



SOLUZIONI INNOVATIVE  
INNOVATIVE SOLUTIONS

**Skylab Studios** è uno studio di comunicazione visiva integrata nato nel 1998. Dopo **20 anni di attività** ha sviluppato una serie di soluzioni innovative rivolte alla **riqualificazione** e all'**accessibilità** del patrimonio culturale e artistico

## SOLUZIONI INNOVATIVE INNOVATIVE SOLUTIONS

L'innovazione come strumento di comunicazione per avere più **visibilità**, **aiutare** le disabilità visibili e invisibili, **avvicinare** le nuove generazioni alla cultura e creare **un nuovo standard** di accessibilità a 360°



# #innovazione

parte tutto da qua, dal **desiderio di essere sempre i primi** ad innovare, cercando e studiando un nuovo sistema per parlare con il pubblico. L'innovazione è la strada che **percorriamo ogni giorno** per portare il patrimonio culturale nel nuovo millennio, garantendogli **un futuro più lungo**.

# #accessibilità

ogni anno **milioni di persone** visitano musei e aree archeologiche, ma nessuno pensa a chi, tra di loro, ha delle **difficoltà** ad accedere e usufruire del patrimonio culturale. Una delle nostre missioni principali è **dare la possibilità a tutti di vivere l'arte e la cultura**. **Traduciamo** in tutte le lingue, facciamo **"sentire"** ai sordi e **"vedere"** ai ciechi, **abbattiamo le barriere** della mobilità, rendiamo tutto **più semplice per gli anziani** e **avviciniamo i più giovani alla storia** **semplificando le modalità di accesso** alle informazioni.

# #green

le nostre soluzioni innovative sono tutte rivolte **a diminuire**, il più possibile, lo spreco di materiale. Riducendo la produzione di costose guide cartacee, mappe territoriali e brochure illustrative, si ottiene **un sostanziale risparmio** in termini **economici ed ecologici**. Meno alberi abbattuti e inchiostri chimici, solo dati e informazioni che viaggiano dal cloud direttamente ai propri devices. **Più veloce, più bello, più green.**

# #wowfactor

la televisione e il web hanno cambiato radicalmente la comunicazione, l'avvento degli smartphone e dei tablet ha modificato **il nostro modo di sorprenderci**, facendo diventare noiose la cultura e l'arte. L'innovazione e la rivoluzione digitale ci stanno dando **un'ultima chance** per riportare il patrimonio ad essere **attraente per il pubblico**, sfruttando l'esperienzialità e il desiderio di conoscenza della gente. Vogliamo **stupire innovando, comunicare con passione, affascinando** con la bellezza del patrimonio culturale.

# #insight

capire i desideri e gli interessi del pubblico sono lo strumento più efficace per **migliorare le proprie strategie** di sviluppo. Scoprire il percorso di un turista all'interno della città o dell'area archeologica aiuterebbe a **migliorare l'accoglienza** e l'assistenza nei loro confronti. Saranno le soluzioni innovative che proponiamo a **monitorare e tracciare** il pubblico, scrivendone profili da utilizzare, **in tempo reale**, per misurare i risultati e effettuare analisi di mercato ad hoc.



# La Città Parlante

Ogni anno oltre **50 milioni di turisti** vengono in Italia per visitare il suo incredibile patrimonio culturale e puntualmente rimangono bloccati dalla mancanza di segnaletica, informazioni e assistenza. Vi presentiamo **la soluzione che fa parlare le città con i turisti**, accompagnandoli passo dopo passo durante tutta la loro visita. Una serie di soluzioni disegnate nel rispetto architettonico, ma soprattutto **“magiche”, interattive e parlanti**. Un **info-point aperto 24 ore su 24, 7 giorni su 7**, direttamente sul telefonino o tablet. Facile da usare, una vera rivoluzione che **garantirà la massima accessibilità** con particolare **attenzione ai disabili, agli anziani, agli stranieri e ai bambini**.



**1**

**Palazzo Vitelleschi**  
Museo Archeologico Nazionale Tarquiniese  
XV sec

Realizzato tra il 1430 ed il 1439 su commissione del cardinale G. Vitelleschi, dal 1924 è sede del Museo Archeologico Nazionale. Nella facciata si può notare la compressione di elementi architettonici: dalla coppia di colonne nel settore centrale a le tre trifore sulla destra, ed elementi decorativi derivati dal partito rinascimentale da un tempio tripartito, in cui è evidente lo stemma della famiglia Vitelleschi e dalle finestre del primo piano, triangolari, vicine alla piazza Soderri sul retro del palazzo. Entrando, sul lato sinistro, si visita l'arco di un pozzo ellittico (o il basamento raffigurato) i resti protetti della città, gli stemmi del Comune, della famiglia Vitelleschi e di papa Pio II Piccolomini ed epigrafe riportante i nomi dei Cornici e del Gonfaloniere. All'esterno, sulla destra è stata collocata la scultura in bronzo di una figura femminile, in ricordo del pozzo tarquiniese V. Cardarelli.

The palace was constructed between 1430 and 1439 Commissioned by Cardinal G. Vitelleschi, and has housed the National Archaeological Museum since 1924. Features of the facade is observed with architectural elements from both the Gothic and Renaissance periods, represented on the left side of the facade as seen in the portal which is surrounded by a triangular tympanum (the arched space enclosed by the triangular pediment) upon which the family coat of arms is placed. However, the pair of columns at either point resemble in the central portion and the three main round windows on the right side represent the Gothic influence. The walls of the wall are decorated with bas-relief sculptures of the Piccolomini family as well as the coat of arms. At the top, the Vitelleschi family and of Pope Pius II Piccolomini. In addition, there is an epigraph which records the names of the Cornici or Gonfaloniere as well as the Gonfaloniere or chief magistratus. In the right of the palace stands a bronze sculpture of a female figure which was created in remembrance of the Tarquinian well of Cardarelli. Behind the palace in Piazza Soderri the first floor windows are easily visible.

**CITTA' DI TARQUINIA**

**TarquiniaInforma**

Questo segnalibro indica il tempo che si può spendere per raggiungere ciascuna delle attrazioni e il tempo che si può spendere per visitarle.

5 - Chiesa di S. Maria in Castro  
4 - Tomba di M. Cornelia  
21 - Palazzo Comunale  
30 - Mercato Nuovo

**1**

**Tarquinia**

# Segnaletica Interattiva

Sistema di segnaletica turistica con tecnologia **Qr Code** e **Chip NFC**. Soluzione ideale per rendere **più accessibile** l'intero patrimonio culturale e artistico di una città o di un sito archeologico. Grazie ai Qr Code e agli NFC è possibile accedere a delle **schede informative**, on line, dove sono contenuti tutti i **servizi interattivi che assisteranno il turista**.



**Per provare la Segnaletica Interattiva:**

- Apri un qualsiasi **lettore di Qr Code**;
- Inquadra il **Qr Code**;
- Il software **riconosce il Qr**;
- Vedi il **contenuto multimediale**;

Se non hai un lettore Qr scarica l'app gratuita **Sky/App**;

# Perché avere una segnaletica interattiva



- è come avere **un info point aperto 24 ore**
- è operativa **7 giorni su 7**
- le informazioni turistiche sono **"on demand"**
- **sostituisce la guida** turistica cartacea
- **diminuisce radicalmente** lo spreco di carta e inchiostri
- permette la **tracciabilità** dei visitatori
- si **integra** con la città, **migliorando l'aspetto estetico**
- basta avere uno **smartphone o tablet**
- **migliora la fruibilità** dei monumenti
- fa restare i turisti il **30% di tempo in più**
- garantisce la **massima accessibilità** per ogni tipo di disabilità
- aumenta il quoziente **smart city** della città

# Cosa c'è nel software



**Galleria fotografica** con possibilità di condividere foto sul proprio profilo Facebook, Twitter, Google+...

**Descrizione Multilingua** del monumento o punto di interesse senza limiti di caratteri e di lingue

**Mappa "Dove sei"** geolocalizzazione in GPS per scoprire anche gli altri monumenti

**Trekking Urbano** controllo delle calorie bruciate durante la visita

**Audioguida e Audioguide con Audiodescrizioni** per ciechi

**Videoguida LIS** video con segnannte che traduce in **Lingua italiana dei Segni** per sordi

**Virtual Tour** dei principali monumenti non facilmente accessibili

**Sky Walk** video realizzati con droni di ultima generazione per un punto di vista mai visto prima

**Kids Friendly** contenuti animati per bambini e ragazzi

**Dove Mangiare e Dormire** elenchi interattivi degli hotel e dei ristoranti

**Colonna Sonora** per vivere l'arte e la cultura con una musica di sottofondo



## Esempio di Città Parlante

Sono tante le città che si sono dotate della nostra segnaletica interattiva. Dai piccoli borghi a Aree Archeologiche fino ad arrivare a grandi città come **Genova**, **Venezia** e **Siena**. Attraverso questo video: <https://youtu.be/8jsTeT3xFdl> girato nella cittadina artistica di **Tarquinia**, Patrimonio Mondiale **Unesco**, è possibile vedere tutti i servizi e gli utilizzi della segnaletica interattiva. Una piacevole passeggiata nella storia, tra monumenti ed emergenze culturali, **assistiti** dall'innovativo sistema di informazione turistica con **Qr Code** e **Chip NFC** made in Skylab Studios.





# Placche Interattive

Programma cofinanziato con il Fondo Europeo per lo Sviluppo Regionale  
Programme cofinancé par le Fonds Européen de Développement Régional

COMUNE DI GENOVA

Vico del  
**Pelo**

I Palazzi dei Rolli - Patrimonio U

13

1. Apri un Qr Code Reader.
2. Inquadra il codice con la fotocamera.
3. Il software riconosce il codice.
4. Vedi il contenuto del codice.

Se non hai il software per leggere i Qr Code vai su [www.i-nigma.mobi](http://www.i-nigma.mobi)

1. Open a QR Code Reader.

2. Frame the code with the camera.

3. The software recognizes the code.

4. See the content of the code.

If you do not have the software for QR Code, go to [www.i-nigma.mobi](http://www.i-nigma.mobi)

ROSSO

ARANCIONE

ARANCIONE B

VERDE

AZZURRO

Apple Android Windows BlackBerry Symbian

Spesso le complessità architettoniche delle città necessitano soluzioni ancora **meno impattanti**, oppure dei sistemi informativi che **non temano gli atti vandalici**. Da qui nascono le **Placche Interattive** in **porcellana 100% italiana**. Questo tipo di prodotto, grazie alla particolare cottura, denominata "**terzo fuoco**", sono scalfibili **solo con la punta del diamante** e possono essere pulite anche con **i prodotti più corrosivi**. Tutte dotate di **Qr Code** e **Chip NFC** inserito all'interno, sono perfettamente **interattive** proprio come la segnaletica.



# La Città di Genova

La **Città di Genova** è l'esempio migliore per illustrare l'importanza della soluzione con le **placche interattive**. L'obiettivo dell'amministrazione comunale era quello di sfruttare la zona che ospita i **Palazzi dei Rolli**, patrimonio mondiale **UNESCO**, frequentatissima dai turisti, per spostare i flussi nella Genova **meno conosciuta**. I vicoli (Caröggi) molto stretti e i continui atti vandalici di affissione abusiva e graffiti, ci hanno fatto venire l'idea di utilizzare **un materiale che si sia fatto rispettare**. Oggi nella città di Genova ci sono oltre **120 placche**, che indicano **4 diversi percorsi**, con le quali i turisti scoprono, con la **massima accessibilità**, tutto il patrimonio culturale del capoluogo ligure.

Guarda il video del Making of: <https://youtu.be/aQ0AhxVIN00>





## Museo Vivo

I musei, da tempo, perdono percentuali e numero di visitatori a causa del **mancato adeguamento** dell'offerta culturale. La maggior parte risiedono in strutture "storiche" e vecchie, la mancanza di fondi rivolti alla cultura, spesso, rendono gli spazi museali **poco attraenti per il grande pubblico**. Il nostro obiettivo è quello di fornire idee, servizi e soluzioni altamente innovative, che possano **ringiovanire l'esperienza museale** avvicinando i visitatori con strumenti **più attraenti e interattivi**. Il museo diventa **"VIVO", interattivo e accessibile**, in modo da trasformare la semplice visita in un'**esperienza**.





# Realtà Aumentata

La **Realtà Aumentata** è una tecnologia che consente, mirando con lo smartphone o il tablet l'immagine che si è "**umentata**", di sovrapporre un livello di contenuti attivi, multimediali, con suoni, voci, video a vostra scelta. L'oggetto (quadro, reperto o prodotto fisico di qualsiasi natura) **prenderà vita** davanti ai vostri occhi e narrerà la sua storia **in modo straordinario**. Per provare questa incredibile tecnologia basterà scaricare **la nostra app gratuita SkylApp** per **Android** o **iOs**.

Per saperne di più guarda il video:  
<https://youtu.be/AS9Aaiym2Q8>

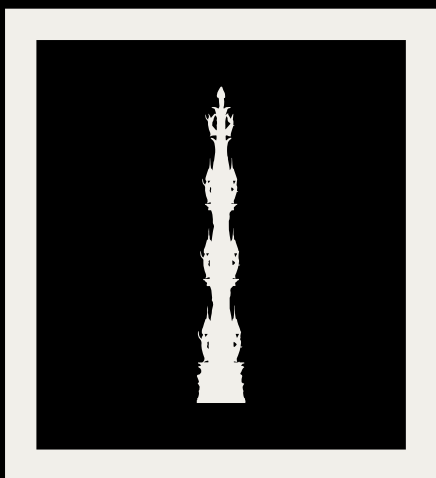




## Il Perugino

Questo quadro ritrae **Pietro Vannucci**, detto il **Perugino**, maestro d'arte di **Raffaello**, uno degli esponenti più importanti dell'arte italiana. Questo autoritratto fa parte della ricca collezione che risiede a **Città della Pieve** in **Umbria**. Le principali opere del Perugino che sono in città sono state "**aumentate**" da Skylab Studios.

**Scarica l'App gratuita SkylApp**, inquadra l'autoritratto e ascolta la storia del Perugino raccontata da **se stesso**.



## LA MACCHINA DI SANTA ROSA

## Modelli 3d

La **Realtà Aumentata** può essere utilizzata anche con modelli **3D**. Qui a fianco, inquadrando il marker con l'app **SkylApp**, sarà possibile vedere il modello 3D della **Statua di Santa Rosa**, patrimonio mondiale **Unesco**, a **360°**. Ruotando o inclinando l'immagine o il telefonino sarà possibile vedere il 3d **dal punto di vista che preferite**, per capire meglio la maestosità della statua.



## Fotografia Animata

La **Realtà Aumentata** utilizzata anche per ridare vita a vecchie foto, come nel caso del **Museo della Grande Guerra** di Fogliano Redipuglia. In questo caso abbiamo recuperato e restaurato delle immagini che ritraggono i personaggi che hanno fatto la storia della **Prima Guerra Mondiale**. Qui a fianco il **Duca D'Aosta** che, grazie alla realtà aumentata, torna in vita, con la sua voce originale e dichiara la fine del conflitto bellico.

MUSEO  
DELLA GRANDE  
GUERRA  
1914 REDIPUGLIA 1918



CITTÀ DI AMELIA

WWW.TURISMOAMELIA.IT

TREMILA ANNI DI STORIA IN UMBRIA



## Scultura Viva

Anche una **scultura** famosa per un museo o un'area archeologica può diventare protagonista della visita grazie a questa tecnologia. Con lo stesso procedimento, già utilizzato per i quadri, l'opera **prende vita** e racconta, o guida, i turisti alla scoperta del patrimonio. Questo modello di esempio è il famoso **Germanico di Amelia**, scultura in bronzo tra le più note e preziose della storia romana.



## Cartoni Animati

Sempre più nei musei e nelle mostre c'è la necessità di creare contenuti e percorsi anche **per i più giovani**. Grazie a questa innovazione, a misura di bambino, sarà possibile creare dei personaggi che **si trasformano in Assistenti Virtuali**, a cartoni animati, con i quali anche i bambini potranno ricevere informazioni reinterpretate **per loro**. Questa novità rende i musei particolarmente vivi e interessanti **ad un pubblico più ampio**.



## Larth Velcha

La realtà aumentata permette di elaborare soluzioni con incredibile effetto "wow". In questo caso abbiamo riportato in vita addirittura un personaggio risalente al **IV sec a.C.**, è **Larth Velcha** noto nobile etrusco che all'interno della Tomba degli Scudi, del **Patrimonio Unesco di Tarquinia**, da il benvenuto ai visitatori e racconta la sua storia staccandosi dalle parete originali **anche dal vivo**.



## Morphing

Utilizzare la fantasia e la creatività per avvicinare anche i più piccoli all'arte e alla scoperta della cultura. Questo marker rappresenta una **Gioconda "particolare"**, a fumetti. Una volta inquadrata, con **SkylApp**, la vedrete trasformarsi e tornare "normale" attraverso la tecnica del **morphing video**.





## Modelli Originali

Può essere applicata anche a **disegni e modelli originali**. Questo qui a fianco è un'opera realizzata da un nostro illustratore, basta inquadrarla per vederla subito in azione, con un **effetto straordinariamente realistico**. L'utilizzo di materiale originale, spesso, facilita l'effetto sorpresa e lo rende più "reale".

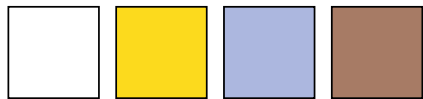


## Modelli Originali

Questa tecnologia è stata usata anche per la realizzazione del **primo libro di ricette a cartoni animati** interattivo. La protagonista, **Chef Susie**, **si alza** letteralmente dal foglio e prende vita dando consigli e segreti su come cucinare dolci. Un **effetto incredibile** che intrattiene i più piccoli con una **magia** degna del miglior Harry Potter.

# Double

VARIANTE COLORI



Bianco

Giallo

Lavanda

Moka



## Prodotti Animati in 3d

L'utilizzo della realtà aumentata è ideale per promuovere e presentare **prodotti di qualsiasi genere**. Inquadrando qui a fianco sarà possibile vedere il **modello in 3d** della stufa a pellet "Double" animata, al suo interno, dalla fiamma.

# Video Promozionali

Sicuramente l'utilizzo **più semplice**, ma non per questo meno efficace. La realtà aumentata **può essere applicata anche a brand o semplici simboli** per far riprodurre piccoli video o clip promozionali. Uno strumento potentissimo che aggiunge un nuovo livello di comunicazione, anche a delle semplici pagine pubblicitarie o ad un biglietto da visita. In questo caso il brand di **Roma2024** fa da marker per lanciare il video ufficiale della candidatura di Roma alla Olimpiadi.



# Portfolio



Abbiamo una **Missione:**  
**far Parlare**  
**il Nostro Patrimonio**  
Culturale, Artistico, Industriale.

Perchè l'Italia ha storie straordinarie da raccontare e **50 milioni di turisti** ogni anno che vogliono ascoltarle.

E' arrivato il momento di  
**iniziare questa**  
**conversazione**

*La Rivoluzione digitale al servizio del Turismo*



#### Factory

Via Menotti Garibaldi, 26  
01016 **Tarquinia**  
**Tel** +39 0766 840575  
**Cell** +39 331 1525539  
info@skylabstudios.net

#### Roma

Via Cassia 834 PAL d  
000189 **Roma**  
**Tel** +39 06 33250375  
**Cell** +39 327 1641370  
molinario@skylabstudios.net

#### Espana

Plaça Universitat 5, 4rt. 2a  
08007 **Barcelona**  
**Tel** +34 93 269 24 89  
**Mòvil** +34 670 811 221  
lparetti@inmedia.es

