

logus

mondi interattivi

UN SENTIERO INTELLIGENTE :-)).....PER VEDENTI E NON FORESTE APERTE 09 – PIXINA MANNA



Premessa

Ad aprile 2009, **logus** ha preso parte alla manifestazione "Foreste Aperte", installando un "percorso intelligente", una vera e propria audio guida turistica virtuale, studiata appositamente anche per soggetti non vedenti.

Il sistema messo in opera e studiato specificatamente per la manifestazione tenutasi a Pixina Manna, nel comune di Pula (CA), è consistito nella realizzazione di un percorso sperimentale con il nostro sistema **palm(EO)**®.

La manifestazione "Foreste Aperte", che si ripete ormai da qualche anno, si pone l'obiettivo principale di avvicinare le persone verso le risorse boschive della Sardegna. Il bosco di Pixina Manna, unico nel suo genere sia per estensione che per la presenza di un notevolissimo numero di cervi, è stata la cornice ideale per far conoscere il nostro innovativo sistema di **Audio guida** intelligente **palm(EO)**®.

Sentiero intelligente! Cos'è?

Il sentiero intelligente realizzato a Pixinamanna è un sentiero naturalistico (ma il sistema si presta per ogni altro tematismo) nel quale sono state installate piccole etichette intelligenti, invisibili al visitatore, che al loro passaggio, grazie ad uno speciale palmare, vengono risvegliate e comunicano 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 e dei boschi.

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, **logus** ha creato i contenuti multimediali e un personaggio rappresentativo del luogo che funge da audio guida turistica virtuale, rendendo in questo modo la fruizione del bene ambientale fortemente interattiva. Con il nostro sistema di audio guida virtuale, i visitatori si sentono totalmente partecipi e coinvolti nell'esperienza di fruizione del bene naturale. La visita classica è completamente stravolta; non occorre più cercare l'oggetto o punto di interesse, ma è questo che trova il visitatore, e costui diventa il protagonista principale e parte attiva. Il sentiero invece irradia contenuti multimediali semplicemente in funzione dello spostamento del visitatore.



logus

mondi interattivi

CARATTERISTICHE SPECIFICHE DEL SENTIERO INTELLIGENTE DI PIXINAMANNA



A fianco uno screen shot del personaggio caratteristico del percorso, un cervo sardo, che fungeva da audio guida parlante.

Il sentiero, dotato di cinque etichette intelligenti, racconta, lungo il percorso fisico effettuato dal visitatore, alcune delle peculiarità della Foresta di Pixina Manna, la sua flora, la sua fauna, la geologia, la storia.

La fruizione, in un percorso di circa 600 mt, durava mediamente 25 minuti, a cui andavano sommati il tempo necessario al visitatore per rispondere ad un test inerente i contenuti fruiti durante la visita. Anche il test veniva sottoposto in modo automatico dal nostro sistema **palm(EO)**[®]. Cinque utenti hanno risposto correttamente a tutte le cinque domande del test e

hanno ricevuto in premio un gadget di **logus**.

I singoli punti di interesse erano costituiti da singoli alberi, fiori, viste panoramiche ed infine dagli uccelli.

Questi ultimi hanno costituito, forse, la parte più interessante e più interattiva. Al visitatore venivano fatti ascoltare dei versi di uccelli dal sistema. Poi il visitatore, sempre in modo automatico, veniva invitato ad ascoltare i suoni dell'ambiente naturale e provare a riconoscere il verso. Il tutto si è mostrato molto accattivante e didatticamente interessante. L'aneddoto? Durante le prove di calibrazione del sistema, nel mandare il suono registrato della ghiandaia, più volte abbiamo sentito quelle in "carne e ... penne" rispondere e cercare di colloquiare con il nostro sistema virtuale.



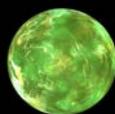
Obiettivi raggiunti

Con la realizzazione di tale percorso sperimentale, abbiamo realizzato che la forma di comunicazione multimediale, fatta in situ, determina una serie di interessanti effetti. La fruizione del bene naturale, anche attraverso l'ascolto di contenuti culturali diventa molto piacevole, interattiva, e può trasformarsi in modo immediato in un facile gioco. L'aiuto dato dai componenti multimediali (audio, effetti speciali, immagini, ricostruzioni, test e giochi interattivi), creano un nuovo tipo di fruizione, che molto facilmente riesce a catturare l'attenzione del visitatore. Il mezzo esprime inoltre notevoli potenzialità, nel caso in cui sia utilizzato a scopo didattico - scolastico (con i bambini tutti i risultati positivi si sono moltiplicati).

Soggetti non vedenti

Un discorso particolare va dedicato alla fruizione del sistema da parte di **soggetti non vedenti**.

Il sistema **palm(EO)**[®] ha permesso che fruissero del bene naturale in completa autonomia, senza funi guida o accompagnatori, ma solamente basandosi sulle caratteristiche fisiche del sentiero. I punti di interesse erano riconoscibili attraverso l'udito, il tatto e l'olfatto e ciò ha portato interessanti novità anche per i "soggetti normalmente vedenti".



logus

mondi interattivi

Conclusioni

Il sentiero intelligente realizzato a Pixina Manna, ha costituito per noi una conferma delle enormi potenzialità del sistema **palm(EO)**[®]. Ogni volta che realizziamo un nuovo percorso, scopriamo nuove funzionalità e modi di utilizzo. Ulteriori evoluzioni del sistema sono possibili e realizzabili, a seconda delle esigenze del cliente. Solo la fantasia costituisce il limite superiore delle funzionalità del sistema.

Un ringraziamento del tutto particolare e speciale al sig. Raimondo Piras, vicepresidente dell'Unione Italiana Ciechi di Cagliari, che con i suoi consigli e suggerimenti ha permesso il miglioramento del sistema.

Hanno collaborato alla realizzazione del sentiero intelligente di Pixina Manna:

dott. Pier Luigi Lai – ingegnere

dott. Carlo Parodo – system integrator

dott. Andrea Serra – Naturalista



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