



La piattaforma di esplorazione turistica del territorio.

QRPlaces è una piattaforma web/mobile a supporto dell'esplorazione turistica del territorio fruibile da computer e da dispositivi mobili nuova generazione¹ connessi alla rete Internet (Wi-Fi/3G/HSPA). A fianco delle funzioni informative QRPlaces offre funzioni abilitanti dinamiche di social network tra gli utenti della piattaforma.

La piattaforma QRPlaces dà la possibilità di censire, documentare e mettere a disposizione del visitatore informazioni su diversi **circuiti informativi** tra loro federati.

Ogni circuito consiste in un contenitore di "places"; ogni *place* viene descritto e documentato con testi, immagini, suoni ed eventualmente video. I contenuti possono essere proposti e messi a disposizione in diverse lingue.



I places censiti sono organizzati in canali tematici e ulteriormente classificabili in categorie. Il **canale caratterizzante e trainante l'iniziativa è quello dei beni culturali/ambientali**, i differenti circuiti informativi complementari sono messi a disposizione in un'ottica di completamento di risposta agli interessi e ai bisogni reali del visitatore.

Si → ad un certo punto della giornata,

¹ iPhone, iPad, Android Phone, Android Tablet, Blackberry, ...

all'interno di un percorso di visita ad un bene di interesse culturale/ambientale, un turista si interessi alla possibilità di uno specifico acquisto (es. dove potrei pranzare? dove potrei comprare un regalo da portare a casa?, ...). **La piattaforma è in grado di veicolare informazioni sugli esercizi commerciali più prossimi corrispondenti alle necessità del visitatore.**

Invertendo i ruoli, si ritiene del tutto probabile anche lo scenario opposto: **il visitatore, attirato sulla piattaforma da un esercizio commerciale** (i negozi potrebbero lanciare promozioni specifiche rivolte agli utenti di QRPlaces), **potrebbe scoprire la possibilità di visitare dei luoghi di interesse culturale o ambientale, valorizzati su QRPlaces.**

La valorizzazione del bene attraverso la collocazione in un percorso

La strategia di QRPlaces per la valorizzazione delle risorse del territorio, è incentrata sulla possibilità di creare collegamenti tra questi beni e differenti piani contestuali.

La piattaforma software descritta oltre a veicolare contenuti specifici per i singoli beni visitati dalle persone, è lo strumento per proporre quella contestualizzazione del bene che ne moltiplica il potenziale di interesse.

In aggiunta alla possibilità di fruizione dei singoli *places*, reperibili nei diversi circuiti informativi, **la piattaforma prevede la possibilità di configurare dei percorsi preordinati di visita.**



Solo a titolo esemplificativo, è possibile creare percorsi tra diversi luoghi, mettendo insieme, cultura, commercio, ambiente, cibo, in una logica di percorso storico-tematico (es. il Medioevo a Perugia) o piuttosto creare un percorso ambiente-territorio-ristorazione, fino ad ipotizzare circuiti di mero divertimento, magari distinguendoli per target dei visitatori.

I percorsi saranno organizzati e consultabili per:

- target turistici (es. famiglie con bambini, adulti, appassionati di natura, amanti dei sapori, ...)
- tempo da dedicarvi (1 ora, 2 ore una mezza giornata, una giornata intera,...)
- mezzo di trasporto (auto, bicicletta, cavallo,...).

Potranno distinguersi percorsi consigliati da un soggetto istituzionale, da percorsi realizzati e proposti dagli stessi visitatori. La possibilità di esprimere valutazioni sui percorsi, si traduce nell'opportunità di fare emergere percorsi particolarmente graditi.

Il circuito Eventi

Ai circuiti informativi che propongono Places di interesse, si affianca il circuito informativo relativo agli Eventi.

Gli eventi possono essere di tipo culturale o ricreativo e possono essere collegati ai luoghi fisici che li ospitano siano essi aree, o contesti di valore culturale piuttosto che esercizi commerciali.

Come il canale commerciale anche il canale degli Eventi, accessibile in modo contestuale (es. questa sera concerto Jazz nel pub limitrofo la piazza) realizza uno strumento di potenziamento dell'interesse e dell'esperienza del territorio che fa il visitatore.

Anche gli eventi sono organizzabili in categorie e proponibili in modo mirato a diversi target di interesse. Anche gli eventi possono essere organizzati distinguendo eventi proposti in modo istituzionale da eventi suggeriti dagli utenti registrati alla piattaforma.

La piattaforma QRPlaces mette a disposizione del referente di ogni singolo *place* o evento, la possibilità, tramite semplici interfacce web, di inserire o modificare i contenuti multimediali che lo descrivono.

Nello stesso modo, anche i percorsi di esplorazione turistica saranno modellabili autonomamente dall'operatore che gestisce i *places* di un certo territorio ma anche dagli utenti registrati a QRPlaces che vorranno proporre percorsi da loro apprezzati².

L'accesso a QRPlaces direttamente dal territorio

Il portale web QRPlaces si caratterizza per la facilità ad accedere all'informazione specifica attraverso la lettura automatizzata di QRCode, effettuabile con la maggior parte degli smartphone dotato di fotocamera.

Il codice QR (in inglese QR Code) è un codice a barre bidimensionale (o codice 2D) a matrice, composto da moduli neri disposti all'interno di uno schema di forma quadrata.

Viene impiegato per memorizzare informazioni generalmente destinate ad essere lette tramite un telefono cellulare o uno smartphone.

In un solo crittogramma sono contenuti 7.089 caratteri numerici e



² Si distingueranno i percorsi dando evidenza a quelli proposti istituzionalmente rispetto a quelli proposti dalla community

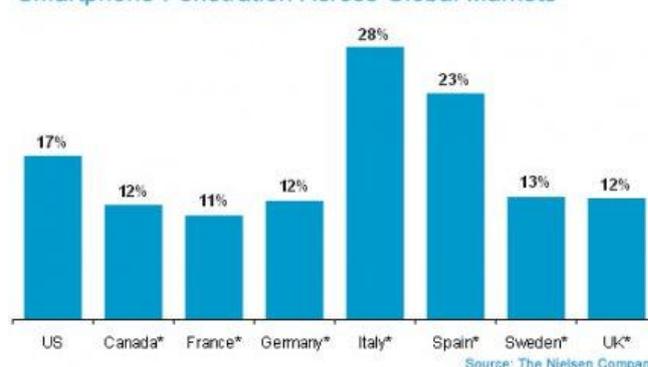
4.296 alfanumerici.

La specificità di tale codice a barre è l'**immediatezza e l'affidabilità con la quale viene identificato e letto dalla fotocamera di uno smartphone** (altri "codici a barre" richiedono strumenti di lettura più sofisticati e sono meno tolleranti alle condizioni di visibilità).

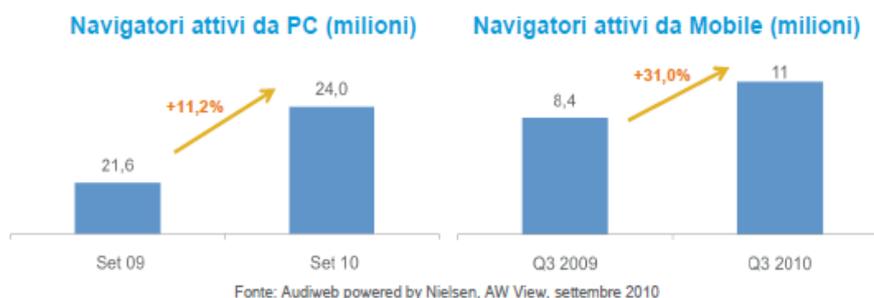
Lo smartphone è lo strumento ideale per veicolare informazioni alle persone presenti fisicamente su un luogo di interesse turistico. Lo smartphone è ideale nella misura in cui è disponibile nelle tasche del possessore e contiene differenti possibilità di collegarsi ad Internet (via rete WIFI o via rete dell'operatore).

L'Italia nel 2010 è il paese al mondo con il maggior tasso di penetrazione di telefoni cellulari classificabili come smartphone (28% di tutti i terminali mobili). Questo tasso è destinato a crescere vertiginosamente nei prossimi anni con il crollo dei prezzi dei dispositivi, già atteso per l'anno 2011³.

Smartphone Penetration Across Global Markets



In Italia, il traffico Internet tramite smartphone si assesta, a fine 2010, al 13% del traffico Internet totale. Lo smartphone è il *media* con il maggior tasso di crescita relativamente al traffico Internet e al numero di navigatori.



³ <http://tech.fortune.cnn.com/2010/12/22/2011-will-be-the-year-android-explodes/>

L'idea chiave della soluzione proposta sta nel **veicolare tramite il QRCode un semplice link web, specifico per il punto e/o il bene di interesse**; lo smartphone, connesso in rete, accedendo al web rimanderà ad un contenuto proposto in forma sintetica (con streaming audio automatico) con immagini ed eventualmente video e la possibilità di accedere a contenuti di approfondimento sul punto di interesse specifico.

QRPlaces come piattaforma adattiva di erogazione dei contenuti

Dietro le quinte di un meccanismo immediato nella fruizione, QRPlaces implementa un complesso sistema in grado di proporre i contenuti in modo adattivo con una intelligenza intrinseca.

In modo del tutto trasparente al soggetto fruitore, il sistema è in grado di riconoscere:

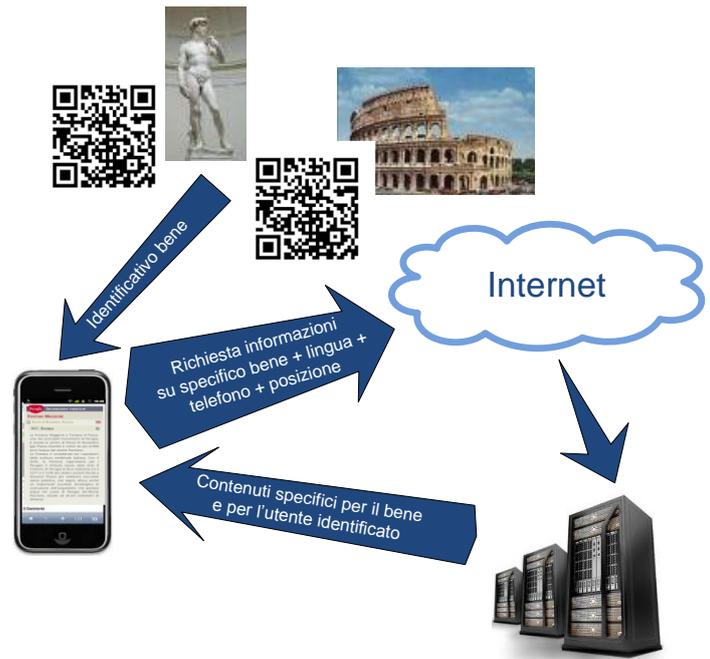
- lingua prevalente del richiedente informazioni (grazie al riconoscimento della lingua sulle meta informazioni inviate dal "mobile browser" all'atto della richiesta);
- posizione geografica del richiedente (grazie ad informazioni sul database dei contenuti che ricollegano il QRCode "fotografato" con una specifica posizione geografica);
- tipologia di terminale mobile utilizzato con relativo sistema operativo (grazie alle meta-informazioni inviate dal "mobile browser" all'atto della richiesta);

In funzione di queste "coordinate informative" il sistema risponde automaticamente con la soluzione tecnica ed informativa più adeguata al richiedente.

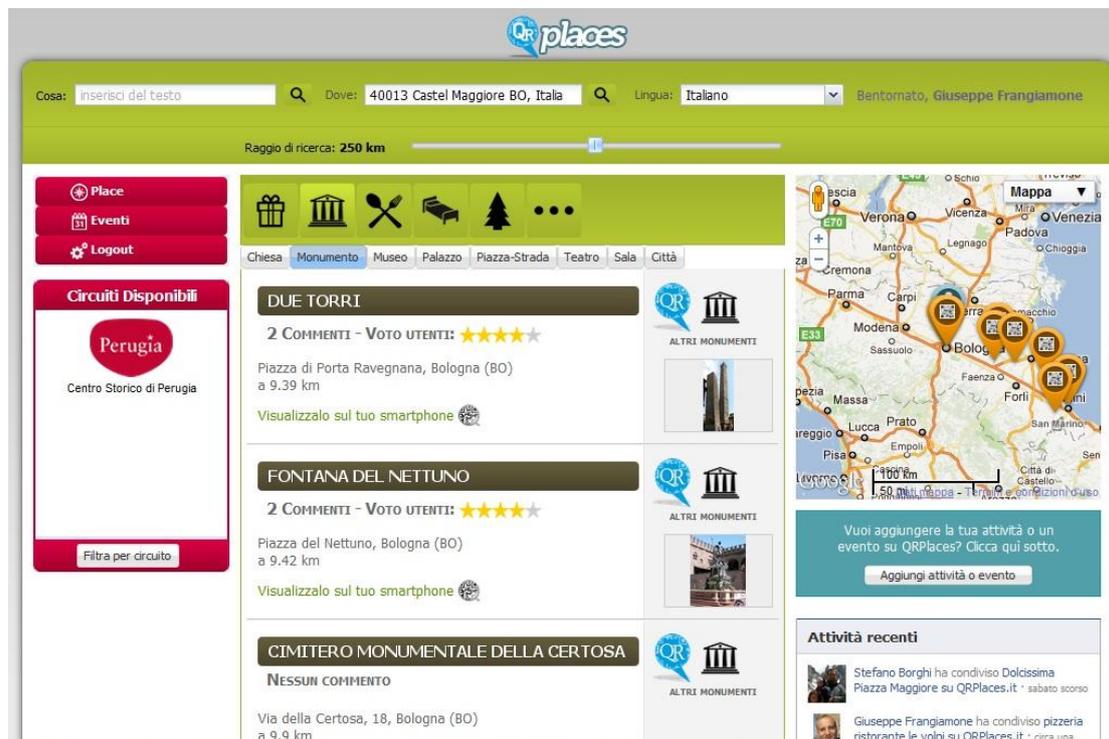
La piattaforma tecnologica proposta **non è semplicemente un catalogo statico di informazioni turistiche quanto piuttosto una vera e propria piattaforma dinamica e adattiva di esplorazione di un territorio e dei beni che questo territorio mette a disposizione.**

Il portale QRPlaces visitato da postazioni fisse

La ricchezza informativa tradotta in forma elettronica e interconnessa, è offerta, in aggiunta alla possibilità di esplorarla con smartphone, alla consultazione tramite



computer via web e promossa nei circuiti informativi e di *collaboration* più frequentati sul web (Facebook, Twitter, Google site, Flickr, ,...).



L'interfaccia di consultazione QRPlaces tramite web desktop: <http://w.qrplaces.it>

Il veicolo del web tradizionale rappresenterà il modo con il quale il potenziale visitatore della città potrà essere invogliato a confermare il suo interesse e a pianificare dei percorsi di esplorazione dei beni cittadini da valorizzare.

Ovviamente la consultazione tramite computer offre modalità differenti di navigazione che debbono tenere conto del diverso mezzo di esplorazione e del fatto che tale navigazione verrà effettuata verosimilmente fuori dal contesto fisico nel quale i beni sono collocati.

L'utente di QRPlaces viene incentivato ad iscriversi al portale in modo da potere conservare in un suo ambiente personalizzato, preferenze, luoghi visitati, percorsi pianificati e intrapresi e annotazioni relative alle visite effettuate.

In questo modo QRPlaces si candida a veicolare una logica di *community* di utenti che, in se stessa, incentiva la partecipazione e tende ad autoalimentare la piattaforma di contenuti ed esperienze.

Il cruscotto di monitoraggio

L'attività online sulla piattaforma è monitorizzabile tramite un cruscotto che fornisce evidenza in tempo reale degli accessi ai diversi *places* o eventi, articolati per calendario e per profilo utente visitatore.

Integrazione con strumenti web esterni

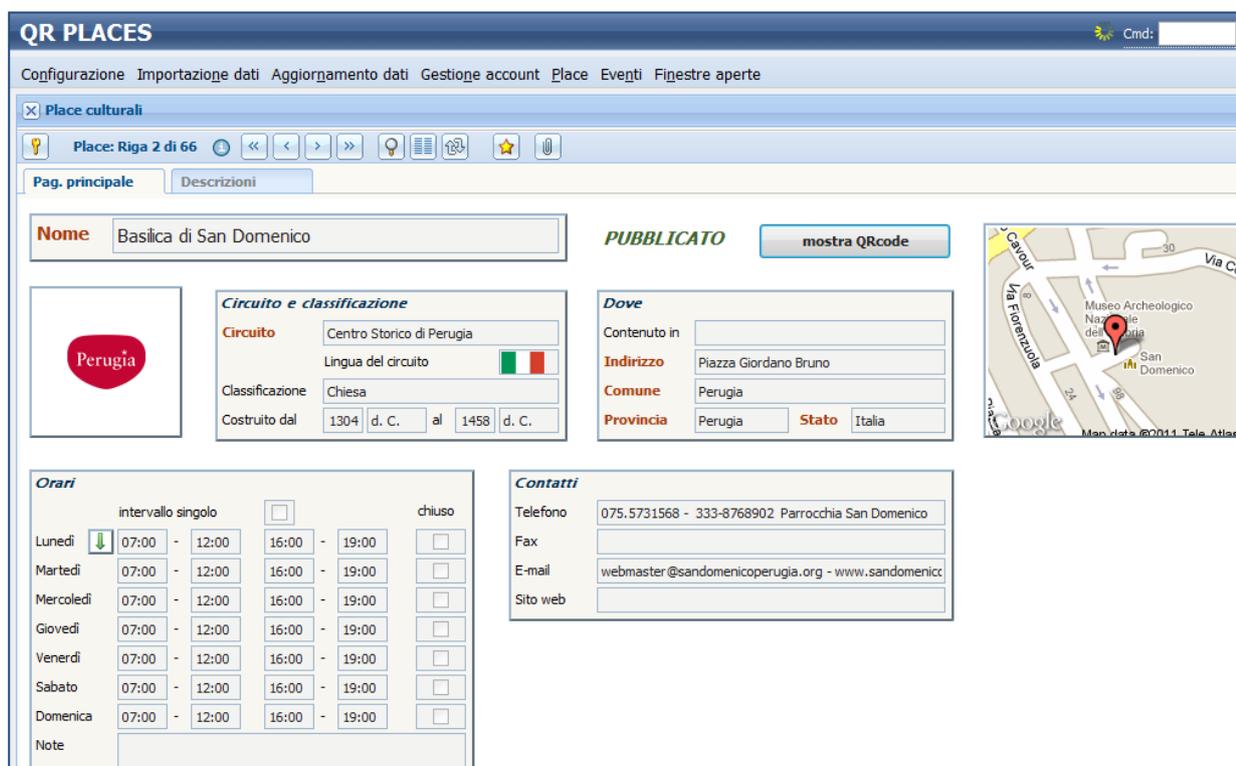
Le informazioni relative a Places, Eventi o Percorsi, registrate in QRPlaces, saranno integrabili in portali esterni grazie a interfacce applicative specifiche conformi a standard di condivisione contenuti nella forma di *feed XML*.

I *feed* proporranno una sintesi del contenuto complessivo e la possibilità tramite link annesso di re-indirizzare l'utente alla piattaforma QRPlaces.

Strumenti per la manutenzione dei contenuti: places, eventi e percorsi

Dietro le quinte di quanto è fruibile dal visitatore che utilizza QRPlaces tramite smartphone, QRPlaces offre un articolato sistema per inserire e mantenere tutti i contenuti pubblicati (di seguito CMS: Content management System).

Il CMS di QRPlaces si caratterizza per semplicità e completezza.



The screenshot shows the QR PLACES CMS interface for managing a cultural place. The main content area is titled "Place culturali" and shows details for "Basilica di San Domenico".

Place culturali
Place: Riga 2 di 66

Nome: Basilica di San Domenico

PUBBLICATO

Circolo e classificazione
Circolo: Centro Storico di Perugia
 Lingua del circolo: 
Classificazione: Chiesa
 Costruito dal: 1304 d. C. al 1458 d. C.

Dove
 Contenuto in:
Indirizzo: Piazza Giordano Bruno
Comune: Perugia
Provincia: Perugia **Stato**: Italia

Orari
 intervallo singolo chiuso

Lunedì	07:00 - 12:00	16:00 - 19:00	<input type="checkbox"/>
Martedì	07:00 - 12:00	16:00 - 19:00	<input type="checkbox"/>
Mercoledì	07:00 - 12:00	16:00 - 19:00	<input type="checkbox"/>
Giovedì	07:00 - 12:00	16:00 - 19:00	<input type="checkbox"/>
Venerdì	07:00 - 12:00	16:00 - 19:00	<input type="checkbox"/>
Sabato	07:00 - 12:00	16:00 - 19:00	<input type="checkbox"/>
Domenica	07:00 - 12:00	16:00 - 19:00	<input type="checkbox"/>

 Note:

Contatti
 Telefono: 075.5731568 - 333-8768902 Parrocchia San Domenico
 Fax:
 E-mail: webmaster@sandomicoperugia.org - www.sandomicc
 Sito web:

The interface also includes a map showing the location of the Basilica di San Domenico in Perugia, Italy, near Piazza Giordano Bruno.

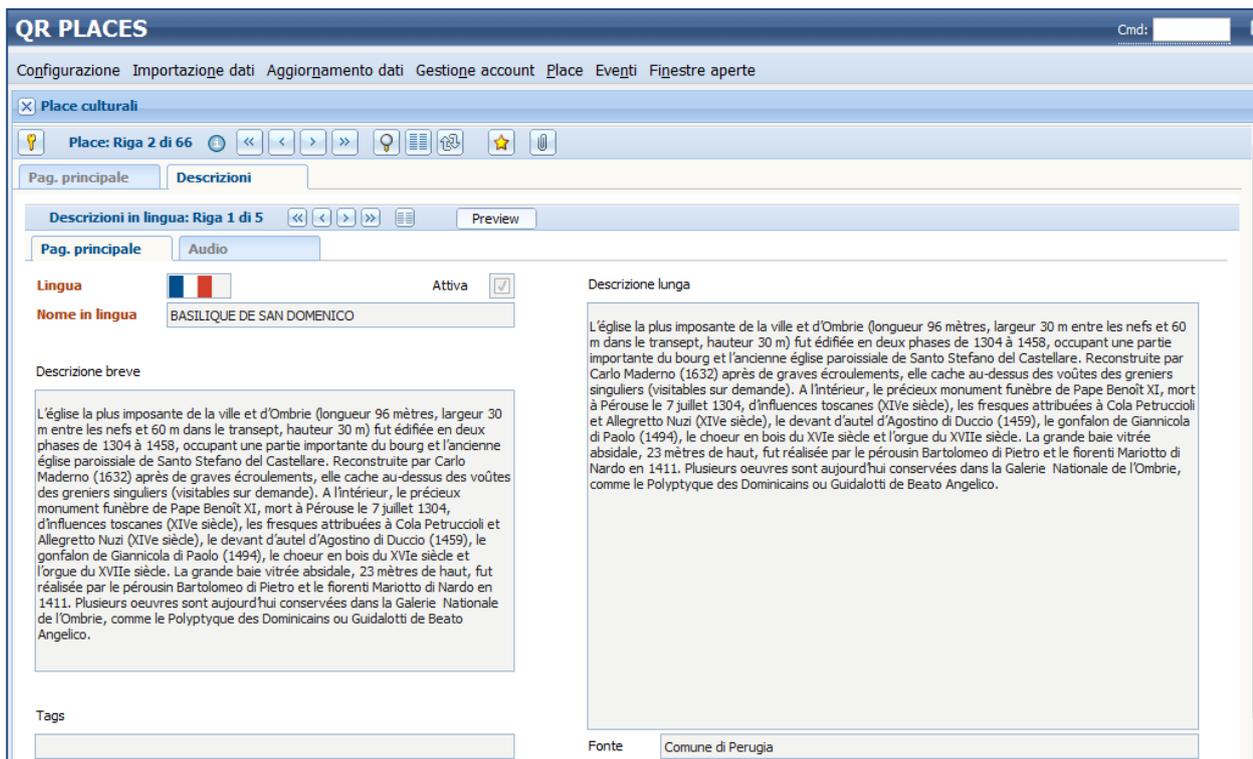
L'interfaccia per l'inserimento e manutenzione di un Places del canale Cultura

Tramite il CMS si posso inserire e mantenere in modo ordinato e sistematico tutte le informazioni che descrivono un Place o un evento.

Ad ogni Place o Evento è possibile associare una o più immagini, anch'esse associabili tramite lo strumento CMS.

Oltre ad un set di informazioni indipendenti dalla lingua, è possibile proporre descrizioni e altro, visualizzabili automaticamente dallo smartphone nella lingua coerente con il dispositivo utilizzato.

Alla descrizione informativa in forma testuale è possibile affiancare una descrizione in lingua in forma di file audio, producibile esternamente e caricabile sulla piattaforma in formato mp3.



The screenshot shows the 'QR PLACES' CMS interface. At the top, there's a navigation menu with options like 'Configurazione', 'Importazione dati', 'Aggiornamento dati', 'Gestione account', 'Place', 'Eventi', and 'Finestre aperte'. Below this, the main content area is titled 'Place culturali' and shows 'Place: Riga 2 di 66'. The 'Descrizioni' section is active, displaying 'Descrizioni in lingua: Riga 1 di 5'. There are two tabs: 'Pag. principale' and 'Audio'. The 'Lingua' is set to Italian (represented by the Italian flag), and the 'Nome in lingua' is 'BASILIQUE DE SAN DOMENICO'. The 'Descrizione breve' field contains a detailed text description of the Basilique de San Domenico in Perugia. The 'Descrizione lunga' field also contains a detailed text description. At the bottom, there are 'Tags' and 'Fonte' (Comune di Perugia) fields.

L'interfaccia per l'inserimento dei contenuti descrittivi del Place dipendenti dalla lingua