



RETE TURISMO/CULTURA/TERRITORIO

Dall'esperienza virtuale all'esperienza materiale

[_introduzione](#)

Il territorio della **Valsugana orientale e del Tesino** si caratterizza per una presenza importante di **beni culturali e ambientali, di manifestazioni di rilievo e di poli museali minori e diffusi**. Il punto di debolezza del sistema è dato dall'estrema **frammentazione dell'offerta**, che sconta la **mancanza di una rete unitaria** che, se attivata, costituirebbe una importante leva di promozione del territorio con finalità di uno sviluppo turistico e culturale complessivo.

Con l'avvento di tecnologie di facile accesso e diffuse capillarmente presso la maggior parte delle persone, le strutture museali, i beni culturali e ambientali, gli enti locali hanno la possibilità di disporre di strumenti estremamente potenti per dare corpo a nuove possibilità e modalità di fruizione dei propri spazi espositivi e delle proprie attività. La **tecnologia mobile** possiede in particolare una serie di potenzialità, legate alla dimensione sociale, all'accessibilità e alla multimedialità, che ne fanno in prospettiva il fulcro di una nuova dimensione esperienziale della proposta culturale.

[_progetto](#)

Il progetto si concentra sull'utilizzo di tecnologie mobili al fine di rendere i luoghi della cultura,



i beni culturali e ambientali fruibili, con la possibilità di narrare ai visitatori le singole esperienze senza vincoli temporali e senza la necessità di operatori disponibili all'apertura, costituendo nel contempo un'offerta unitaria di indubbio valore. Le tecnologie legate all'uso degli smartphone, ovvero le APP a livello software, abbinate all'impiego di hardware dedicati (ad esempio, la tecnologia NFC, il bluetooth a basso consumo o altre tecnologie innovative), permetterebbero al visitatore di vivere un'esperienza inedita, che dall'immaterialità del software è in grado di trasformarsi in un percorso di visita concreto e strutturato.

Con l'impiego di tali tecnologie di prossimità, il visitatore può accedere al sito di interesse mediante una semplice combinazione hardware-software. Il sito è accessibile alla visita e alla valorizzazione dei siti ventiquattro ore su ventiquattro, essendo dotato di automatismi tali per cui l'utente, una volta installata l'apposita applicazione, possa accedere alla struttura, ai beni culturali e ambientali locali, eseguire e concludere una visita in assoluta autonomia, ricevere informazioni, il tutto assistito dalla tecnologia, anche per quanto riguarda l'offerta turistica (ristorazione, ricettività, ecc.).

I vantaggi per il territorio sono evidenti: non vi è più la necessità di personale dedicato in orari di apertura non convenzionali, è possibile estendere la fruibilità e incrementare la qualità della visita intercettando un pubblico sempre più ampio, in particolare le fasce giovanili, già abituate a un uso quotidiano e massiccio della tecnologia (si pensi alle attuali procedura di imbarco automatizzate negli aeroporti, ai pagamenti tramite smartphone, ecc...).

Data per appurata l'adozione di adeguati strumenti di controllo per garantire la sicurezza del visitatore e dei beni oggetto della visita, tale sistema offre innumerevoli vantaggi anche per il visitatore: un accesso perenne alle strutture, una procedura semplificata e virtualmente trasparente all'utente, la possibilità di ricevere, mediante il dispositivo stesso, informazioni più accurate e mirate relative al sito visitato.

Di fatto, avviene un ribaltamento di prospettiva: ***l'attrazione è il sistema.***

[_fasi](#)

Si possono ipotizzare diverse fasi progettuali e realizzative. In un primo momento si ritiene sia importante delineare il progetto con un gruppo pilota di strutture che garantiscano, sul territorio, continuità di programmazione, attrattività, specificità e una qualità riconosciuta. Si tratta di esperienze consolidate e strutturate che in prospettiva possono contribuire in modo efficace alla riuscita del progetto nella sua interezza.

In una seconda fase è certamente necessario estendere il progetto ad altri soggetti e quindi, di conseguenza, a tutto il territorio, sempre privilegiando un approccio qualitativo piuttosto che uno quantitativo.

[_ruoli](#)

A livello di gestione, l'obiettivo è individuare un unico soggetto in grado di approntare e rendere operativo in termine di coerenza e di efficacia a lungo termine il sistema. Di fatto, il gestore del servizio diventerebbe il gestore del progetto nella sua complessità. A tal riguardo è auspicabile la nascita di una start-up che potrebbe coinvolgere competenze locali e avere interessanti sviluppi occupazionali rivolti in primo luogo ai giovani.



Il ruolo della Comunità di valle potrebbe essere quello di porsi come interfaccia di coordinamento e riferimento del territorio, avvalendosi di esperienze forti di un riconoscimento nazionale e internazionale e di altre consolidate realtà locali come i due sistemi culturali, i tre ecomusei (della Valsugana, del Lagorai e del Tesino) e il Museo diffuso della Valsugana orientale.

varianti

Il sistema risulta scalabile e aperto: è possibile pensare a una dilatazione progressiva dei servizi a esso correlati. A titolo di esempio, potrebbe essere prevista un'integrazione con la *Trentino Guest Card* la quale, passando a una forma digitale, diverrebbe ancora più efficace e fruibile (ad esempio, integrata con applicazioni quali passbook o wallet, due app in grande crescita nel mondo ios e Android).

Il progetto prevede inoltre l'interazione con soggetti privati anche di carattere commerciale in grado di garantire la sostenibilità economica a regime.

livelli

Il progetto si compone di diversi livelli territoriali, tra loro fortemente legati, ma ciascuno in grado di intercettare esigenze e di proporre soluzioni coerenti con le rispettive dimensioni.

Ad un primo livello, quello locale, il progetto presenta alcune interessanti potenzialità, tra le quali:

1. Diventare una finestra delle realtà locali connettendole ai servizi presenti sul territorio;
2. Creare un sistema di fruibilità del territorio unitaria e semplificata;
3. Connettere tra di loro i soggetti operanti nel territorio al fine di rendere l'esperienza di visita molteplice ma al contempo coerente.

L'ambito locale trarrebbe beneficio inoltre dalla possibilità di veicolare, tramite il sistema mobile informatico, informazioni turistiche al visitatore, in merito ad esempio all'ospitalità, all'offerta gastronomica, al sistema dei trasporti, alle attività sportive, ecc... In particolare, il sistema dei trasporti potrebbe essere integrato nel progetto, dando vita quindi a forme innovative di utilizzo dei mezzi sia privati sia pubblici. Le possibilità appaiono numerose e diversificate: dalla formazione di gruppi di visitatori che si aggregano spontaneamente per usufruire dei servizi offerti, alla realizzazione di un sito dedicato al car-sharing, dalla diffusione della mobilità sostenibile, il tutto coordinato e integrato nello strumento informatico.

A livello regionale, invece, il progetto potrebbe configurarsi come una piattaforma pilota per l'intero sistema. Un ulteriore sviluppo ed estensione a livello nazionale potrebbe essere in seguito valutata, considerando le esperienze di collaborazione extra-regionale già in essere, ad esempio con il sistema culturale veneto.

budget

Il budget necessario all'attivazione e messa a regime del progetto è preliminarmente stimato in circa Euro 500.000. Comprende le risorse umane necessarie (una persona), l'infrastrutturazione dei beni locali per adeguarli alla fruibilità garantita dal sistema, la



predisposizione degli strumenti informatici necessari e la promozione del progetto a livello nazionale.