

CULTURA, TURISMO ED ESPERIENZE

Esperienze per sport e tempo libero

Trasforma un impianto, un evento o un'attività in un percorso partecipativo. Le persone esplorano, provano e scoprono, senza interrompere ciò per cui sono venute.

Il tempo di attesa è l'esperienza che nessuno ha progettato. Finora.

Stadi, comprensori, sentieri, parchi ed eventi sono pieni di momenti in cui le persone aspettano, passano o cercano qualcosa da fare. Noi riempiamo quei momenti con esperienze brevi e volontarie: una storia da seguire, una tecnica da provare, una scelta da fare, un luogo da scoprire. Oggetti, narrazione, movimento e interazione in una sequenza di pochi minuti, progettata per il tuo pubblico e il tuo luogo, e provata sul posto prima della consegna.

2 min
O MENO: UN'ESPERIENZA TIPICA

0
INTERRUZIONI ALL'ATTIVITÀ PRINCIPALE

100%
PARTECIPAZIONE VOLONTARIA

I PROBLEMI CHE RISOLVIAMO PER MUSEI, ISTITUZIONI CULTURALI E DESTINAZIONI

01 — TEMPO MORTO IN UN LUOGO VIVO

Code, pause e passaggi in cui le persone aspettano e non succede nulla

Brevi esperienze partecipative riempiono i momenti di attesa e di passaggio, nel flusso del luogo e chiaramente volontarie.

02 — UN LUOGO SENZA STORIA

Le persone usano l'impianto o il sentiero senza sapere a che cosa è collegato

Oggetti, narrazione e interazione legano l'attività alla sua storia e al territorio intorno: campioni, tecniche, paesaggi, la comunità locale.

03 — INSTALLAZIONI CHE INTRALCIANO

Dispositivi che bloccano il flusso, ignorano la sicurezza o si rompono dopo una stagione

Flusso, sicurezza, chiarezza e durata si verificano sul posto con utenti veri. Formato e dispositivi adatti al luogo e alla stagione; la manutenzione fa parte del piano.

PER CHI

Stadi, palazzetti e società sportive; comprensori sciistici, sentieri, parchi e porti turistici; organizzatori di eventi e festival; destinazioni ed enti del turismo; federazioni e musei dello sport; luoghi di intrattenimento e tempo libero.

FORMATO

Pareti proiettate, totem, tavoli interattivi e telefono del visitatore; al chiuso e all'aperto; senza visori. Formato, contenuti e dispositivi scelti in base a pubblico, luogo, stagione, autorizzazioni, requisiti di sicurezza e risorse.



DENTRO LA SOLUZIONE

Definisci. Progetta la partecipazione. Prova sul posto.

01 **Definisci l'esperienza**

Pubblico, luogo, momenti di attesa o di passaggio e obiettivo: una tecnica, una storia, il territorio intorno.

02 **Progetta la partecipazione**

Oggetti, narrazione, movimento e interazione in una sequenza breve, accessibile e chiaramente volontaria, inserita nel flusso del luogo.

03 **Prova sul posto**

Flusso, sicurezza, chiarezza e durata verificati con utenti veri prima della consegna finale.

04 **Che cosa cambia per i visitatori**

L'attesa diventa azione. Provano qualcosa, imparano qualcosa e collegano l'attività al luogo. Ne parlano dopo.

COSA RICEVI

Un concept per il tuo luogo

Costruito su pubblico, attività e momenti di attesa.

Un'esperienza breve

Oggetti, storia, movimento, interazione, in pochi minuti.

Provata sul posto

Flusso, sicurezza, chiarezza, durata, con utenti veri.

Un piano per farla durare

Stagione dopo stagione, evento dopo evento.

Parti da un momento

Scegli un luogo e un momento di attesa o di passaggio. Progettiamo un'esperienza breve con il tuo team, la proviamo sul posto per una stagione o un evento e guardiamo insieme la partecipazione e che cosa le persone dicono di aver scoperto.

FUNZIONA CON LE ESPLORAZIONI PER I VISITATORI

La storia che inizia nell'impianto può continuare sul telefono del visitatore: la stessa guida conversazionale, dallo stadio alla città.

PARTE DELL'OFFERTA CULTURA, TURISMO ED ESPERIENZE

Una delle cinque soluzioni e-REAL per cultura e turismo, con Smart Exhibits, Luoghi storici come ambienti cognitivi, Esplorazioni per i visitatori e Progettare spazi interattivi.

PARLIAMOCI

Prenota una demo su www.e-real.net o proponici un luogo per un pilota.

CONTATTO

Danils Vanags
danils@logosnet.org

e-REAL® by LOGOSNET