Informazioni sul documento

Task n.	**4.1**
Tipo	**SS**
Titolo	**REALIZZAZIONE DELL'APP DI FRUIZIONE ON-SITE**
Deliverable previsto nel progetto	**DOCUMENTAZIONE INTERNA ED ESTERNA DELL'APP REALIZZATA**
Partecipante/i	**ENGINFO CONSULTING SRL, VIRALBEAT SRL, MAJOR BIT CONSULTING SRL**

PRD: DOCUMENTO DI SPECIFICHE DEL PROGETTO

Il progetto riguarda lo sviluppo di un'applicazione per smartphone e tablet che consente agli utenti di esplorare il Museo delle ceramiche Duca di Martina in Villa Floridiana attraverso la tecnologia della realtà aumentata (AR). L'applicativo offre una guida virtuale, interpretata da un attore nel ruolo del Duca di Martina, fondatore del museo. Sono inclusi anche elementi di gamification per valutare il grado di apprendimento delle informazioni fornite e una funzionalità di raccolta dati per monitorare l'utilizzo dell'applicativo da parte degli utenti.

Funzionalità principali:

1. **Esplorazione delle Stanze tramite Realtà Aumentata:** l'applicazione utilizza il framework Vuforia per consentire agli utenti di esplorare le stanze del museo tramite la realtà aumentata. I sensori del dispositivo mobile sono utilizzati per identificare e riconoscere le superfici piane all'interno del museo, su cui vengono sovrapposte le rappresentazioni virtuali degli oggetti e quadri esposti.
2. **Riconoscimento degli Oggetti e Quadri:** il framework Vuforia è implementato per riconoscere gli oggetti e i quadri presenti nelle stanze del museo. Quando l'utente inquadra uno di questi oggetti, si attiva la guida virtuale relativa all'opera selezionata.
3. **Guida Virtuale con Tecnica Chroma Key:** la guida virtuale è rappresentata da un attore ripreso con la tecnica cinematografica del Chroma key. Questo permette di sovrapporre il video della guida virtuale alle immagini rilevate dalla fotocamera del dispositivo, creando l'effetto di interazione tra l'attore e l'ambiente circostante.
4. **Contenuti Interattivi e Gamification:** durante l'interazione con la guida virtuale, l'utente è coinvolto in attività di gamification. Sono proposti quiz, enigmi e sfide interattive basate sugli argomenti trattati dalla guida virtuale, per verificare il grado di apprendimento delle informazioni fornite.

5. **Raccolta Dati e Statistiche:** l'applicativo è dotato di un sistema di raccolta dati per monitorare l'utilizzo da parte degli utenti. Vengono raccolte informazioni sulle interazioni con le guide virtuali, la durata delle visite, le risposte ai quiz e altre metriche utili per valutare il coinvolgimento e l'efficacia dell'applicazione.

Fasi di Lavorazione - Realizzazione della Realtà Aumentata:

1. **Analisi dei Requisiti e Definizione dei Contenuti:** in questa fase, il team di sviluppo lavora in collaborazione con esperti di arte e storia per definire i contenuti da includere nell'applicativo, compresi gli oggetti e quadri esposti nel museo.
2. **Scansione e Modellazione 3D:** sono utilizzate tecniche di scansione 3D e modellazione per creare rappresentazioni virtuali degli oggetti e quadri da esporre nella realtà aumentata.
3. **Integrazione del Framework Vuforia:** il framework Vuforia è integrato nell'applicazione per consentire il riconoscimento degli oggetti e quadri rilevanti all'interno del museo.
4. **Sviluppo dell'Interfaccia Utente AR:** è progettata un'interfaccia utente intuitiva che permetta all'utente di esplorare le stanze del museo tramite la realtà aumentata.
5. **Testing e Ottimizzazione:** sono eseguiti test per verificare la correttezza del riconoscimento degli oggetti e la fluidità dell'esperienza AR. Eventuali bug o problemi sono stati corretti e ottimizzati.

Fasi di lavorazione – Realizzazione delle Guide Virtuali con Chroma Key:

1. **Cast e Riprese:** sono stati selezionati gli attori per interpretare la guida virtuale nel ruolo del Duca di Martina. Le riprese sono avvenute in un set appositamente allestito con la tecnica del Chroma key.
2. **Montaggio e Post-Produzione:** il materiale ripreso è stato sottoposto a un processo di montaggio e post-produzione, durante il quale sono stati sovrapposti gli attori ai fondali virtuali generati tramite la realtà aumentata.
3. **Integrazione con l'Applicativo:** i video delle guide virtuali ottenuti dalla post-produzione sono stati integrati nell'applicativo, pronto per essere visualizzato dagli utenti tramite la realtà aumentata.

DOCUMENTO DI ARCHITETTURA

Il presente documento descrive l'architettura dell'applicativo, suddivisa in diverse componenti interconnesse per garantire una corretta gestione dei dati, il funzionamento della realtà aumentata e l'interazione con la guida virtuale.

Componenti dell'Architettura:

1. **Interfaccia Utente (UI):** questa componente si occupa di fornire un'interfaccia intuitiva e user-friendly. L'UI consente agli utenti di navigare tra le stanze del museo e interagire con gli oggetti riconosciuti dalla realtà aumentata. Inoltre, presenta i contenuti esposti dalla guida virtuale, i quiz e le sfide di gamification.
2. **Realtà Aumentata (AR) e Framework Vuforia:** questa componente gestisce la realtà aumentata all'interno dell'applicativo utilizzando il framework Vuforia. È responsabile dell'identificazione e del

riconoscimento delle poere presenti nel museo, permettendo di sovrapporre le rappresentazioni virtuali degli oggetti rilevati all'ambiente circostante.

3. **Contenuti Multimediali e Guide Virtuali:** questa componente gestisce i contenuti multimediali. I video della guida virtuale sono visualizzati in base all'oggetto o quadro inquadrato dall'utente.
4. **Modelli 3D e Rappresentazioni Virtuali:** in questa componente sono conservati i modelli 3D degli oggetti esposti nel museo. Tali modelli sono utilizzati dalla componente AR per sovrapporre le rappresentazioni virtuali agli oggetti reali identificati.
5. **Gamification e Logica di Gioco:** questa componente si occupa della gestione delle attività di gamification all'interno dell'applicativo. È responsabile della creazione e della gestione dei quiz, degli enigmi e delle sfide interattive basate sugli argomenti trattati durante l'esperienza digitale.
6. **Raccolta Dati e Statistiche:** questa componente è responsabile della raccolta dei dati sull'utilizzo dell'applicativo da parte degli utenti. Registra i dati relativi alle interazioni con le guide virtuali, le risposte ai quiz, la durata delle visite e altre metriche utili per valutare l'efficacia dell'applicazione.
7. **Server e Backend:** questa componente gestisce la comunicazione con il server e il backend per il salvataggio dei dati raccolti e per consentire l'aggiornamento dei contenuti dell'applicazione, come nuove guide virtuali o informazioni sul museo.

Architettura del Flusso dell'Applicativo:

1. **Avvio dell'Applicativo:** all'avvio l'UI ha una visualizzazione adatta per consentire all'utente di accedere alle diverse funzionalità.
2. **Esplorazione del Museo tramite Realtà Aumentata:** l'utente può utilizzare la funzione di realtà aumentata per esplorare il museo. La componente AR utilizza il framework Vuforia per identificare gli oggetti e quadri riconosciuti all'interno delle stanze del museo.
3. **Visualizzazione delle Guide Virtuali:** una volta riconosciuto un oggetto o quadro, la componente AR attiva la visualizzazione della guida virtuale relativa. I video delle guide virtuali, creati con la tecnica del Chroma key, sono visualizzati sovrapposti all'oggetto reale.
4. **Interazione con la Guida Virtuale:** durante la visualizzazione della guida virtuale, l'utente può interagire con l'attore attraverso l'UI. La componente di gamification gestisce le attività interattive, come quiz e sfide, per valutare il grado di apprendimento dell'utente.
5. **Raccolta Dati e Statistiche:** Durante l'utilizzo dell'applicativo, la componente di raccolta dati registra le interazioni dell'utente, i risultati dei quiz e altre metriche utili per valutare il coinvolgimento dell'utente e l'efficacia dell'applicazione.

DOCUMENTO DI DESIGN DELL'INTERFACCIA UTENTE

Il presente documento illustra il design dell'interfaccia utente (UI) dell'applicativo per smartphone e tablet che offre un'esperienza di visita al museo delle ceramiche Duca di Martina in Villa Floridiana attraverso la realtà aumentata (AR). L'obiettivo principale del design dell'UI è fornire agli utenti un'esperienza di utilizzo intuitiva, coinvolgente e facilmente accessibile, che consenta una navigazione fluida tra le stanze del museo, l'interazione con gli oggetti riconosciuti e la fruizione delle guide virtuali.

Principi Guida del Design:

1. **Intuitività:** l'UI deve essere intuitiva e facilmente comprensibile anche per gli utenti meno esperti. I controlli e le icone dovranno essere chiari e riconoscibili, facilitando l'interazione e la navigazione nell'applicativo.
2. **Coinvolgimento Visivo:** il design dell'UI deve attirare l'attenzione degli utenti e renderli partecipi dell'esperienza di visita al museo. Utilizziamo elementi visivi coinvolgenti, come animazioni e transizioni fluide, per creare un'esperienza coinvolgente e piacevole.
3. **Consistenza:** mantenere un design coerente in tutta l'applicazione è essenziale per garantire una navigazione fluida e una facile comprensione. L'uso coerente di colori, tipografia, icone e layout è adottato in tutte le schermate.
4. **Accessibilità:** l'UI è progettata tenendo in considerazione l'accessibilità per utenti con disabilità visive o motorie. Vengono adottate tecniche per migliorare la leggibilità e facilitare l'utilizzo dell'applicativo da parte di tutti gli utenti.

Elementi Chiave dell'UI:

1. **Schermata Iniziale:** la schermata iniziale dell'applicativo presenta il logo del museo, il titolo dell'applicazione e un pulsante di accesso per iniziare la visita. È inclusa anche una breve descrizione dell'esperienza di visita virtuale offerta.
2. **Navigazione Tra le Stanze:** l'UI fornisce un'interfaccia di navigazione per spostarsi tra le diverse stanze del museo. L'utente può selezionare le stanze dal menu principale o utilizzare gesti di scorrimento tra le stanze.
3. **Visualizzazione della Realtà Aumentata:** durante la visita virtuale, l'interfaccia mostra l'output della fotocamera del dispositivo sovrapposto agli oggetti riconosciuti attraverso la realtà aumentata. L'UI include un pulsante per attivare/disattivare la funzione di AR.
4. **Indicatori di Riconoscimento:** quando l'applicativo riconosce un oggetto o un quadro, vengono visualizzati indicatori visivi, come un cerchio o una freccia, per guidare l'utente verso l'opera identificata.
5. **Guida Virtuale Interattiva:** l'UI presenta il video della guida virtuale con il Duca di Martina, ripreso con la tecnica del Chroma key, sovrapposto all'ambiente circostante. Durante la guida virtuale, l'utente può visualizzare opzioni interattive per approfondire le informazioni e partecipare alle attività di gamification.
6. **Controlli di Gamification:** durante l'interazione con la guida virtuale, l'UI include pulsanti per partecipare ai quiz, enigmi e sfide proposti. Vengono forniti feedback immediati sull'esito delle attività interattive.
7. **Menu di Opzioni:** l'applicativo include un menu di opzioni accessibile tramite un'icona a hamburger. Il menu contiene impostazioni dell'applicazione, una sezione per accedere alle statistiche di utilizzo e la possibilità di avviare una nuova visita guidata.

Wireframe e Mockup:

I wireframe e i mockup dell'UI sono forniti durante la fase di progettazione dell'interfaccia utente, garantendo la chiarezza e l'efficacia del design. Viene condotta un'analisi dell'usabilità e dei feedback degli utenti per ottimizzare l'UI prima della fase di sviluppo.

DOCUMENTO DI PROGETTAZIONE TECNICA

Il presente documento illustra la progettazione tecnica dell'applicativo per smartphone e tablet che offre un'esperienza di visita al museo delle ceramiche Duca di Martina in Villa Floridiana attraverso la realtà aumentata (AR) e la guida virtuale basata sulla tecnica del Chroma key. La progettazione tecnica definisce l'architettura e i dettagli dell'implementazione dell'applicativo, compresi i linguaggi di programmazione, le librerie, i framework e i protocolli di comunicazione utilizzati per garantire il corretto funzionamento delle funzionalità descritte.

Architettura dell'Applicativo:
L'architettura dell'applicativo è suddivisa in diverse componenti, ognuna con funzionalità specifiche, interconnesse per garantire una corretta gestione dei dati, la realtà aumentata e l'interazione con le guide virtuali.

1. **Interfaccia Utente (UI):** la componente UI è responsabile della presentazione grafica dell'applicativo agli utenti. Utilizza tecnologie come XML e CSS per definire il layout e lo stile delle schermate, offrendo un'interfaccia intuitiva e user-friendly.
2. **Realtà Aumentata (AR) e Framework Vuforia:** la componente AR è implementata utilizzando il framework Vuforia, che consente il riconoscimento degli oggetti e quadri all'interno del museo. È utilizzato il linguaggio di programmazione C# per sviluppare le funzionalità AR.
3. **Guida Virtuale con Tecnica Chroma Key:** la guida virtuale è realizzata utilizzando la tecnica del Chroma key per sovrapporre il video dell'attore interpretante il Duca di Martina all'ambiente circostante. La componente utilizza linguaggi di scripting, come JavaScript, per gestire l'interazione tra la guida virtuale e l'utente.
4. **Contenuti Multimediali e Guide Virtuali:** in questa componente sono inclusi i video delle guide virtuali, modellazioni 3D degli oggetti e quadri e altri contenuti multimediali necessari per l'esperienza di visita virtuale. Sfruttiamo formati come MP4 per i video e OBJ per i modelli 3D.
5. **Gamification e Logica di Gioco:** la componente di gamification è responsabile della logica di gioco, come la gestione dei quiz, degli enigmi e delle sfide interattive proposte durante l'interazione con la guida virtuale. Linguaggi di scripting come JavaScript sono utilizzati per implementare la logica di gioco.
6. **Raccolta Dati e Statistiche:** la componente di raccolta dati si occupa di registrare e memorizzare i dati relativi alle interazioni degli utenti con l'applicativo, inclusi i risultati dei quiz e le metriche di utilizzo. Sono utilizzati database, come SQLite o Firebase per la memorizzazione dei dati.
7. **Server e Backend:** la componente di server e backend è responsabile della gestione delle comunicazioni tra l'applicativo e il server remoto. Sono utilizzati protocolli di comunicazione come HTTP o WebSocket per scambiare dati e aggiornare i contenuti dell'applicativo.

Tecnologie e Strumenti Utilizzati:

1. **Linguaggi di Programmazione:** utilizziamo principalmente Java e Kotlin per lo sviluppo dell'applicativo su piattaforma Android e Swift per piattaforma iOS. JavaScript è impiegato per la gestione della logica di gioco e dell'interazione con la guida virtuale.

2. **Framework:** il framework Vuforia è utilizzato per implementare la realtà aumentata all'interno dell'applicativo. Utilizziamo anche framework Android o iOS nativi per le funzionalità specifiche della piattaforma.
3. **Tecnologia di Chroma Key:** sfruttiamo tecnologie e strumenti per il Chroma key, come Adobe After Effects o Final Cut Pro, per creare i video delle guide virtuali sovrapposti all'ambiente reale.
4. **Database:** utilizziamo un database locale, come SQLite, per la raccolta temporanea dei dati durante l'utilizzo dell'applicativo, mentre i dati raccolti verranno salvati su un server remoto utilizzando un database relazionale o NoSQL.
5. **Strumenti di Test:** sono utilizzati strumenti di test automatizzato come JUnit e XCTest per eseguire test di unità e di integrazione, garantendo un'applicazione stabile e priva di errori.

DOCUMENTO DI TEST

Il presente documento illustra il piano di test per l'applicativo sviluppato per smartphone e tablet, che offre un'esperienza di visita al museo delle ceramiche Duca di Martina in Villa Floridiana attraverso la realtà aumentata (AR) e la guida virtuale basata sulla tecnica del Chroma key. L'obiettivo dei test è garantire che l'applicativo funzioni correttamente, sia stabile, privo di bug e offra un'esperienza utente soddisfacente, permettendo agli utenti di esplorare il museo e interagire con la guida virtuale in modo fluido e coinvolgente.

Tipi di Test:

1. **Test di Unità:** i test di unità verificano il corretto funzionamento delle singole componenti dell'applicativo, come l'interfaccia utente, la componente AR, la guida virtuale e il sistema di gamification. Vengono utilizzati strumenti di testing automatizzati per effettuare test su singole unità di codice.
2. **Test di Integrazione:** i test di integrazione verificano la corretta interazione tra le diverse componenti dell'applicativo. Sono eseguiti test per assicurarsi che tutte le funzionalità dell'applicativo si integrino correttamente tra loro.
3. **Test di Sistema:** I test di sistema verificano il corretto funzionamento dell'intero sistema dell'applicativo. Vengono eseguiti test in ambienti di sviluppo e di produzione per garantire che l'applicativo sia stabile e privo di errori critici.
4. **Test di Usabilità:** i test di usabilità valutano l'esperienza dell'utente nell'utilizzo dell'applicativo. Sono coinvolti utenti reali per eseguire test e fornire feedback sull'usabilità, la facilità di navigazione e l'intuitività dell'UI.
5. **Test di Performance:** i test di performance valutano le prestazioni dell'applicativo, in termini di velocità di risposta, tempi di caricamento e utilizzo delle risorse del dispositivo. Viene verificato che l'applicativo sia reattivo e fluido durante la navigazione e l'interazione con le guide virtuali.
6. **Test di Sicurezza:** i test di sicurezza verificano la protezione dei dati dell'utente e la resistenza dell'applicativo ad attacchi e intrusioni esterne. Sono implementate misure di sicurezza per proteggere i dati sensibili dell'utente.

7. **Test di Compatibilità:** I test di compatibilità verificano che l'applicativo funzioni correttamente su una vasta gamma di dispositivi smartphone e tablet, con diverse dimensioni di schermo e configurazioni hardware.

Ambienti di Test:

1. **Ambiente di Sviluppo:** i test iniziali sono eseguiti in un ambiente di sviluppo controllato. È utilizzato un simulatore di dispositivo per verificare il funzionamento dell'applicativo su diverse versioni di sistemi operativi.
2. **Ambiente di Produzione:** una volta superati i test in ambiente di sviluppo, l'applicativo è sottoposto a test in ambiente di produzione, utilizzando dispositivi reali e connessione a Internet.

Strumenti di Testing:

1. **Android Studio e Xcode:** utilizziamo gli ambienti di sviluppo Android Studio e Xcode per eseguire i test di unità e integrazione, nonché per analizzare i log e individuare eventuali errori.
2. **Strumenti di Testing Automatizzato:** sono utilizzati strumenti di testing automatizzato per eseguire test di unità e di integrazione in modo rapido ed efficiente.

DOCUMENTO DI PROPOSTA

La presente proposta riguarda lo sviluppo di un'applicazione innovativa per smartphone e tablet che offra un'esperienza di visita al museo delle ceramiche Duca di Martina in Villa Floridiana tramite la tecnologia della realtà aumentata (AR) e la guida virtuale basata sulla tecnica del Chroma key. L'applicativo avrà l'obiettivo di trasformare la visita al museo in un'esperienza coinvolgente, interattiva e di apprendimento, rivolgendosi a turisti, studenti e insegnanti, arricchendo la conoscenza culturale e artistica del museo e facilitando la raccolta dati per i gestori del museo.

Caratteristiche dell'Applicativo:

1. **Realta Aumentata (AR):** l'applicativo utilizzerà il framework Vuforia per offrire un'esperienza di realtà aumentata. Gli utenti potranno esplorare le diverse stanze del museo e, tramite la fotocamera del dispositivo, vedere oggetti riconosciuti, sovrapposti da rappresentazioni virtuali interattive.
2. **Guida Virtuale con Tecnica Chroma Key:** la guida virtuale sarà realizzata tramite la tecnica cinematografica del Chroma key. Attraverso video interattivi, l'attore interpreterà il Duca di Martina, fondatore del museo, fornendo informazioni dettagliate, curiosità e aneddoti riguardo alle opere esposte.
3. **Gamification e Apprendimento Interattivo:** l'applicativo offrirà attività di gamification, tra cui quiz, enigmi e sfide, legati ai contenuti delle guide virtuali. Ciò permetterà di verificare il grado di apprendimento degli utenti e renderà la visita un'esperienza coinvolgente e divertente.

4. **Raccolta Dati e Statistiche:** l'applicativo registrerà dati sulle interazioni degli utenti, comprese le risposte ai quiz, la durata della visita e altre metriche. Questi dati saranno preziosi per i gestori del museo per migliorare i servizi offerti.

Benefici e Obiettivi:

1. **Valorizzazione del Patrimonio Culturale:** l'applicativo consentirà ai visitatori di immergersi nell'arte e nella cultura del museo, promuovendo la conoscenza e l'apprezzamento del patrimonio artistico.
2. **Coinvolgimento degli Utenti:** grazie all'AR e alla guida virtuale coinvolgente, l'applicativo attirerà una vasta gamma di utenti, come turisti, studenti e insegnanti, creando un'esperienza unica e memorabile.
3. **Fornire Dati Statistici per il Museo:** la raccolta dati e le statistiche sull'utilizzo dell'applicativo forniranno ai gestori del museo preziose informazioni per migliorare i servizi, adattare l'offerta espositiva e personalizzare l'esperienza degli utenti.
4. **Promozione del Museo:** l'applicativo contribuirà a promuovere il museo delle ceramiche come destinazione culturale di prim'ordine, attrarre nuovi visitatori e fidelizzare il pubblico esistente.

Costi e Tempistiche:

1. **Sviluppo dell'Applicativo:** lo sviluppo dell'applicativo richiederà un team di sviluppatori esperti in linguaggi di programmazione come Java, Kotlin, Swift e JavaScript.
2. **Realizzazione Contenuti Multimediali:** la produzione dei video della guida virtuale con tecnica Chroma key richiederà l'impiego di attori e personale specializzato.
3. **Testing e Ottimizzazione:** sarà necessario prevedere un periodo dedicato all'esecuzione di test approfonditi, alla risoluzione di eventuali bug e all'ottimizzazione dele prestazioni dell'applicativo.

DOCUMENTO DI MARKETING

La presente strategia di marketing ha l'obiettivo di promuovere l'applicativo sviluppato per smartphone e tablet, offrendo un'esperienza di visita al museo delle ceramiche Duca di Martina in Villa Floridiana attraverso la realtà aumentata e la guida virtuale basata sulla tecnica del Chroma key. L'applicativo sarà posizionato come un'innovativa soluzione per arricchire la visita culturale al museo, coinvolgendo turisti, studenti e insegnanti in un'esperienza interattiva e coinvolgente, migliorando la conoscenza artistica e promuovendo il patrimonio culturale del museo.

Obiettivi di Marketing:

1. **Promuovere l'Esperienza Coinvolgente:** l'obiettivo principale sarà promuovere l'esperienza coinvolgente e interattiva offerta dall'applicativo, sottolineando l'utilizzo della realtà aumentata e la guida virtuale con la presenza del Duca di Martina come punto di forza unico e distintivo.
2. **Aumentare le Visite al Museo:** la promozione dell'applicativo incoraggerà un aumento delle visite al museo, attirando turisti e visitatori interessati a vivere un'esperienza di visita arricchente e innovativa.

3. **Posizionamento del Museo come Destinazione Culturale:** l'applicativo sarà strumento chiave per posizionare il museo come una delle principali destinazioni culturali nel panorama turistico e didattico.
4. **Aumentare la Conoscenza Artistica:** si mirerà a promuovere il valore educativo dell'applicativo, sottolineando il suo contributo all'aumento della conoscenza artistica e culturale dei visitatori.

Target di Riferimento:

1. **Turisti Culturali:** turisti italiani e stranieri interessati a scoprire il patrimonio culturale e artistico di Napoli e desiderosi di vivere un'esperienza di visita innovativa e coinvolgente.
2. **Studenti e Insegnanti:** studenti delle scuole primarie e secondarie e insegnanti interessati a un approccio didattico innovativo per l'apprendimento della storia dell'arte e della cultura.
3. **Appassionati d'Arte:** appassionati d'arte e studiosi, desiderosi di esplorare le collezioni del museo in modo interattivo e approfondito.

Strategie di Marketing:

1. **Campagne Pubblicitarie Online** pianificate attraverso Google Ads, Facebook Ads e Instagram Ads, per raggiungere il target di riferimento con messaggi chiari ed efficaci, sottolineando l'esperienza di visita innovativa e coinvolgente.
2. **Collaborazioni con Agenzie Turistiche** locali e internazionali per promuovere l'applicativo come parte integrante dell'esperienza di visita a Napoli e del patrimonio culturale della città.
3. **Coinvolgimento delle Scuole** per promuovere iniziative offrendo agevolazioni e pacchetti speciali per visite didattiche guidate utilizzando l'applicativo come strumento educativo.
4. **Eventi e Presentazioni** organizzati presso il museo e altre sedi culturali, coinvolgendo media, influencer e opinion leader del settore culturale.

Strategie di Comunicazione:

1. **Sito Web Istituzionale:** il sito web del museo sarà aggiornato con una sezione dedicata all'applicativo, fornendo informazioni dettagliate sull'esperienza di visita virtuale e i vantaggi offerti.
2. **Social Media e Blog:** saranno utilizzati i canali social del museo per promuovere l'applicativo, condividendo contenuti multimediali, storie di successo e testimonianze di utenti soddisfatti.
3. **Comunicati Stampa:** saranno redatti comunicati stampa e inviati ai media nazionali e locali, focalizzati sull'innovazione tecnologica dell'applicativo e il suo impatto culturale.
4. **Video e Trailer:** saranno prodotti video promozionali e trailer dell'applicativo, da condividere sui canali social e sul sito web, per catturare l'attenzione del pubblico e suscitare interesse.