

Reaid reams

Neosperience. Empathy in Technology

Progettiamo soluzioni di digital marketing per le aziende che desiderano far crescere il proprio business e aumentare il valore dei clienti esistenti, infondendo **empatia nella tecnologia**.

L'evoluzione tecnologica, improntata all'ottimizzazione delle performance, ha generato profondi cambiamenti nel rapporto tra brand e cliente, sacrificando il valore della relazione personale a beneficio, quasi esclusivo, dell'efficienza.

La necessità di ristabilire un **rapporto non mediato** con i propri clienti richiede un cambio di prospettiva, che faccia riemergere il valore dell'empatia.

Noi di **Neosperience** pensiamo che l'innovazione tecnologica sia uno strumento di connessione, in grado di ristabilire un rapporto paritario tra azienda e cliente. Per questo, tutte le nostre soluzioni sono progettate in ottica di **customer-centricity**.



Il Team

Siamo ragazzi, amici e colleghi in Neosperience S.p.a.
Realizziamo soluzioni tecnologiche e sviluppiamo progettualità per realtà che cercano organicità fra fisico e digitale.
Il nostro obiettivo in questo progetto è offrirvi le nostre competenze per far rivivere la **Villa Reale di Monza**.



Chiara Palmas



Vittorio Scalet



Giancarlo Pace



Angela Barahona



Elena Giani



Nicolò Righetti



#VILLAREALE

400.000 visite dal 2014

22.000 metri quadrati di stanze

La Villa ha numerosi punti di forza, tuttora non pienamente sfruttati



Tanti spazi inutilizzati sia nella Villa, che nel Parco.

Ma molti sono da restaurare, o vuoti

Il Parco recintato più grande d'Europa.

Ma non profittevole e molto dispendioso



I pubblico è emotivamente legato al complesso, soprattutto al Parco.

Ma non viene attivamente coinvolto nelle proposte culturali e nella gestione

Il vostro obiettivo

Stefano Boeri

“La mia visione è quella di riportare la Triennale alle sue origini, a essere un luogo in cui vengono considerati punti di vista diversi e vengono discussi argomenti controversi”

Rodrigo Rodriguez

“Ci sono tre vettori che suggerirei di considerare per lo sviluppo del progetto. Un vettore professionale, un vettore di educazione artistica e un vettore culturale”

Andrea Dell’Orto

“Potrebbe avere una ricaduta molto importante anche sulle imprese, sull’indotto e quindi anche sull’occupazione”

Come abbiamo intenzione di raggiungerlo

Arrivare al Pubblico

Coinvolgere il pubblico all'interno del parco, rendendolo profittevole e interessato a visitare la Villa e l'Autodromo.

Offrire Esperienze Nuove

Offrire un'esperienza di visita coinvolgente ed innovativa, sempre in trasformazione e adatta a tutti.

Innovare Tecnica e Cultura

Creare una permanente artistica che sviluppi le eccellenze creative e tecniche del territorio.

Il fine ultimo del progetto sarà quello di rendere la Villa un punto di incontro per la popolazione e un polo per innovazione.

#INSIGHT

**Storia e Innovazione
convivono nella Villa di domani**

Il passato deve stare al passo con il futuro

L'utilizzo delle nuove tecnologie, se inserite in maniera organica, è la strada per dare nuova linfa all'offerta culturale del complesso.



IL DESIGN PRIMA DEL DESIGN

Guido Marangoni
e le Biennali di Monza
1923-1927



12 giugno - 11 settembre 2016

mar-dom 10.00 - 19.00

ven 10.00 - 22.00

La biglietteria chiude un'ora prima

Villa Reale di Monza, viale Brianza 1,
Monza

triennale.org
mb.camcom.it

Il futuro deve ricordarsi delle eccellenze del passato

La costruzione della Villa fu l'embrione
dell'eccellenza artigiana lombarda.

Come successo allora, anche oggi la Villa può
diventare polo per l'innovazione e la crescita di
giovani artisti e nuove tecnologie.



+ Reale

Un'unica applicazione dedicata alla visita di ogni area del complesso in Realtà Aumentata, per offrire un'esperienza organica e coerente.

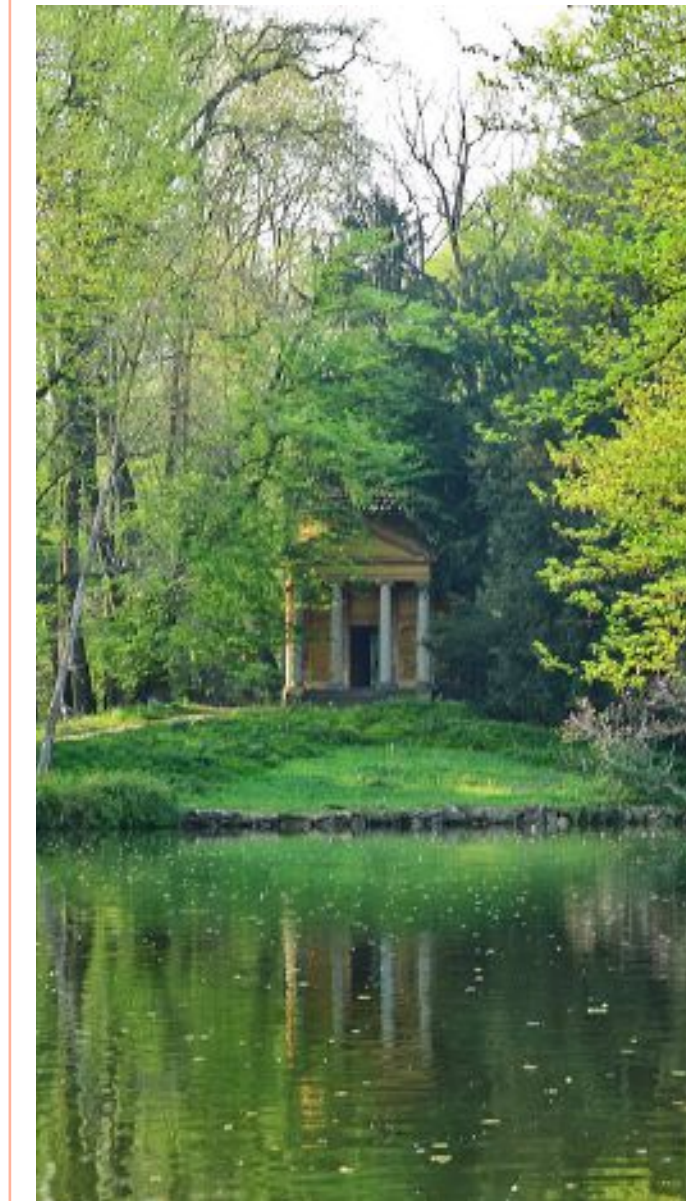
Reale R

Una versione lunga, istituzionale, e una compressa per il digitale.

Il nome fa riferimento sia al Complesso di Monza, sia alla natura in Realtà Aumentata dell'applicazione.

Il nero e **l'azzurro** del logo creano il giusto contrasto fra eleganza e modernità, e sono in linea con i principi di leggibilità dell'**Inclusive Design**.

La Villa e la sua storia.



Il Parco e la natura.

L'Autodromo e la velocità.



Percorsi personalizzati
in base agli interessi
(storia, arte, natura, etc.).



#CULTURE

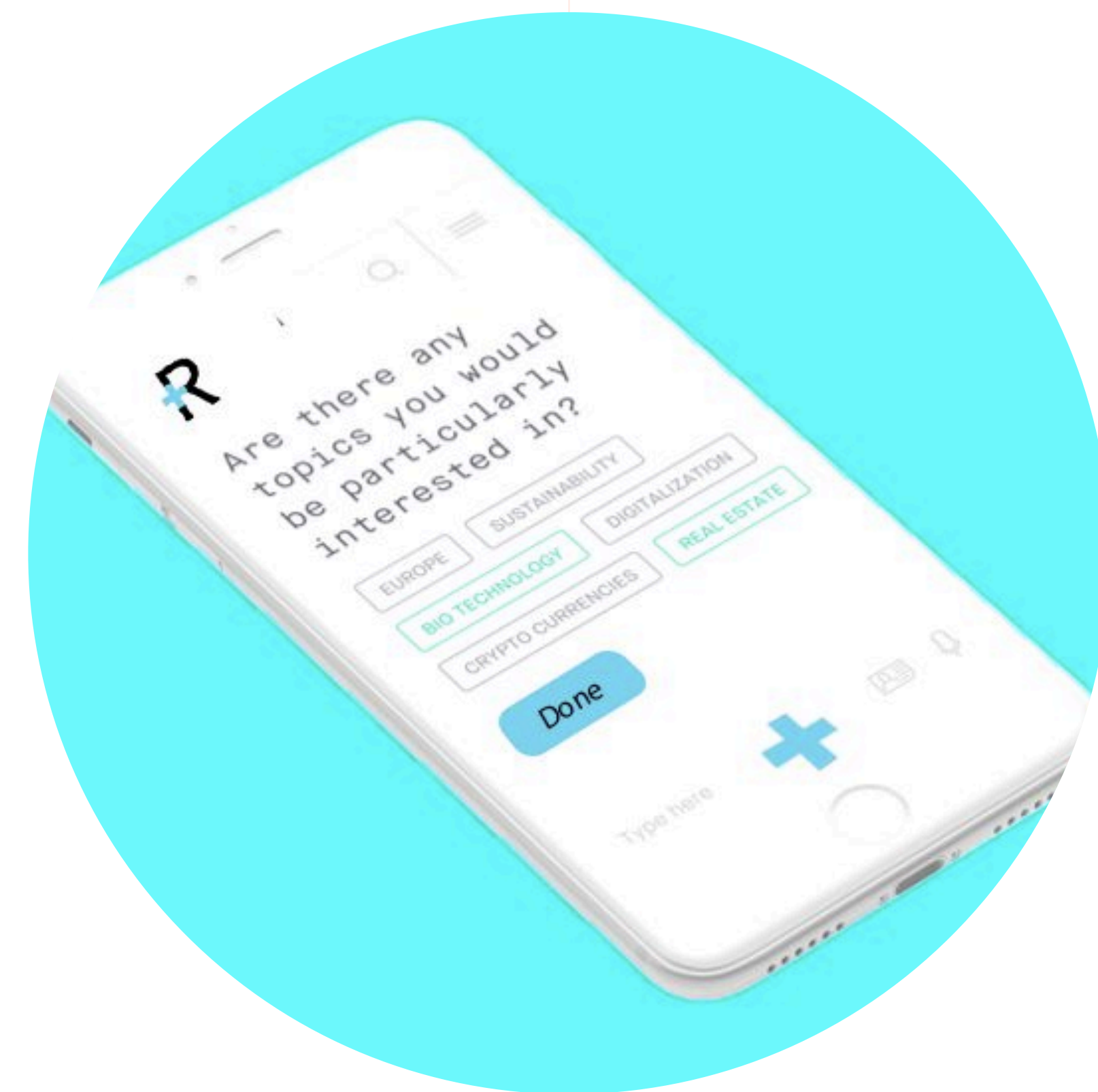


Punti di interesse aumentati e
opere artistiche virtuali dislocate.

I grandi personaggi legati alla
Storia del complesso come
Ciceroni virtuali...



#EDUTAINMENT



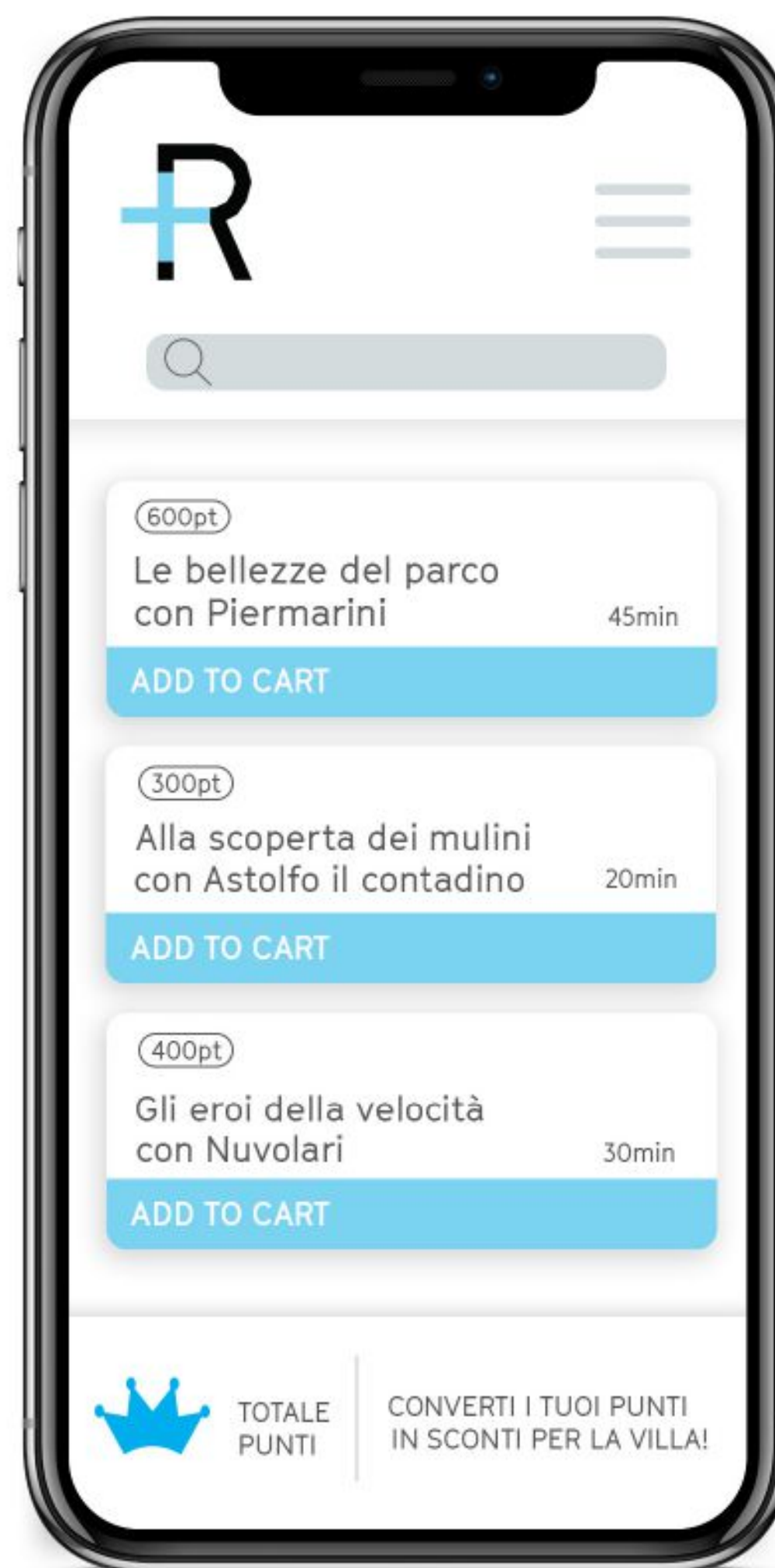
...con cui si potrà interagire
tramite Chatbot a risposta multipla.

Applicazione

L'applicazione **+Reale** sarà sviluppata pensando alla varietà dei possibili visitatori. In questi casi **semplicità** è la parola magica.

Dall'App si potranno selezionare i percorsi di visita, che verranno fruiti proprio attraverso la telecamera del telefono/tablet in AG.

Si potranno affittare biciclette e risciò, e comprare i biglietti per le visite in Villa.



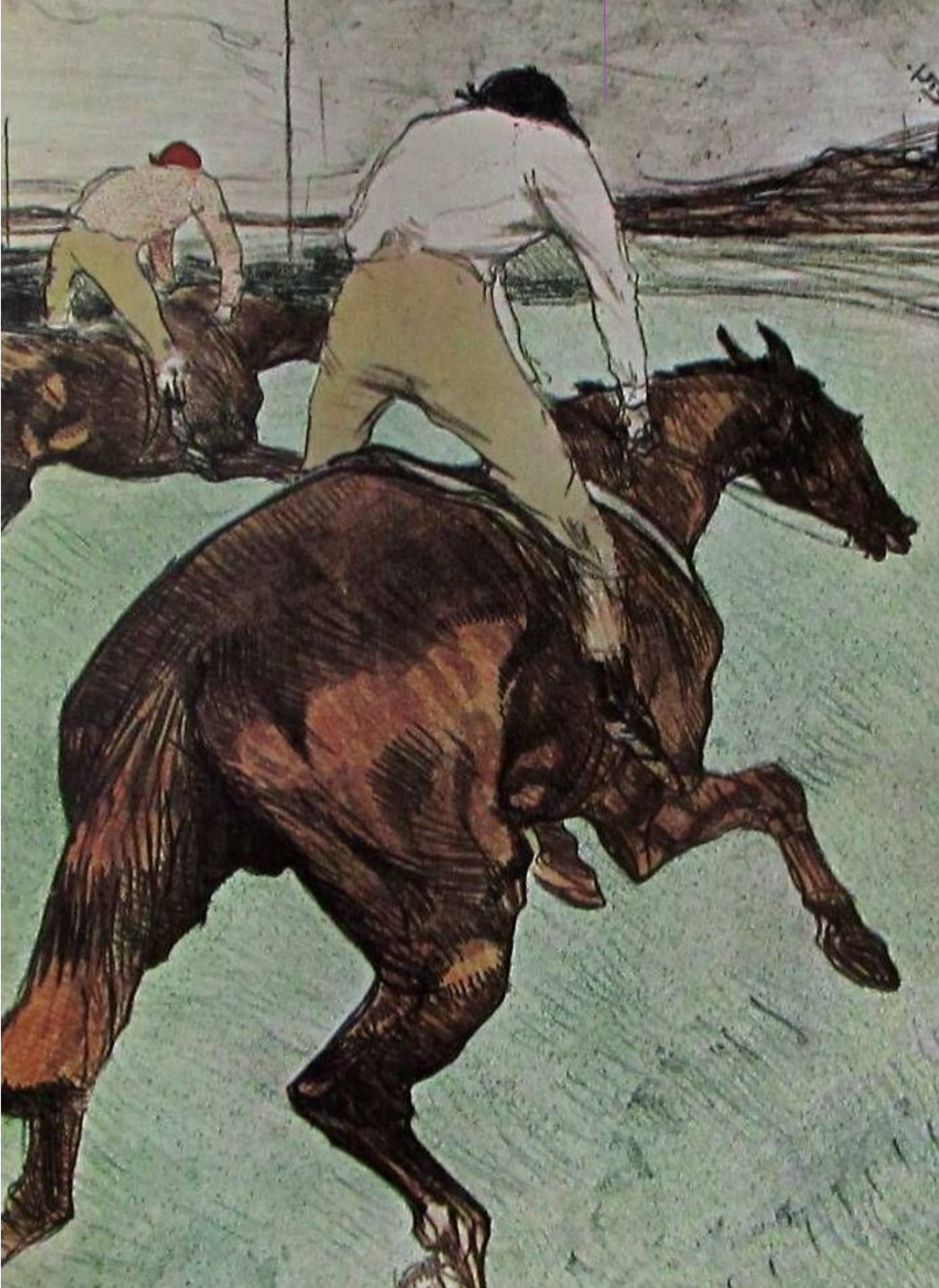
Strumenti per la Visita

Per poter vivere l'esperienza della visita, si potrà usare il proprio dispositivo o noleggiare uno dei **tablet** che saranno distribuiti agli ingressi di Parco e Villa.

Ci si potrà inoltre fornire di **powerbank** per il proprio dispositivo, se necessario.

Inoltre nel Parco sarà possibile affittare **risciò** e **biciclette**, specifiche per la visita.





Mostre temporanee e percorsi personalizzati per ragazzi e bambini

All'interno del Parco verranno inoltre inseriti contenuti inerenti alle **mostre temporanee** che si svolgeranno in Villa.

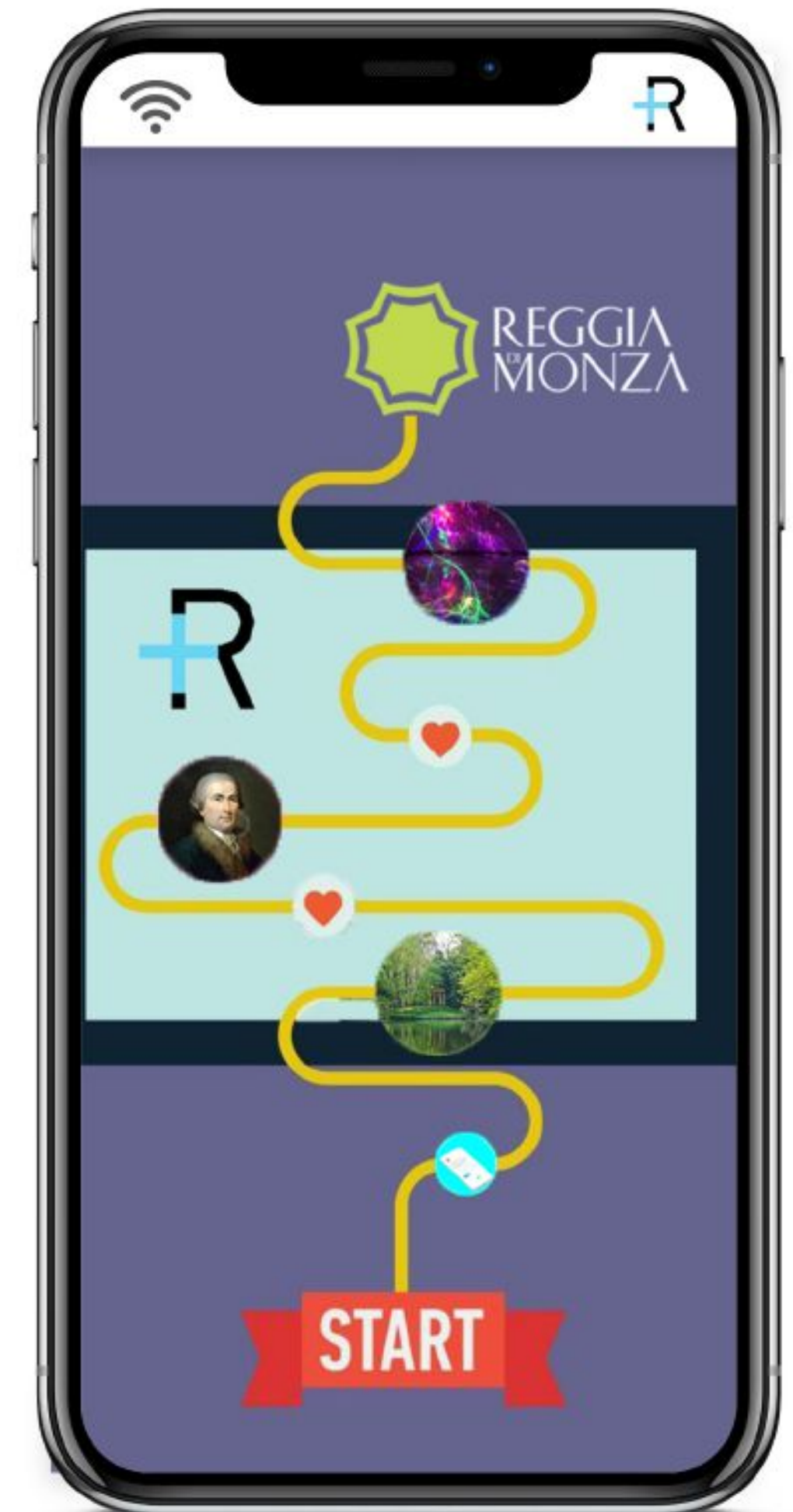
I percorsi di visita si **personalizzeranno automaticamente** in base all'età del visitatore. Ragazzi e bambini disporranno di esperienze complementari a quelli degli adulti.

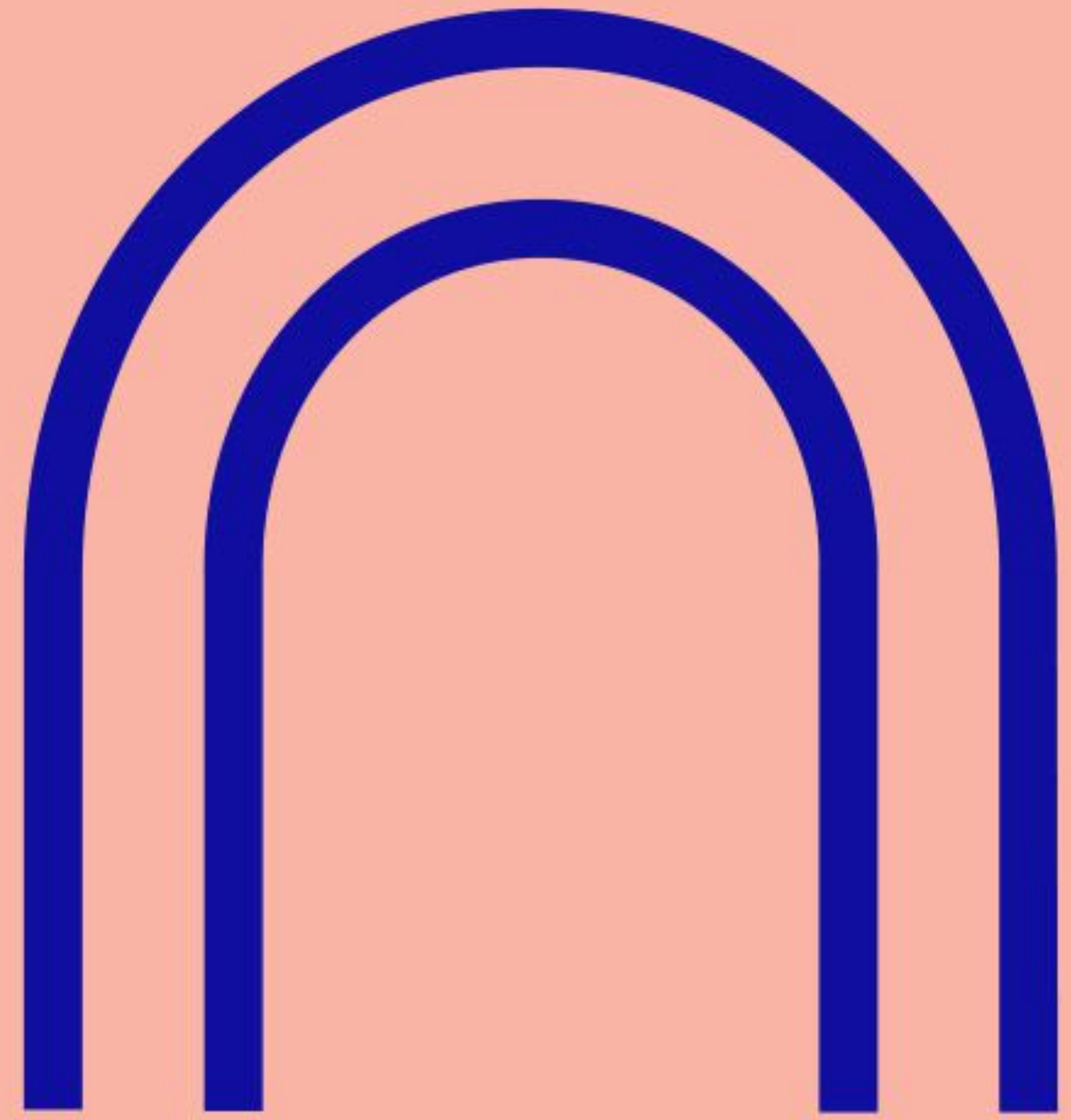
Gamification

Su +Reale verranno implementate varie attività di **Gamification** per stimolare la continuazione delle visite.

Per esempio saranno inserite meccaniche a **quiz**; i Ciceroni Virtuali faranno delle domande al pubblico che, se risponderà correttamente, potrà vincere dei premi. Verrà creata anche una classifica fra tutti i partecipanti.

Inoltre, al compimento di certe attività si guadagneranno **punti** da utilizzare per ricevere sconti sul biglietto della Villa, o altre agevolazioni.

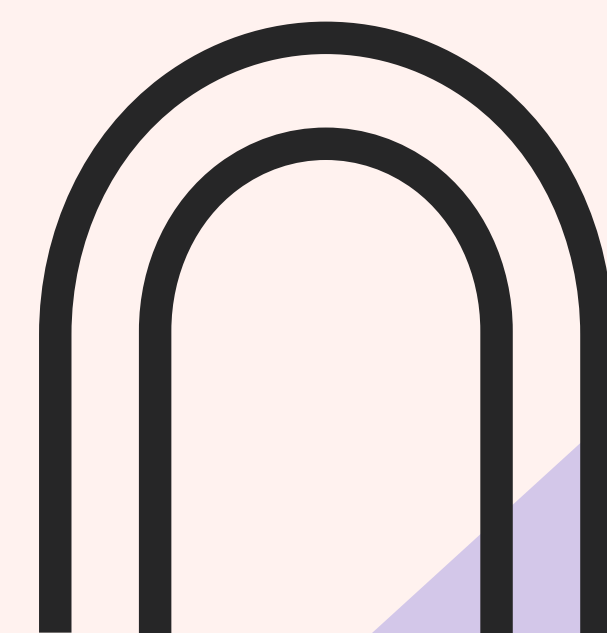




Future Artists in Augmented Rooms

Il FAAR sarà un progetto legato alla Triennale che, come suggerisce il nome, guarderà lontano nel **futuro**.

L'acronimo sottolinea inoltre la **distanza**, anche concettuale, dalla Triennale tradizionale.

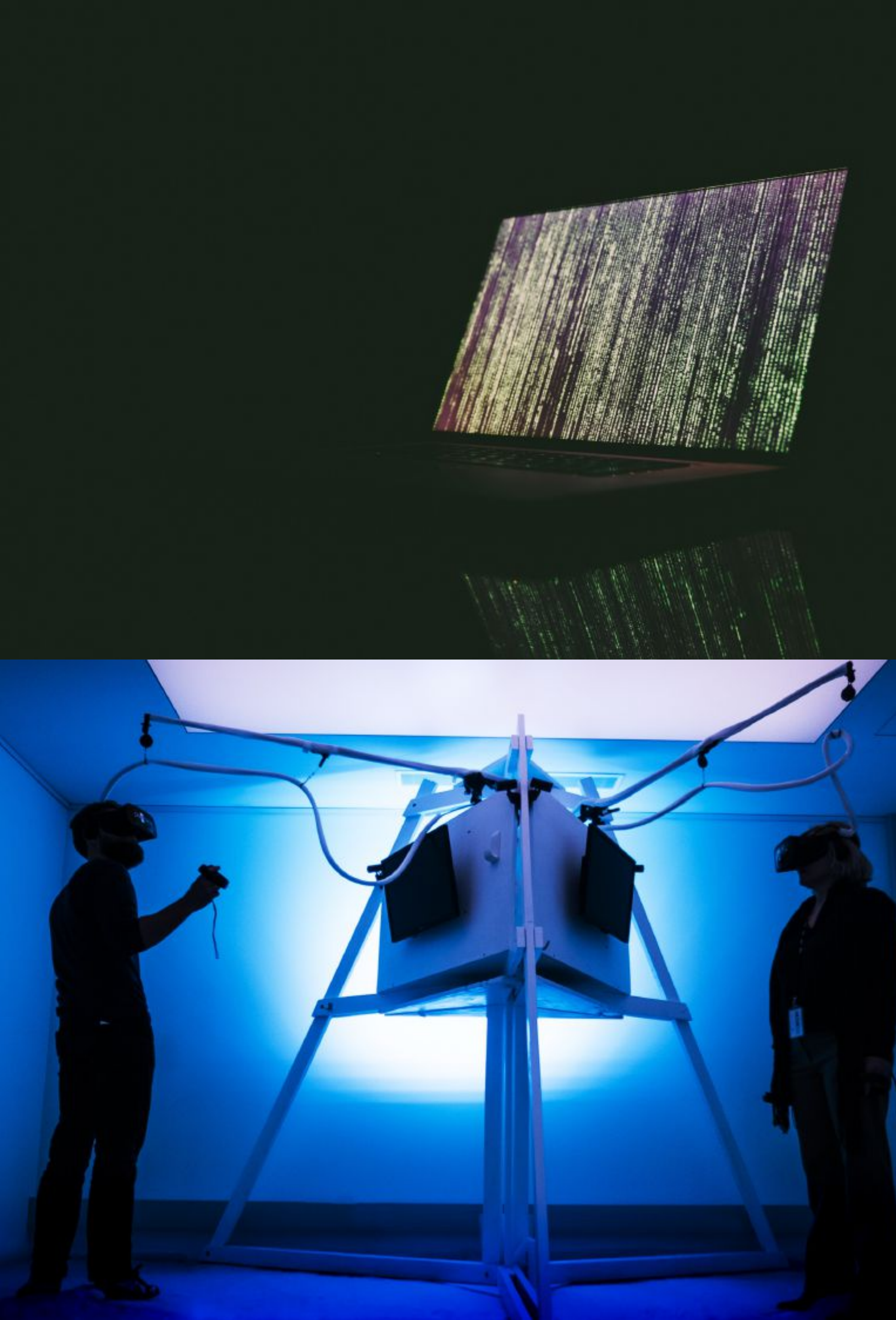


Future Artists in Augmented Rooms

La porta come simbolo del passaggio verso una realtà alternativa, all'interno di stanze aumentate.

Come immagine di apertura verso il pubblico, e la volontà di costruire un confronto con esso.

Allo stesso tempo sottolinea, nella sua forma, un'inversione a U nella concezione dell'arte.



Concept

Verrà immaginato uno spazio all'interno della Villa per mettere in mostra le opere realizzate da giovani artisti nazionali e internazionali nel campo delle arti contemporanee e del design.

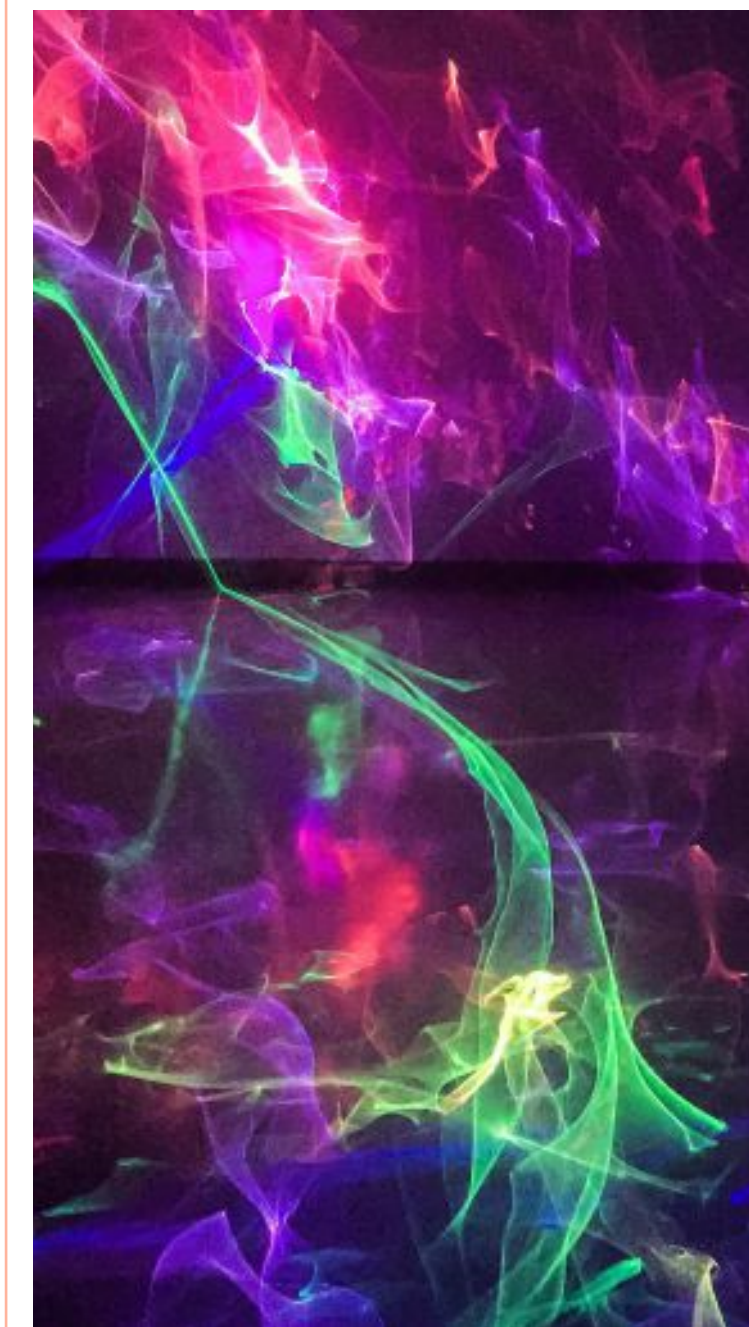
Sarà una versione della Triennale dedicata al futuro dell'arte e si porrà l'obiettivo di affrontare, da più punti di vista, le controversie riguardo le nuove tecnologie e la loro fruizione.

Parte di questo spazio sarà
realizzato attraverso...



Realtà Aumentata

Realtà Virtuale



Projection Mapping

...o grazie ad altri strumenti, per facilitare
il ricambio continuo delle opere. Così
facendo, si stimolerà il pubblico a ripetere
la visita e manterrà alto l'interesse.


Liceo Artistico Statale “Nanni Valentini”

La progettualità verrà gestita insieme ai ragazzi del liceo artistico Nanni Valentini di Monza, che aiuteranno gli organizzatori nella realizzazione del design 3D delle opere e delle installazioni in mostra, magari utilizzando il progetto di alternanza scuola lavoro.

L'obiettivo è quello di rendere il liceo un centro d'eccellenza per l'applicazione delle nuove tecnologie al design e all'arte.



Liceo Artistico Statale della Villa Reale di M



CoRe

Collaboratori Reali

Una parte del nostro progetto consisterà nella creazione di un'associazione di sostenitori, collaboratori e volontari, sul modello di numerose realtà, come l'ACMA di Torino.

Amici Reali

Una quota annuale permetterà di assicurarsi vantaggi per la Villa, il Parco e l'Autodromo, e per le varie iniziative che verranno realizzate durante l'anno.

Collaboratori Reali

Volontari che, insieme a professionisti della cultura, aiuteranno nella gestione delle strutture e delle attività collaterali. Chi parteciperà avrà diritto ad agevolazioni per la fruizione di offerte culturali e iniziative.

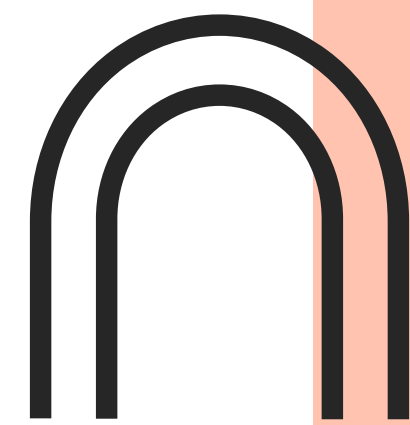
**Questa iniziativa valorizzerà il ruolo dei cittadini,
favorendo inoltre la sostenibilità economica di tutto il complesso.**

+ Reale

Per raggiungere i visitatori del Parco.

Per dare organicità ai
vari ambienti del complesso.

Per aumentare l'interesse
grazie ad una esperienza unica.



Future Artists in Augmented Rooms

Per proiettare la Villa nel futuro come polo
per le nuove tecnologie applicate all'arte.

Per poter offrire al pubblico una
permanente sempre in trasformazione.

Per offrire opportunità di
crescita professionale.

CoRe

Per coinvolgere il pubblico e fidelizzarlo.

Per l'auto-sostenibilità del complesso.

Sostenibilità

Tutto il progetto sarà sostenibile dal punto di vista ambientale perché virtuale. Niente dovrà essere modificato.

Inoltre, numerose saranno le iniziative a riguardo.

Per esempio, nei luoghi che necessitano di nuovi alberi, questi verranno ricreati in Realtà Aumentata.

Verrà quindi chiesto al pubblico di effettuare una donazione al fine di sostenere il processo di crescita del verde nel Parco.

Una volta raggiunto l'obiettivo economico, e quindi piantati i nuovi alberi, ogni sostenitore potrà trovare, in realtà aumentata, il proprio nome legato all'albero che ha aiutato a piantare.





Inclusione

L'applicazione sarà sviluppata seguendo i migliori principi dell'**Inclusive Design**. La priorità del progetto sarà valorizzare l'accessibilità alle esperienze.

Il sistema di navigazione dell'applicazione sarà utilizzabile anche dal pubblico **non-vedente**, grazie ad una nostra innovativa tecnologia basata sulla vibrazione del dispositivo.

Saranno individuati anche modalità di fruizione su misura di ogni situazione. Per esempio, i Ciceroni Virtuali parleranno anche la lingua dei segni, per permettere la visita al pubblico **non-udente**.

“Non è infatti la tecnologia a decretare l’innovazione del Museo,
quanto piuttosto la politica culturale complessiva, accompagnata da
una corretta strategia comunicativa”

Musei e media digitali di Nicolette Mandarano, Carrocci Editore (Bussole), 2019



Grazie