



**SARDEGNA
RICERCHE**

PROGETTO CLUSTER TOP DOWN SARIM

| | |
|----------------------------|---|
| TITOLO DEL PROGETTO | Sardegna Immersiva: nuovi linguaggi per la promozione turistica dell'Isola |
| SOGGETTO ATTUATORE | Centro di Ricerca, Sviluppo e Studi Superiori in Sardegna – CRS4 Uninominale |
| PRESENTAZIONE | <p>La Sardegna è un'isola a forte vocazione turistica. Come è noto, il segmento turistico di punta riconosciuto a livello internazionale è quello balneare.</p> <p>Le azioni da mettere in campo per raggiungere queste mete sono tante e complesse, a partire dalla necessità di integrare, valorizzare, riqualificare e talvolta anche costruire il prodotto "destinazione" attraverso un piano strategico e sinergico di marketing, che aggiunga alla sua eccellenza primaria, il "mare", una molteplicità di potenziali turismi esperienziali caratterizzati in primo luogo dall'alta qualità dell'offerta paesaggistica, ma anche dai ben noti contenuti culturali ed enogastronomici.</p> <p>La digitalizzazione delle destinazioni, delle strutture, dei servizi e dei prodotti è sicuramente un passo fondamentale, ma per riuscire ad aumentare la competitività occorre applicare al meglio le tecnologie e sfruttare il potenziale comunicativo offerto dai nuovi strumenti digitali.</p> <p>La realtà (virtuale) immersiva rappresenta in questo senso una grande opportunità che è già stata individuata dal comparto turistico italiano, dove i grandi tour operator si stanno muovendo in questa specifica direzione mettendo in campo diverse iniziative.</p> <p>Da un punto di vista tecnologico i dispositivi di fruizione per la navigazione immersiva, presenti sul mercato sono aumentati per tipologia, qualità e diffusione grazie soprattutto alla loro applicazione nel campo del Gaming che ne ha consentito una riduzione dei prezzi e quindi una più facile accessibilità. YouVisit, startup statunitense che offre esperienze di viaggio immersive e interattive, definisce i visori VR come i cataloghi 2.0. È però importante trovare la corretta chiave di applicazione. Da un lato appare evidente come questi strumenti rappresentino un canale di promozione nella fase di pre-vendita, sia nelle agenzie di viaggio, che nelle case dei futuri turisti. D'altra parte è intuibile che possano anche dare vita ad un dialogo col visitatore e generare ricadute durante l'intero ciclo di vita dell'esperienza turistica.</p> <p>Il turismo è un settore trasversale in grado di attivare direttamente ed indirettamente ricchezza sul territorio. Riuscire a disporre di strumenti efficaci per la promozione può risultare vincente per proporre ulteriori offerte al turista che si trova già sull'Isola, incrementando il valore aggiunto generato dalla sua presenza. Le aziende presenti nel territorio hanno percepito questa potenzialità ma non offrono ancora servizi e prodotti in tal senso, in parte perché la disponibilità di questi strumenti è recentissima e in parte perché rappresentano un segmento di mercato ancora da scoprire.</p> |



UNIONE EUROPEA
Fondo europeo di sviluppo regionale



REPUBBLICA ITALIANA



REGIONE AUTONOMA DI SARDEGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA





SARDEGNA RICERCHE

OBIETTIVI E RISULTATI ATTESI

Le competenze nella progettazione, creazione e applicazione delle visite virtuali, devono essere maturate e consolidate attraverso una **vivace attività di sperimentazione** che faccia emergere tutte le criticità, tecniche e di linguaggio di questo strumento. I livelli d'indagine sono diversi, e tutti importanti. Da un punto di vista del linguaggio e del potere comunicativo si evince che gli elementi da valutare per **raggiungere un'elevata qualità di prodotto** sono diversi. In termini di racconto e di esperienza (immersiva), è importante riuscire a padroneggiarli tutti per produrre un risultato efficace che abbia una maggiore probabilità di generare un impatto economico. Per quanto riguarda i campi di applicazione, **acquisire la capacità di produrre e distribuire contenuti realizzati con queste tecniche può offrire ricadute economiche immediate** sia per chi gestisce l'offerta turistica, sia per chi opera nella produzione di applicazioni e servizi.

AZIENDE E SOGGETTI COINVOLTI

- Athlos srl
- Cruel Srl
- Mentefredda Srl
- Prossima Isola Srl
- Renderingstudio
- Sardegna in Miniatura Srl
- Sardegna.com Srl
- Taulara
- Teravista
- Togo 360
- Geolab
- Andrea Altea
- Polygon Moon
- Infora

CONTATTI Responsabile Scientifico

Massimo Deriu
Tel: 0709250335
Email: mderiu@crs4.it

CONTATTI Sardegna Ricerche

Dario Carbini
Tel: 070 9243 2830
Email: carbini@sardegna ricerche.it