SCHEDA PROGETTO

TITOLO DELL'attività di progetto: Progettazione e sviluppo di un'applicazione per terminali mobili (smartphone) finalizzata alla valorizzazione dei prodotti tipici del territorio attraverso percorsi di visita e di conoscenza sviluppati ad hoc

SOGGETTO PROPONENTE: ING. ALESSANDRO ANDREADIS

OBIETTIVI/FINALITA`: descrizione ***dell'attività di progetto/ricerca***

Il progetto FARFALLA si propone in primo luogo di sviluppare un'iniziativa pilota per l'identificazione, la catalogazione, la conservazione e la valorizzazione di alcune coltivazioni agricole endemiche presenti sul territorio toscano, con particolare attenzione a tutte quelle varietà a forte rischio di scomparsa perché sostituite da tipologie di coltivazioni concorrenti. Inoltre il progetto dedicherà una particolare attenzione all'utilizzo delle nuove tecnologie ICT (in particolare le tecnologie mobili e Web 2.0) con l'obiettivo di:
- favorire la diffusione delle conoscenze acquisite verso gli attori economici (aziende, associazioni), le istituzioni (enti locali, comunità) e i cittadini sul valore aggiunto di tali prodotti;
- valorizzare tali prodotti come una componente essenziale della storia e della cultura di un territorio.

L'attività oggetto del presente incarico si colloca nell'ambito delle attività previste nei WP4 e WP5 del progetto, che coinvolgono il DIISM, rispettivamente, nella definizione delle "Metodologie per la valorizzazione del territorio attraverso la valorizzazione dei prodotti tipici" e "Sistemi per la comunicazione e la valorizzazione dell'identità di un territorio attraverso i suoi prodotti e la sua storia".
In particolare l'attività è finalizzata alla **progettazione e allo sviluppo della logica applicativa di un'applicazione mobile** in grado di presentare percorsi di visita basati sulla storia di un prodotto locale collegato con la storia e le tradizioni del luogo. Il sistema sviluppato utilizzerà in modo integrato alcune tecnologie caratteristiche dei terminali mobili quali localizzazione, bussola e, eventualmente, codici a barre o tecnologie di prossimità per creare nuove forme di visita e di informazione. Inoltre il progetto utilizzerà nuove forme di comunicazione basate sull'utilizzo di:

- storytelling, in cui vari elementi (beni culturali, paesaggio, prodotti, mestieri, tradizioni) di un territorio si compongono in una storia che identifica un percorso di visita o di conoscenza;

RESPONSABILE ***dell'attività di progetto***

Ing. Alessandro Andreadis

DESCRIZIONE FASI E SOTTOFASI ***dell'attività di progetto/ricerca***	**Tempi di realizzazione (n. mesi)**	**Obiettivi delle singole fasi**
Analisi di fattibilità	1/2	Definizione delle tecnologie più adatte
Progettazione dell'architettura di sistema e della logica applicativa	1	Definizione delle specifiche tecniche di progetto
Sviluppo dell'applicazione	2	Sviluppo dell'applicativo
Testing e debugging	1/2	Verifica del corretto funzionamento e release del prodotto finito.

DURATA complessiva dell'attività (mesi)_ 4

Il Proponente

Il Responsabile del progetto