

**Nome prodotto:**

ArtTripper Uffizi Game/guide

Powered by Apptripper srl.

Descrizione della problematica o del bisogno nell'azienda o pubblica amministrazione utente.

**Il Museo Uffizi ha commissionato una nuova tipologia di guida per smartphone al fine di valorizzare il patrimonio artistico in collezione, ovvero orientare la visita anche verso sculture e quadri sottovalutati nei percorsi tradizionali, e coinvolgere più incisivamente un pubblico giovane di visitatori compreso di età compresa tra i 15 e i 34 anni.**

Descrizione della soluzione tecnologica (tecnologie usate, architettura, ecc.).

**Applicazione per smartphone e tablet ( IOS/WINDOWSphone) in 4 lingue con funzionalità di audioguida (in lingua) basata su tags emozionali e quiz di approfondimento per l'accesso a 8 giochi tipologia "Arcade". L'utente attraverso la Gamification dell'esperienza, impara e approfondisce le storie e la memoria visiva delle opere, ovvero risponde al quiz Vero/Falso dopo aver letto i contenuti delle opere scelte, e se raggiunge un punteggio sufficiente sblocca un gioco corrispondente la cui durata dipende dalla performance ludica.**

- Possibilità di scegliere vari percorsi emozionali suggeriti dall'app per scoprire storie e segreti dei capolavori.
- Guida di 64 con schede descrittive delle opere e mappa in alta risoluzione della Galleria.
- Immagini in alta risoluzione di tutte le opere che possono essere navigate e zoomate.
- Quiz Vero/Falso per ogni opera, ottenendo un punteggio elevato si sbloccano giochi collegati al percorso.
- 8 giochi, collegati tra opere e emozioni. Ogni gioco include un sistema di punteggi e obiettivi e l'opzione carica/salva.

Descrizione del progetto di implementazione - complessità, tempi, aspetti organizzativi, costi, ecc.

I contenuti editoriali, originali e in copyright, sono stati realizzati in condivisione con la ex soprintendente del Museo Uffizi, prof.ssa Acidini, che ha contribuito con il suo staff alla redazione delle schede descrittive secondo fonti documentali rigorosissime.

Il prodotto è stato approvato in sede di A.T.I. (gruppo temporaneo di imprese che sovrintende alle concessioni dei servizi museali per gli Uffizi) grazie alla collaborazione tra Apptripper srl e l'azienda BASSMART (gruppo Basilichi spa) con cui è stato generato un contratto di partnership commerciale per la fornitura di prodotti multimediali inerenti il Museo, ancora in corso.

L'app Uffizi Game/guide (Ios-Windows) è stata pubblicata regolarmente sul sito ufficiale del Polo museale fiorentino dal Novembre 2014 al gennaio 2015 (sito web attualmente in restyling).

Descrizione dei principali benefici raggiunti dall'azienda o pubblica amministrazione utente.

**Nel Novembre 2014 la versione Windows Phone ha raggiunto il primo posto in classifica Top Rated sullo store negli Stati Uniti categoria Travel/Giochi.**

**Circa 10.000 utenti del museo hanno usato e scaricato l'app.**

**Il corriere.it/innovazione ha dedicato un articolo all'app Uffizi Game/guide.**

Descrizione degli elementi distintivi e di reale innovatività/originalità della soluzione, anche con riferimento a soluzioni «concorrenti».

**Attualmente Uffizi Game / Guide è l'unica applicazione per smartphone che genera nuove forme di "esperienza emozionale" con rigorosissimi contenuti editoriali (in Gamification) nell'ambito del sistema Museale Italiano. Il modello è replicabile (in corso trattative per Polo Museale della Calabria e Musei Civici di Venezia) poiché le keys "emozionali" consentono di ingaggiare direttamente l'utente nella scelta dei percorsi indoor a partire dallo stato d'animo e ciò determina una "value proposition" del prodotto esclusiva nel mercato di riferimento, innovando così l'approccio dell'art lover, che viene coinvolto secondo una preferenza e orientato meglio alla scoperta delle collezioni del museo. Un modello di esperienza**

**“partecipativa” adeguato alle tecnologia *mobile*, che verrà ulteriormente implementato entro fine 2016, da una versione dell’app in Virtual Reality per la fruizione in Oculus Gear Samsung.**