



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

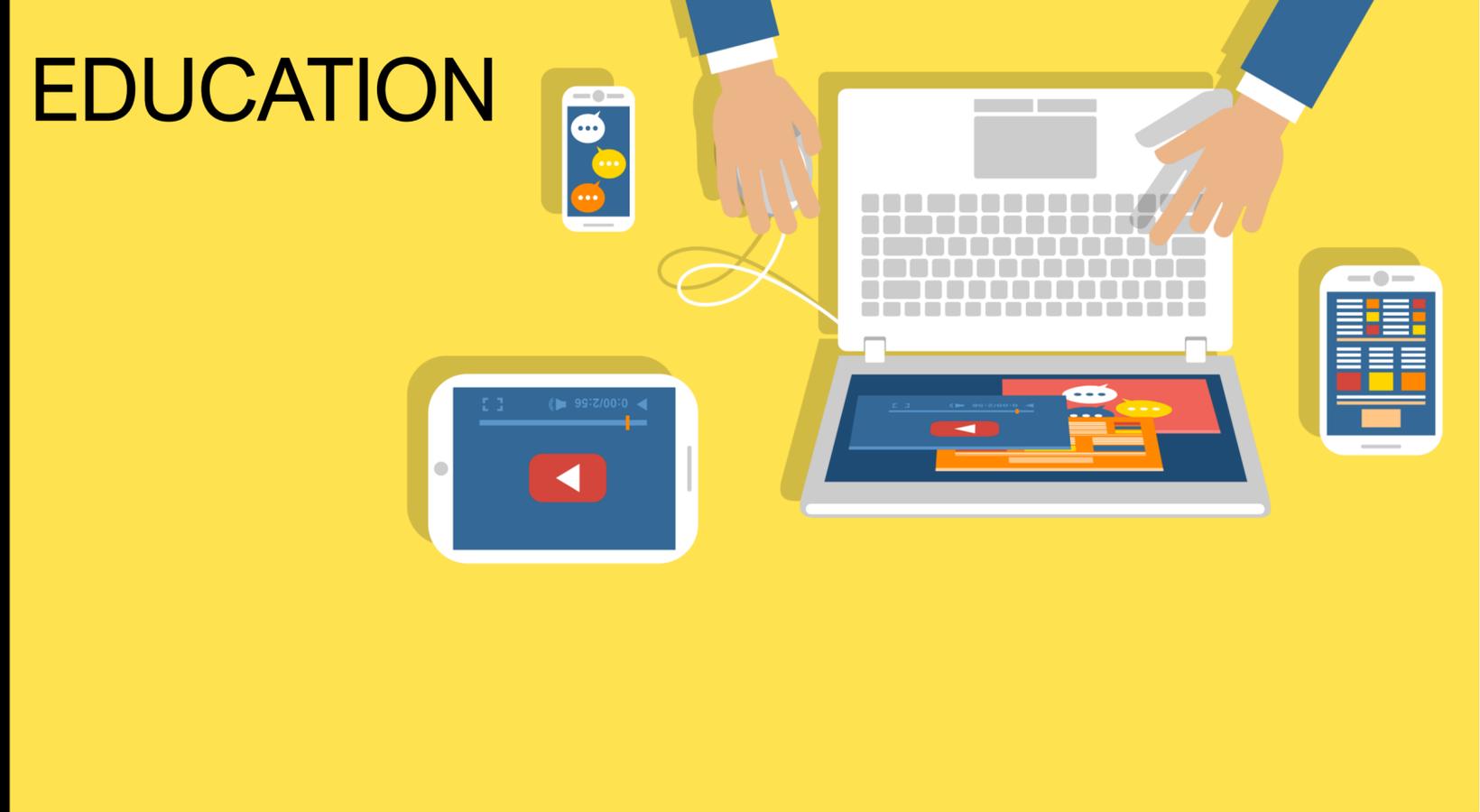
IMMERSION

ENTERTAINMENT



PASSIVE PARTICIPATION

EDUCATION

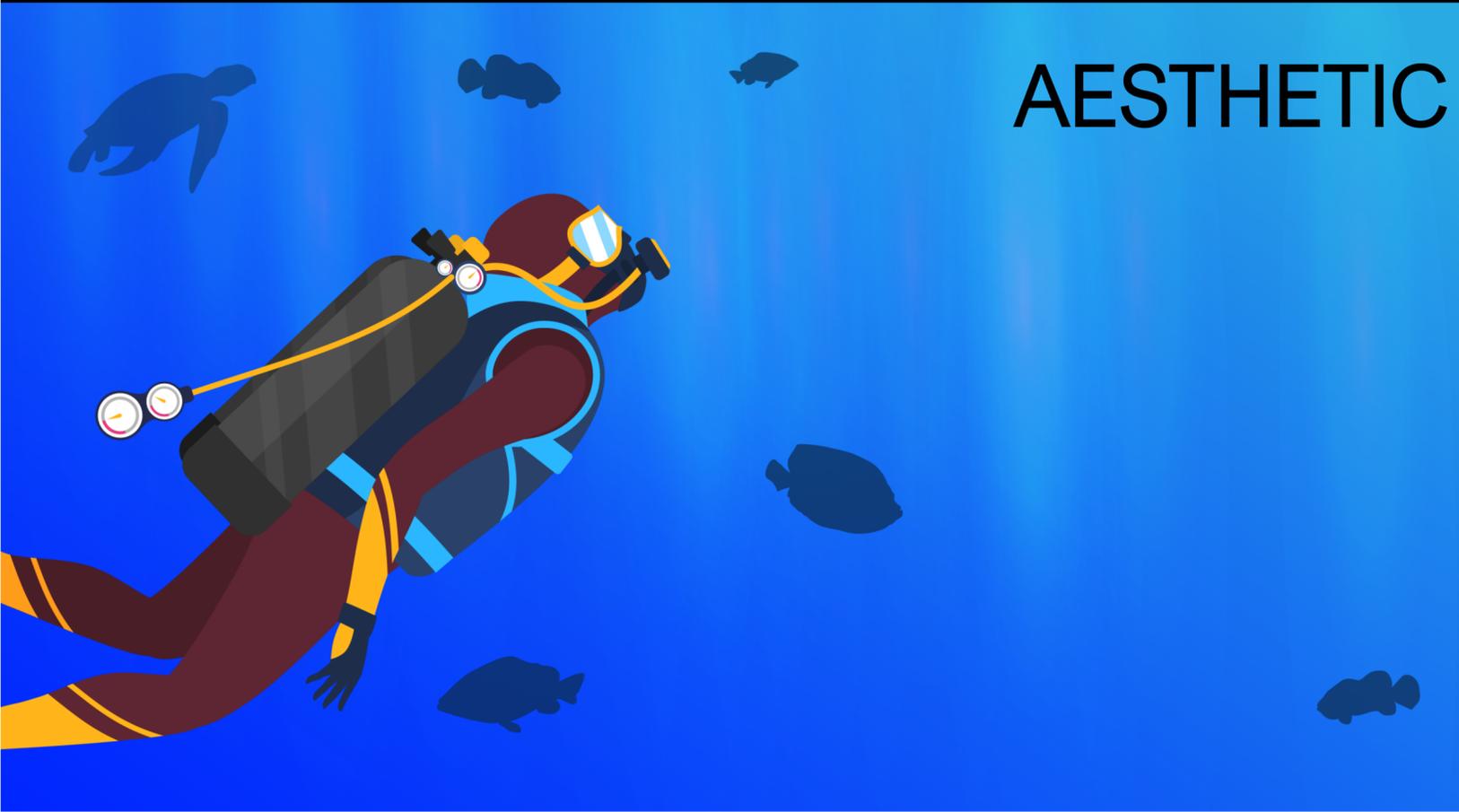


ABSORPTION

INTEGRATED EXPERIENCE CANVAS

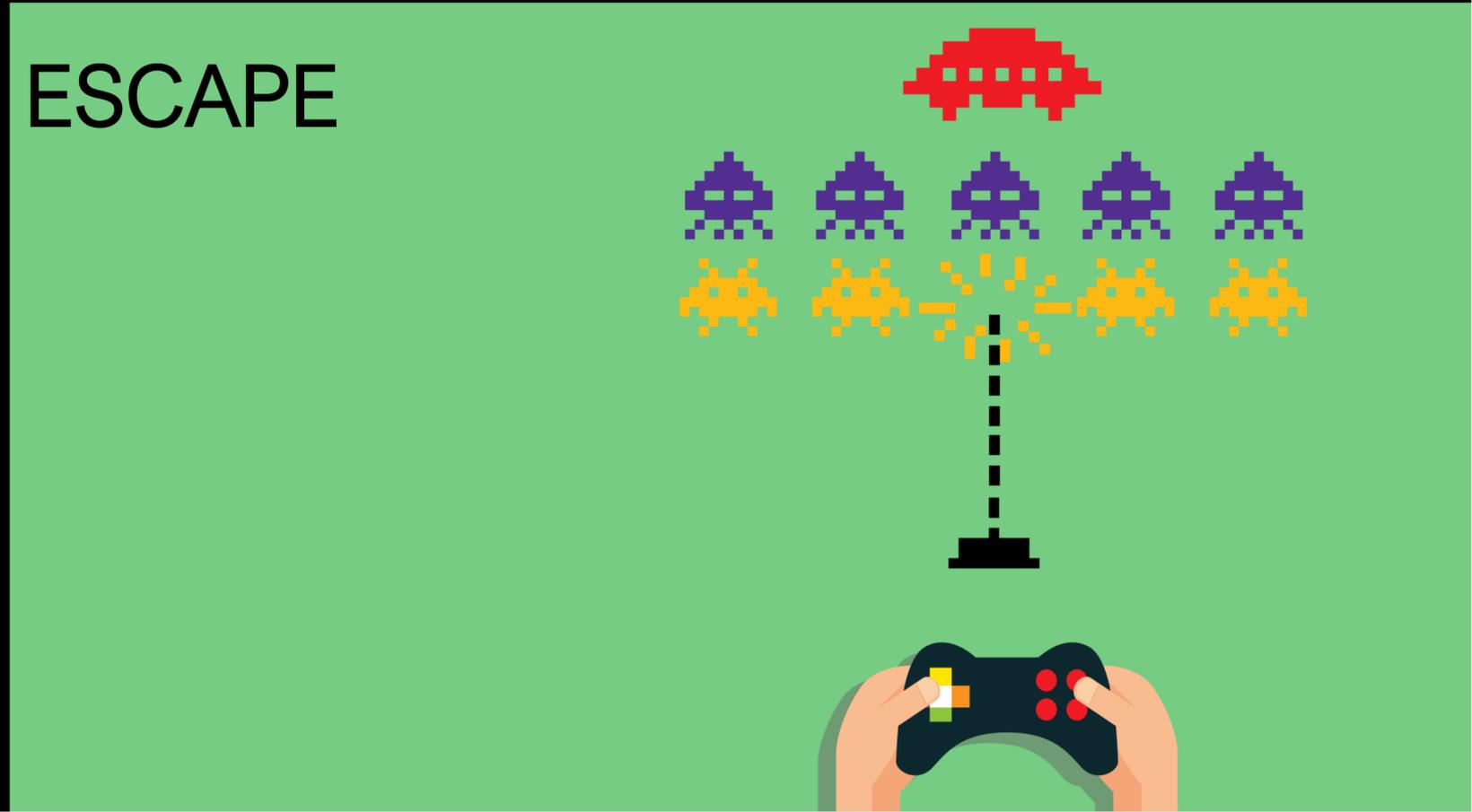
ACTIVE PARTICIPATION

AESTHETIC



IMMERSION

ESCAPE



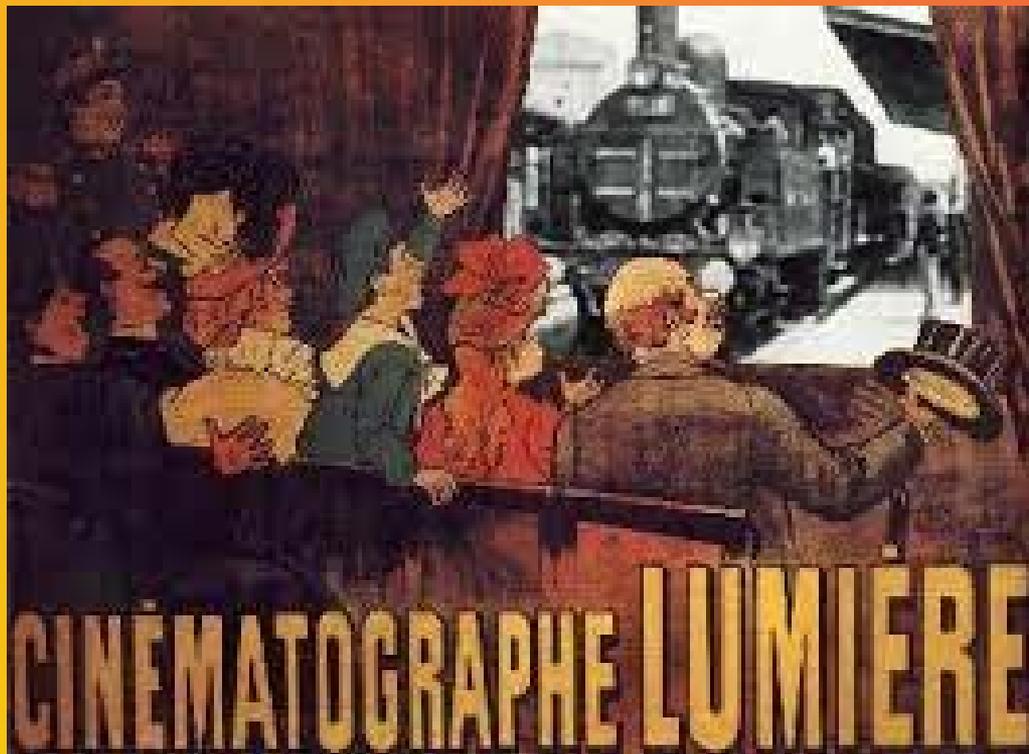


EXPERIENCE
com'è cambiata
nel tempo?

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.

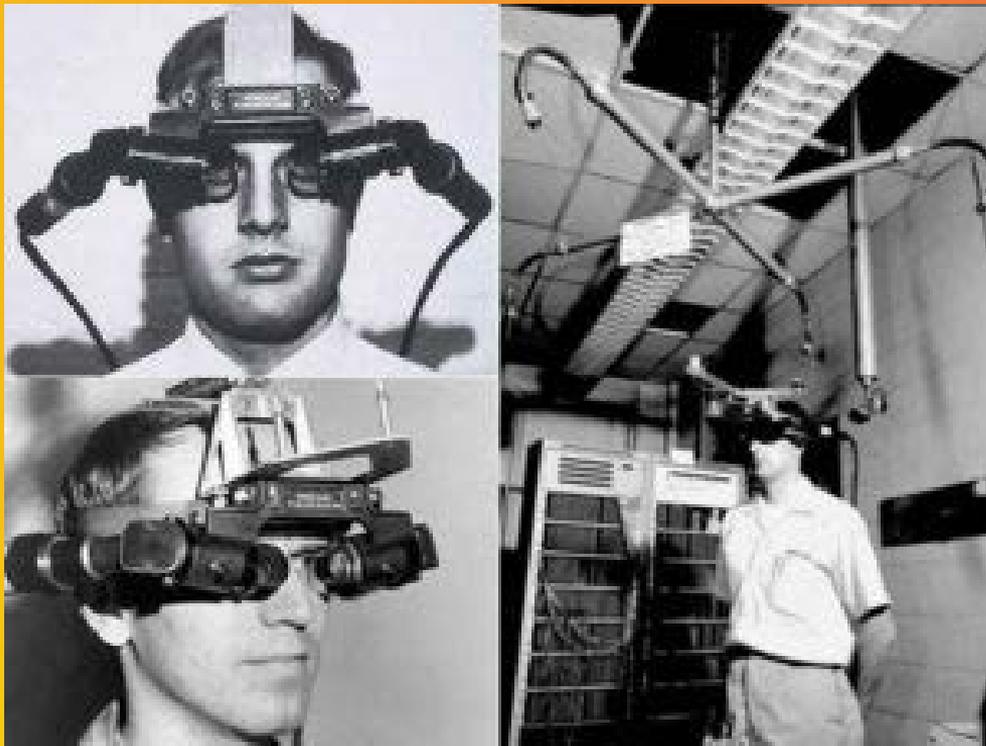
Cosa ne ostacolò il successo?

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



EXPERIENCE

da IDEA VISIONARIA

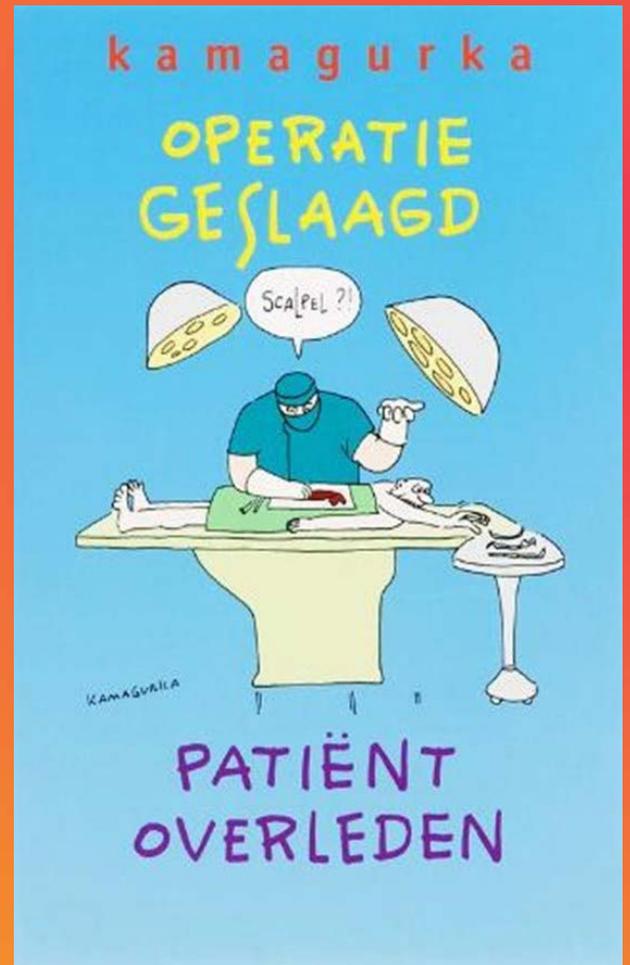


a PILASTRO fondamentale
dell'ECONOMIA di oggi



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

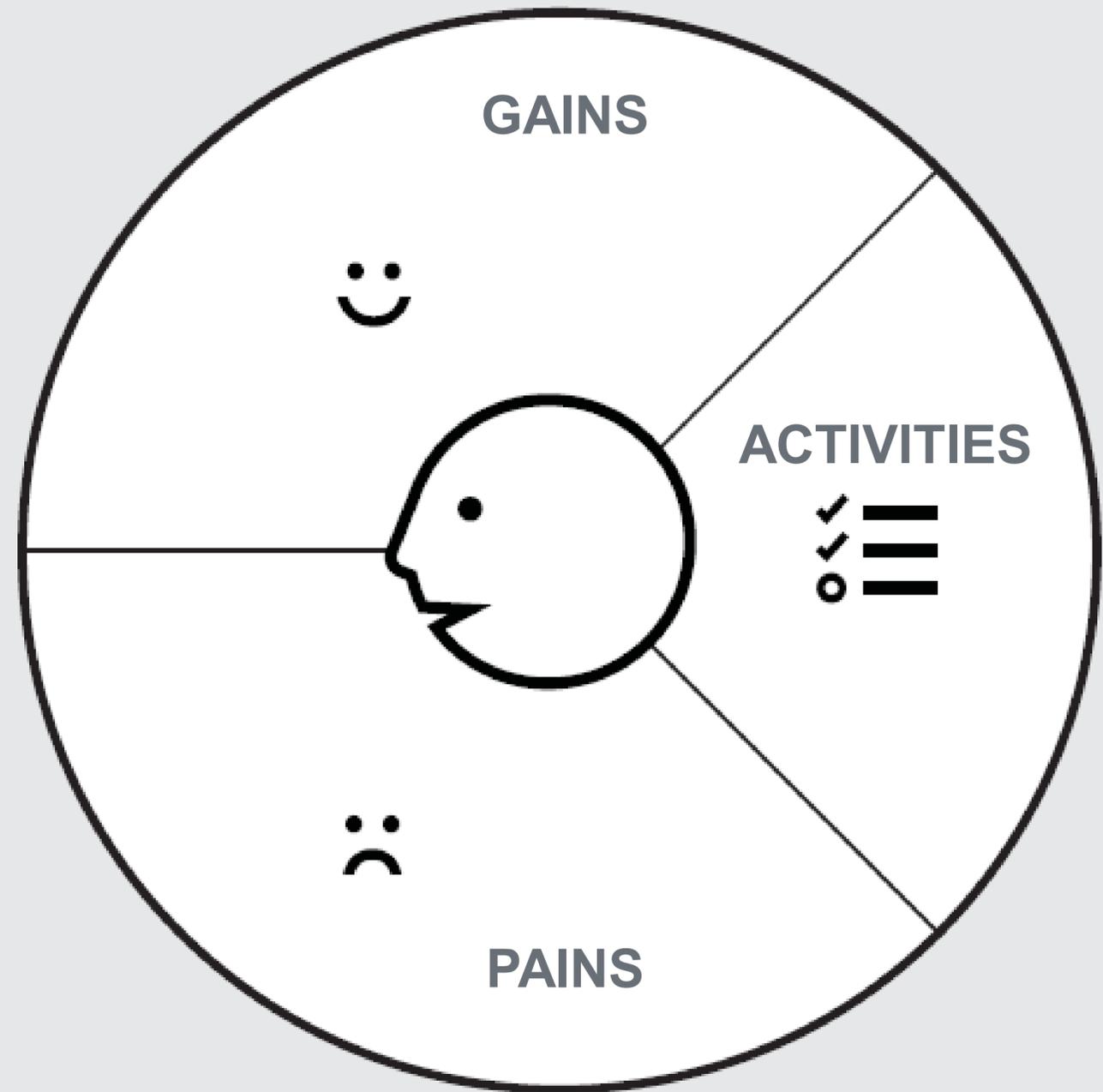
- Qualità
- Affidabilità
- Controllo
- Dati

Esecuzione

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

PROFILO DELL'UTILIZZATORE

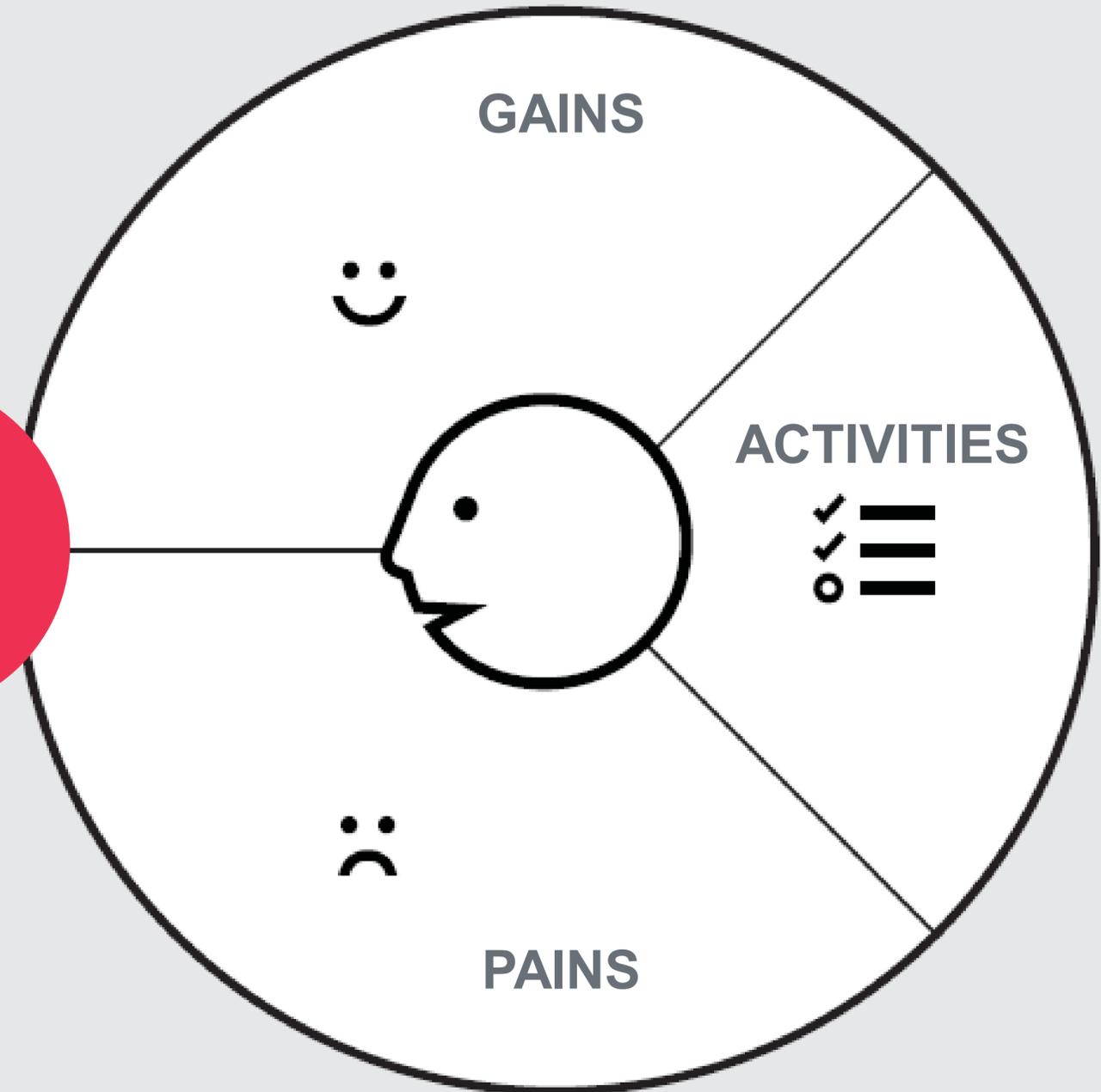
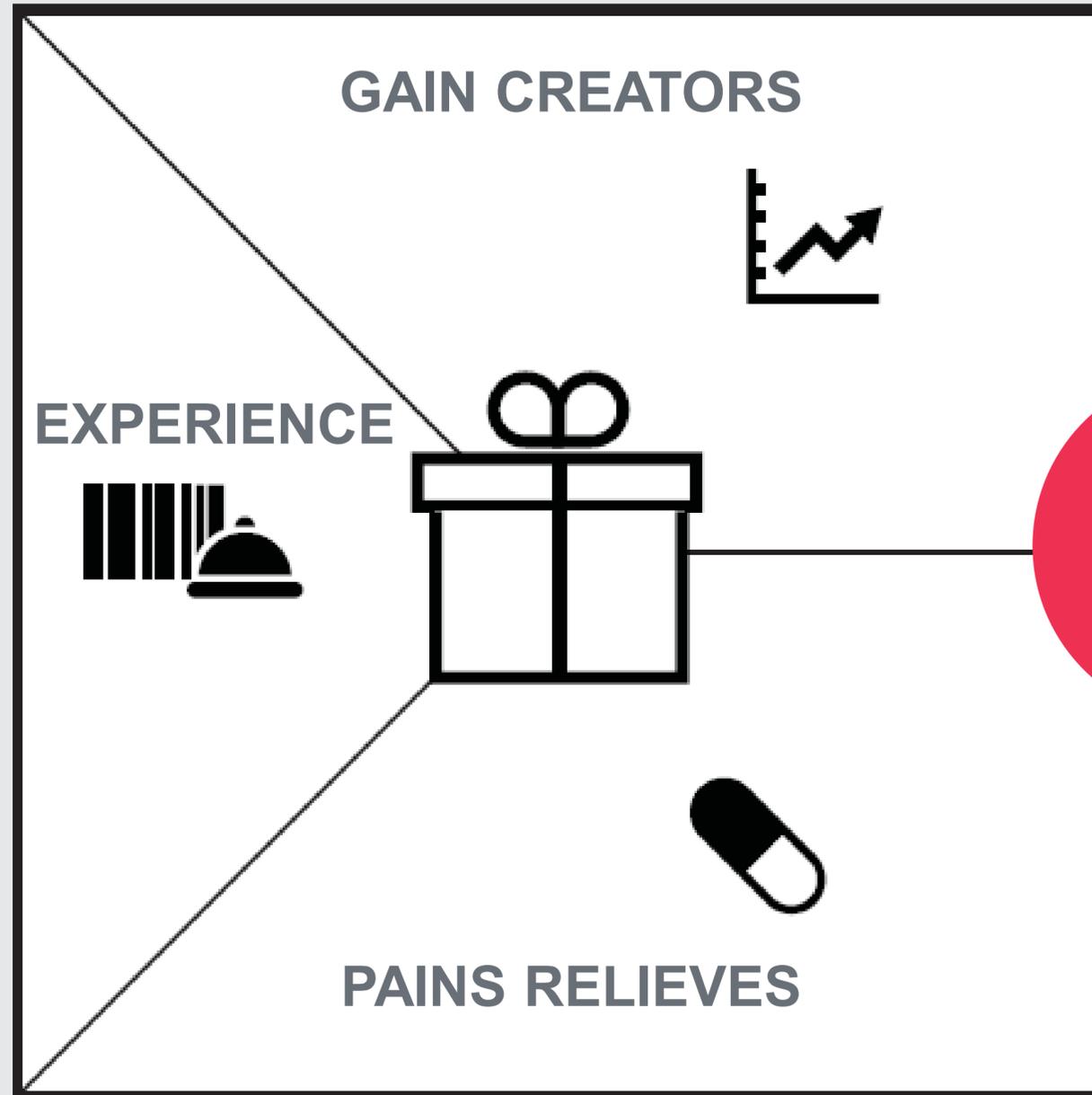
Profilo



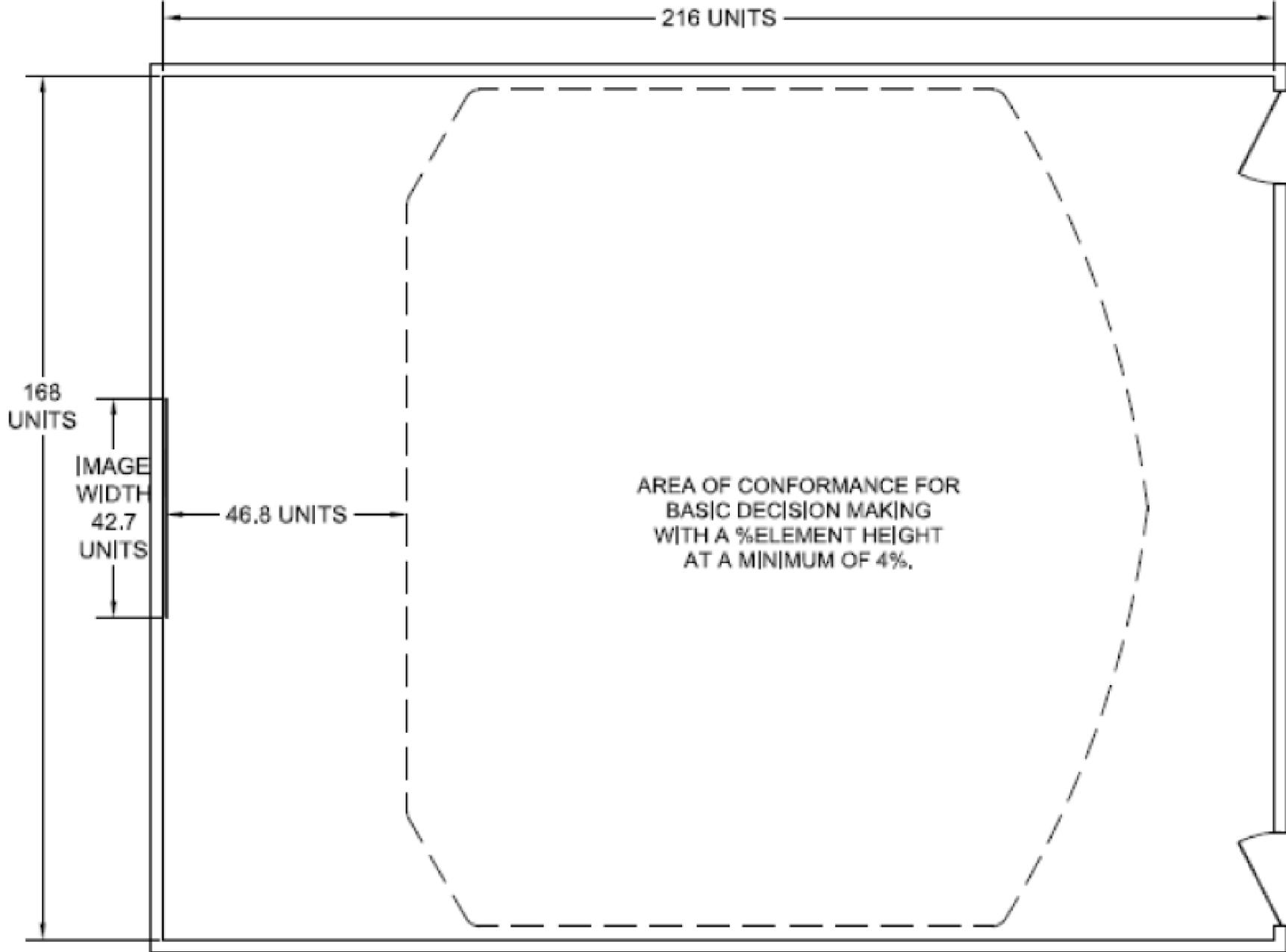
PROFILO DELL'UTILIZZATORE

Proposta di valore

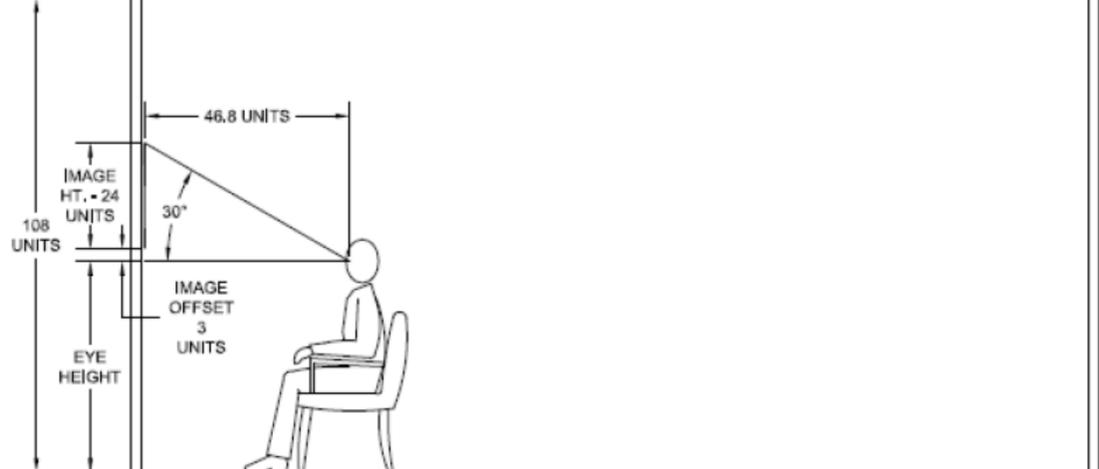
Profilo



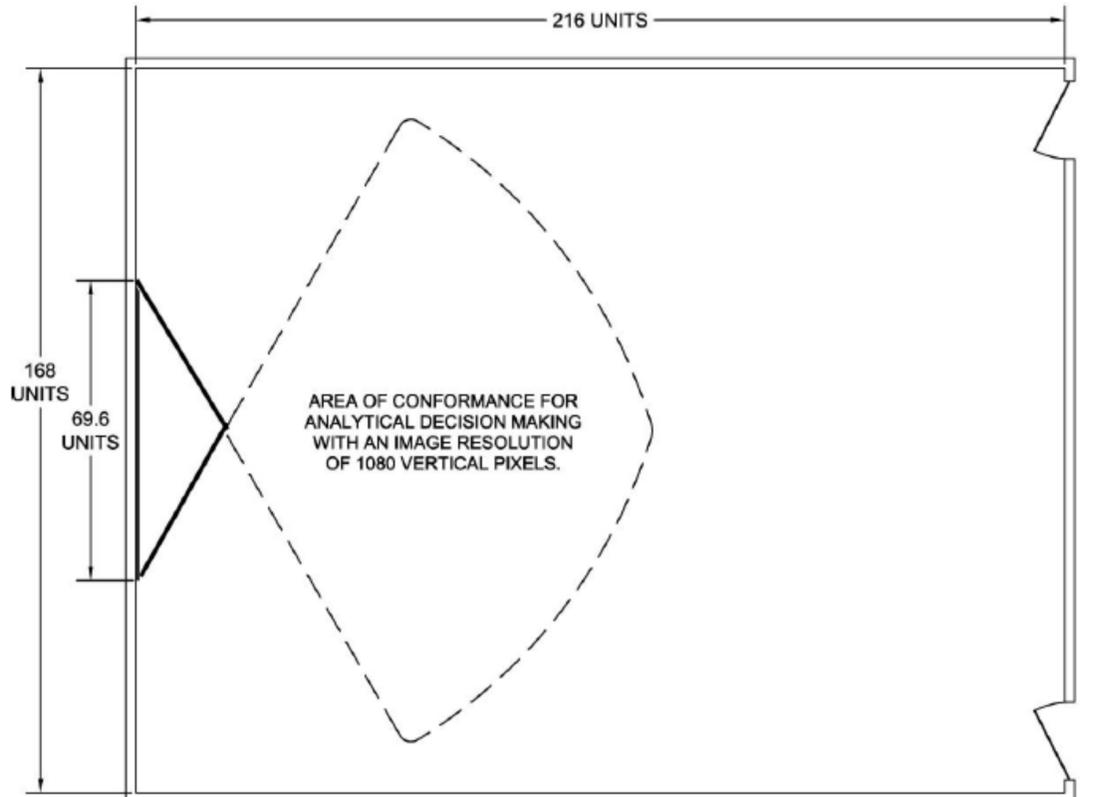
SPAZIO E CONTESTO



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



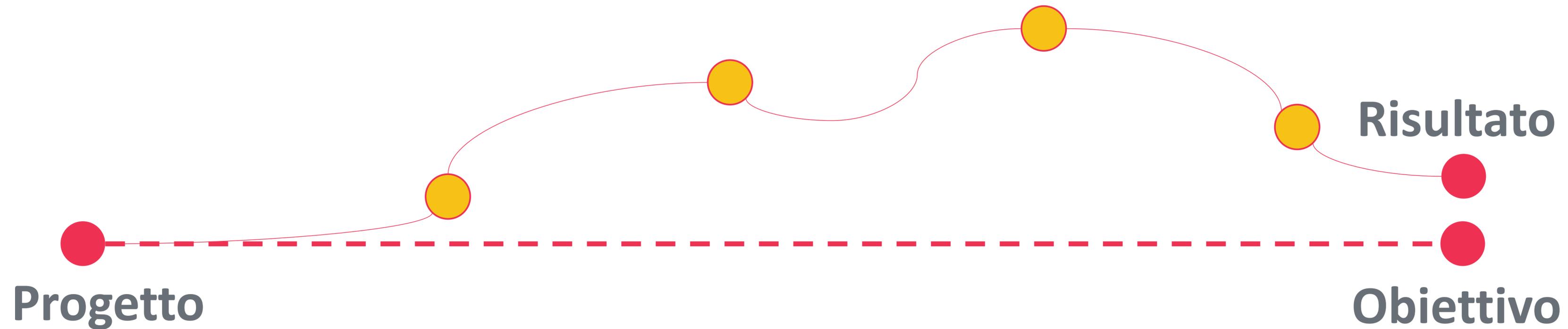
Progetto



Risultato

PROJECT MANAGEMENT

Team multidisciplinari, alta complessità e variabilità dei progetti

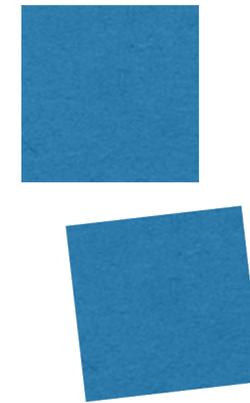


PROJECT MANAGEMENT

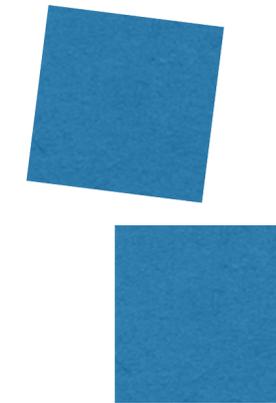
Metodologie e strumenti per collaborare



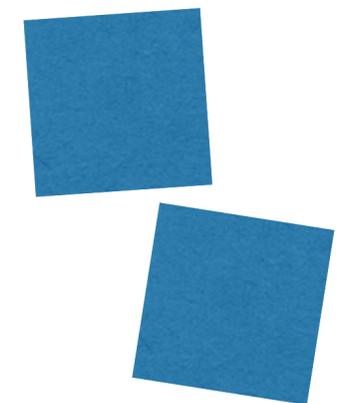
To Do



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**