



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Publicata su *Global Junior Challenge* (<http://2017.gjc.it>)

[Home](#) > Monumenta

Paese, Città/Regione

Paese:

Italy

Città:

Burgio

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione:

Comune di Burgio

Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto:

Public Institution

Sito Web

<https://comune.iobii.com>

Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali

Acconsenti al trattamento dei dati personali?:

Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati personali.

Tipo di progetto

Educazione fino ai 29 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

L'app è stata creata con lo scopo di consentire la conoscenza delle ricchezze artistiche e culturali dei piccoli centri al fine di valorizzare le peculiarità e le potenzialità dei territori dei

quali spesso si disconosce l'esistenza.

L'app utilizza la realtà aumentata basata sulla geolocalizzazione per evidenziare i punti di interesse ed inoltre grazie ad un radar e ad una mappa l'utente si orienta facilmente tra le bellezze del territorio.

Per visualizzare il video descrittivo dell'app visitare il link [Monumenta](#) [1]

Project Summary (max. 2000 characters):

Il progetto consente di valorizzare i luoghi meno conosciuti "cacciando" i monumenti in realtà aumentata, in modo da far conoscere all'utente le ricchezze offerte dal territorio visitato.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2016-12-01 00:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Il progetto ha quale obiettivo quello di consentire la **conoscenza delle ricchezze artistiche e culturali** dei piccoli centri al fine di valorizzare le peculiarità e le potenzialità dei territori dei quali spesso si disconosce l'esistenza.

L'utente giocando visita le ricchezze artistiche e culturali di un luogo senza annoiarsi, cioè utilizza quale strumento quello della **gamification**.

Risultati

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters):

Lo strumento ludico utilizzato ha come scopo quello di stimolare quei soggetti più restii alla conoscenza delle ricchezze artistiche e culturali offerte dai nostri territori.

How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):

Interagiscono mensilmente circa 500 persone attraverso l'apposita app.

Sostenibilità

What is the full duration of your project (from beginning to end)?:

Più di 6 anni

What is the approximate total budget for your project (in Euro)?:

Meno di 10.000 Euro

What is the source of funding for your project?:

Vendita di servizi o prodotti

Note eventuali:

Ente territoriale

Il progetto è economicamente autosufficiente?:

Sì

Since when?:

2016-12-01 00:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?:

Sì

Where? By whom?:

Il progetto prende spunto dall'App Pokemon GO, stante il successo tra i giovani.

What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):

Il progetto insegna che anche i piccoli centri, spesso ubicati nell'entroterra di cui nessuno può interessarsi, posseggono delle immense ricchezze artistiche e culturali!

Are you available to help others to start or work on similar projects?:

Sì

Informazioni aggiuntive

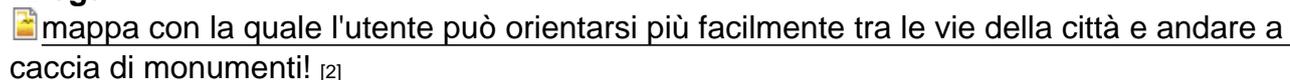
Barriers and Solutions (max. 1000 characters):

La difficoltà maggiore ha riguardato lo sviluppo dell'ambiente in realtà aumentata. Per poter superare tale difficoltà ho studiato la geometria e l'algebra lineare utilizzata per creare ambienti in realtà aumentata e implementato la prima versione dell'applicazione. Successivamente ho cercato dei Framework opensource per avere una base solida su cui sviluppare il progetto.

Future plans and wish list (max. 750 characters):

Il progetto, come prossimo step, prevede il miglioramento della piattaforma in realtà aumentata. In particolare l'idea è quella di unire la geolocalizzazione all'intelligenza artificiale, infatti oltre ad usare il GPS il dispositivo deve essere in grado di rendersi conto della posizione dell'utente nello spazio in base alle immagini visualizzate in diretta dalla videocamera. Questo è ovviamente possibile ma l'implementazione non è banale.

Allegati:

 mappa con la quale l'utente può orientarsi più facilmente tra le vie della città e andare a caccia di monumenti! [2]

monumenti [3] Beni Culturali [4] cultura [5] piccoli centri [6] interazione con il territorio [7]

Fondazione Mondo Digitale

Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 - Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482 del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

URL di origine: <http://2017.gjc.it/it/progetti/monumenta>

Collegamenti

[1] <https://youtu.be/2jHVyCDVnq8>

[2] <http://2017.gjc.it/sites/default/files/monumenta.png>

[3] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/monumenti>

[4] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/beni-culturali>

[5] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/cultura>

[6] <http://2017.gjc.it/it/keywords-separate-commas/piccoli-centri>

[7] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/interazione-con-il-territorio>