

Titolo del Progetto : MTCH – Semantic web-oriented Mobile Platform for Tourism and Cultural Heritage

Soggetto/i Attuatore/i (Soggetto/i Partner coinvolti nel progetto)

- Ediroma srl –
- Kelyon srl
- Innova Scarl

Il progetto in esame intende, pertanto, migliorare la fruizione dei Beni Culturali in Campania intercettando i bisogni del mercato turistico-culturale sopra evidenziati, mediante le tecnologie digitali di ultima generazione. Il progetto si propone di realizzare una piattaforma informatica weborientata, in ambiente “cloud”, che consentirà di generare e gestire dinamicamente una molteplicità di oggetti multimediali di nuova generazione, costruiti su richiesta dell’utente e ricavati da estrazioni/link/rielaborazioni di contenuti informativi già presenti, sia in maniera strutturata che non strutturata, sul web sia nell’ambito dei Beni Culturali che delle offerte turistiche connesse, nonché delle news collegate. I contenuti saranno resi disponibili dinamicamente su una unica APP, denominata **Be.Be.** (acronimo, con *appeal*, di Best and Beautiful) residenti su smartphone e Tablet.

L’APP Be.Be. residente su smartphone/tablet, collegata alla piattaforma realizzata, costituisce una innovazione assoluta nel mercato della fruizione dei BB.CC. e del turismo in generale. Le APP saranno anche disponibili con interfaccia multilingue e CRM dedicato, con software per la realtà aumentata ed applicazioni basate sulla geolocalizzazione, nonché link ai social network più diffusi (facebook, twitter, altri), e attivi, eventualmente, in forma collaborativa con APP già presenti su mercato quali “il ticket elettronico” per bus, parcheggio, ecc. , (es.: BSMOVE, MY CICERO, ecc.) e quali la prenotazione taxi (es.: UBER). I prodotti oggetto della sperimentazione risulteranno altresì utili per la generazione di prodotti editoriali di altro tipo (cataloghi on line, siti, blog, ecc.). La raccolta di statistiche, in backoffice, favorirà attività di *business intelligence* nel settore turistico relativo ai beni culturali, da parte degli attori di pianificazione e gestione. Tale APP così strutturata risponderà meglio dell’offerta presente sul mercato, rispondendo anche ai bisogni dei clienti a livello internazionale, offrendo così una soluzione di grosso impatto innovativo a livello sociale. Il TRL atteso della soluzione innovativa che si intende sviluppare è pari a 7 (sette).

Dal punto di vista scientifico, l’obiettivo principale di questo progetto è la verifica, con un prototipo di pre-esercizio, delle modalità di integrazione di sorgenti eterogenee di conoscenze riguardanti, nello specifico, i beni culturali e le informazioni di contesto turistico-culturale. Integrazione che dovrà caratterizzare l’offerta turistico-culturale di un territorio facendone emergere sia l’eredità storica sia l’odierna vivacità culturale. A questo scopo si intende sviluppare un sistema *aggregatore/mediatore* di conoscenze che possa attingere dal Sistema Documentale Distribuito e Cooperante dei beni culturali (www.cir.campania.beniculturali.it) informazione strutturata ed ontologicamente interpretabile e dalle diverse sorgenti di informazioni di “notizie” culturali e/o turistiche la cui presentazione dovrà essere organizzata mediante un sistema capace di interoperare con sistemi mobili (mobile computing).

Il *Sistema di Aggregazione di Conoscenze* eterogenee dovrà consentire sia di implementare opportune strategie di web-mining, così da scoprire l’esistenza in rete di notizie turistico culturali “*pertinenti*” le strategie di promozione e comunicazione dei beni culturali e dell’identità di un dato territorio, sia la raccolta di parametri idonei ad una valutazione, mediante strumenti di business intelligence, della efficacia delle strategie comunicative e di marketing adottate. Un obiettivo tecnologico interessante per la piattaforma risulta così trovare informazioni rilevanti rispetto ad un determinato argomento/problema/necessità, creare conoscenza dalle informazioni disponibili, imparare dal comportamento di clienti/utenti, imparare dai comportamenti di navigazione, gestire la personalizzazione del delivery della conoscenza. Le problematiche tecnologico/industriali relative all’uso di app da cellulare sono legate alla loro ergonomia e alla facilità d’uso, anche utilizzando eventualmente tecniche di realtà aumentata. Ovvero ad un utilizzo orientato alla user experience dell’utente rispetto all’avanzamento continuo della tecnologia che pone nelle loro mani delle macchine sempre più potenti. **Ediroma srl**, soggetto attuatore, azienda editrice e dell’informazione, ha competenze di trattamento di contenuti informativi, e intende ampliare la propria offerta creando una

nuova divisione di business, dedicata ai nuovi servizi di comunicazione digitale, esperta nel razionalizzare, selezionare e personalizzare il mare di informazioni pertinenti un determinato cliente, con servizi redazionali mirati. La nuova unità locale di Napoli si occuperà di questa nuova "divisione", sulla diffusione innovativa del patrimonio culturale locale attraverso il Marketing e la commercializzazione dei risultati di questo progetto, utilizzando tra l'altro due nuove figure professionali giornalistiche: l'History-teller e il Community Manager.

Kelyon srl ha maturato significative esperienze nella ideazione, progettazione e implementazione di applicazioni web e mobile app, in modo particolare ha acquisito notevoli conoscenze sulla user experience. Tali competenze saranno utilizzate all'interno del progetto per ottimizzare la fruizione del sistema attraverso l'app Be.Be. che risulta il punto unico di ingresso per la creazione di percorsi culturali e turistici, e nell'integrazione con un CRM multilingua di competenza EDIROMA tramite un proprio partner. Altra area di interesse di Kelyon è quella del social media marketing che ha permesso lo studio e l'analisi della interazione tra utenti di canali diversi rispetto a tematiche proposte. In futuro Kelyon sarà partner di Ediroma nelle fasi di esercizio dei nuovi servizi digitali.

Innova scarl, Centro di Competenza Regionale sui BBCC, trasferirà ai partner industriali le conoscenze e le esperienze maturate nell'ambito dei sistemi documentali distribuiti e cooperanti utilizzando le metodologie del web semantico. L'area di maggiore cooperazione individuata riguarda sia l'accesso e raccolta di informazioni/conoscenze da sistemi distribuiti (ad esempio rifacendosi alla metodologie dei servizi web) sia alla interpretazione ed aggregazione di conoscenze guidate dalle metodologie del web semantico.

L'analisi del mercato turistico-culturale in Campania, dei costi di esercizio e della organizzazione produttiva nonché lo studio di modelli di business efficaci, inducono alla conclusione che esiste sia una possibile fattibilità tecnico-industriale che una sostenibilità economico-finanziaria da parte dell'azienda Ediroma srl, che dovrà utilizzare i risultati del progetto per procedere alla industrializzazione e alla messa in esercizio dei nuovi prodotti/servizi.