

URBAN COMMUNICATION FOR A QUALIFIED CULTURAL TOURISM IN HISTORICAL CITIES: EXPERIENCES OF URBAN SIGNAGE

Metodologie di comunicazione e fruizione integrata dei centri storici tra nuove tecnologie e servizi alla persona: la App "OpenIT"

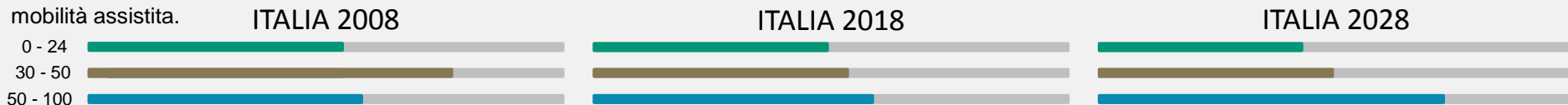
LORENZO BELLI

FLORENCE, MARCH, 3-4 , 2016

● PERCHÉ LAVORARE PER L'ACCESSIBILITÀ VUOL DIRE LAVORARE ANCHE PER NOI

Prima o poi tutti noi dovremo confrontarci con "BISOGNI SPECIALI" sia perché andremo incontro a inabilità *temporanee* (per periodo di gravidanza o causa utilizzo di passeggini, bastoni, stampelle o trolley) o *permanenti* per un incidente, una malattia o per l'avanzare dell'età.

L'Italia risentirà nel corso degli anni di un progressivo invecchiamento della popolazione che porterà ad una sempre maggiore richiesta di soluzioni per la mobilità assistita.



Aumentare l'accessibilità di luoghi, beni e servizi significa rendere le nostre città più **equie e vitali**. In conseguenza di questo potremo ottenere indicatori socio-economici, diretti ed indiretti, più favorevoli come ad esempio l'aumento dei visitatori dei luoghi pubblici, un migliore uso del tempo da parte degli abitanti, la riduzione dei costi sanitari a carico della collettività indotta da stili di vita più sani e dalla diminuzione degli infortuni ed in genere la valorizzazione della qualità urbana.

Una città non accessibile oltre ad essere una città ingiusta perché impedisce a tante persone di non coltivare le proprie aspirazioni è anche una città incompleta perché impedisce ad un segmento di popolazione di dare un contributo diretto alla crescita della città.

Attualmente il movimento dei turisti disabili è stimato in 38 milioni in Europa e 3,5 milioni di clienti in Italia, cifre alle quali deve essere aggiunto il fattore moltiplicatore di 2.8, perché in vacanza non si va da soli e quindi a livello economico il mercato del turismo con bisogni speciali in Italia, viene valutato in circa

1000 milioni di euro.

Percentuale di popolazione con esigenze di accessibilità assistita

Paese	Domanda di accessibilità per Paese	Totale Popolazione%
Spagna	9.489.000	23,5
Italia	13.840.000	23,8
Norvegia	1.123.000	24,5
Austria	2.065.006	25,2

Le pratiche sociali partecipative del secolo scorso devono essere integrate con i nuovi canali collettivi di comunicazione e fruizione.

● IL NOSTRO BACKGROUND

Le pratiche partecipative del secolo scorso devono essere integrate con i nuovi canali collettivi di informazione e comunicazione (**ITC**): l'accessibilità delle eredità culturali (**HERITAGE**) è una disciplina in costante evoluzione e la ricerca apre sempre nuovi scenari di riflessione e di approfondimento nei servizi alla persona (**WELFARE**).

Il nostro obiettivo è coniugare esigenze sociali, fruizione turistica e tecnologia, ovvero di facilitare lo sviluppo e l'applicazione delle *smart technologies* rivolte a fornire informazioni oggettive su tutti i servizi, indipendentemente dal loro livello di praticabilità, al fine di consentire ai viaggiatori di valutare le loro esigenze di accessibilità e proporre soluzioni concrete per aumentare il livello di qualità dell'ospitalità come quadro globale d'azione nell'ambito dell'**Accessibilità Universale**.

Attualmente non esiste un'applicazione (App) per *mobile phone* che possa soddisfare la richiesta di una mappatura di itinerari turistici integrati per disabili motori nelle nostre città.

L'associazione **OpenART Project** grazie ad un progetto comune della Provincia, Diocesi e Comune di Lucca e finanziato dalla Fondazione Cassa di Risparmio di Lucca, ha concepito l'Applicazione **OpenIT** per studiare soluzioni tecnologiche per l'accesso ai beni culturali e valorizzare i beni culturali attraverso nuove modalità di fruizione.



● LA NOSTRA IDEA DI FRUIZIONE PER TUTTI

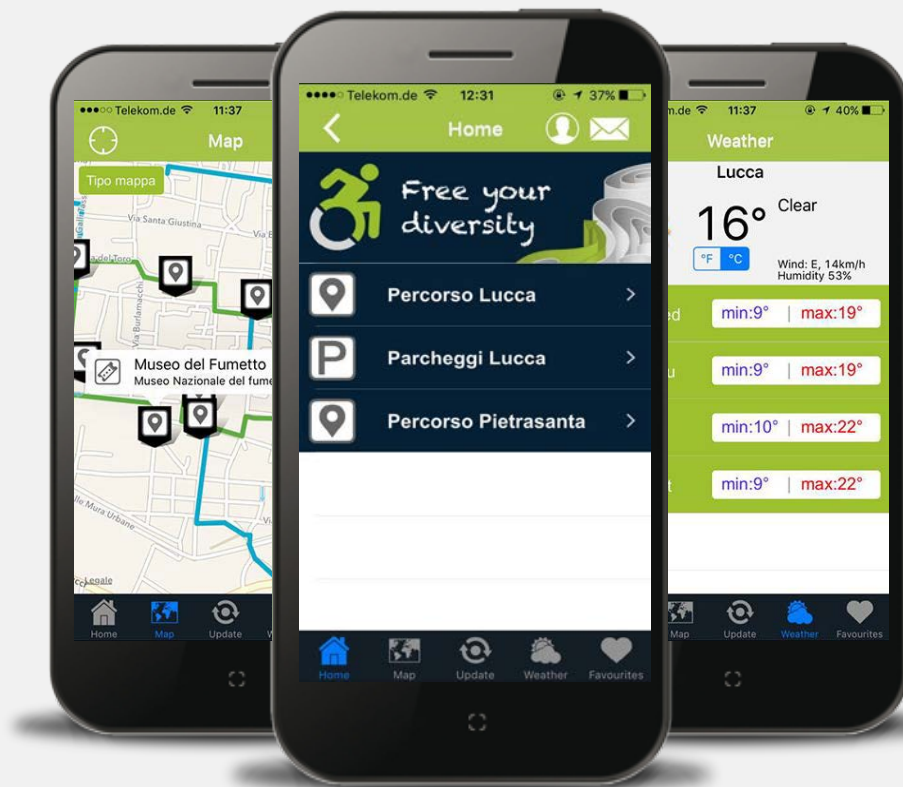
Selezioneremo e mapperemo le emergenze storico-culturali e i siti ambientali di pregio (monumenti, chiese, musei, ecc.) fruibili per entrare all'interno di percorso turistico con altri punti di accessibilità come stalli per disabili, terminal bus, stazioni ferroviarie e sistema taxi per disabili. Il percorso sarà preferibilmente ad anello della lunghezza massima di 3000 metri ed intervallato da aree verdi di sosta e punti di approvvigionamento acqua. Nella realizzazione del percorso faremo riferimento ai principi dell'**Design per tutti**, modello di progettazione e di organizzazione dei servizi che tiene conto dei bisogni delle diverse tipologie di utilizzatori.

Tutto sarà consultabile tramite una APP scaricabile **gratuitamente** dall'App Store.

Il progetto pilota per la città di Lucca che verrà presentato a palazzo Orsetti il prossimo 20 Novembre è stato suddiviso in **4 fasi**, ovvero:

- 1) Analisi dell'ambiente e dei beni culturali coinvolti
- 2) Ideazione di una struttura operativa del percorso
- 3) Implementazione dell' Applicazione
- 4) Realizzazione di una campagna di comunicazione e monitoraggio tramite interazioni con gli Enti coinvolti

L'applicazione sarà da subito **Free e Open Source** dopo il secondo anno di attività **per consentire gratuitamente a chiunque di realizzare la mappatura della propria città** secondo criteri da noi standardizzati.



La **prima fase** è la determinazione esauriente di un **quadro conoscitivo della realtà urbana** in cui si andrà ad operare attraverso la particolare definizione dell'aspetto fisico dei luoghi rispetto alle aspettative dell'*audit* di riferimento. In questa fase bisogna avere ottime doti di osservazione per la previsione dei modelli comportamentali degli utenti ed essere in grado di esprimere giudizi sintetici in relazione ai gradi di accessibilità di luoghi, beni e servizi.

Nella **seconda fase** bisognerà **mappare**, con descrizione dettagliata e fotografica, i siti. I tracciati di accesso saranno corredati da una mappa dei **parcheggi** per diversamente abili prossimi al percorso e con l'indicazione dei principali *hub* di accesso (stazioni ferroviarie, terminal corriere, servizi igienici, ecc).

I percorsi dovranno essere privi di barriere architettoniche, possibilmente svolti in isole pedonali. I luoghi di possibile interesse quali, ad esempio, le emergenze storiche e i siti ambientali fruibili verranno registrati. Il lavoro rispecchierà una **fotografia statica** ma dovrà anche essere facilmente aggiornabile ed implementabile.

La **terza fase** riguarda il *core* del progetto, ovvero la creazione di un'**applicazione** per IOS e successivamente Android. Verrà integrato anche un sistema di *booking*, prenotazioni e *ticketing*, nell'ottica della personalizzazione dell'esperienza turistica *all inclusive* che va a intercettare le esigenze del turismo accessibile e renderà l'applicazione gratuita nel tempo.

Nell'**ultima fase** la nostra applicazione verrà promossa tramite il suo sito web www.openit.mobi con una *landing page* che descrivendo le principali funzionalità si integra con i canali *social*: Facebook, Twitter e Youtube. Quest'ultimo *social*, che già contiene il nostro video promozionale, sarà utilizzato per dimostrare che i percorsi creati saranno effettivi, inserendo un video nel quale andremo a testare i vari percorsi. La valutazione *ex post* costituisce la parte fondamentale del processo ed interessa trasversalmente tutte le fasi precedenti. Essendo il tema dell'accessibilità e del *Design Per Tutti* in costante evoluzione, sarà fondamentale monitorare costantemente i punti di interesse registrati, aggiornarli e coniugarli con i progressi della tecnologia.

Questa fase dovrà entrare come elemento stabile nella programmazione e progettazione delle politiche cittadine degli enti comunali.

Nel concreto perciò i singoli Enti locali dovranno farsi garanti per l'aggiornamento periodico, preferibilmente semestrale, dei dati inseriti nominando un referente, responsabile della gestione dell'App, all'interno dell'ente.

Siamo disponibili anche ad offrire agli enti ed ai loro operatori l'opportunità di poter usufruire di un ulteriore servizio aggiuntivo per il monitoraggio dell'accessibilità dei punti di interesse e per la successiva attivazione di un piano di facilitazione alla fruizione garantendo assistenza in merito all'abbattimento delle barriere architettoniche e studiando soluzioni mirate.



● IMPATTO SOCIALE E SOSTENIBILITA'

L'accessibilità è un fattore particolarmente efficace per innescare e consolidare coerenti, durevoli e sostenibili processi di sviluppo infrastrutturale volti a **promuovere stili di vita sani e ad elevare il capitale sociale ed economico delle comunità**.

Incoraggiare l'accessibilità e l'utilizzo del patrimonio culturale come risorsa per lo sviluppo sostenibile è in connessione con la creazione di un sistema di valori che può sviluppare sensi di **identità, partecipazione e condivisione**.

Sicuramente le buone pratiche di turismo accessibile provocano anche ricadute positive sull'indotto e sull'arrivo delle presenze oltre ad offrire un servizio socialmente utile per migliorare la qualità della vita della popolazione.

L'idea infatti è quella di creare uno **sviluppo economico** per gli operatori turistici, uno **sviluppo dell'inclusione sociale** ed una **valorizzazione ambientale** per le caratteristiche di *learning* intrinseche dell'applicazione

Le organizzazioni no profit e le stesse Fondazioni che hanno per statuto l'obbligo di reinvestire sul territorio i propri proventi, grazie alla loro interazione col settore pubblico, possono contribuire a creare innovazione per migliorare la vita della società e delle categorie con maggiori bisogni, apportando un cambiamento quali-quantitativo nella fruizione e nella condivisione del bene culturale.

Per questo l'applicazione OpenIT, come del resto è già avvenuto per la città di Lucca, deve continuare ad essere supportata da Fondazioni ed Imprese con finalità culturali e sociali per imprimere quell'accelerazione a diffondere il progetto su tutto il territorio nazionale.



“Il modo migliore di prevedere il futuro è inventarlo”
Alan Kay





Free Your Diversity



www.openartproject.it
info@openartproject.it
06.62276768

