

Realtà Aumentata

COSA È

La Realtà Aumentata (**o AR**) è una tecnologia che attraverso il **filtro** di un **device** (cellulare, computer o visori) consente di sovrapporre informazioni aggiuntive a quanto si sta guardando

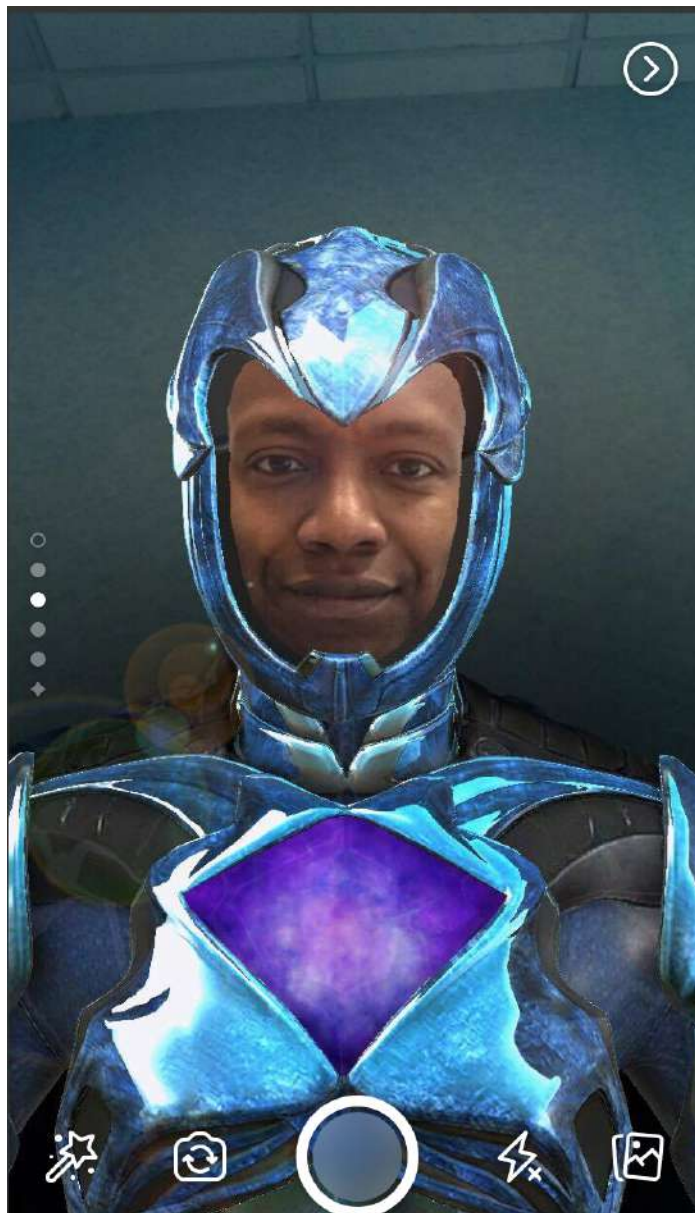


Realtà Aumentata

DOVE

Utilizziamo la realtà aumentata molto più spesso di quanto immaginiamo

es. i **filtri** fotografici di **Facebook** e **Instagram**

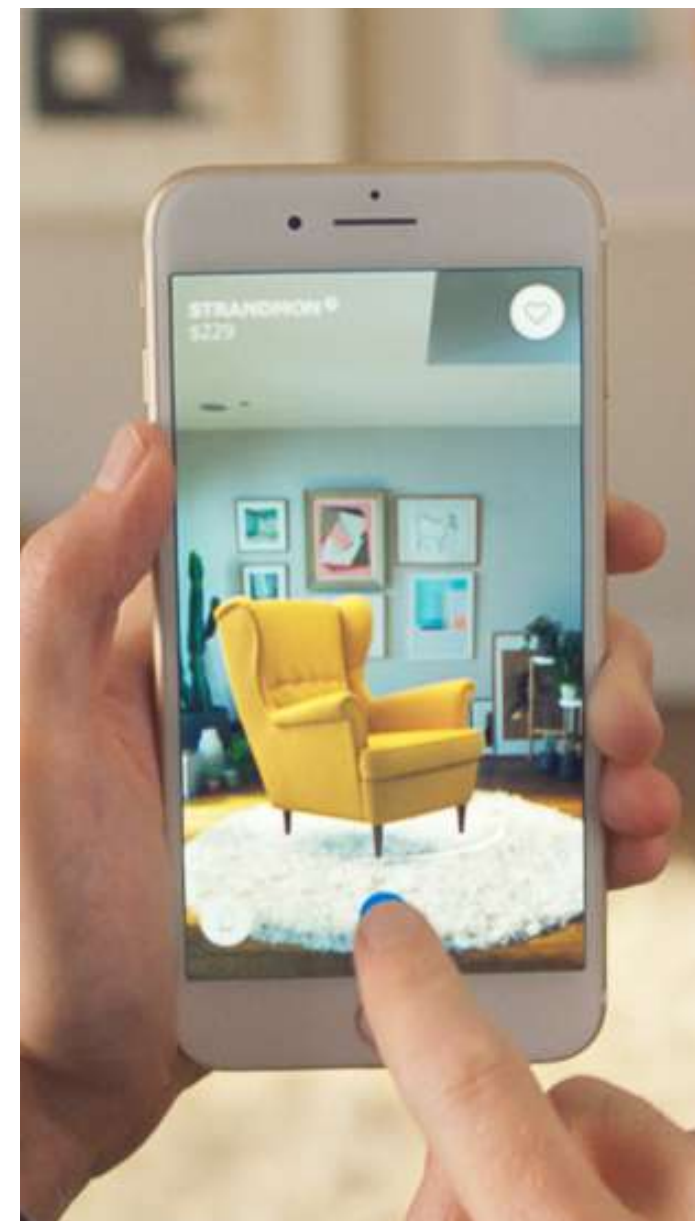
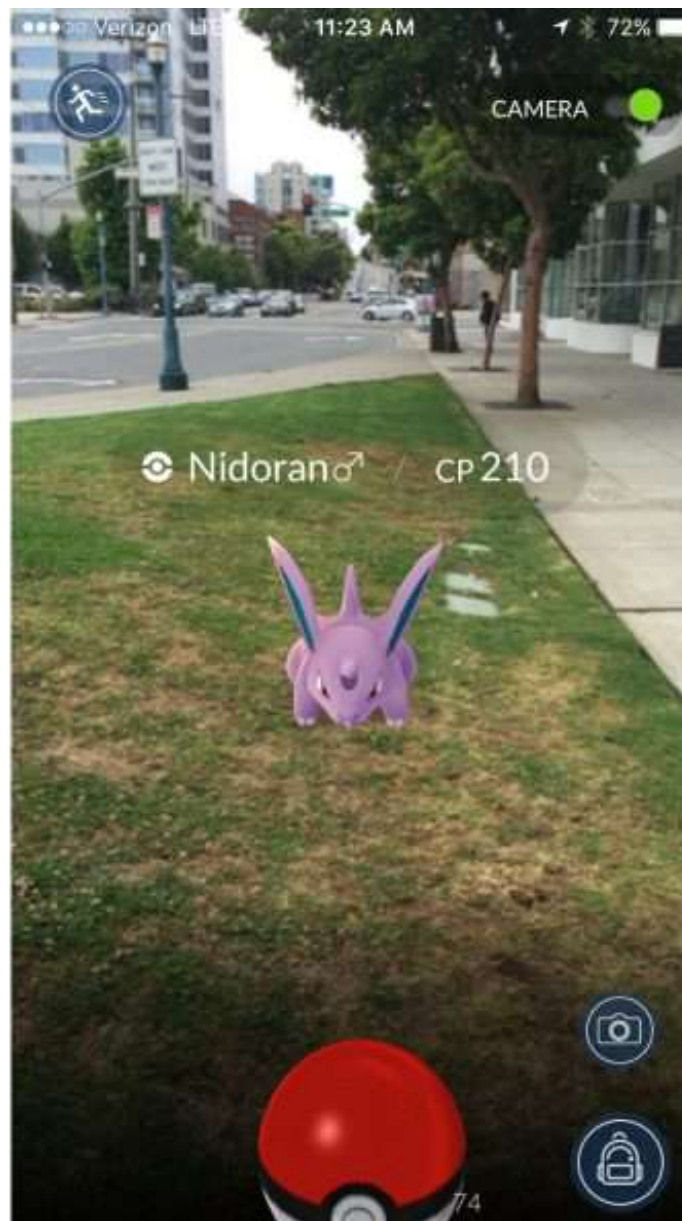


Realtà Aumentata

COME & QUANDO

Nata in ambito militare, oggi gli ambiti di applicazioni dell'AR sono molteplici dalla medicina all'intrattenimento, possiamo trovarla in molte app di uso comune:

- Sygic adds (Navigatore GPS)
- Pokemon GO
- Ikea



Realtà Aumentata

ARvsVR

Bisogna fare attenzione a non confondere la Realtà Aumentata con a Realtà Virtuale

Anche se entrambe possono usare gli stessi strumenti, come il 3D, hanno due modalità di fruizione completamente diverse:

- AR: **aggiunge** informazioni alla realtà
- VR: **esperienza immersiva** in una realtà altra o simulata



AR e Storytelling

L'ARTE DI RACCONTARE

Lo Storytelling nasce dall'**arte della narrazione**, dal **racconto orale** poi in forma **scritta** che da millenni l'uomo utilizza per **tramandare storie**, memorie, conoscenze e tradizioni (es. Omero)



AR e Storytelling

L'ARTE DI AFFABULARE

Il successo della diffusione della Realtà Aumentata si deve, oltre alla diffusione della tecnologia, proprio alla sua capacità di **aggiungere** informazioni a ciò che ci circonda

In quest'ottica diventa un ottimo strumento per **raccontare** storie che abbiano un **maggiore impatto comunicativo**



AR e Turismo

PROMOZIONE

L'AR può essere un importante strumento di supporto alla **comunicazione** in generale e in particolare per il nostro caso alla **promozione** del **turismo**

Nel corso degli anni è cambiato l'approccio al turismo: i turisti vogliono essere **qualcosa di più** che semplici **visitatori** di passaggio



AR e Turismo

TURISMO ESPERIENZIALE

Non è più una questione di visitare il luogo ma si tratta di **partecipare** alla sua storia un po' come fanno gli antropologi

Grazie alle sue caratteristiche può coadiuvare lo storytelling, stimolando la **partecipazione emotiva** e migliorando l'esperienza di viaggio



Case History

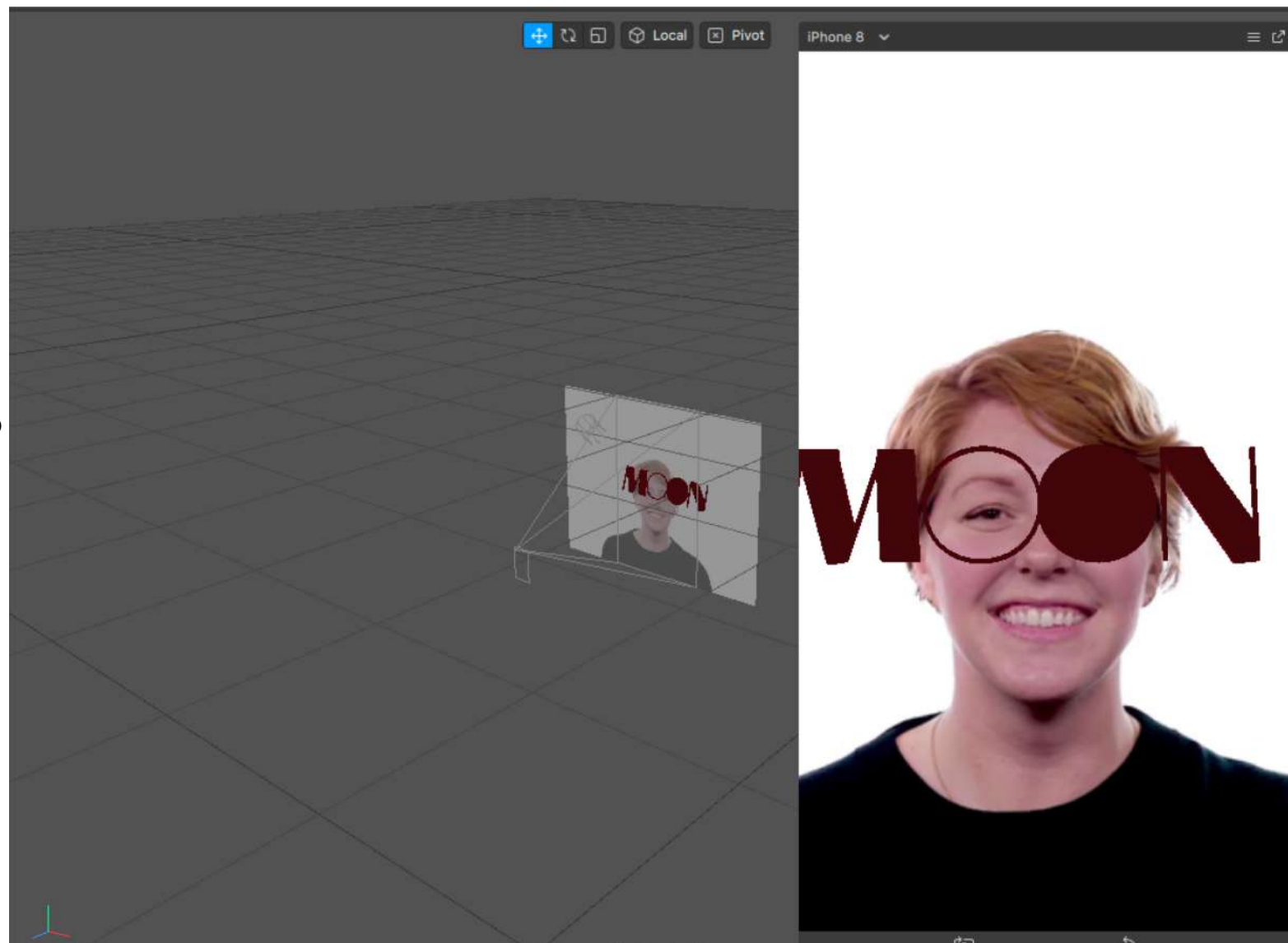
MOON GLASS

AR e Promozione culturale

Vivere il museo non solo come luogo da visitare ma anche da **abitare**

un invito a **vestire** il museo, a **indossarlo** come un **accessorio** e a guardare il mondo attraverso le opere esposte

<https://museomoon.eu>



Case History

M.E.M.O.R.I.

AR e Esperienza museale

Portare le opere al di fuori del museo, nelle case persino nelle loro tasche mostrando le opere, gli oggetti e raccontandoli

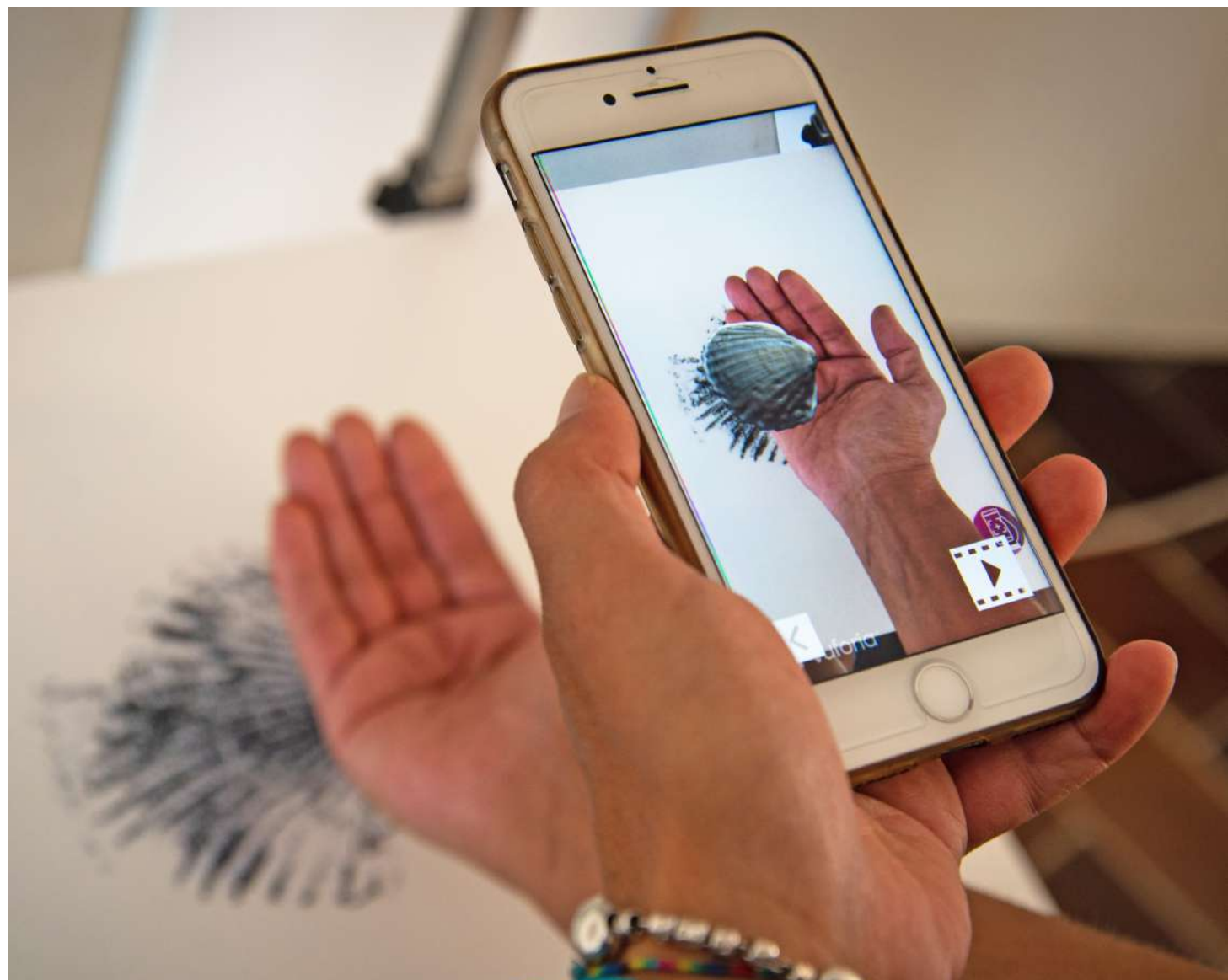
<https://memori.pro>

iOS:

<https://itunes.apple.com/us/app/memorabilia/id1440200801>

Android:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=it.alunaalquinzaglio.memorabilia>



Case History

EU-ACT

AR e turismo

Raccontiamo una storia che vada oltre il semplice visitare un luogo

Cerchiamo di far entrare l'utente nella storia del luogo e cerchiamo di farlo sentire parte di qualcosa che prima era lontana da lui

<https://europecitytellers.eu>

iOS:

<https://apps.apple.com/it/app/europe-city-tellers/id1519037180>

Android:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=eu.europecitytellers.app>

<https://www.wevideo.com/view/2196799124>