

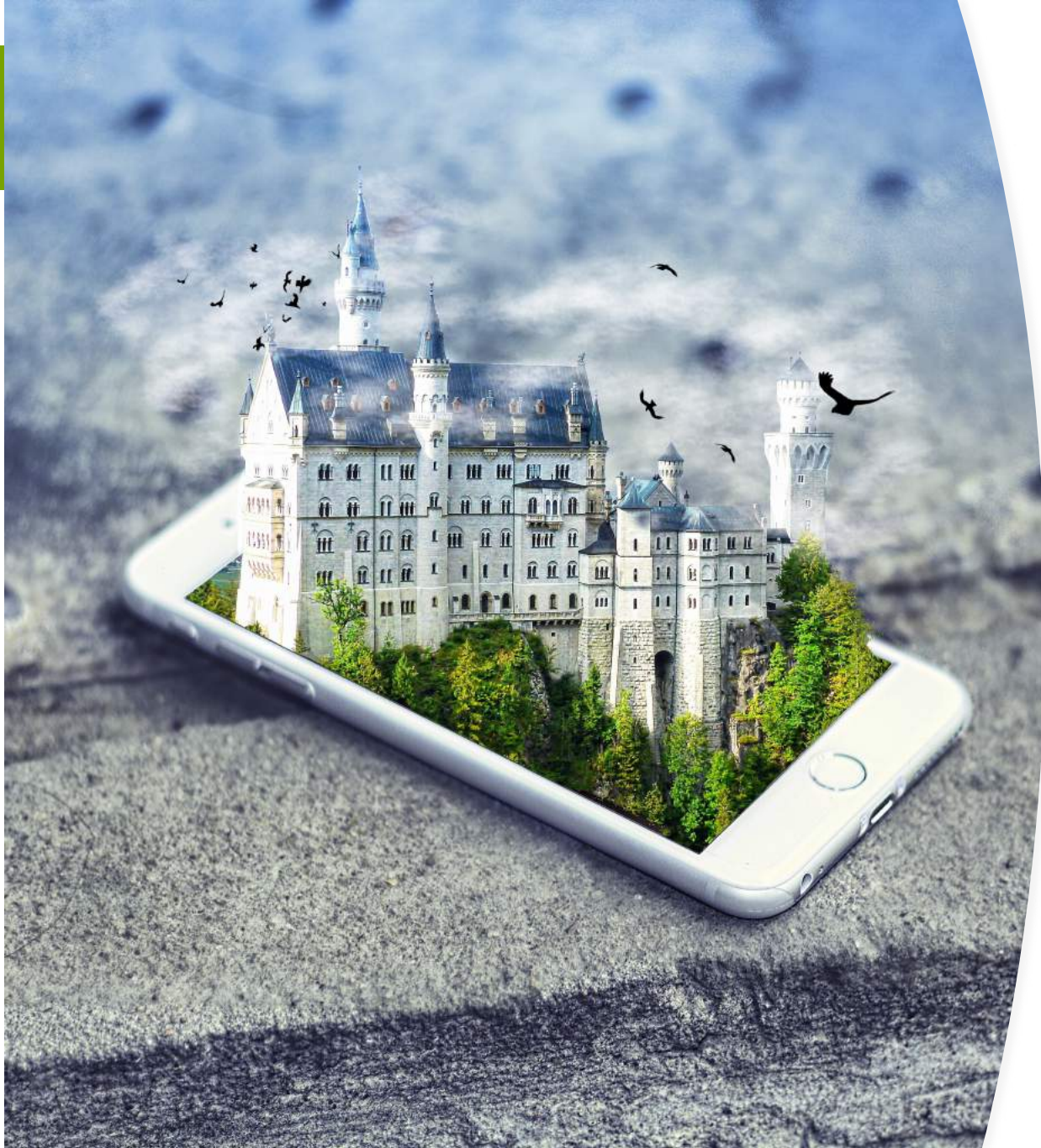
# INNOVATION MEETING

GOVERNMENT E DATA ECONOMY

**Gamification:**  
un modello per coinvolgere  
e fidelizzare il pubblico sul  
territorio

PIETRO TOSCO – Heritage Srl





# HERITAGE

Dal 2013 ci occupiamo di progettazione, produzione e comunicazione di **contenuti e rappresentazioni culturali** attraverso **tecnologie digitali**.

Lavoriamo per **Musei, Archivi, Biblioteche e Aziende**.

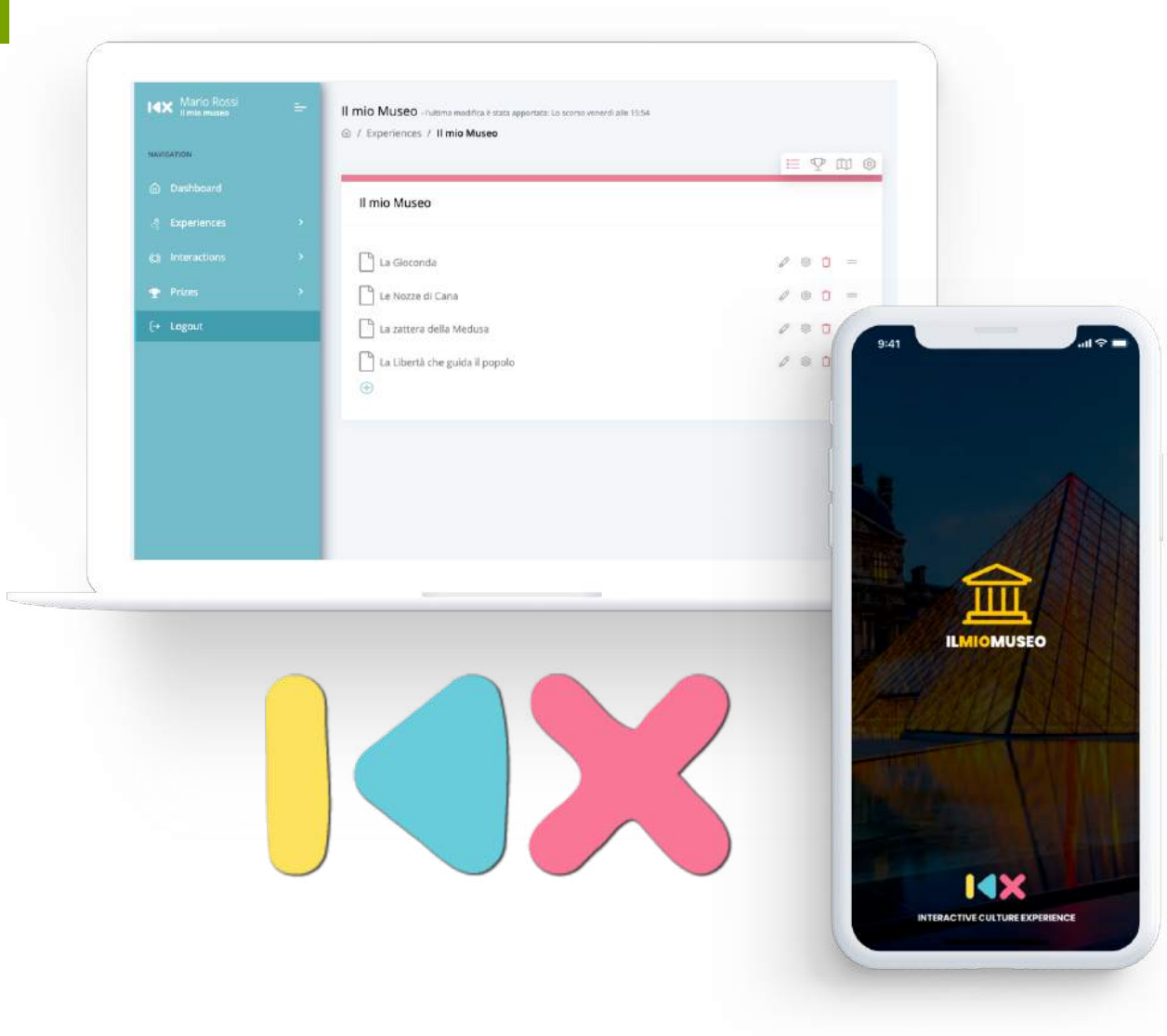
- Elaboriamo contenuti
- Disegniamo modelli di fruizione
- Creiamo strategie di valorizzazione
- Sviluppiamo prodotti digitali innovativi.



# INTERACTIVE CULTURE EXPERIENCE

Un nuovo modo per  
**coinvolgere** e **fidelizzare**  
il tuo pubblico.

[interactivecultureexperience.it](https://interactivecultureexperience.it)





INTERACTIVE CULTURE EXPERIENCE

# **GAMIFICATION**

L'uso di elementi mutuati dai giochi e delle tecniche di game design in contesti diverso da quello del gioco.

**+** CONTESTO CULTURALE

**+** CONTESTO TURISTICO



**PERCORSI  
TERRITORIALI  
INTERATTIVI**





INTERACTIVE CULTURE EXPERIENCE

Una **piattaforma** web-based  
pensata per **CREARE PERCORSI DIGITALI**  
a 360° in modalità **user-oriented**

Un unico strumento che permette di costruire:

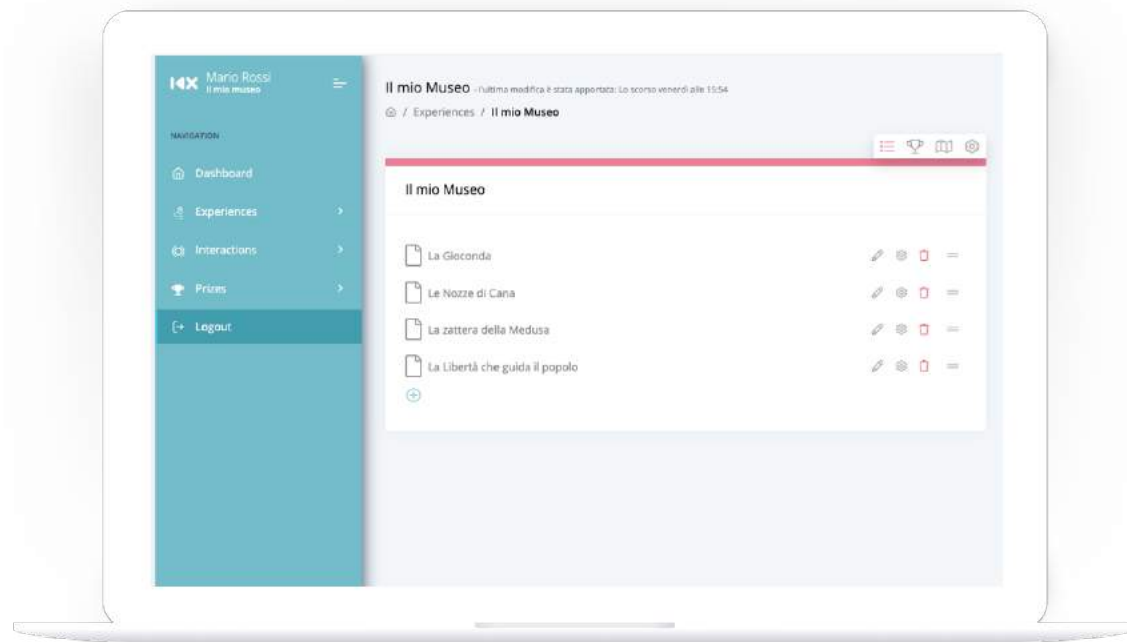
ESPERIENZE  
**INTERATTIVE**  
DI VISITA



**GAMIFICATION**  
(game design)



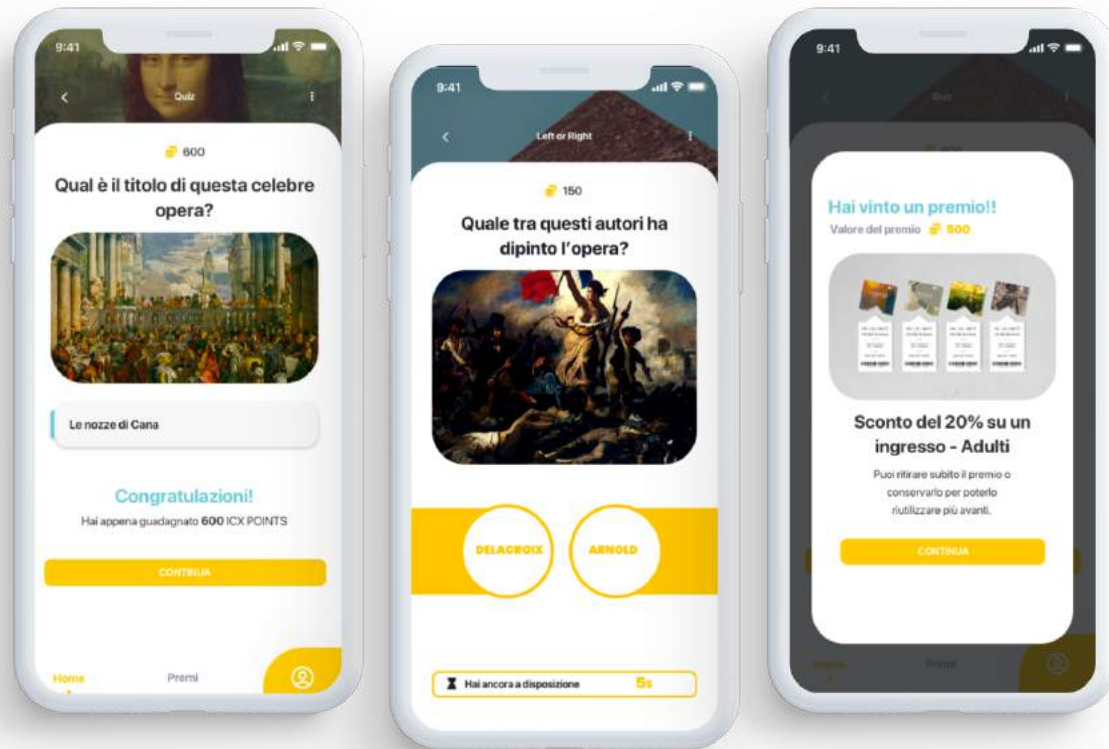
# DASHBOARD



La Dashboard è l'area di amministrazione con la quale puoi **creare**, **modificare** e **aggiornare** in tempo reale i contenuti.



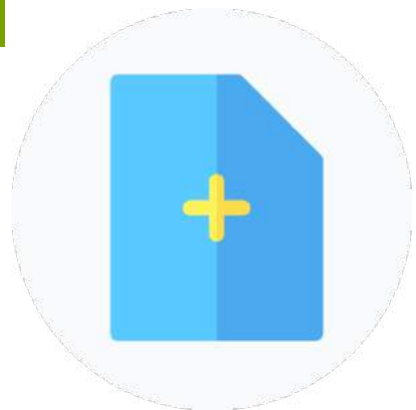
# FRONTEND



Il Frontend è l'interfaccia pubblica per gli utenti. Come **interfaccia web** o come **App dedicata**, è lo strumento per visitare, esplorare, giocare, gestire il proprio profilo e accumulare premi.



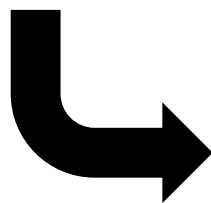
# Come funziona?



# 1

## INTERACTIONS

Crea le tue interazioni in modo semplice e intuitivo. Hai a disposizione molti modelli.



# 2

## EXPERIENCES

Costruisci la tua esperienze (un percorso) associando le interazioni che hai creato.

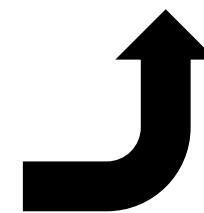


# 3



## PRIZES

Associa un punteggio ad ogni interazione e costruisci dei premi per ogni esperienza.





# FEATURES



INTERACTIVE CULTURE EXPERIENCE

- ✓ **100% user-oriented**
- ✓ **Autonomia di gestione** da parte dei Siti culturali
- ✓ Possibilità di **creare n+ percorsi ed esperienze** di visita o di gioco
- ✓ Front end (Web o App) disponibile in tempo reale con un click
- ✓ Gestione delle **Statistiche** e **Analytics**
- ✓ Flussi virtuosi di **Digital marketing** e **Networking** (logica delle premialità)
- ✓ Integrazione con multimedialità eterogenee (video, audio, AR, VR)
- ✓ Integrazione con differenti **forme di narrazione** (*storytelling*)





# 3 FORMULE

## STANDARD

**Per iniziare a interagire con i tuoi utenti**

- > Experiences illimitate
- > Interactions illimitate
- > Statistiche di utilizzo
- > Grafica standard

[Contattaci](#)

## PREMIUM

**Per personalizzare l'esperienza**

- > Experiences illimitate
- > Interactions illimitate
- > Statistiche di utilizzo
- > Personalizzazione grafica avanzata
- > Game design

[Contattaci](#)

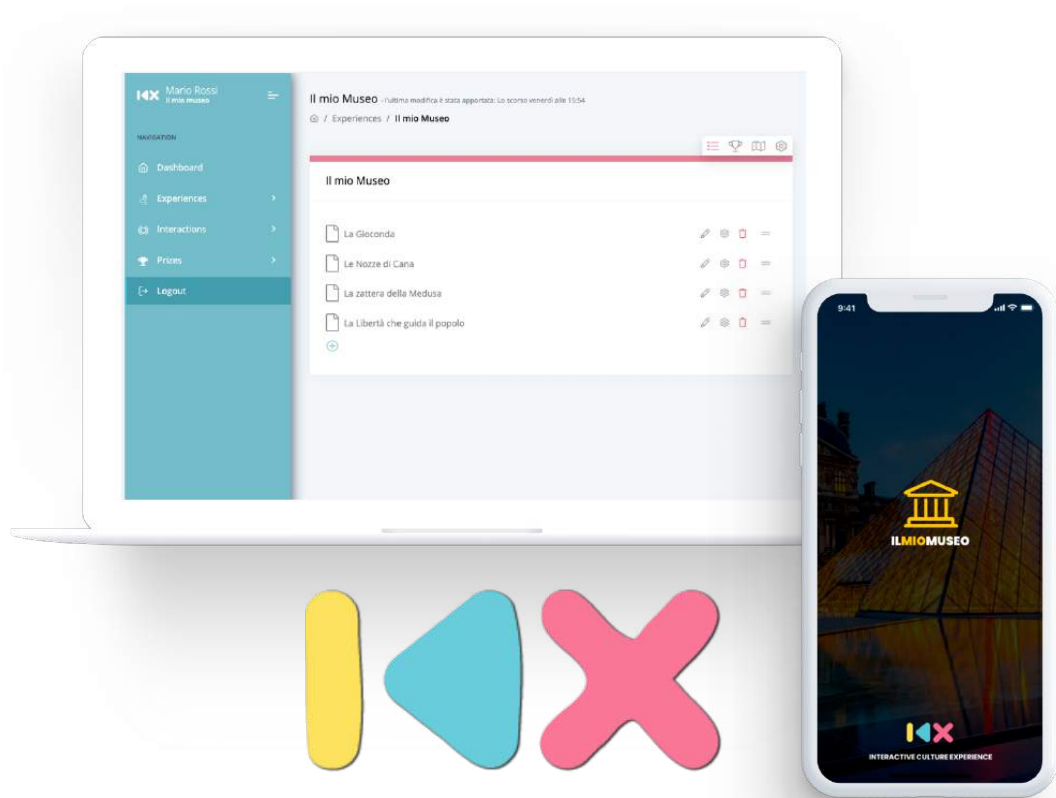
## DELUXE

**Per avere un progetto su misura**

- > Experiences illimitate
- > Interactions illimitate
- > Statistiche di utilizzo
- > Personalizzazione grafica avanzata
- > Game design
- > Character design
- > Interactions e giochi custom
- > Storytelling

[Contattaci](#)





**INTERACTIVE  
CULTURE  
EXPERIENCE**

Visita il sito:  
**[interactivecultureexperience.it](https://interactivecultureexperience.it)**



Scrivici:  
**[icx@heritage-srl.it](mailto:icx@heritage-srl.it)**



# SAVE THE CULTURE

[savetheculture.it](http://savetheculture.it)  
[#savetheculture](https://twitter.com/savetheculture)





savetheculture.it

## SAVE THE CULTURE

**Un caso di successo** che ha avuto come cuore l'uso di ICX per proporre uno specifico modello di *gamification user-oriented*.

Una campagna che abbiamo lanciato per sostenere i musei durante il periodo di chiusura forzata.

**Design, storytelling e tecnologia:** un tutt'uno per creare nuove strategie di comunicazione con contenuti di valore.





# SAVE THE CULTURE

savetheculture.it

## SAVE THE CULTURE

**Gaming** e **gamification** sono strumenti utili per diffondere contenuti, promuovere conoscenza, creare valore e raggiungere nuovi pubblici.

### ALCUNI NUMERI

- +100 musei
- 15 percorsi creati
- +250 giochi
- + 350 immagini caricate
- +10000 sessioni di gioco
- Giocatori da tutte 20 le Regioni d'[Italia](#)



**INNOVATION MEETING**

GOVERNMENT E DATA ECONOMY

**Heritage**

# GRAZIE

**[www.heritage-srl.it](http://www.heritage-srl.it)**

**Corso Francesco Ferrucci 77/9 – Torino**

**[pietro.tosco@heritage-srl.it](mailto:pietro.tosco@heritage-srl.it)**

**+39 349 8148079**