



# Dalla tecnologia al progetto integrato: come creare una "Exceptional Experience"

Giuliana Geronimo

**Streamcolors**

*geronimo.streamstudio@gmail.com*

Roberto Vogliolo

**Redrim**

*r.vogliolo@redrim.it*



ABSORPTION

**Harvard  
Business  
Review**

INNOVATION

# Welcome to the Experience Economy

by B. Joseph Pine II and James H. Gilmore

FROM THE JULY-AUGUST 1998 ISSUE

PASSIVE PARTICIPATION

ACTIVE PARTICIPATION

IMMERSION

ENTERTAINMENT



PASSIVE PARTICIPATION

EDUCATION

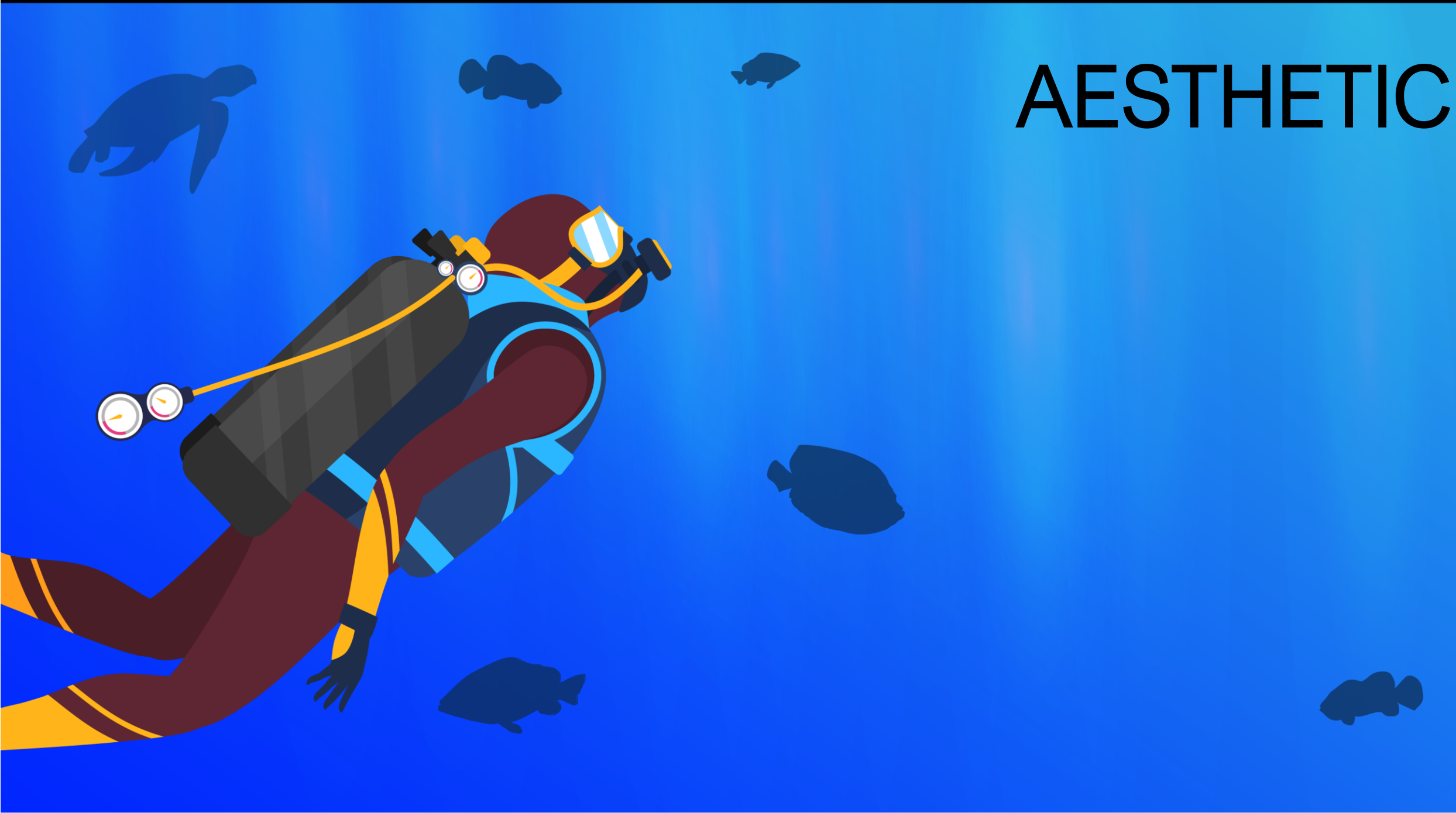


ABSORPTION

INTEGRATED EXPERIENCE CANVAS

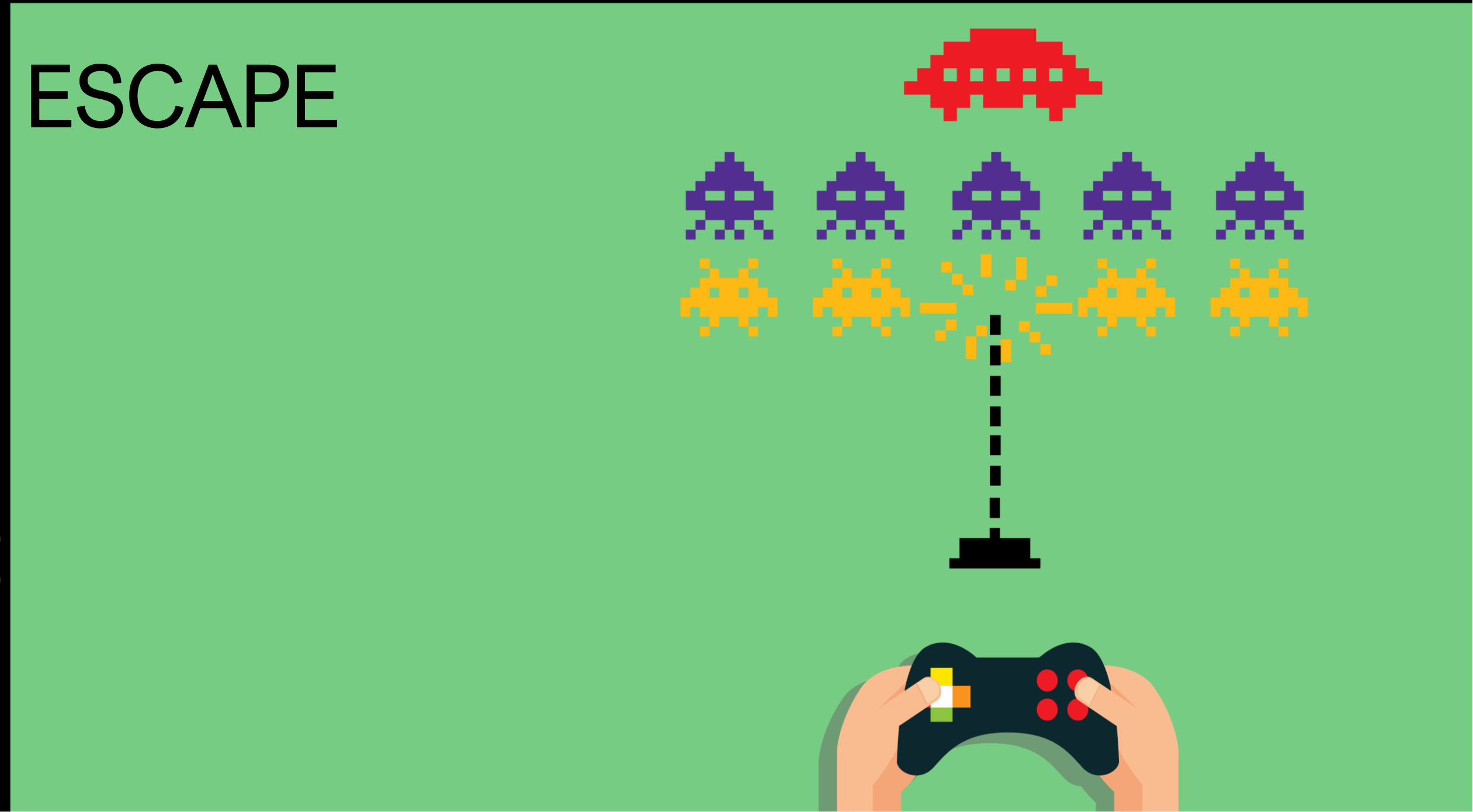
ACTIVE PARTICIPATION

AESTHETIC



IMMERSION

ESCAPE



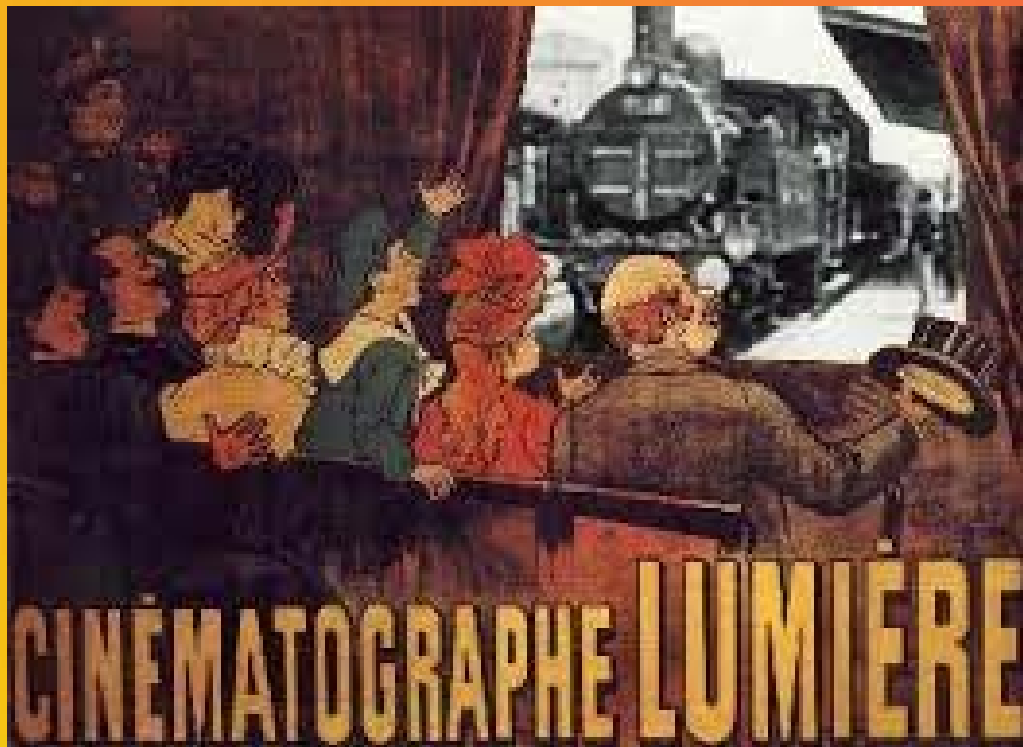


**EXPERIENCE**  
**com'è cambiata**  
**nel tempo?**

**1896: L'ARRIVÉE D'UN TRAIN EN GARE DE LA CIOTAT**



## *1896: L'INQUADRATURA ANGOLARE*



**EMOZIONE**

**SORPRESA**

**ESPERIENZA  
NUOVA**

# 1940: L'IDEA VISIONARIA DI WALT DISNEY

Walt Disney - Fantasia

PER L'USCITA DI *FANTASIA*  
WALT DISNEY  
AVREBBE VOLUTO CREARE  
NEI CINEMA  
UN'ESPERIENZA IMMERSIVA  
DA FAR VIVERE IN ALCUNE SCENE

NEBBIA  
SOPRA  
I SEDILI

CALORE  
POMPATO  
NEI TEATRI



~~TROPPO COSTOSO~~

***“How might we control  
the environment  
and  
create a fully  
immersive experience?”***

***WALT DISNEY***



# 1955: *DISNEYLAND*



IL PIU' AFFASCINANTE  
REGNO ESISTENTE  
costruito per:

- **RICREARE  
UN MONDO**

- **RACCONTARE  
UNA STORIA**

# 1955: *DISNEYLAND*

ESPERIENZE PENSATE PER LA PRIMA VOLTA PER BAMBINI



# 1957: *SENSORAMA*

la macchina sensoriale per vivere un'esperienza non reale

Introducing . . .

## sensorama

The Revolutionary Motion Picture System  
that takes you into another world  
with

- 3-D
- WIDE VISION
- MOTION
- COLOR
- STEREO-SOUND
- AROMAS
- WIND
- VIBRATIONS



SENSORAMA, INC., 855 GALLOWAY ST., PACIFIC PALISADES, CALIF. 90272  
TEL. (213) 459-2162

Accompagnava la visione di un breve film con

**MOVIMENTAZIONI DEL SEDILE,**

**VIBRAZIONI e PROFUMI,** così che lo spettatore

si sentisse come direttamente presente sulla scena.

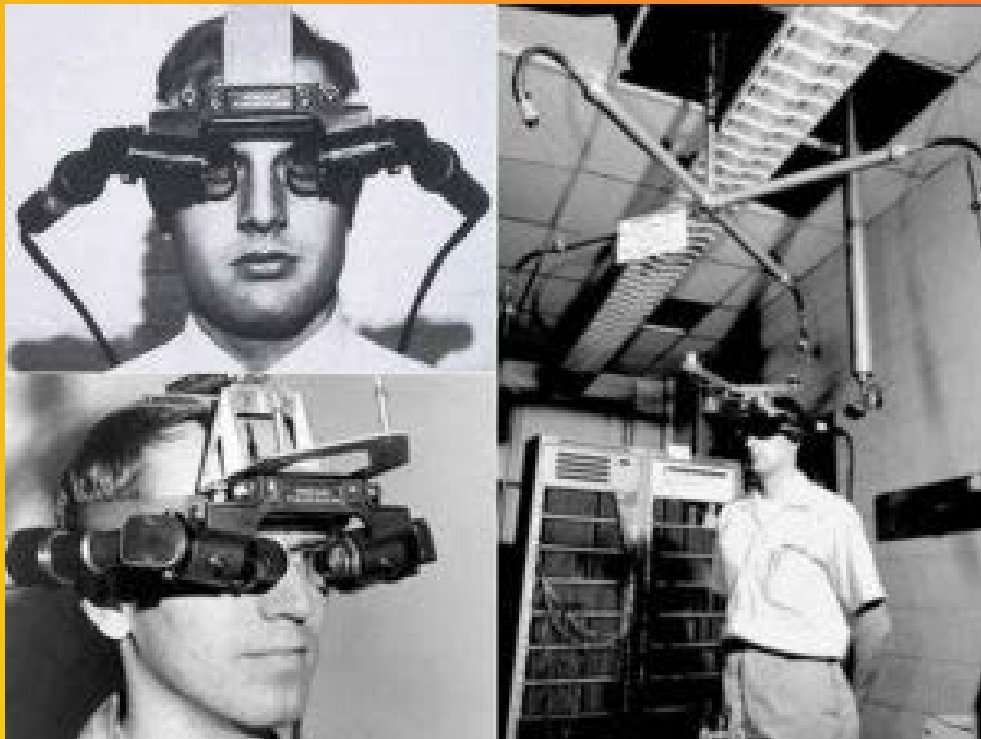
*Cosa ne ostacolò il successo?*

**TROPPO COSTOSA** per essere acquistata dai cinema

*dentro SENSORAMA...come funzionava?*



# 1968: IL 1° VISORE DI REALTA' AUMENTATA



Il visore inventato da Ivan Sutherland:  
sovrapponeva immagini 3D allo spazio reale.

Il visore, essendo TROPPO PESANTE, doveva  
essere collegato con un'asta al soffitto in modo  
tale che gli utenti non dovessero sorreggerne il  
peso.

*Cosa ne ostacolò il successo?*

L'INCOMPRESIONE DA PARTE DELLE MASSE

*COME FUNZIONAVA?*



# XXI SECOLO:

## IL BOOM DELLE ESPERIENZE IMMERSIVE

**58%** Baby Boomer (1946-1964)

**70%** Generazione X (1965-1980)

**73%** dei Millennial (1981-1996)

**61%** Generazione Z (1996-2012)



**preferisce eventi o attrazioni che includono un elemento esperienziale**

**ESPERIENZE  
IMMERSIVE**

proiezioni su  
larga scala

display  
interattivi

ologrammi

realtà virtuale

realtà  
aumentata

*(Epson "The Experiential Future" 2020)*

**2012 - 2018: dal Carrier de Lumiere  
all'Atelier des Lumières,  
il primo centro parigino d'arte interamente digitale**





# 2019: *il museo digitale TeamLab Borderless di Tokyo*



# 2019: il museo di un singolo artista più visitato al mondo..



RECORD  
HOLDER

最も来館者の多い美術館  
(単一アート・グループ)  
ギネス世界記録™に認定

© EPSON teamLab Borderless:  
MORI Building DIGITAL ART MUSEUM, Tokyo  
May 31, 2021



CLASSIFICA DEI MUSEI  
DEDICATI A  
UN SINGOLO ARTISTA  
PIÙ VISITATI AL MONDO

NUMERO VISITATI

TeamLab Borderless, Tokyo

2.198.284

Van Gogh Museum, Amsterdam

2.134.778

Picasso Museum, Barcellona

1.072.887

Dali Theatre-Museum, Figueres

819.542

**2022:** *Arcadia Earth e Streamcolors per una nuova esperienza di mostra..*





# *INSPIRE*

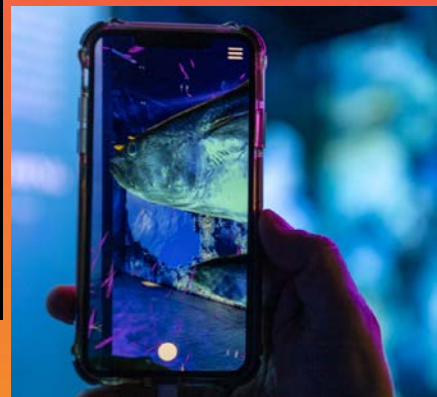


# INFORM





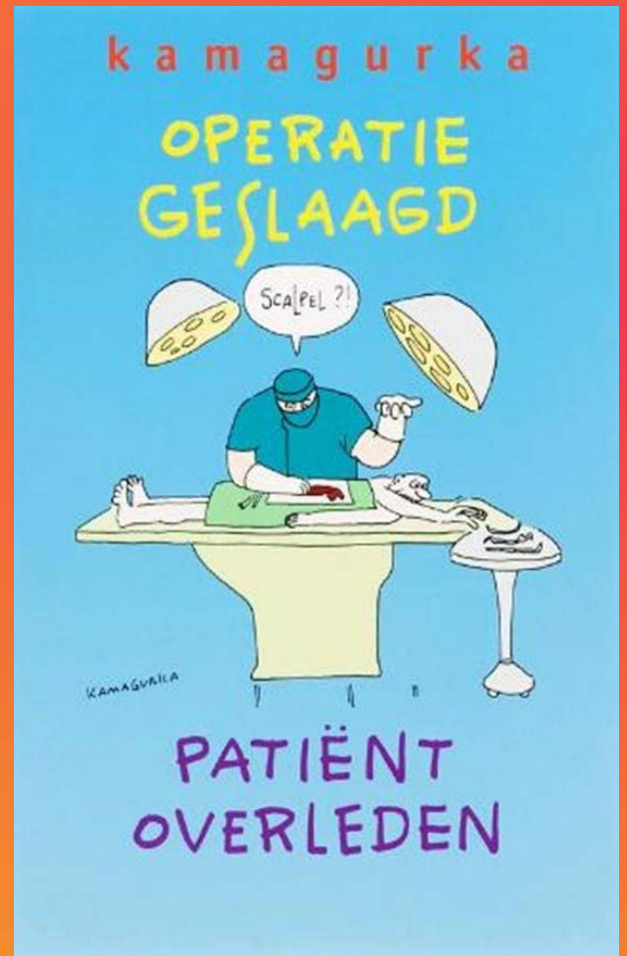
# *ACTIVATE*





# OPERAZIONE RIUSCITA, PAZIENTE DECEDUTO

Solo perché una procedura o un processo è stato eseguito con successo, non significa necessariamente che ha generato un risultato di successo





# FATTORI CHIAVE

## Progettazione

- Profilo dell'utilizzatore
- Aspettative
- Spazio e contesto
- Contenuto

## Tecnologie

- Qualità
- Affidabilità
- Controllo
- Dati

## Esecuzione

- Creativo + Tecnico
- Integrazione IT/AV
- Sicurezza
- Project management
- Gestione in esercizio

# FATTORI CHIAVE



## Progettazione

- Profilo dell'utilizzatore
- Aspettative
- Spazio e contesto
- Contenuto

## Tecnologie

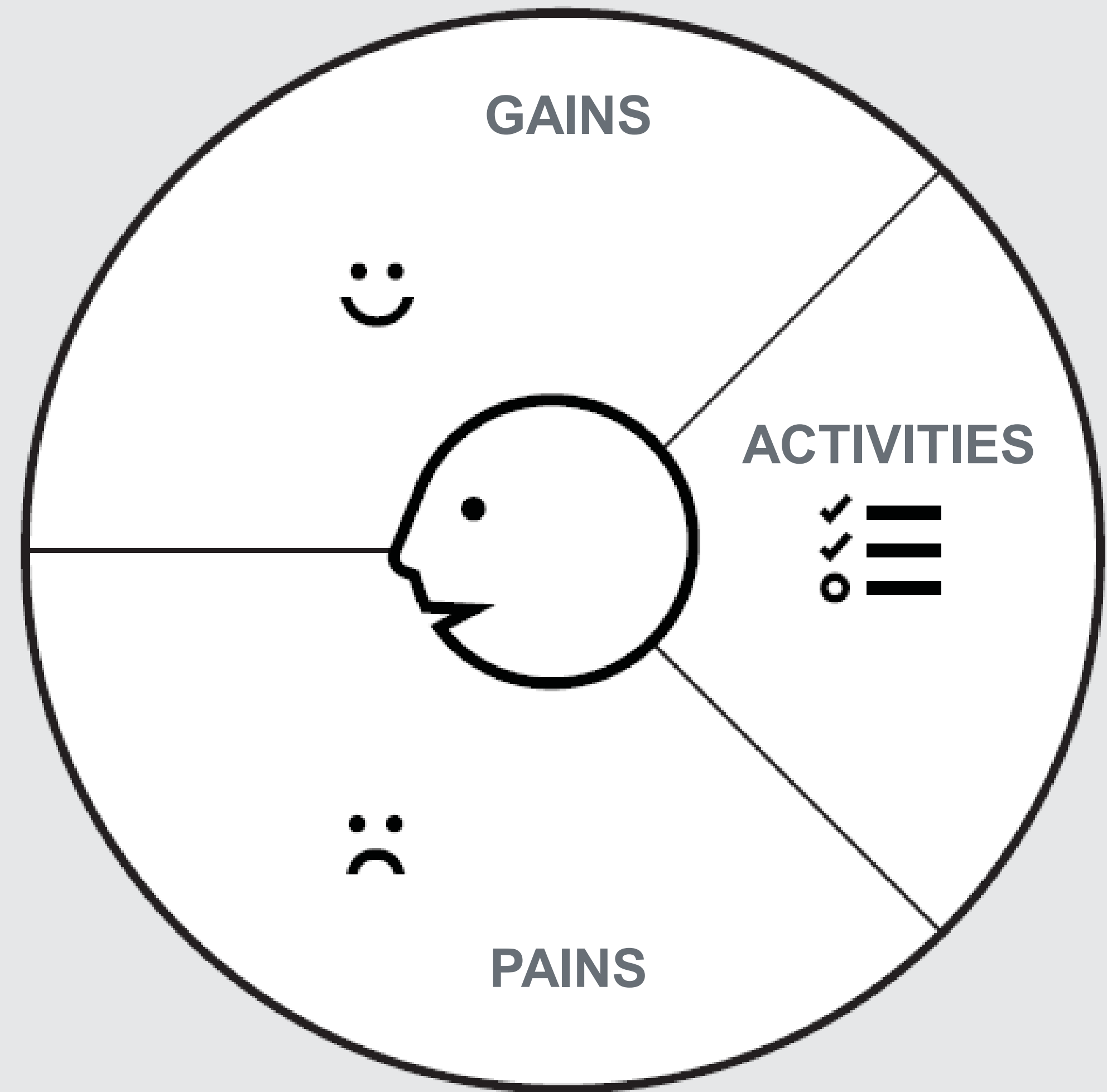
- Qualità
- Affidabilità
- Controllo
- Dati

## Esecuzione

- Creativo + Tecnico
- Integrazione IT/AV
- Sicurezza
- Project management
- Gestione in esercizio

# PROFILO DELL'UTILIZZATORE

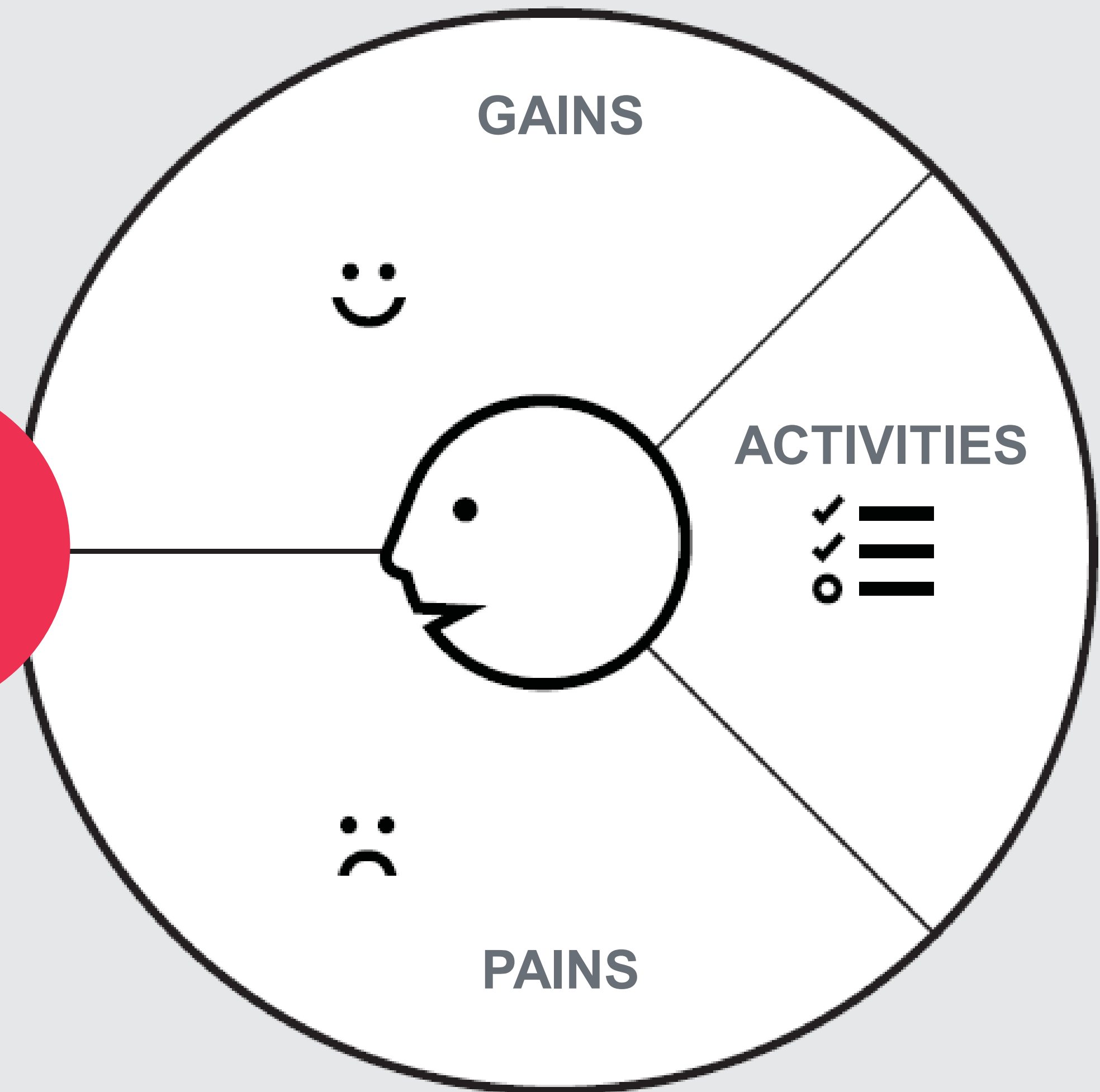
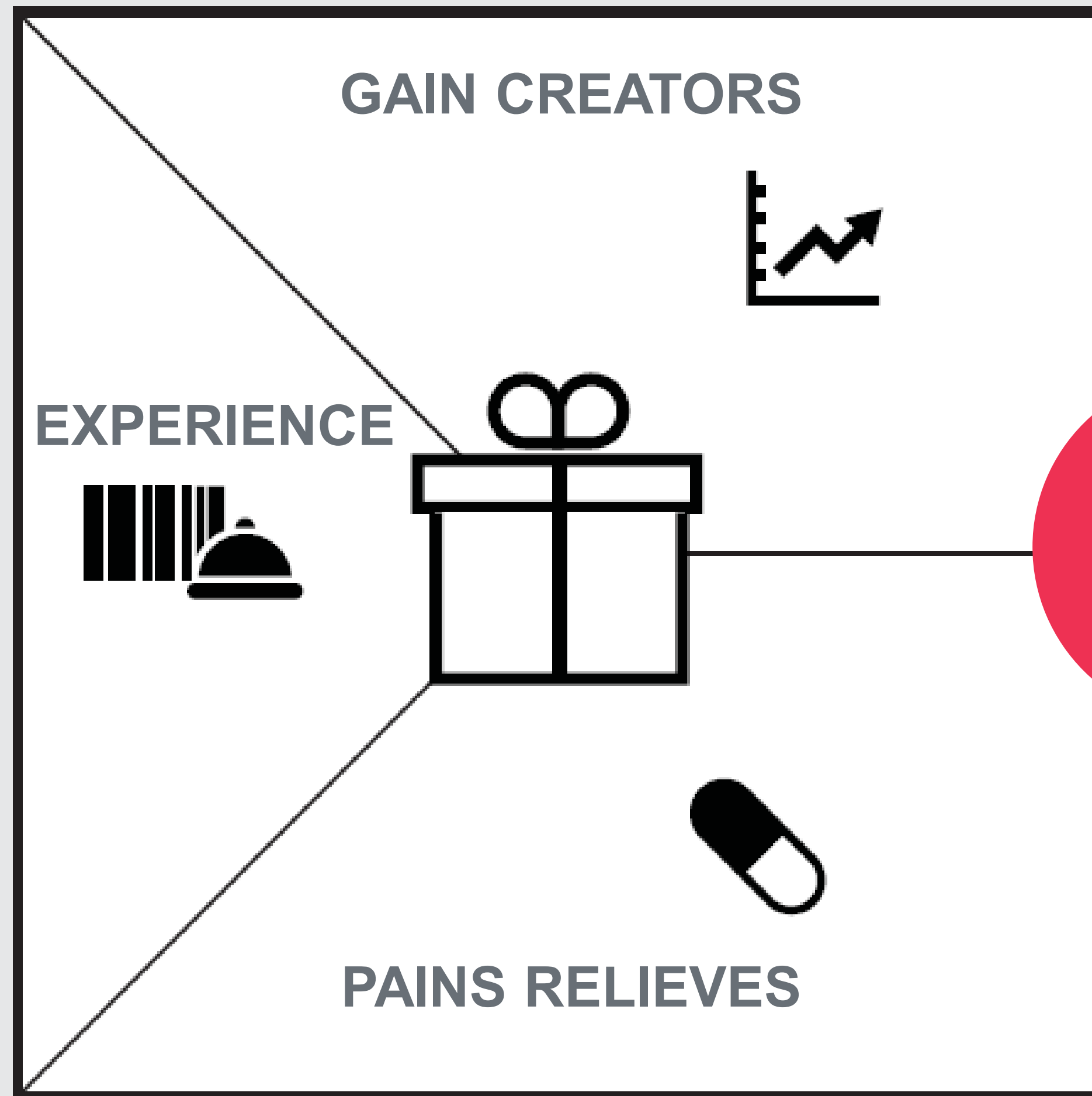
## Profilo



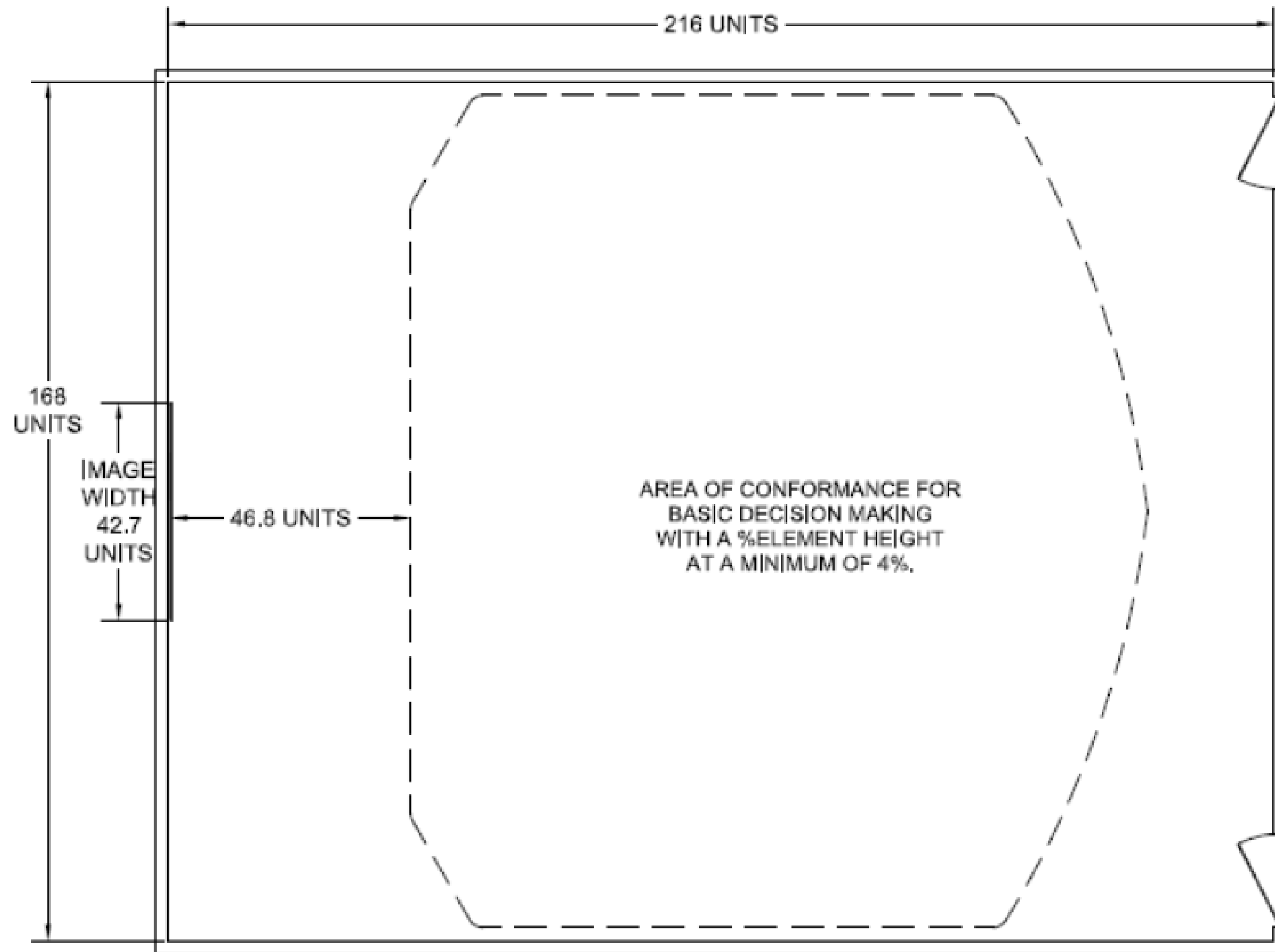
# PROFILO DELL'UTILIZZATORE

Proposta di valore

Profilo

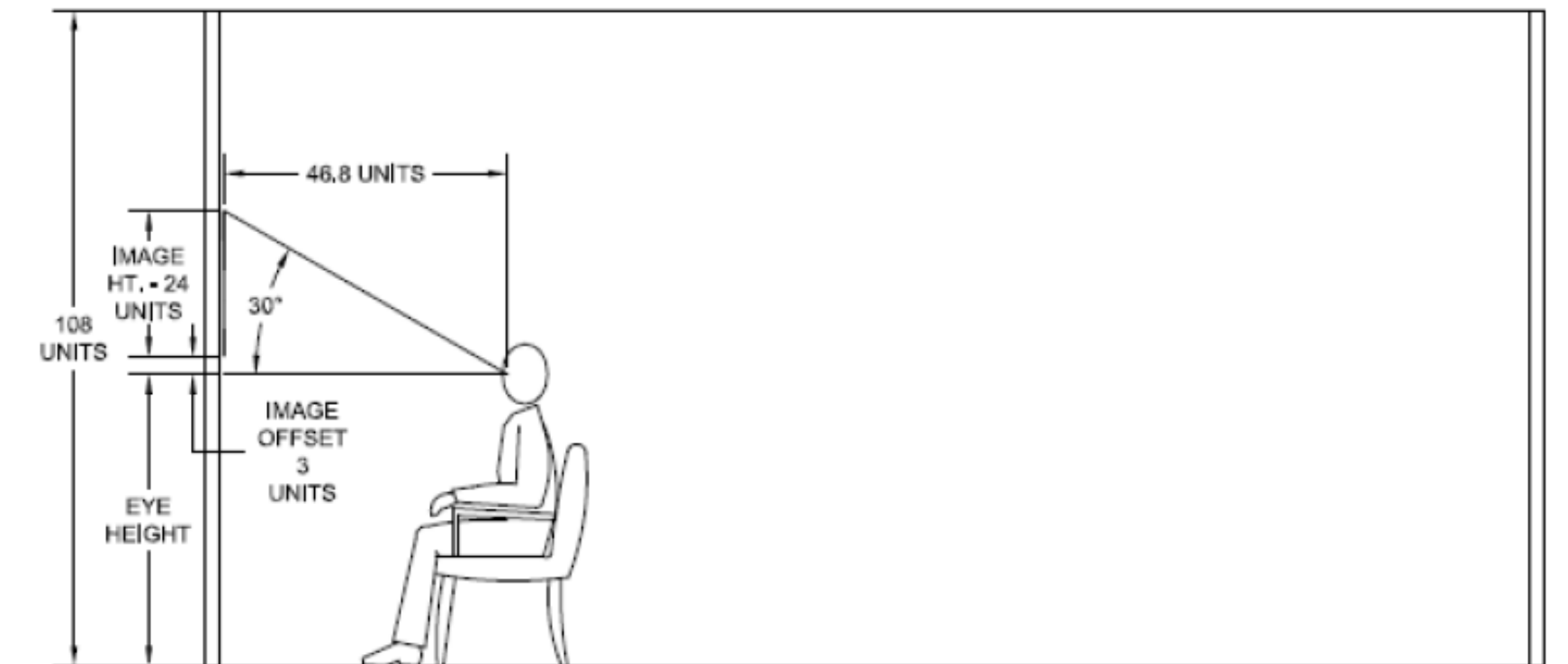


# SPAZIO E CONTESTO



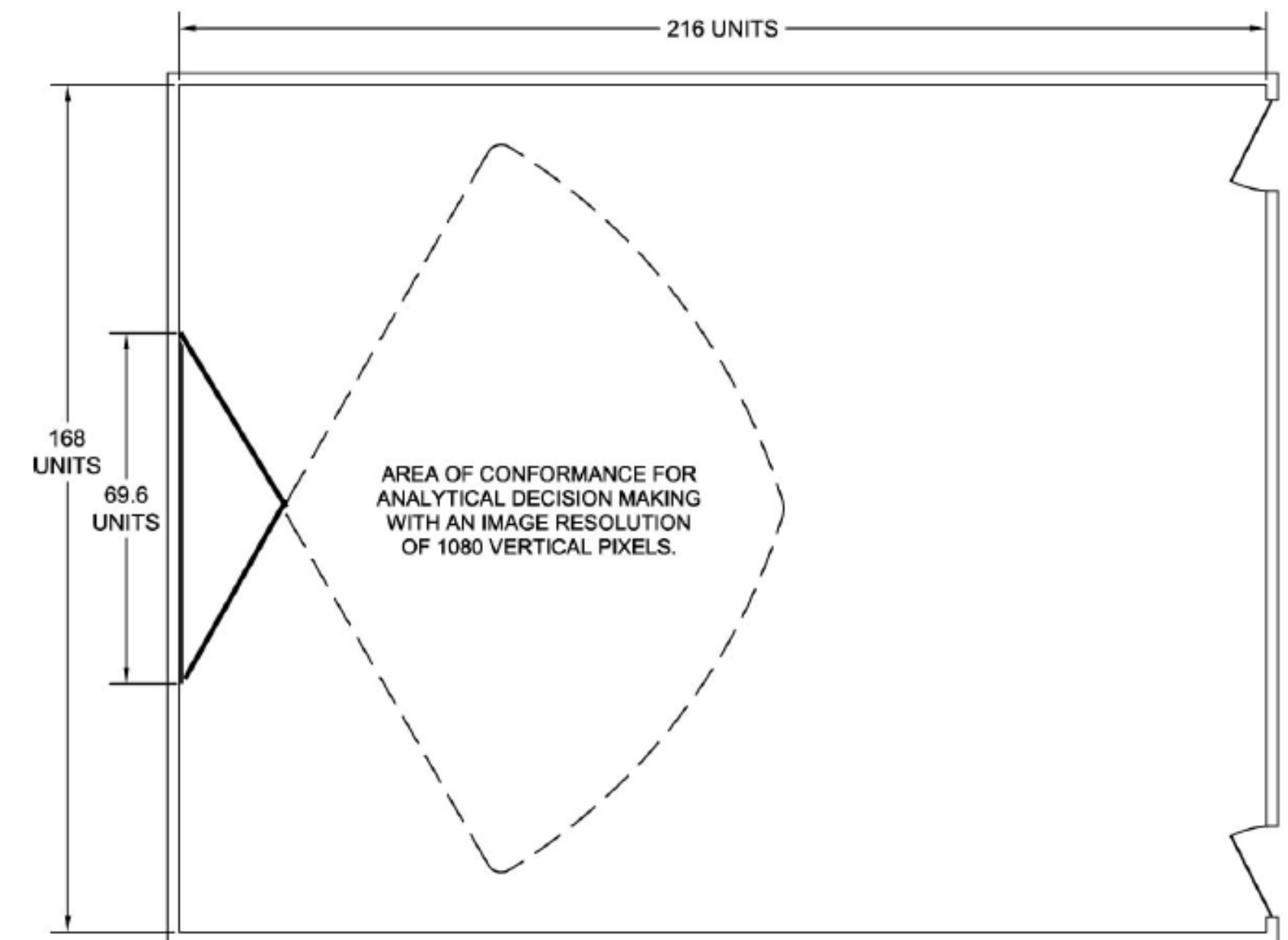
**AREA OF CONFORMANCE FOR BDM**

NO SCALE  
VIDEO IMAGE HAS 16:9 (1.78:1) ASPECT RATIO



**CLOSEST VIEWER CALCULATION FOR BDM**

NO SCALE  
VIDEO IMAGE HAS 16:9 (1.78:1) ASPECT RATIO



**AREA OF CONFORMANCE FOR ADM**

NO SCALE  
IMAGE HEIGHT BASED ON 16:9 (1.78:1) ASPECT RATIO

# CONTENUTO



CONSECTETUR

LOREN

ELIT  
QUI SED IPSUN

LABORE DOLOR DO MA

SIT ADIPISCING AMET

# CONTENUTO

I TESTI

FONT FONT Font  
Font  
Font

# DIMENSIONE

DIMENSIONE

DIMENSIONE

DIMENSIONE

DIMENSIONE

DIMENSIONE

# COLORI

COLORI

COLORI

COLORI

# DISPOSIZIONE

DISPOSIZIONE

DISPOSIZIONE

# FATTORI CHIAVE

## Progettazione

- Profilo dell'utilizzatore
- Aspettative
- Spazio e contesto
- Contenuto

## Tecnologie

- Qualità
- Affidabilità
- Controllo
- Dati



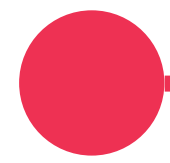
## Esecuzione

- Creativo + Tecnico
- Integrazione IT/AV
- Sicurezza
- Project management
- Gestione in esercizio

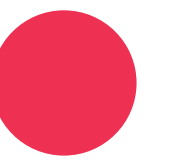


# PROJECT MANAGEMENT

Team multidisciplinari, alta complessità e variabilità dei progetti



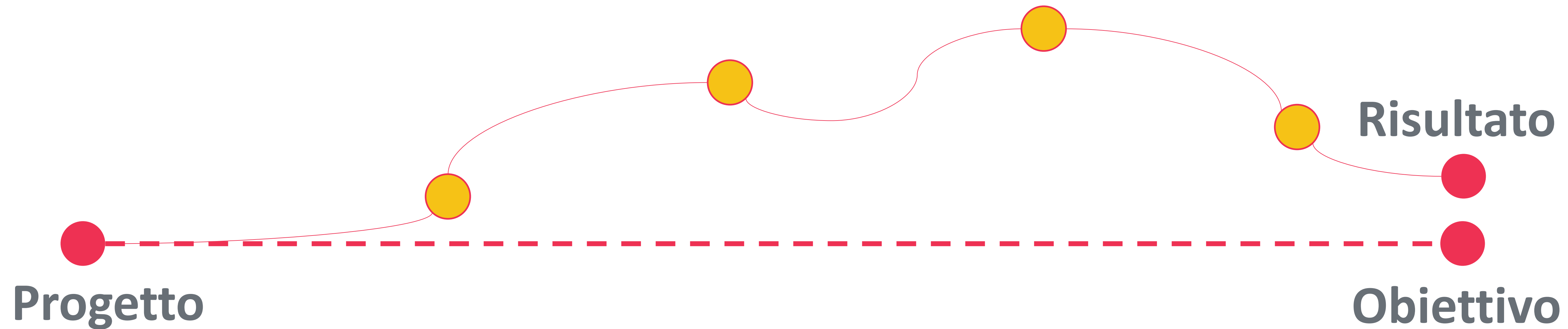
**Progetto**



**Risultato**

# PROJECT MANAGEMENT

Team multidisciplinari, alta complessità e variabilità dei progetti

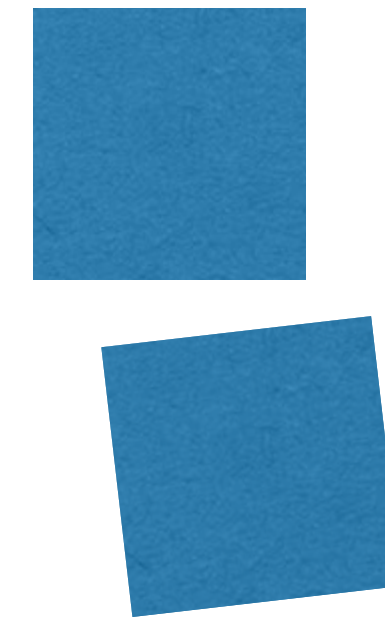


# PROJECT MANAGEMENT

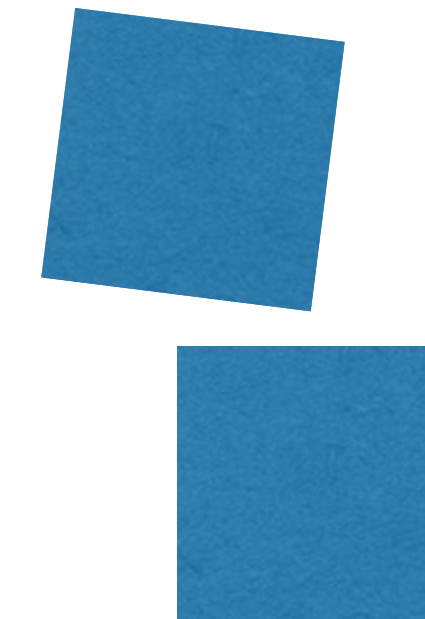
Metodologie e strumenti per collaborare



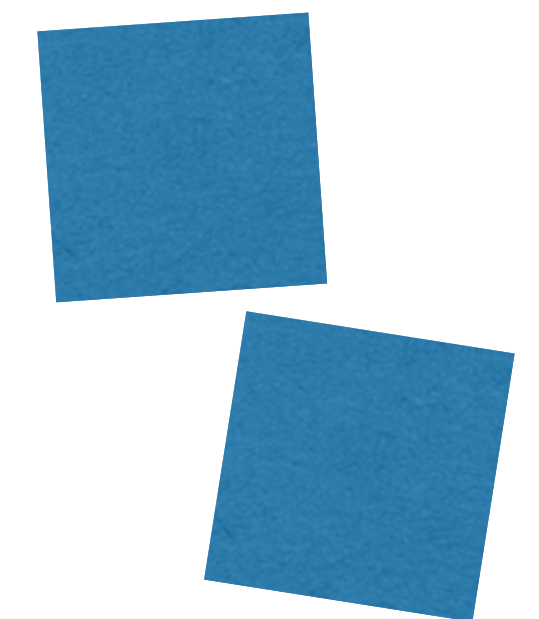
*To Do*



*Doing*



*Done*



La filosofia **AGILE** aiuta le organizzazioni a gestire le attività dei team nelle varie fasi

**Obiettivi**

**Pianificazione**

**Avanzamento**

**Revisione**



**Grazie  
per l'attenzione**