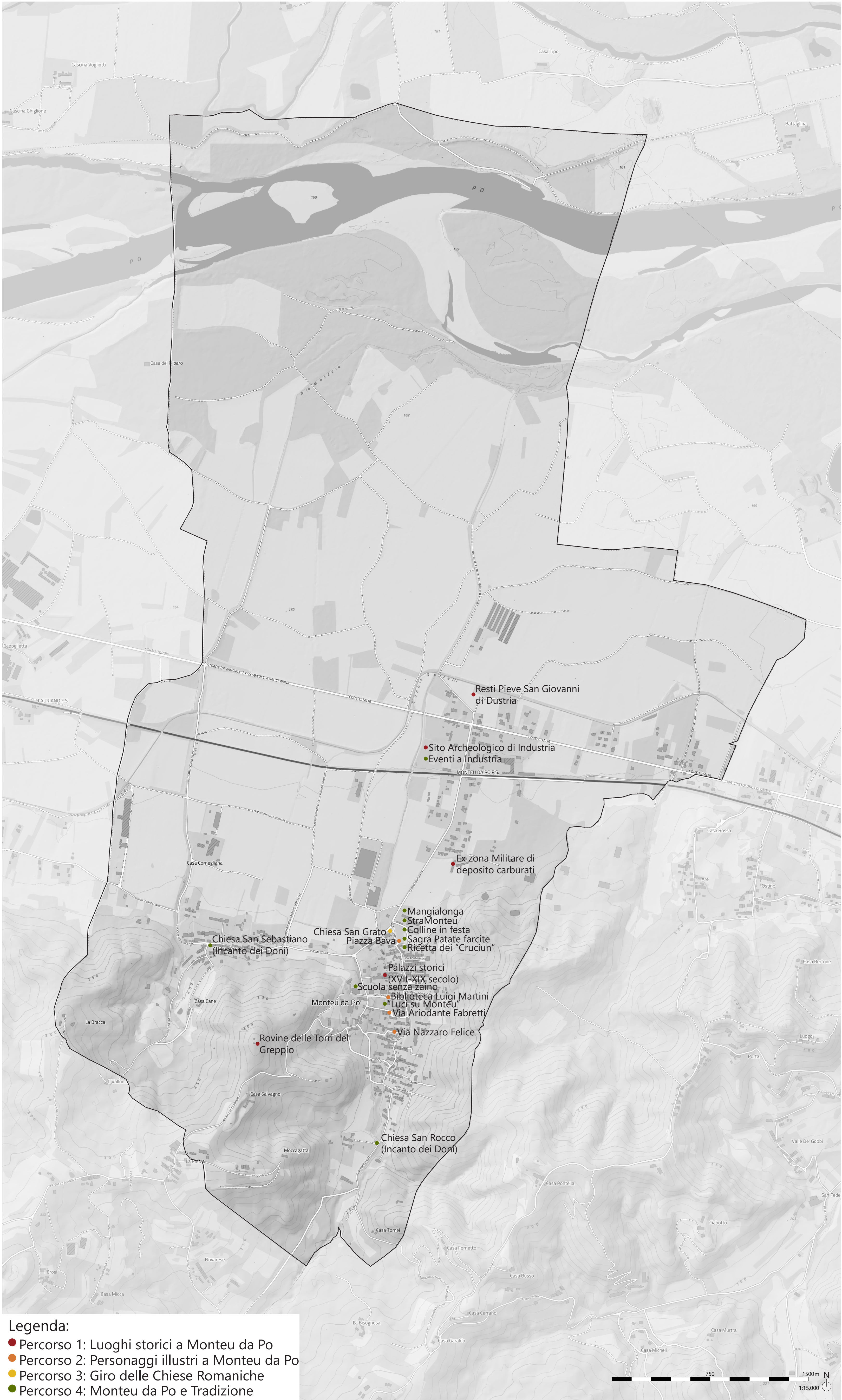


IPOTESI PROGETTUALE: INVENIS, un itinerario digitale per Monteu da Po

PERCORSI DELLO STRUMENTO



Percorso 1: Luoghi storici a Monteu da Po

Descrizione del percorso:

Il percorso numero uno proposto ripercorre le strade del Comune di Monteu da Po alla ricerca di luoghi che hanno caratterizzato la storia del paese. Il percorso adatto a tutti si snoda lungo tutto il paese permettendo all'utente non solo di venire a conoscenza di particolari elementi presenti ma di visitare per intero il comune.

Percorso 2: Personaggi illustri a Monteu da Po

Descrizione del percorso:

Il percorso numero due proposto ripercorre le strade del Comune di Monteu da Po alla ricerca di luoghi che attualmente ricordano attraverso il nome alcuni personaggi illustri che negli anni hanno vissuto nel paese. L'obiettivo di questo percorso è di narrare la vita di questi personaggi e i loro legami con Monteu da Po. Il percorso adatto a tutti si snoda lungo tutto il paese permettendo all'utente non solo di venire a conoscenza di particolari elementi presenti ma di visitare per intero il comune.

Percorso 3: Giro delle Chiese Romaniche

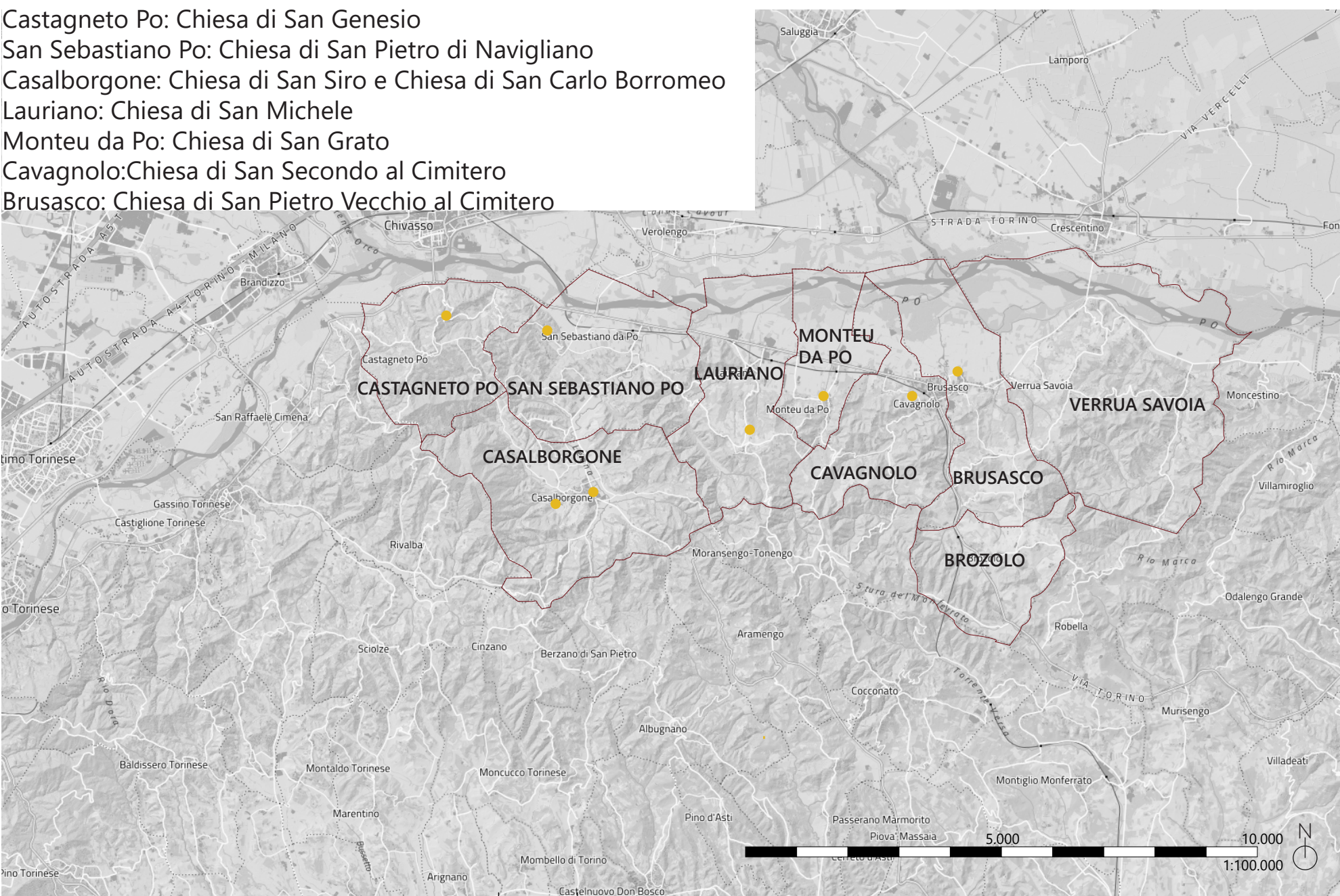
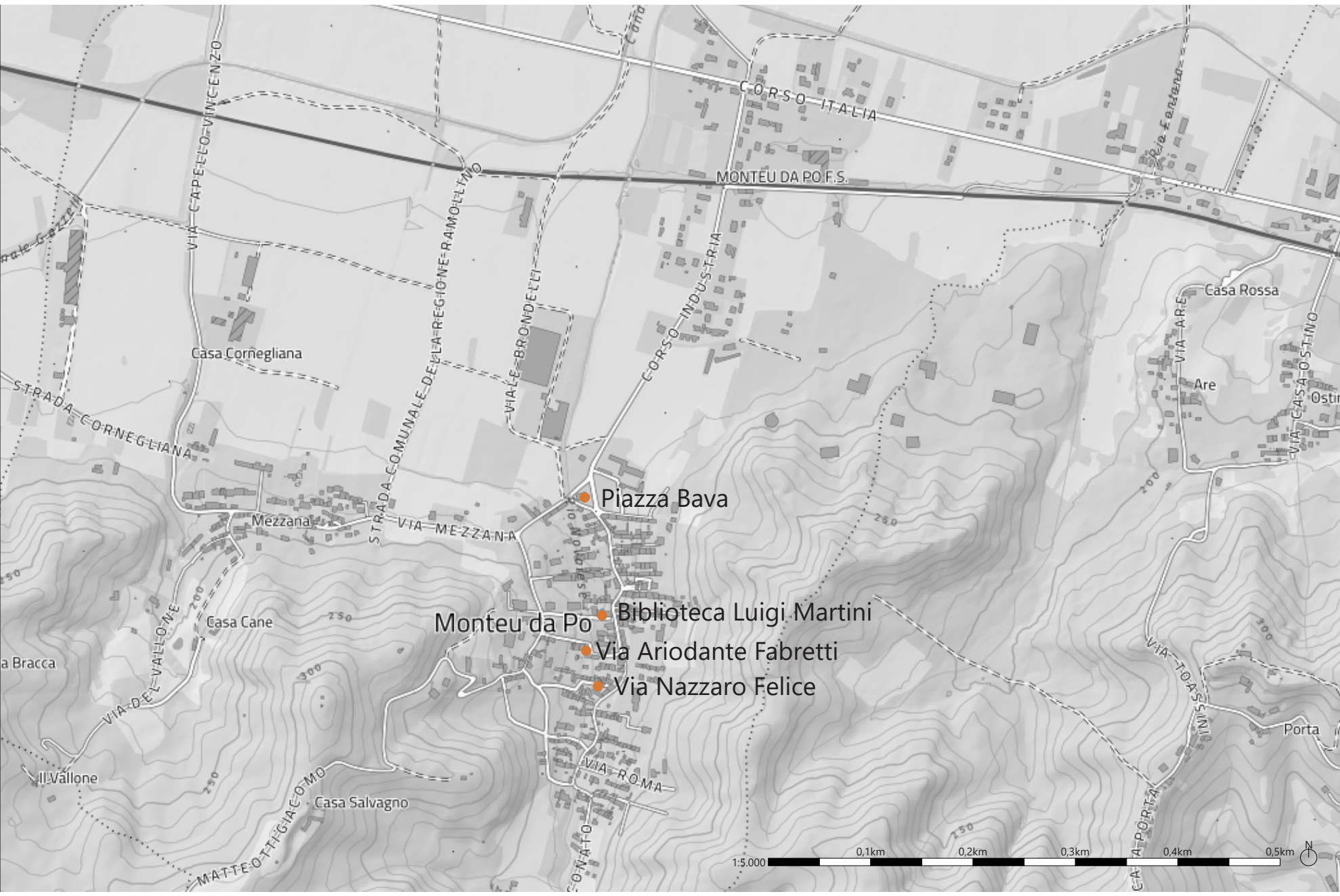
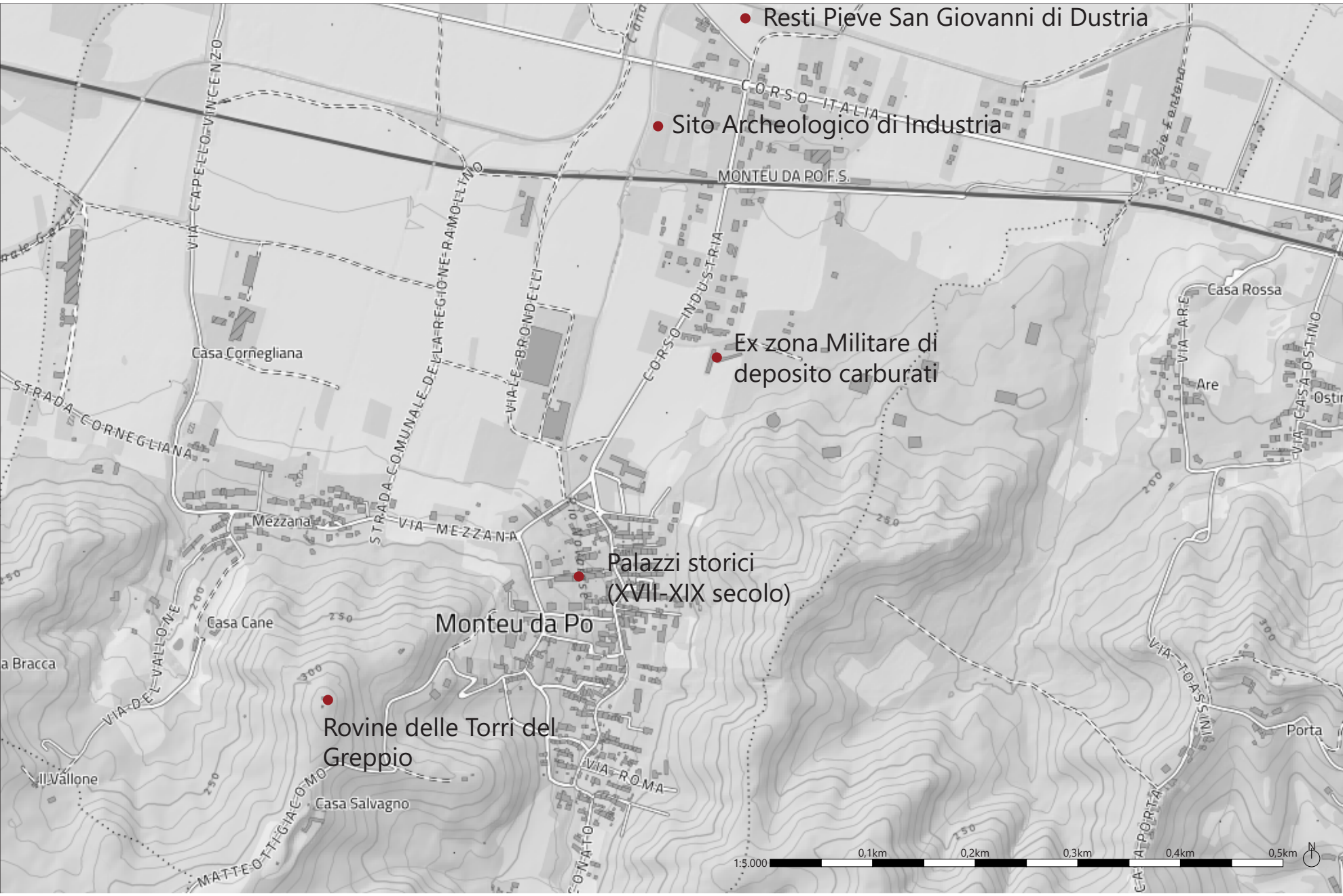
Descrizione del percorso:

Il percorso numero tre proposto non si snoda solo tra le vie del comune di Monteu da Po, ma ha come obiettivo quello di far conoscere all'utente la rete di chiese romaniche presenti sul territorio, soprattutto quelle dei nove comuni del Distretto Diffuso del Commercio. Il percorso adatto a tutti si snoda lungo tutto il paese permettendo all'utente non solo di venire a conoscenza di particolari elementi presenti ma di visitare per intero il comune.

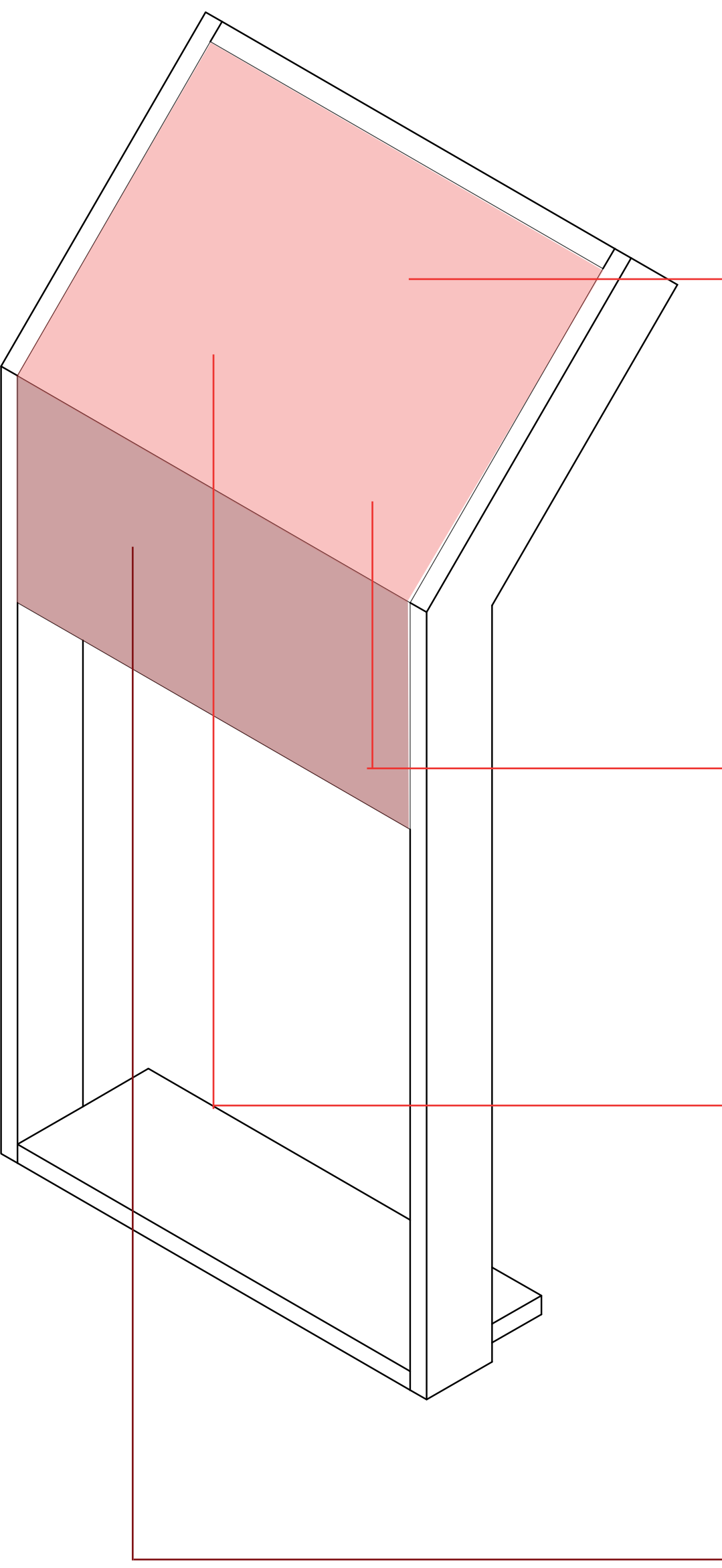
Percorso 4: Monteu da Po e Tradizione

Descrizione del percorso:

Il percorso numero quattro proposto è diverso rispetto ai precedenti, lo scopo infatti è quello di condurre il visitatore tra le strade del comune per permettergli di scovare passo dopo passo i diversi aspetti della tradizione di Monteu da Po. Il visitatore scoprirà i luoghi che generalmente vengono adibiti per le feste e gli eventi, conoscerà le ricette tipiche: i Cruciun e le patate farcite, si recherà alle chiese delle frazioni per capire cos'è la tradizione dell'Incanto dei Doni e altre tappe tipiche del comune. Il percorso adatto a tutti si snoda lungo tutto il paese permettendo all'utente non solo di venire a conoscenza di particolari elementi presenti ma di visitare per intero il comune.



CONCEPT DI PROGETTO

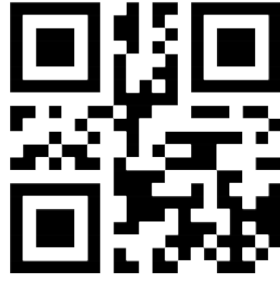


Invenis

Percorso n°3 - Chiese e Cappelle Votive

Chiesa di San Grato

La Chiesa di San Grato sita nella sua omonima piazza che è di fronte alla piazza Bava. La chiesa è un edificio del 1500 di impianto romanico, basata su tre navate impostate su quattro pilastri quadriformi per ogni lato che sostengono volte a crociera senza costoloni. Nella navata centrale è presente un altare ligneo del 1500 che separa il coro dalle navate laterali. All'interno non vi sono pitture ma sotto la tinteggiatura attuale sono presenti affreschi gotici coperti negli anni '30. La facciata è a capanna ed è presente un'epigrafe a testimonianza dell'architettura romanica del luogo.



QR code per accedere ad ulteriori informazioni relative al Patrimonio Culturale al quale si ha davanti, per accedere alla modalità di gioco del percorso intrappreso e per accedere direttamente alle pagine social del comune per poter pubblicare e condividere la propria esperienza durante la visita.

Sul pannello informativo saranno anche disposte alcune foto dell'elemento culturale che si sta osservando. Dove possibile saranno inserite immagini e documenti storici per arricchire le informazioni scritte. Anche nella parte sottostante del pannello verranno inserite immagini e fotografie per gli utenti più giovani. Saranno immagini create apposta per il pubblico, saranno semplificate e corredate da schemi e didascalie.

Questa parte del pannello informativo è dedicata agli utenti più giovani, ovvero i bambini. In questa parte saranno descritte le informazioni dell'elemento a cui si fa riferimento sotto forma di fumetto. I personaggi che accompagneranno i giovani utenti durante il loro percorso non sono solo scelti a caso ma sono personaggi illustri che in passato hanno avuto relazioni con il comune di Monteu da Po. Anche l'esperienza relativa ai più piccoli può continuare scansionando il QR code, il quale permetterà agli utenti di interagire con i personaggi e proseguire la visita attraverso quiz e minigiochi pensati per il pubblico più giovane.

IPOTESI DI SCHERMATE DELL'APPLICAZIONE CHE PERMETTERÀ UNA NUOVA ESPERIENZA DI VISITA



Dopo aver scansionato il QR code presente sul pannello informativo, l'utente potrà scegliere come accedere all'applicazione, se entrare registrandosi oppure entrare solamente in modalità ospite.

Una volta scelta la modalità con cui accedere all'esperienza di visita, l'utente dovrà indicare se desidera procedere come singolo o come gruppo.

Procedendo con le impostazioni si dovrà scegliere il target dell'utenza, in questo modo l'esperienza verrà calibrata al meglio per poter offrire un'esperienza consona al pubblico che ne sta usufruendo.

Prima di procedere con l'ultimo step per la personalizzazione dell'esperienza, l'utente dovrà scegliere quale percorso intraprendere durante la sua visita tra le vie del comune di Monteu da Po.

L'ultimo step prima di poter effettivamente iniziare l'esperienza digitale che accompagna la visita vera e propria è la scelta del livello di difficoltà.

IPOTESI DI QUIZ DELL'APPLICAZIONE



Politecnico di Torino

Politecnico di Torino

Corso di laurea Magistrale in Architettura per il Patrimonio
A.a. 2024/2025
Sessione di Laure febbraio 2025

Relatori: Mesut Dinler
Giulia Maria Mezzalama

Candidato: Giulia Depetris s300298

Territori italiani valorizzati dal Patrimonio Culturale attraverso
l'utilizzo degli strumenti digitali: il caso di Monteu da Po

TAV.04