risultati del progetto
- un **evento finale** con il coinvolgimento di soggetti istituzionali a livello regionale e locale, attori economici, formativi, accademici, sociali e imprenditoriali anche nella prospettiva di diffondere le buone prassi sperimentate

LE PUBBLICAZIONI

◆ **Luglio 2022**

Redazionale "Innovazioni all'avanguardia"

Allegato al quotidiano **"il Giornale"** – Speciale Forum Ambrosetti
Napoli è ANEMA [...]: la nuova frontiera del turismo
Nuove Tecnologie al servizio dei Territori – pag. 15

[LEGGI L'ARTICOLO](#)

◆ **15 Ottobre 2022**

Inserto "Rapporto Capri/Eccellenze Campane 2022"

La Repubblica/Napoli
Redazionale dedicato alla CONFORM S.c.a.r.l.
Focus sul progetto "ANEMA"

[LEGGI L'ARTICOLO](#)

GLI EVENTI



HOSPITALITY SUD

Giunto alla sua **quarta edizione**, dal 2018 il Salone per hotellerie ed extralberghiero è dedicato alle forniture, ai servizi e alla formazione per il mondo dell'ospitalità, grazie alla realizzazione di un salone espositivo, conferenze, incontri con gli espositori e seminari di aggiornamento professionale.



Società per
l'Innovazione
la Cooperazione e
l'Internazionalizzazione



GLI EVENTI



BTO 2022 "Metatourism"

BTO, acronimo di **Buy Tourism Online**, nasce nel 2008 per offrire agli operatori turistici, una chiave per comprendere come la rete e il digitale abbiano modificato radicalmente le modalità con cui le persone si avvicinano al tema del viaggio. Oggi rappresenta l'appuntamento di riferimento in Italia su **Turismo Digitale, Innovazione e Formazione**



Società per
l'Innovazione
la Cooperazione e
l'Internazionalizzazione



GLI EVENTI



ITALY AT HAND

L'EVENTO è stato un enorme successo, con ben **1.333 appuntamenti di business** svoltisi tra i buyer internazionali e i top supplier nazionali **MICE** presenti. L'appuntamento è stato arricchito da un'ampia offerta di attività post-tour, con mete "best-seller" come Sorrento e destinazioni "emergenti" quali Salerno, Paestum e Campi Flegrei.



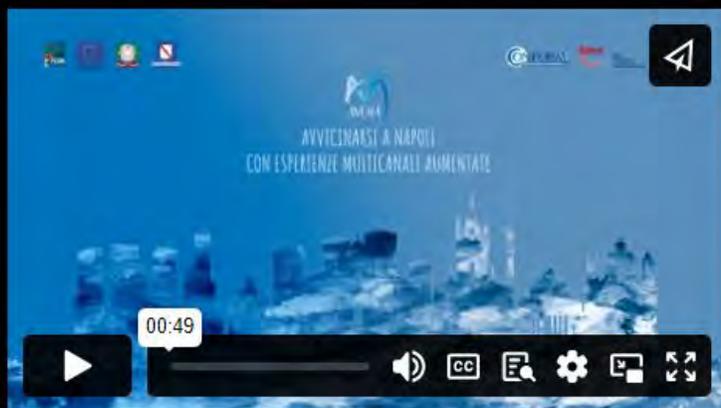
Società per
l'Innovazione e
la Cooperazione e
l'Internazionalizzazione



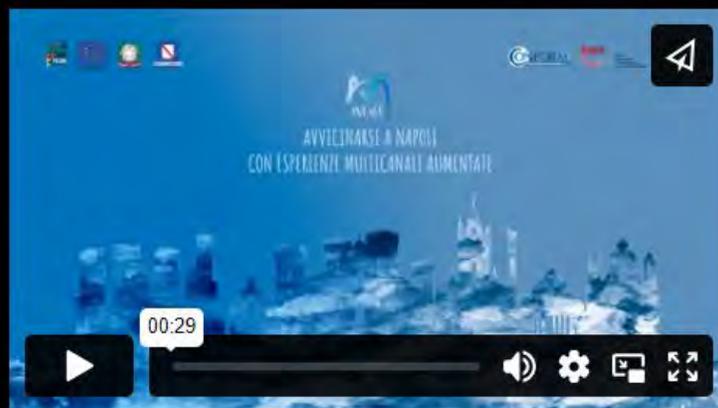
GLI SPOT

SPOT

SPOT ANEMA



SPOT MUSEO MAVV



SPOT TOUR 360



LE DOCU-PILLS

ASSOCIAZIONE PIZZA VERACE



MUSEO MAVV



LE DOCU-PILLS

CATACOMBE DI SAN GENNARIO E SAN GAUDIOSO



CAPELLA DEL TESORO DI SAN GENNARO



LE DOCU-PILLS

LA REGGIA DI PORTICI



MUSEO CIVICO GAETANO FILANGIERI



LE DOCU-PILLS

VILLA CAMPOLIETO



HOTEL MAGRI'S



LE DOCU-PILLS

HOTEL NUVO'



HOTEL MEDITERRANEO



LE DOCU-PILLS

CASTEL NUOVO



CHIESA DI SANTA LUCIELLA AI LIBRAI



LE DOCU-PILLS

MUSEO DEL SOTTOSUOLO



IL MUSEO DI ANTROPOLOGIA



LE DOCU-PILLS

IL MUSEO DI PALEONTOLOGIA



IL MUSEO DI ZOOLOGIA



LE DOCU-PILLS

IL MUSEO DI FISICA



IL MUSEO DI MINERALOGIA



LE DOCU-PILLS

AVPN



B2B STAZIONE MARITTIMA



LE DOCU-PILLS

GALA DONNAREGINA



ISTITUTO CASELLI



LE DOCU-PILLS

NETWORKING PALAZZO CARACCIOLO



SAN GREGORIO ARMENO



LE DOCU-PILLS

TEATRO TRIANON





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.

