

## CULT

# Ville Venete tra passato e futuro: il progetto di Its Turismo Veneto

In collaborazione con la villa Ca' Marcello di Piombino Dese, i ragazzi stanno sviluppando idee per strumenti che consentano, grazie alla tecnologia, di fruire al meglio del patrimonio storico e artistico delle ville venete. Un percorso per il cui successo è però fondamentale la collaborazione con realtà esterne all'Istituto



Valorizzare il patrimonio artistico e culturale di una villa veneta – nel caso di specie **Ca' Marcello a Piombino Dese** – attraverso un'offerta accessibile a tutti e basata sull'uso delle tecnologie xr e *gamification* (ossia la pratica di mutuare sistemi un tempo propri dei videogiochi per coinvolgere l'utente in prima persona): è questa, secondo la descrizione fatta da loro stessi, la sfida che stanno affrontando i ragazzi della **Fondazione Its Turismo Veneto** – con cinque sedi in Regione, di cui quella centrale a Jesolo.

“La particolarità di questo progetto – spiega la **coordinatrice, Maria Carla Furlan** – è quella di provare ad applicare gli strumenti della realtà virtuale e realtà aumentata al mondo delle ville venete; su cui è caduta la nostra scelta in quanto riveste un significato particolare dal punto di vista della comunicazione, essendo conosciute a livello nazionale e internazionale”.

Sono **due in particolare le tipologie di fruitore** immaginate per questo tipo di servizio: il **turista**, che può essere maggiormente coinvolto e più facilmente informato attraverso questi strumenti; e la **persona interessata alla villa in quanto sede di un evento**, che – magari anche dall'estero – la vuole esplorare preventivamente. I ragazzi coinvolti – inizialmente più di una ventina, ora un piccolo gruppo all'interno della classe – sono partiti all'inizio di febbraio con interviste a diversi profili di fruitori, e l'analisi di quanto realizzato in altre sedi culturali tramite tecnologie analoghe – dalla realtà immersiva di Villa Valmarana, alla “Canova experience” del Museo Canova a Possagno, alla ricostruzione in 3D delle opere originali dell'Ara Pacis a Roma –; identificando di conseguenza le esigenze di ciascun profilo, punti di forza e debolezza delle soluzioni precedentemente adottate, e proposte per soluzioni nuove.

“Seguendo la metodologia del *design thinking* – spiega ancora Furlan – i ragazzi hanno cercato di **capire come queste tecnologie possono migliorare la fruizione di una villa veneta**: rendendola più coinvolgente, facilitando la comunicazione con i visitatori, aiutando chi deve fare la scelta del luogo per un evento. Ma anche affrontando le tematiche della sicurezza e dell'accessibilità, ad esempio là dove esistono dei limiti strutturali all'eliminazione delle barriere architettoniche”. Il tutto, naturalmente, tenendo conto che stiamo parlando di una villa veneta e non di un generico show digitale: “Stiamo lavorando in un ambiente storico, e quindi dobbiamo avere tutte le delicatezze del caso – assicura la coordinatrice –: non solo l'ovvia necessità di rispettare questo ambiente, ma anche quella di avere le conoscenze storiche e artistiche necessarie a valorizzarlo”.

Ora parte la concretizzazione di questo lavoro, che durerà fino a giugno, per **individuare in dettaglio come la tecnologia possa aiutare ad andare incontro a queste esigenze e realizzare dei prototipi**: la gamma di soluzioni possibili è vasta, e va dalle app, agli ologrammi, ad esperienze più complesse di realtà aumentata utilizzabili sia da remoto che in villa. Proprio in questi ultimi giorni i ragazzi hanno discusso in particolare di **conciierge digitale per l'ospitalità in villa** – ossia strumenti per gestire i servizi e il check in anche di clienti internazionali, che permettano anche ai gestori della villa di liberarsi di alcuni compiti standardizzabili e garantire un'accoglienza personalizzata per quanto riguarda i temi più specifici –, **sviluppo digitale con il territorio** e le altre ville, e di **arricchimento delle esperienze in villa** creando momenti di coinvolgimento maggiore per gli ospiti che permettano una efficace condivisione anche a fini di marketing.

In questa fase sarà fondamentale sfruttare, e in prospettiva incrementare, la **rete di collaborazioni con aziende del territorio** su cui l'Istituto può già contare: “Noi come Its siamo bravi a fare analisi e avanzare di conseguenza proposte alle aziende – afferma Furlan –; ma, per quanto i ragazzi siano dotati e capaci in informatica, per lavori più complessi c'è bisogno di agenzie specializzate, che infatti i ragazzi hanno intervistato nella prima fase del progetto”.

**E proprio nel settore turistico nello specifico la pandemia ha lanciato nuove sfide**: “Basti dire che gli anni scorsi in questa stagione i ragazzi lavoravano già tutti, mentre ora non è così, e ci aspettiamo viceversa un picco di richieste all'ultimo minuto quando gli operatori avranno più chiara la situazione – osserva Furlan –. Certo **il Covid ha impresso un'accelerata incredibile alla richiesta di tecnologia per il turismo**: dalle visite virtuali, alla comunicazione verso clienti vicini e lontani, alle app per le prenotazioni online e per gestire i flussi di persone. Il che ha fatto a sua volta esplodere la questione

dell'uso dei big data, che sta diventando sempre più alla portata di tutti: però è necessario sviluppare le competenze su questo fronte, altrimenti si tratta solo di un'enorme mole di informazioni di cui non si sa che fare. Come Its, dunque, siamo chiamati a fare formazione per questo; e a collaborare senza paura prima di tutto tra noi Its, e poi con altre realtà”.

**Può quindi stare qui la chiave per affrontare la questione dell'occupabilità di questi giovani, e della destagionalizzazione del loro lavoro in questo comparto?** “Può essere una strada, anche se molto dipenderà da come evolverà questa richiesta una volta passata la fase acuta della pandemia. In ogni caso, sarà fondamentale spingere sulla collaborazione tra settori diversi per integrare questo tipo di tecnologie nel settore turistico”.

---

#### **VENEZIEPOST – RACCONTIAMO IL FUTURO DELLE VENEZIE**

VeneziePost è una testata giornalistica registrata presso il Tribunale di Padova n. 2253

Direttore Responsabile: **Filiberto Zovico**

VeneziePost è edito da **Post Editori Srl - Community Corporation**

Sede legale: Viale Codalunga 4L, 35138 Padova

**info (at) italypost.it**

Ufficio del Registro delle Imprese di Padova, Numero di iscrizione PD 350106; Partita Iva: 03948890284

Audio by websitevoice.com