

Parco Rossi 4ALL. L'accessibilità come moltiplicatore di valore

SANTORSO (VI)

Parco Rossi 4all è un parco storico inclusivo e multimediale. Un sistema di visita user-friendly e smart assicurerà un'esperienza coinvolgente adatta a bambini, adulti, anziani, persone con disabilità motoria e/o sensoriale e stranieri. È frutto di una progettazione inclusiva e multidisciplinare del Comune di Santorso, provincia di Vicenza, per la promozione del territorio attraverso la valorizzazione di un Parco storico, tra i principali esempi di parco paesista del nord.

Parco Rossi 4all è un progetto di comunicazione inclusiva con l'obiettivo di rendere fruibili i contenuti storici, paesaggistici e architettonici del Parco, secondo l'approccio del Design for all. Un sistema di visita articolato e innovativo offrirà un'esperienza suggestiva per scoprire l'anima di questo luogo antico. Il sistema di visita si è sviluppato grazie a due progetti in 2 fasi cronologiche

Fase 1 - 2015/2016 - Mettere in scena il Parco
Una mappa di orientamento audio-tattile - accoglie i visitatori con informazioni sul luogo, istruzioni per la visita multimediale e informazioni di sicurezza; è fruibile in italiano, inglese, tedesco e LIS (lingua



Mappe d'orientamento audio-tattile, è presente un sistema di wayfinding, una segnaletica iconica ARAC grafica e tattile, collocato nei punti d'interesse

dei segni italiano) per le persone sorde. Progettata per la lettura tattile con audio integrato ed in braille per le persone cieche. La mappa grafica, tattile e parlante è stata progettata sulla "lettura agevolata" e sviluppata con un'innovativa tecnologia di stampa a rilievo con inchiostro invisibile.

Un'Audio-guida - mette in scena il parco con una modalità innovativa offrendo un itinerario drammaturgico in 19 tappe, ciascuno con un racconto audio su 3 grandi temi: storia, acqua e alberi. Fruibile con il proprio smartphone o tablet in italiano, inglese, tedesco e LIS (lingua dei segni italiano). Grazie all'integrazione di nuovi linguaggi e tecnologie offre un'esperienza multisensoriale stimolando un rapporto empatico tra il visitatore e il sito

Fase 2 - 2018/2020 - Vivere un'esperienza ludica, interattiva, multimediale
INgame

Un reality game, un gioco site-specific con un sistema digitale di chat interattivo "intelligente" fruibile dal proprio smartphone o tablet. Il visitatore scopre le storie e i segreti del parco grazie a racconti, quiz, video di animazione in Realtà Aumentata e di rievocazione storica.

Il giocatore è guidato nel percorso passo dopo passo da un assistente virtuale.

Con l'utilizzo della Progressive WebApp (ingame.parcorossi.it) non è necessario scaricare nessuna APP, facilitando la gestione dello strumento e garantendo la Privacy.

INgame è altamente personalizzabile – quindi multimodale e ciascun utente potrà scegliere:

- Un percorso di gioco, fra tre proposte (giallo, verde e blu): ciascuno con diversi livelli di accessibilità in base alle proprie esigenze e condizioni;
- La lingua: Italiano, Inglese, Tedesco e LIS (lingua dei segni italiana)
- La modalità preferita di dialogare con la chat: audio, testo, immagine o tutte le modalità (alcune modalità sono appositamente pensate per non vedenti e non udenti).

VILLA ROSSI 3D audio-tattile

Un modello 3D di Villa Rossi (attualmente non aperto al pubblico) permette ai visitatori di esplorare l'architettura e conoscere la storia della Villa. Una serie di sensori capacitivi attivati dal tocco delle dita, fornisce informazioni audio in italiano e in inglese. Il pannello è adatto alle persone non vedenti e ipovedenti. Un dispositivo da leggere con gli occhi, le mani e le orecchie



Giocando con INgame – gioco/percorso fruibile con smartphone o tablet



Letture tattile della riproduzione della facciata di Villa Rossi in 3D, da parte di una persona cieca

Oggi Parco Rossi si colloca nell'ambito del Turismo accessibile ed esperienziale

Date

- 1 Fase - 2015/2016
- 2 Fase - 2018/2020

Stato di fatto

Il progetto è stato realizzato. È aperto al pubblico e l'entrata è gratuita

Investimento

1^ fase
 Progetto denominato "Percorsi di turismo sostenibile nell'Altovicentino: la multimedialità al servizio della diversità" per un importo complessivo quantificato in € 220.000,00 di cui € 198.000 dalla Regione veneto Fondo Sviluppo Coesione (FSC)- € 22.000 quale investimento da parte del Comune di Santorso.

2^ fase

Progetto GATE- *Granting Accessible Tourism for Everyone*, finanziato dal Programma UE Interreg V-A Italia-Austria 2014-2020, di cui il Comune di Santorso è partner insieme a Fondazione Dolomiti Unesco (capofila, Belluno), Cooperativa sociale Independent L. (Merano), CAI Alpago (Belluno), Università di Innsbruck e Salzburg Research (Austria), per un importo pari a € 83.000.

Processo

L'intero progetto è stato realizzato con un importante lavoro di rete e di management: un consorzio di 6 partner italiani e austriaci, 4 anni di lavoro e un'équipe multidisciplinare composta da: *Accessibility manager, Architetti e paesaggisti, sviluppatori web, drammaturghi, video-maker, traduttori anche di LIS*, con il coinvolgimento dei potenziali fruitori in tutte le fasi dello sviluppo a titolo di consulenti e di tester.

Un percorso fondato sull'approccio del Design for all e un processo continuo di problem solving

Soggetto proponente

Comune di Santorso
 Piazza A. Moro, 8 ,36014 Santorso (VI)
 0445 649510
 protocollo@comune.santorso.vi.it

Autore

Elisa Sperotto, Responsabile Ufficio Affari Generali, Comune di Santorso

Info

Elisa Sperotto
 protocollo@comune.santorso.vi.it
 Tel: 0445 649510

www.parcorossi.it
<https://www.youtube.com/channel/UCRO-34n782UHYAtcgKBQ-6ZA>