



Premio Innovazione e Qualità Urbana
Terza Edizione

SEZIONE – NUOVI UTILIZZI E PROGETTAZIONI

NORME PER LA PRESENTAZIONE DEL PROGETTO	
BREVE CURRICULUM (max 1500 caratteri spazi esclusi) con foto del candidato o del gruppo	
<i>Descrizione</i>	L'esperienza di Davide Orlando, attualmente consulente informatico libero professionista, nello sviluppo di videogiochi sia per passione che per lavoro è stata fondamentale per trasformare l'idea di i-muse in un software ad alta usabilità ed efficienza. L'esperienza lavorativa in campi anche molto diversi da quello dell'ICT gli ha permesso di capire che il valore delle persone e della comunicazione tra di esse fanno sempre la differenza in qualsiasi ambito, concetto che si traduce nel delicato rapporto tra hardware e software nell'informatica. Non a caso ha scelto come motto del suo blog personale: "L'hardware è nulla senza il software": http://blog.albegor.com/
<i>Nome del file con estensione (JPG o TIF) della foto allegata</i>	i-muse_DavideOrlando.jpg
SCHEDA IDENTIFICATIVA	
<i>Titolo del progetto</i>	i-muse™ - Interactive Museum
<i>Area Tematica: Tecnologie, Mobilità, Città e Architettura</i>	Tecnologie
<i>Ente proponente</i>	Acceleratore d'impresa del Politecnico di Milano – Sede di Como
<i>Settore/Ufficio proponente</i>	Tecnologie per i beni culturali
<i>Indirizzo (Via, Cap, Città, Provincia)</i>	Piazzale Gerbetto 6, 22100 Como, CO
REFERENTE DI PROGETTO	
<i>Nome e cognome</i>	Davide Orlando
<i>Funzione</i>	Responsabile del progetto i-muse
<i>Ente</i>	
<i>Telefono</i>	3339793153
<i>Fax</i>	
<i>e.mail</i>	info@i-muse.info
<i>Indirizzo Via, Cap, Città, Provincia</i>	Via Lorenz 14, 22100 Como, CO
PROGETTISTI / AUTORI (se non fossero sufficienti i tre campi si possono aggiungere)	
<i>1) Nome e cognome</i>	Guido Panini
<i>Funzione</i>	Marketing
<i>Ente, Collaboratore esterno</i>	Collaboratore
<i>e.mail</i>	gpanini@hotmail.com
<i>2) Nome e cognome</i>	Luca Fadigati
<i>Funzione</i>	Grafico
<i>Ente, Collaboratore esterno</i>	Collaboratore
<i>e.mail</i>	info@effectivestudio.com
<i>3) Nome e cognome</i>	Paolo Sinigaglia
<i>Funzione</i>	Content manager

<i>Ente, Collaboratore esterno</i>	Collaboratore
<i>e. mail</i>	sinigagl@como.polimi.it
COLLABORATORI (se non fossero sufficienti i tre campi si possono aggiungere)	
<i>1) Nome e cognome</i>	Valérie Infelice
<i>Funzione, Qualifica</i>	Marketing
<i>Ente, Collaboratore esterno</i>	Stagista
<i>2) Nome e cognome</i>	
<i>Funzione, Qualifica</i>	
<i>Ente, Collaboratore esterno</i>	
<i>3) Nome e cognome</i>	
<i>Funzione, Qualifica</i>	
<i>Ente, Collaboratore esterno</i>	
CRONOLOGIA (se non fossero sufficienti i campi per la completa descrizione delle fasi cronologiche si possono aggiungere)	
<i>Anno/Periodo di Progettazione</i>	Gennaio 2006
<i>Anno di Adozione/Approvazione</i>	Ottobre 2006
<i>Periodo di Realizzazione</i>	Marzo 2007
SITO INTERNET	http://www.i-muse.info
RELAZIONE DI PROGETTO (max 6000 caratteri spazi esclusi) con il seguente schema (obbligatori i paragrafi indicati). Attenzione: si ricorda che per ciascuna delle n. 5 tavole/immagini da allegare viene richiesta una breve descrizione/didascalia (di max 800 caratteri spazi esclusi per ogni tavola/immagine), che deve servire per puntualizzare gli aspetti specifici del progetto (vedi la parte finale della scheda).	
TITOLO	i-muse™ - Interactive Museum
INTRODUZIONE	
<i>Contesto di intervento</i>	Nonostante gli stretti vincoli di investimento delle realtà espositive italiane di piccola e media dimensione, sta crescendo la sensibilità sia da parte dei visitatori che da parte dei curatori di musei o eventi d'arte verso le potenzialità di interazione dei nuovi dispositivi mobili. In questo contesto l'idea alla base del progetto consiste nella realizzazione di un software evoluto per piattaforma palmare che funga da guida interattiva al servizio dei visitatori nel corso del proprio percorso di visita attraverso musei, eventi d'arte o parchi naturalistici.
<i>Destinatari</i>	I destinatari di i-muse, la guida su palmare, sono sia il visitatore che il curatore del museo o mostra temporanea con vantaggi per entrambi. Al visitatore viene messo a disposizione uno strumento innovativo in grado di assisterlo lungo il proprio percorso di visita all'interno dell'allestimento e contribuire ad arricchire la propria esperienza didattica attraverso la fruizione di contenuti multimediali ad alto impatto sensoriale, di facile usabilità e accessibilità. Ai curatori di mostre e ai gestori di musei viene messo a loro disposizione un nuovo canale di comunicazione ad alto contenuto tecnologico al fine di trasmettere i messaggi culturali alla base dei contenuti dell'allestimento nella maniera più flessibile e naturale possibile grazie alle opportunità di interazione offerte dai moderni dispositivi mobili palmari.
<i>Motivazioni del progetto</i>	Il progetto i-muse nasce dall'idea di Davide Orlando che ha visto nelle potenzialità dei moderni dispositivi palmari un'opportunità concreta per sviluppare una guida innovativa per i visitatori di mostre ed eventi d'arte, realizzando pertanto uno strumento che punti alla valorizzazione del patrimonio artistico e culturale locale e nazionale che abbia nella facilità d'uso il suo principale elemento distintivo.
<i>Obiettivi di massima</i>	L'iniziativa punta ad immettere sul mercato un prodotto che vada a sostituire le tradizionali audioguide, molto diffuse nelle realtà museali di medio e grande livello, ancora apprezzate per la loro immediatezza, facilità d'uso e bassi costi di gestione. Pertanto per proporre un'offerta competitiva si parte da questi concetti fondamentali e si aggiungono degli elementi fortemente competitivi garantiti dall'utilizzo della migliore tecnologia disponibile abbinata ad un software accuratamente studiato sotto gli aspetti di usabilità ed efficienza.

METODOLOGIA DI COSTRUZIONE DEL PROGETTO	
<i>Fasi di progettazione</i>	<p>Il gruppo di lavoro è stato assemblato partendo dall'inizio del 2006 cercando di coprire nel migliore dei modi le aree critiche di competenza del progetto. Le prime due persone contattate da Davide Orlando sono state Guido Panini e Luca Fadigati, attivi il primo nella consulenza d'impresa e il secondo nella grafica 2D e sviluppo di siti web.</p> <p>Si è passati poi alle competenze necessarie alla realizzazione di contenuti multimediali di alto livello ed in Paolo Sinigaglia e Samantha Vanossi di Oplà S.r.l. è stata individuata un'ottima opportunità di partnership.</p> <p>Il lavoro di analisi e progettazione si è svolto lungo tutto il 2006 fino a quando nell'Ottobre il progetto ha vinto il Premio Speciale della CCIAA di Como alla competizione StartCup 2006, premio che ha garantito al gruppo di lavoro l'incubazione presso l'Acceleratore d'impresa del Politecnico di Milano, sede di Como.</p> <p>Si sta ora procedendo alla finalizzazione dell'applicazione in collaborazione col Museo Didattico della Seta di Como.</p>
<i>Soggetti coinvolti</i>	<p>Il Centro Volta, Centro di Ricerca e Cultura Scientifica con sede a Como ha curato lo studio di fattibilità del progetto nel 2005.</p> <p>L'Acceleratore d'impresa del Politecnico di Milano, sede di Como, ospita attualmente il gruppo di lavoro del progetto i-muse mettendo a disposizione la rete di servizi e di competenze del Politecnico.</p> <p>Il Museo Didattico della Seta di Como ha garantito la piena collaborazione per la prima applicazione della guida su palmare realizzata sulla base di alcune sale selezionate all'interno del museo.</p>
<i>Materiali, Strumenti, Tecnologie</i>	<p>I punti di forza di i-muse sono costituiti dalla scelta dell'utilizzo della migliore tecnologia disponibile sul mercato dei dispositivi palmari, la selezione della tecnologia RFID da abbinare a tali dispositivi per garantire l'interazione del visitatore con l'ambiente che lo circonda, nonché la realizzazione di un software che combini al meglio gli aspetti di usabilità dell'interfaccia utente con le potenzialità di interazione del dispositivo palmare stesso.</p> <p>La realizzazione dei contenuti multimediali può avvenire tramite la stretta collaborazione tra i curatori e le risorse interne dedicate allo scopo oppure fornendo direttamente ai curatori un software di Content Management System (CMS) che permetta loro di produrli in totale autonomia.</p>
<i>Programma delle fasi di realizzazione</i>	<p>Stiamo procedendo con il completamento della prima versione della guida su palmare parallelamente alla produzione dei contenuti multimediali legati alle sale selezionate del Museo Didattico della Seta di Como. Entro fine Marzo avvieremo la fase di test su invito per valutare la risposta dei visitatori al nuovo strumento di guida.</p>
<i>Aspetti innovativi da segnalare</i>	<p>L'innovazione di prodotto è garantita dal fatto che i-muse offre la migliore combinazione tra le tecnologie mobili attualmente disponibili: palmari di ultima generazione, cuffie stereo senza fili e tecnologia RFID per la localizzazione del visitatore e la selezione automatica dei contenuti. Il tutto unito ad un software che ha nella facilità d'uso, derivante da un accurato studio di design e usabilità, il suo elemento distintivo principale.</p>
CONSIDERAZIONI CONCLUSIVE ED EVENTUALI FASI ULTERIORI	
<i>Commenti e riflessioni</i>	<p>Un prodotto come i-muse è chiaramente volto alla valorizzazione del patrimonio artistico e culturale. L'impostazione del software quale strumento facile da usare per visitatori di ogni tipologia e livello di preparazione abbatte la barriera costituita dalla ripida curva di apprendimento che spesso si frappone tra le persone e le nuove tecnologie.</p>
<i>Fasi ulteriori di sviluppo del progetto</i>	<p>Il gruppo di lavoro si costituirà come S.r.l. entro Aprile 2007</p>
<i>Criteri di valutazione e/o monitoraggio dei risultati attesi</i>	<p>Con i-muse punteremo molto fin dall'inizio sulle piccole realtà locali ed in particolare regionali interessate ad innovare il processo di comunicazione coi propri visitatori e che finora non hanno trovato l'interlocutore disposto ad ascoltare le proprie esigenze e soprattutto capace di applicare le più recenti tecnologie in maniera facile, fruibile e a costi compatibili con i budget di spesa resi disponibili dalla direzione della struttura o da finanziamenti regionali.</p>
COSTO e RISORSE	
<i>Costo complessivo del progetto</i>	<p>La valutazione dell'impegno delle risorse umane e materiali per giungere all'attuale fase di prima implementazione è di circa 30.000</p>

<i>Fonti di finanziamento</i>	Fondi privati e bandi pubblici
<i>Risorse umane e strumentali impegnate per il progetto:</i>	Il gruppo di lavoro con competenze multidisciplinari garantisce che ognuno si occupi della propria area specifica di competenza. L'esperienza nella realizzazione di software ludico ad alte prestazioni da parte della figura dello sviluppatore, Davide Orlando, e del grafico, Luca Fadigati, pone la base per la creazione di un software realmente innovativo rispetto alle realizzazioni della concorrenza e alle numerose sperimentazioni già attuate in questo settore.
<i>Eventuali risorse tecnologiche:</i>	Stiamo attivando delle partnership tecnologiche per la fornitura delle componenti hardware necessarie all'implementazione di i-muse presso le realtà museali ed espositive interessate ad adottare il sistema.
SEZIONI SPECIALI (opzionale) Può essere segnalata, con una breve descrizione (max 1000 caratteri spazi esclusi, per ogni sezione), la caratteristica innovativa che si correla ad ogni tematica.	
A - PROGETTAZIONE PARTECIPATA	
<i>Descrizione</i>	(didascalia di max 1000 caratteri, spazi esclusi)
<i>Nome del file con estensione (JPG o TIF)</i>	(riferimenti ad immagini specifiche allegate)
B – PROGETTAZIONE PER TUTTI	
<i>Descrizione</i>	La base di partenza tipica del processo di produzione di una guida su palmare, come abbiamo avuto modo di verificare analizzando le sperimentazioni già effettuate in questo settore, è quella della classica audioguida oppure dell'adattamento di contenuti pensati principalmente per una fruizione online o offline su PC, impostazione che limita fortemente il risultato finale e impedisce di sfruttare appieno le potenzialità di un dispositivo palmare moderno. Da esperti conoscitori dei dispositivi mobili palmari e del tipo di contenuti multimediali fruibili attraverso di essi abbiamo impostato il processo di sviluppo e produzione in maniera innovativa, con risultati in linea alle aspettative degli utenti. Inoltre nella fornitura del servizio legato al prodotto vengono spesso sottovalutati gli aspetti di addestramento all'uso dei nuovi strumenti, spesso con il risultato di incrementare la diffidenza verso le nuove tecnologie. Il nostro obiettivo è invece quello di essere molto attivi sul fronte dell'alfabetizzazione del personale che dovrà proporre la guida su palmare al visitatore e assisterlo nella fase iniziale di adattamento e utilizzo. i-muse, in virtù della sua facilità d'uso, sarà quindi uno strumento adatto a tutte le tipologie di visitatori, indipendentemente dal loro grado di preparazione culturale o tecnologica.
<i>Nome del file con estensione (JPG o TIF)</i>	i-muse_pertutti.jpg
C – SOSTENIBILITA' AMBIENTALE, SOLUZIONI BIOECOLOGICHE E BIOEDILIZIE	
<i>Descrizione</i>	(didascalia di max 1000 caratteri, spazi esclusi)
<i>Nome del file con estensione (JPG o TIF)</i>	(riferimenti ad immagini specifiche allegate)
MATERIALI ALLEGATI Piante, sezioni, prospetti e schizzi di progetto, eventuali immagini fotografiche di plastici, immagini fotorealistiche, ecc. in formato digitale JPG o TIF (di elevata qualità). Si deve utilizzare il testo da allegare in didascalia per ogni immagine per puntualizzare gli aspetti innovativi del progetto. Complessivamente sono a disposizione max 4000 caratteri spazi esclusi.	
TAVOLA o IMMAGINE n. 1	
<i>Titolo della tavola/immagine</i>	Logo depositato di i-muse
<i>Descrizione</i>	Un logo semplice ed efficace rappresentativo del prodotto
<i>Nome del file con estensione (JPG o TIF)</i>	i-muse_logo.jpg
TAVOLA o IMMAGINE n. 2	
<i>Titolo della tavola/immagine</i>	Brochure di i-muse, fronte
<i>Descrizione</i>	Brochure creata per la promozione di i-muse, fronte

<i>Nome del file con estensione (JPG o TIF)</i>	i-muse_brochure1.jpg
TAVOLA o IMMAGINE n. 3	
<i>Titolo della tavola/immagine</i>	Brochure di i-muse, interno
<i>Descrizione</i>	Brochure creata per la promozione di i-muse, retro
<i>Nome del file con estensione (JPG o TIF)</i>	i-muse_brochure2.jpg
TAVOLA o IMMAGINE n. 4	
<i>Titolo della tavola/immagine</i>	Gruppo di lavoro di i-muse
<i>Descrizione</i>	Guido Panini, Luca Fadigati e Davide Orlando
<i>Nome del file con estensione (JPG o TIF)</i>	i-muse_fotodigruppo.jpg
TAVOLA o IMMAGINE n. 5	
<i>Titolo della tavola/immagine</i>	Interfaccia utente di i-muse
<i>Descrizione</i>	L'interfaccia di i-muse è stata studiata nei minimi dettagli
<i>Nome del file con estensione (JPG o TIF)</i>	i-muse_interfacciaUtente.jpg
DIRITTO DI ESPOSIZIONE E PUBBLICAZIONE	
La partecipazione al Premio Innovazione e Qualità Urbana determina l'accettazione (da parte dei partecipanti e dei vincitori) a consentire alla Maggioli S.p.A. il diritto di esporre, pubblicare in tutto o in parte gli elaborati e le documentazioni descrittive presentate al Premio che, a proprio insindacabile giudizio, ritiene interessanti, senza nulla dovere ai partecipanti, fermo restando l'obbligo di citare titolo e autori concorrenti.	
NON RESTITUZIONE DEGLI ELABORATI	
La documentazione digitale inviata per consentire la valutazione del nuovo progetto e delle opere realizzate rimarrà alla Maggioli S.p.A. e non verrà restituita.	
<i>Firma per accettazione del referente del progetto</i>	
LIBERATORIA ALL'USO DEI DATI PERSONALI INSERITI	
Informativa ex art. 13 D.Lgs 196/2003 Maggioli Spa, titolare del trattamento, raccoglie presso di sé e tratta, con modalità anche automatizzate, i dati personali il cui conferimento è facoltativo ma indispensabile per fornirle il servizio richiesto e, se ha espresso la relativa opzione, per aggiornarla su iniziative e offerte della nostra azienda. I soggetti che verranno a conoscenza di tali dati personali saranno gli incaricati addetti ai seguenti settori aziendali: c.e.d., servizi internet, editoria elettronica, mailing, marketing, fiere e congressi, formazione, teleselling, ufficio ordini, ufficio clienti, settore amministrativo. Lei potrà esercitare i diritti di cui all'art. 7 del D.Lgs 196/03, (aggiornamento, rettificazione, integrazione, cancellazione, trasformazione in forma anonima o blocco dei dati trattati in violazione di legge, opposizione, richiesta delle informazioni di cui al 1° capoverso e di cui alle lettere a), b), c), d), e) del 2° capoverso), rivolgendosi a Maggioli Spa, Via Del Carpino 8, 47822 Santarcangelo di Rom. – Servizio Clienti, oppure contattando il numero verde 800 – 846061. <u>Consenso</u> . Attraverso il conferimento dei suoi dati, del suo indirizzo e-mail e/o di telefono e/o di fax Lei esprime il suo specifico consenso all'utilizzo di detti strumenti per informazioni commerciali. Se non desidera ricevere altre offerte di iniziative e prodotti della nostra società, barri la casella qui a fianco <input type="checkbox"/>	