

logus

mondi interattivi

PERCORSI PER NON VEDENTI (e non solo) AL PARCO NAZIONALE DELL'ASINARA

luglio 2009



Premessa

A seguito dell'incarico dell'Ente Parco Nazionale dell'Asinara, **logus** si è recata nel mese di luglio nell'isola dell'Asinara.

L'incarico riguardava la realizzazione di tre sentieri dotati di etichette intelligenti, fruibili anche da soggetti non vedenti con il nostro sistema di audio guida **palm(EO)**®.

In una full immersion nel lavoro e nella spettacolare natura dell'Isola, abbiamo realizzato i tre sentieri come da incarico. Due sentieri nella località principale dell'Isola, la Cala Reale, e uno nella località di Stretti. I sentieri studiati si orientano in modo particolare alla fruizione da parte di gruppi, anche se la fruizione da parte di singoli è sempre garantita. Ciò in quanto il Parco si sta specializzando in modo particolare per dare accoglienza a soggetti disabili, per i quali "il gruppo" ha un significato sociale molto forte. In questa specializzazione, aspetto ancora più di dettaglio, è la aderenza completa del sistema di percorsi intelligenti (unita alle altre infrastrutture realizzate dall'Ente Parco), alle esigenze dei soggetti non vedenti, che trovano così la possibilità di fruire in modo completo e quasi indipendente di alcune delle bellezze del Parco dell'Asinara.

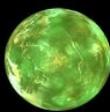
Sentieri intelligenti: cosa sono?

I sentieri intelligenti realizzati, grazie alla tecnologia fortemente innovativa, sono dei sentieri infrastrutturati con delle speciali etichette, invisibili all'utente, che al passare dei visitatori dotati di uno speciale palmare, vengono risvegliati e comunicano dallo stesso palmare contenuti multimediali (audio, video, ricostruzioni virtuali, etc.).

I sentieri intelligenti costituiscono una tecnologia a impatto ambientale nullo e possono integrare o addirittura sostituire la comune cartellonistica, tipica dei parchi.

Le caratteristiche tecnologiche dei punti intelligenti, danno la possibilità, con opportuna calibrazione, di individuare il punto di interesse con distanze variabili tra 50 cm e 70 m.

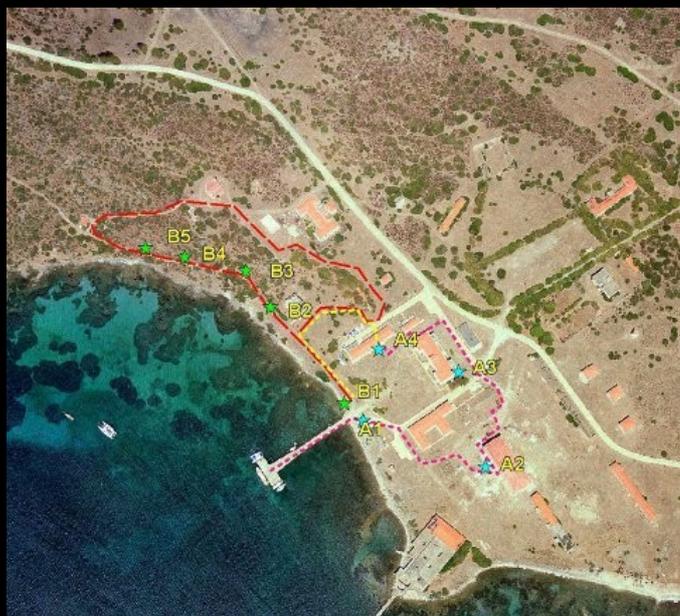
Nel progetto specifico, una volta avuti i contenuti base dei percorsi dall'Ente Parco, **logus** ha rivisto i testi adattandoli al media specifico, ha inserito due voci raccontanti che dialogano tra loro per un maggior appeal, e ha aggiunto una serie di stimoli dell'attenzione partecipata per rendere la fruizione fortemente interattiva. Con il nostro sistema di guida virtuale interattiva **palm(EO)**®, i visitatori si sentono totalmente partecipi e coinvolti. L'esperienza di visita turistica si stravolge, non occorre più cercare l'oggetto o punto di interesse, ma è questo che aggrancia il visitatore, facendolo così diventare protagonista principale del percorso.



Logus

mondi interattivi

I DUE SENTIERI DI CALA REALE



A fianco, nella vista dall'alto, si vede l'area di Cala Reale, con i due sentieri (A – storico e B – fitoclimatico ambientale), disegnati dal dott. Carlo Forteleoni.

I Sentiero Storico - percorso A

Il sentiero storico di Cala Reale, dotato di cinque etichette intelligenti, racconta, lungo il percorso fisico effettuato dal visitatore, la storia dell'Isola dell'Asinara, la Stazione Sanitaria Internazionale (quarantena), la colonia penale fino alle vicende del supercarcere, le caratteristiche geologiche e fitoclimatiche. Un punto intelligente è appositamente dedicato al museo, che si trova nella stazione sanitaria. In uno sviluppo futuro, il percorso "intelligente" dei visitatori, potrà continuare all'interno del museo, dove sarà possibile fruire anche dei contenuti multimediali sempre con il tramite di una audio guida intelligente. Allo stato attuale è comunque mirabilmente funzionante il museo con fruizione classica.



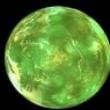
Il Sentiero fitoclimatico ambientale – percorso B

Questo percorso, completamente attrezzato anche per i non vedenti, con etichette braille e cassette tattili, è stato integrato con l'audio guida ad etichette intelligenti, a stimolare in modo importante i sensi dell'udito e dell'olfatto dei visitatori.

I punti intelligenti realizzati riguardano alcuni tipi di piante aromatiche e il riconoscimento di uccelli tipici dell'Asinara. I visitatori vengono stimolati tramite i profumi delle piante e alcuni versi di uccelli (provenienti dal palmare), per arrivare al riconoscimento della flora e della fauna del luogo.

Per quanto riguarda le piante aromatiche i visitatori (vedenti e non) possono sentire il profumo che emanano e contemporaneamente sentire la descrizione audio.

Per la descrizione degli uccelli del Parco abbiamo voluto utilizzare l'audio guida in modo particolare: senza far cenno alla specie, in primis viene lanciato un audio di descrizione dell'animale, dopo una piccola pausa viene fatto sentire il verso, e solo dopo un'altra pausa viene comunicato la specie dell'uccello. Questo in modo che il visitatore possa autonomamente fare uno sforzo personale di riconoscimento e partecipare attivamente alla fruizione dei contenuti. Ciò apre le porte ad una vera e propria didattica in situ, con particolari potenzialità di sviluppo nei confronti di qualunque visitatore, ed in modo speciale per soggetti non vedenti e per le scolaresche.



logus

mondi interattivi

IL SENTIERO DELLA GARIGA DI "STRETTI"



A fianco, nella vista dall'alto, si vede l'area denominata "Stretti", con il percorso disegnato dal direttore dell'Ente Parco, dott. Carlo Forteleoni.

Il sentiero è caratterizzato dalla presenza di una gariga primaria, cioè una gariga non derivata da fattori di degrado, ma il risultato di un adattamento delle specie esistenti. In tale area, precedentemente attrezzata dall'Ente Parco con cartellonistica classica disposta a terra in prossimità delle varie specie botaniche, e dotata di un percorso perfettamente percorribile da carrozzine per disabili motori, sono state disposte le etichette intelligenti dell'audio guida **palm(EO)**[®]. Ciò permette di estendere la fruizione del luogo anche a soggetti non vedenti e di fruire delle caratteristiche di forte interattività di cui è capace il nostro sistema di sentieri intelligenti.

Le etichette intelligenti sono state installate a fianco della cartellonistica classica, con impatto ambientale nullo. Il visitatore che si trova a percorrere il sentiero con il palmare, in modo completamente inconsapevole, viene richiamato dai punti di interesse costituiti dalle piccolissime, ma interessantissime piante della gariga, scoprendo così le loro caratteristiche.

Conclusioni

Il sistema di tre sentieri realizzato al Parco dell'Asinara, è per **logus** un vanto sia per la qualità, che per le peculiarità realizzate.

Tali obiettivi si sono potuti raggiungere grazie alla stretta collaborazione con l'Ente Parco, pieno di grandi professionalità e di passione per il proprio lavoro. Un ringraziamento particolare al direttore dott. Carlo Forteleoni.

Hanno collaborato alla realizzazione del sistema di sentieri intelligenti del Parco Nazionale dell'Asinara:
dott. Pier Luigi Lai – ingegnere
dott. Carlo Parodo – system integrator
dott. Andrea Serra – Naturalista

palm(EO)[®] è un software registrato da **logus**

