

Call for ideas - Jazz'Inn 2025

| | |
|--|---------------------------------|
| Organizzazione proponente | Wiplab srl |
| Titolo della Proposta | |
| Il viaggio virtuale nell'Inferno di Dante | |
| Informazioni di base sul soggetto proponente | |
| Tipologia | Piccola Impresa |
| Settore di attività | informatico/culturale |
| Sede operativa | napoli |
| Anno di costituzione | Saturday, February 1, 2014 |
| Forma giuridica | società responsabilità limitata |
| Obiettivo della partecipazione | |
| Diffondere la cultura attraverso l'immersività ed il metaverso | |

Persona di riferimento

| | |
|---------------------|------------------------|
| Referente | Ferdinando Pintus |
| Ruolo operativo | Amministratore / socio |
| Recapito telefonico | (335) 599-7775 |
| Email | fernando@wiplab.it |

Obiettivi della proposta

Descrizione

L'obiettivo è quello di trasformare l'Inferno di Dante in un'esperienza interattiva e multisensoriale. Vediamo come:

🔥 1. Ambiente immersivo e dettagli visivi

Il metaverso potrebbe ricreare i nove cerchi dell'Inferno con dettagli sorprendenti

Oscurità e atmosfere cupe, con nebbie dense e fiumi infuocati.

Creatura mostruosa come Caronte, Minosse e Cerbero si animano in 3D.

Paesaggi dinamici, con fuochi che bruciano, venti che soffiano impetuosi e suoli instabili.

Grazie alla realtà virtuale, i visitatori potrebbero camminare e volare tra i gironi, osservando i dannati e ascoltando le loro lamentele.

2. Esperienza interattiva

Ruolo da protagonista : il visitatore potrebbe vestire i panni di Dante o Virgilio, scegliendo i percorsi e interagendo con le anime dannate.

Dialoghi realistici con i dannati, basati sui versi della Divina Commedia.

Enigmi e provare per avanzare nei gironi, come rispondere a domande sulla poesia dantesca o sfuggire a creature infernali.

3. Audio 3D e colonna sonora immersiva

Sussurri e urla lontane , che aumentano il senso di inquietudine.

Musica epica e gotica , che varia a seconda del girone.

Effetti sonori ambientali , come il fruscio del vento nel secondo cerchio o il gelo dell'ultimo girone.

4. Accessibilità nel metaverso

Disponibile su VR (Oculua per un'immersione totale)

Versioni accessibili su desktop e mobile , con interazioni in 3D.

Possibilità di multiplayer , per vivere l'esperienza con amici e guide virtuali.

5. Applicazioni educative e culturali

Didattica innovativa per studenti.

LA DIREZIONE ARTISTICA DELLA MOSTRA SARA' AFFIDATA A CESARE PISTILLI (esperto in ar/vr) e ROBERTO PANTE' (Fondazione DALI')

Obiettivi di sviluppo sostenibile attesi

04. Promuovere un'educazione di qualità, inclusiva e paritaria e garantire opportunità di apprendimento permanente per tutti

Sostenibilità della proposta

La sostenibilità di un progetto come l'Inferno di Dante in realtà immersiva e metaverso si può analizzare sotto diversi aspetti: tecnologico, economico, ambientale e culturale . Vediamo ogni punto nel dettaglio.

1. Sostenibilità tecnologica

Fattibilità :

Le tecnologie di realtà virtuale (VR) e aumentata (AR) sono già mature e in espansione.

I motori grafici come Unreal Engine 5 e Unity lconsentono di creare ambienti realistici e dettagliati.

Sfida :

Serve hardware potente per un'esperienza immersiva di alta qualità.

La VR necessita di dispositivi specifici come Oculus Quest, , limitandone l'accessibilità.

2. Sostenibilità economica

Opportunità di business :

Turismo virtuale : università, scuole e appassionati di Dante per un'esperienza educativa in tutte i borghi e città d'Italia

Collaborazioni culturali : musei e istituzioni potrebbero finanziare il progetto.

3. Sostenibilità ambientale
Vantaggi :

Riduzione di viaggi fisici per visitare luoghi legati a Dante (es. Firenze, Ravenna), diminuendo l'impatto ambientale.

4 Sostenibilità culturale e sociale
Impatto positivo :

Modernizza lo studio della Divina Commedia, avvicinando i giovani alla letteratura.

Può diventare un'esperienza inclusiva , accessibile anche a chi non può viaggiare.

Rende Dante più pop e interattivo , aumentando l'interesse globale per la cultura italiana.

Sfida :

Rischio di banalizzare l'opera dantesca trasformandola in puro intrattenimento.

Necessità di mantenere un equilibrio tra fedeltà storica e innovazione digitale .

Costruire un'esperienza inclusiva, evitando barriere economiche o tecnologiche per l'accesso.

Tematica della proposta

Indicare a quale tra le seguenti tematiche rientra la proposta

Tematica

Borghi e Aree Interne

Borghi e Aree Interne

Digitalizzazione

Stato del progetto

Definire lo stato del progetto

In corso

Risultati

Abbiamo acquisito macchinari e stiamo cominciando le esperienze immersive. abbiamo già pronta la squadra di tecnici, comunicatori e sviluppatori a lavoro

Investimenti

Per portare in giro l'Inferno servono investimenti in strutture fisiche (un furgone per il trasporto dei materiali). Comunicazione globale e dedicata

Partnership ricercate

Descrizione

borghi e comuni

Strumenti agevolativi d'interesse

Selezionare a quale tra i seguenti strumenti agevolativi si è interessati

Indifferente/un mix delle precedenti

Comunicazione

Indicare se e come sarà valorizzata la presenza agli incontri

Canali social

Sito web aziendale

Ufficio stampa

Altre informazioni opzionali

Privacy Policy

Leggi l'informativa sulla protezione dei dati di Fondazione Ampioraggio:
<https://www.iubenda.com/privacy-policy/41841424>

Compilando il seguente modulo
autorizzi l'utilizzo dei tuoi dati
personali secondo il Regolamento
Privacy

ACCETTO