



# OpenDot | Futuro rinascimentale

---

Mantova e Sabbioneta sito Unesco — Hackathon CULTURAinDIGITALE

Concept proposal

19.04.2024

## Crediamo nell'innovazione condivisa

Lavoriamo per creare **un impatto positivo** attraverso il co-design e la tecnologia, sviluppando soluzioni che rispondano a bisogni specifici **coinvolgendo e responsabilizzando** tutti gli attori coinvolti nel processo.

Le soluzioni sono più rilevanti e d'impatto se sono progettate con le persone.

[www.opendotlab.it](http://www.opendotlab.it)



# Need

- 1. Non è facile far capire che sono un unico sito**
- 2. Patrimonio è di tutti, deve essere accessibile**
3. Educazione (per i giovani) non è solo in ottica di conservazione del patrimonio
4. Turismo sostenibile
5. Facilitare collaborazione tra le due città

# Direzioni progettuali

- ❖ Lavorare sul **tema urbanistico**
- ❖ Storytelling sulla **città ideale**
- ❖ Offrire un'**esperienza accessibile** che generi **asset promozionali** e comunicativi per le città
- ❖ Includere il **coinvolgimento attivo dei cittadini** che sia **implementabile** nel tempo (progetto in fasi)



Due città, un unico sito.

“Più che le singole opere è l'insieme organico degli elementi costitutivi a fruire le chiavi di letture di eccezionalità.

**Ogni singolo elemento trova significato nel rapporto con gli altri.”**

— Unesco

## Audience

1. Cittadini di Mantova e Sabbioneta
2. Turismo di prossimità

Famiglie

Scolaresche

Appassionati

Pubblico generale

Comunicare il patrimonio creando **una relazione diretta tra le due città** attraverso un intervento di turismo **esperienziale didattico-ludico accessibile\***, sia nello **spazio pubblico urbano sia nel digitale**, che diventi volano per attività di gruppo, famiglie, scuole e che generi materiale utile alla comunicazione e promozione del sito Unesco (UGC – User Generated Content).

# Insight

## Dalla città ideale...

geometrie  
simmetria  
proporzioni  
prospettiva  
razionalità  
funzionalità  
arte, filosofia, scienza

## ...alla città rinascimentale

ispirazione classica  
umanesimo  
estetica e funzione  
armonia  
potere  
spazi collettivi



## Rappresentazione fondativa

### Sabbioneta →

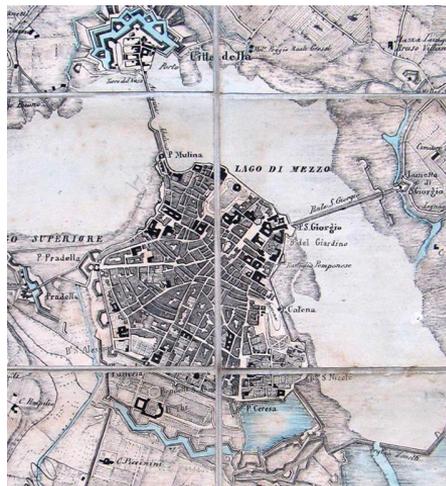
cinta a esagono  
bastioni a cuneo  
pianta a scacchiera  
asse centrale disassato  
estetica e difesa



## Rappresentazione evolutiva

### Mantova →

espansione  
ampliamento  
3 cerchi  
fossato e laghi  
sovrapposizione di stili

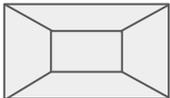


**Storytelling**

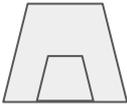
Città Ideale

**Passato**  
*Principi*

Città Rinascimentale



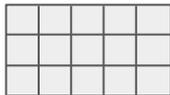
*Prospettiva*



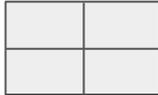
*Porte*



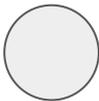
*Palazzo di Potere*



*Assi viari a scacchiera*



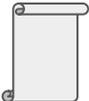
*Pianta centrale e simmetrica*



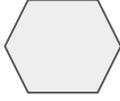
*Spazio collettivo funzionale*



*Portici*



*Filosofia*



*Cinte murarie a stella*



*Ville dell'ozio*



*Residenze signorili in città*

**Presente**  
*Esperienza*

*fondativa*

Sabbioneta

*evolutiva*

Mantova

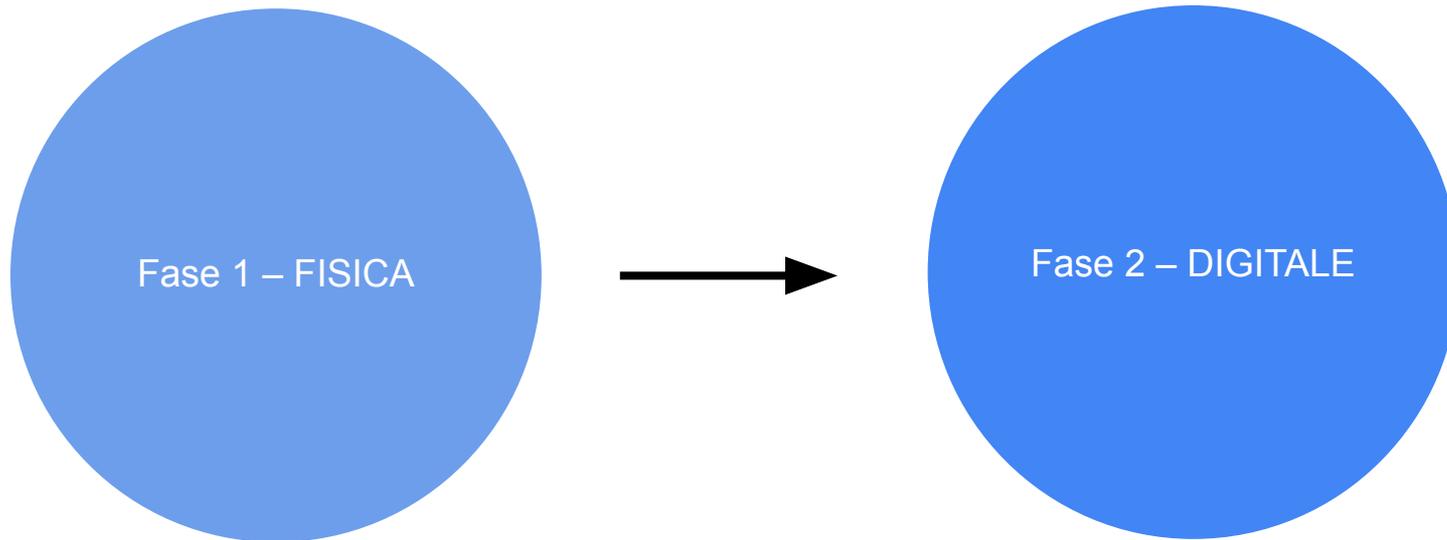
UGC → Futuro  
Città ideale futura

## Descrizione

Raccontare l'**evoluzione urbanistica della città ideale rinascimentale** fondativa → Sabbioneta, a rinascimentale evolutiva → Mantova, **fino alla città ideale futura** creata dai partecipanti.

Attraverso un'**esperienza fisica prima e digitale poi**: un [Locative Game](#) dove le persone esplorano le città attraverso una mappa, con punti notevoli e informazioni specifiche al fine di “catturare” gli elementi che compongono la città ideale e creare la propria.

## Sviluppo per fasi

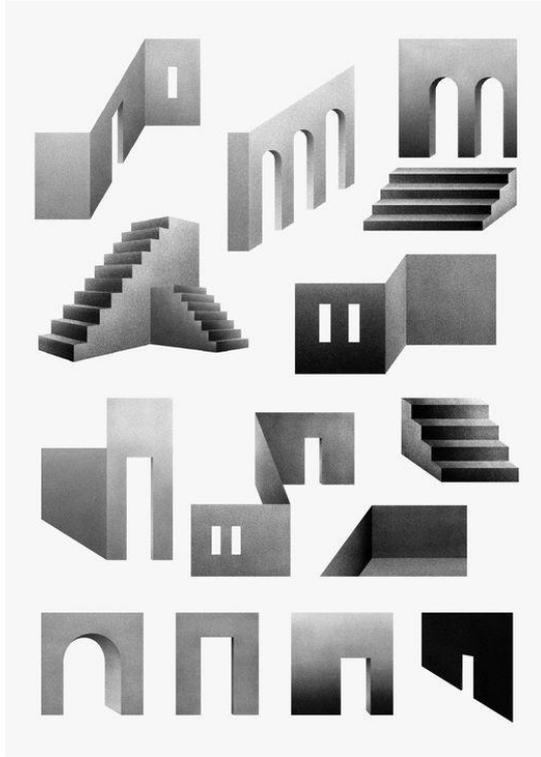


# Moodboard

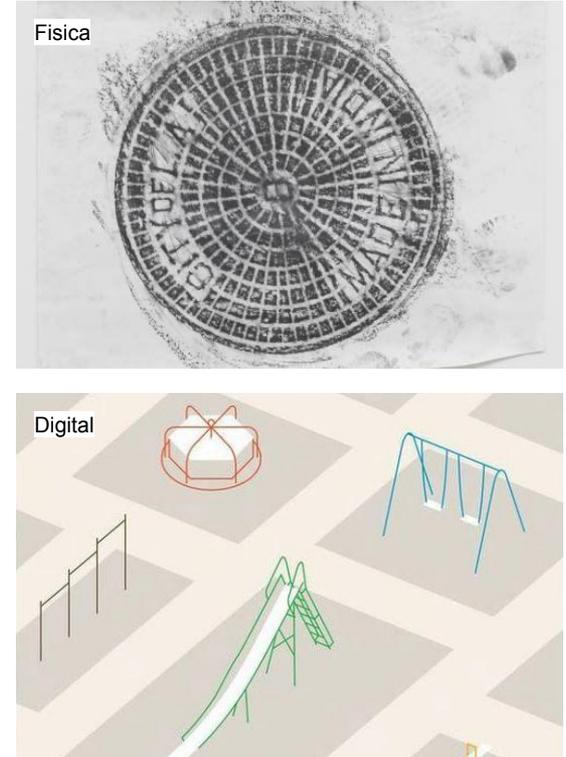
Elemento tattile stampato 3D



Elementi illustrati della città

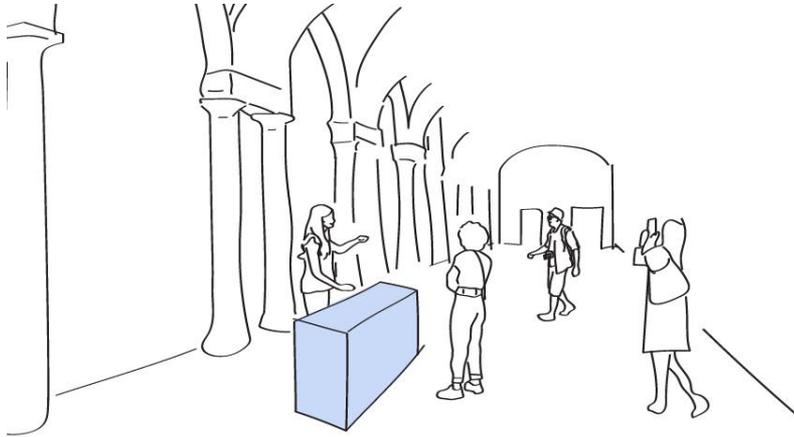


Composizione città ideale futura – UGC



Fase 1 | Esperienza fisica

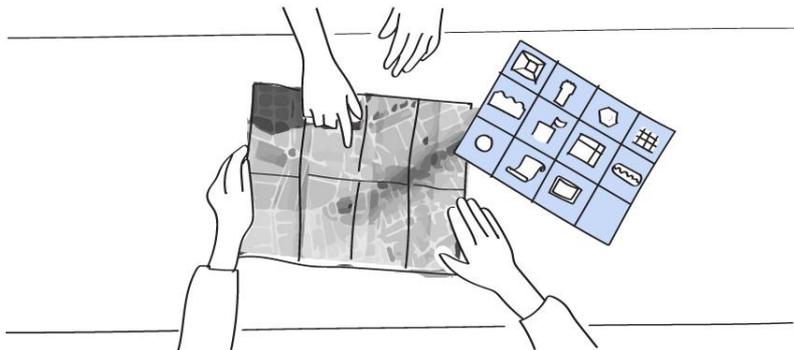
# User Journey — Esperienza fisica



Inizio esperienza: Heritage Point (sia Mantova che Sabbioneta)



Pannello verticale tattile con elementi della città rinascimentale esposti a modi "gioco dei 15" con informazioni sugli elementi che costituiscono la città rinascimentale



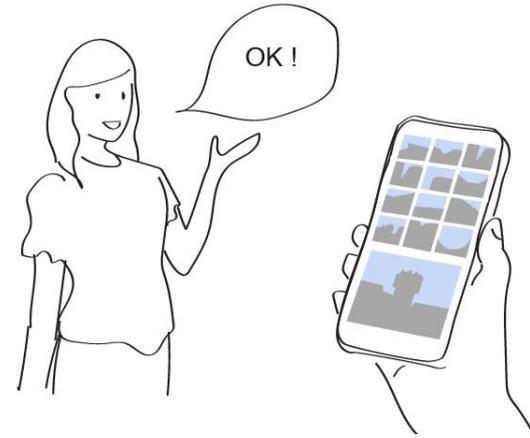
Le persone dell'heritage point consegnano un pieghevole e spiegano l'esperienza didattica-ludica: da una parte una mappa delle due città, dall'altra gli elementi della città rinascimentale



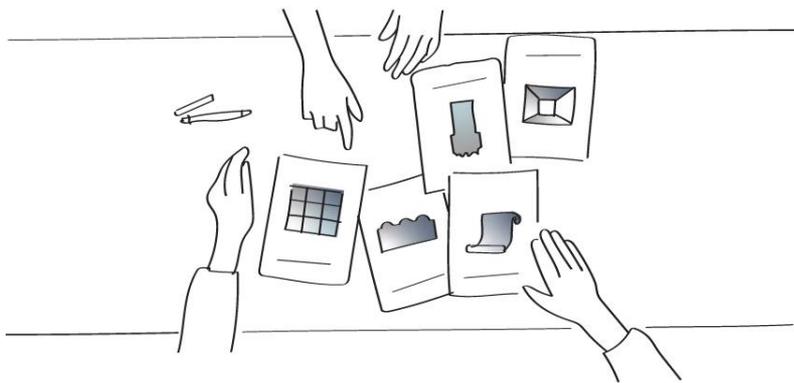
I partecipanti seguono il percorso indicato e raccolgono gli elementi della città rinascimentale che preferiscono nelle 2 città. Una volta raggiunto il luogo di interesse trovano una targa tattile.



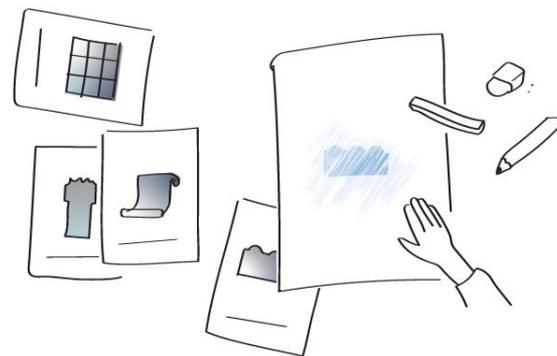
Nei punti di interesse delle città le targhe tattili indicano come Mantova e Sabbioneta hanno declinato l'elemento della città ideale e raffrontano, ad esempio le cinta murarie.



Raccolti 5/6 elementi si dirigono all'Heritage Point della città e mostrano le loro foto per comporre il proprio poster della città ideale futura.



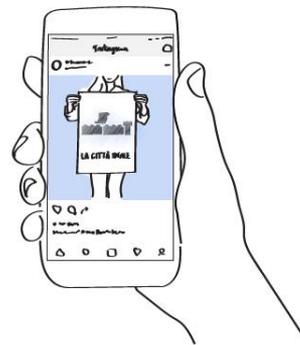
Ricevono le card tattili corrispondenti ai punti di interesse visitati in piccolo formato (A5) un foglio (A3) per creare il loro poster.



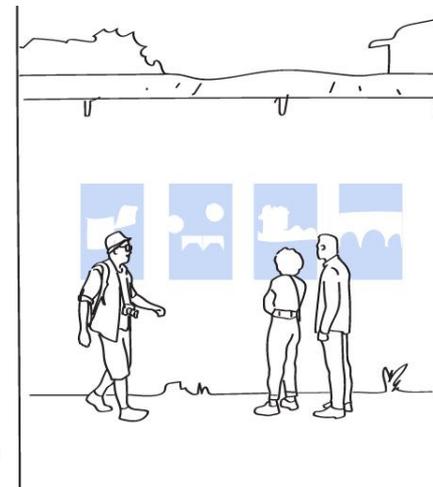
I partecipanti posizionano su una dima A3 compongono la loro città ideale futura e la colorano con la tecnica del frottage



Le persone possono personalizzare il proprio ricalco inserendo persone, balloon testi etc e decidere se tenerla come gadget o esportarla all'interno dell'Heritage point



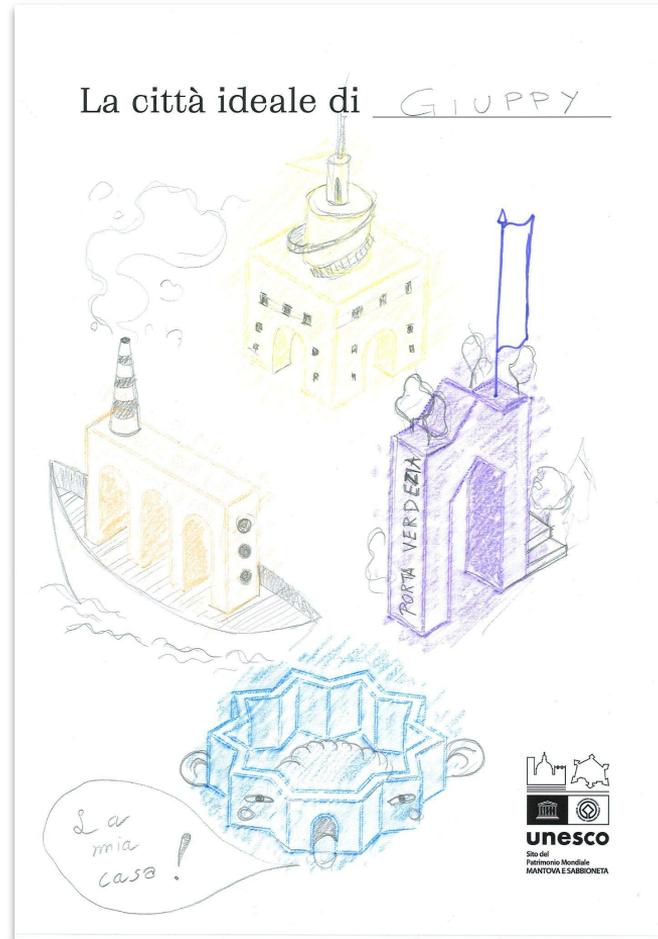
I poster più belli vengono caricati sui social. E' possibile anche fare un contest con le scuole o lanciare una Call for Artists per creare poster da affiggere nelle due città al fine di promuovere l'attività in fase di lancio



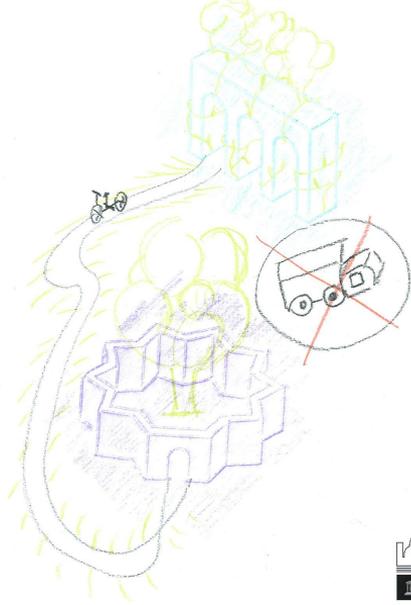
## La città ideale di...

Esempi di come i poster possono prendere vita grazie alla **combinazione degli elementi** della città ideale e del **contributo creativo** di ogni utente che può disegnare o scrivere contenuti che vanno ad ampliare e spiegare la sua visione di città ideale.

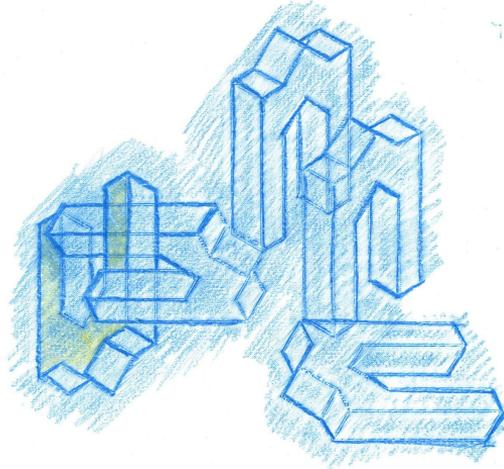
Per lanciare il progetto e invogliare le persone a partecipare si può pensare di **coinvolgere artisti e illustratori**, locali e non.



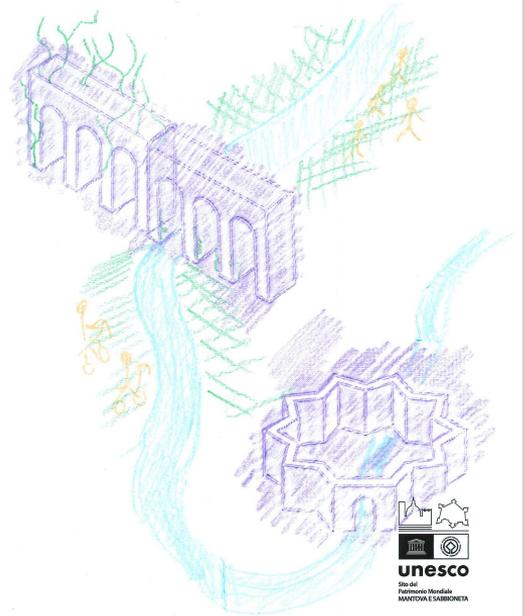
La città ideale di LWU



La città ideale di Fil



La città ideale di EMVA



## Punti di forza

1. **Creare legame diretto relazionale tra le due città**
2. **Sensibilizzare** sul patrimonio culturale e l'urbanistica (città rinascimentale)
3. Rendere **accessibile** (focus non vedenti) la cultura
4. Fornire occasioni di **visita esperienziale** per famiglie, scuole, turismo di prossimità, mutuale tra le due città
5. Ingaggio e **partecipazione attiva** cittadinanza
6. Occasione di **promozione e comunicazione** attraverso UGC
7. Investigare il concetto di **città ideale nel mondo contemporaneo**

## Fase 2 | Esperienza digitale e best practice

## Fase 2 – Implementazione digitale

### **L'esperienza digitale attraverso web app arricchirà l'esperienza attraverso:**

- + audio racconti
- + mappa con tempi percorrenza
- + percorsi curatoriali suggeriti
- + visualizzazioni altre attrazioni
- + possibilità adv e convenzioni (es. ristoranti)
- + calendario eventi e attività
- + archivio dei poster (UGC)
- + realtà aumentata

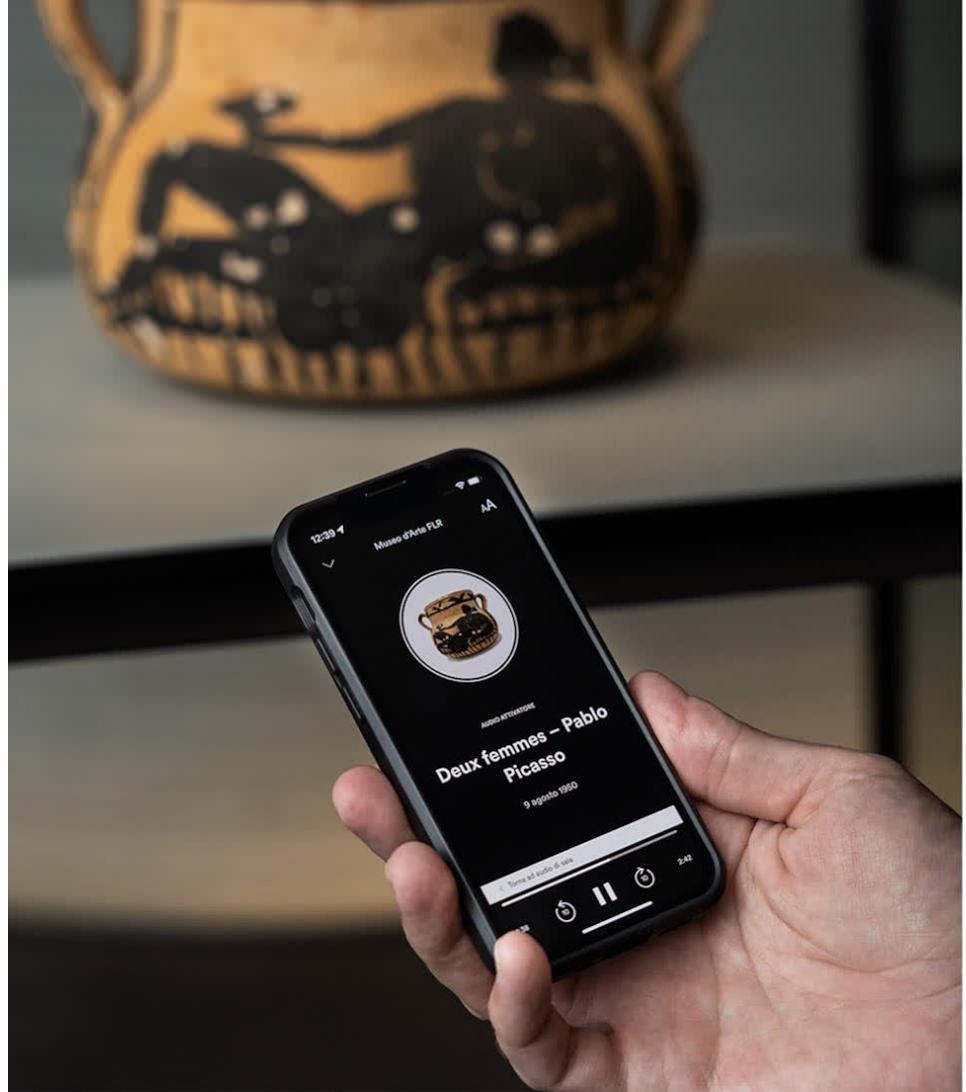
# Museo d'arte di Fondazione Luigi Rovati by Dotdotdot

Per il Museo d'Arte della Fondazione Luigi Rovati, Dotdotdot ha ideato, progettato e sviluppato un nuovo sistema di esperienza museale in cui dati, tecnologia e design offrono una User Experience innovativa, sia per il visitatore che per il personale.

L'intervento vede, da un lato, la creazione di un'applicazione che funziona da audioguida Context Aware – ovvero consapevole della posizione dei visitatori nello spazio e, di conseguenza, in grado di offrire esperienze personalizzate nella fruizione dei contenuti.

Dall'altro la strutturazione della Digital Governance del museo, offre uno strumento di monitoraggio dell'audience, dei flussi dei visitatori, in grado di integrarsi con un vasto numero di servizi digitali come, ad esempio, il ticketing.

Il progetto architettonico è a cura di Mario Cucinella Architects e vede esposta una collezione di oltre 3.000 reperti.



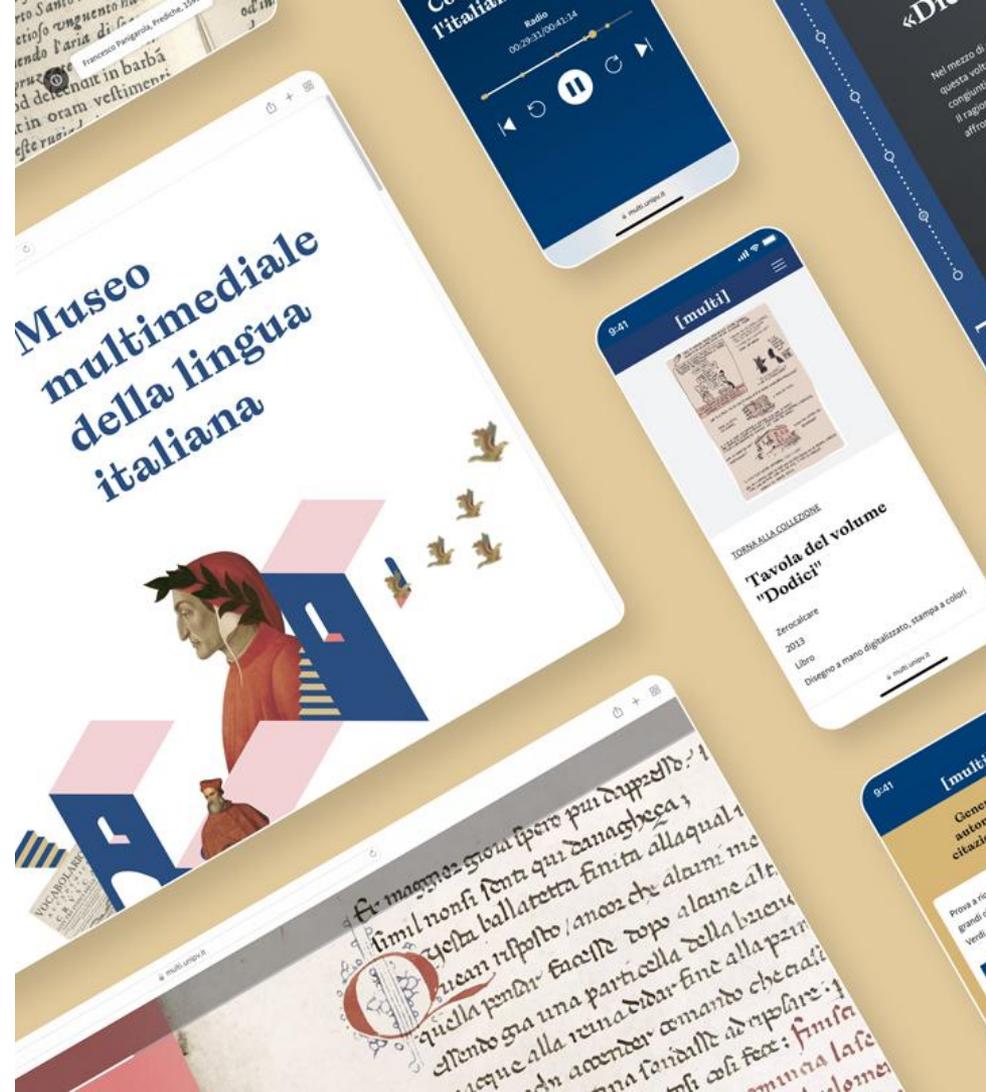
# MULTI – Museo multimediale della lingua italiana by Dotdotdot

Università degli Studi di Pavia, Università di Napoli L'Orientale,  
Università degli Studi della Tuscia  
2023

MULTI, Museo multimediale della lingua italiana, è il primo museo multimediale e interattivo interamente dedicato allo studio e al racconto della storia della lingua italiana.

Dotdotdot si è occupato della sua realizzazione - dalla progettazione dell'identità visiva e dell'esperienza utente, fino allo sviluppo della piattaforma - lavorando a stretto contatto con il gruppo di ricerca coordinato dall'Università di Pavia e comprendente le Università di Napoli L'Orientale e L'Università degli Studi della Tuscia, ideatori e curatori del progetto.

<https://multi.unipv.it>



# Pokemon Go!

Il famoso gioco che ha spopolato a partire dal 2016, uno tra i primi a sfruttare la realtà aumentata geolocalizzata per consentire agli utenti con il proprio smartphone di catturare varie creature di fantasia nel mondo reale.

Ogni attività dà al giocatore dei punti esperienza che, raggiunta una certa cifra, lo farà salire di livello. Alcuni livelli sbloccano nuovi oggetti e permettono di incontrare Pokémon selvatici più forti; inoltre, al salire di livello si allarga l'arco di potenziamento dei propri Pokémon.



## Play Alghero by Fondazione Alghero

Play Alghero è un sistema di giochi fisici e digitali sparsi nella città di Alghero con l'obiettivo di rivoluzionare la tradizionale visita ai siti culturali utilizzando tecniche e tecnologie della gamification, sia analogiche che digitali, per innovare e rendere unica l'esperienza di chi visita i territori coinvolti nel progetto.

Alcuni dei giochi:

- Un itinerario ludico di installazioni urbane attraverso cui scoprire i principali siti culturali di Alghero e del suo territorio
- Un gioco fisico di narrazione ed esplorazione urbana incentrato sul viaggio di due personaggi misteriosi. Chi sono? Cosa hanno scoperto durante la loro permanenza ad Alghero?
- Videogioco basato su un'avventura grafica e una caccia al tesoro in realtà aumentata che ruota intorno al personaggio di Angelica Sauri
- Due libri gioco e percorsi ludici del Museo del Corallo e del Museo Archeologico: tra enigmi e indovinelli
- Un gioco digitale in realtà aumentata in cui gli utenti vestiranno i panni di un detective e dovranno ripercorrere i posti per scoprire cosa è successo dietro una misteriosa sparizione.



# Grazie!

---

OpenDot  
via Tertulliano 70  
20137, Milano

[line@opendotlab.it](mailto:line@opendotlab.it)  
[laura@opendotlab.it](mailto:laura@opendotlab.it)  
[martina@opendotlab.it](mailto:martina@opendotlab.it)

[opendotlab.it](http://opendotlab.it)