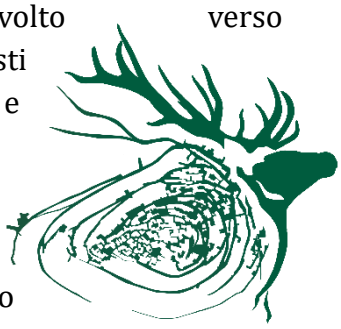
Progetto: Sanza: Il Borgo dell'accoglienza
Linea di azione: Realizzazione di azioni di supporto alla comunicazione e diffusione delle informazioni sull'offerta del territorio (Borgo)
Titolo intervento: Sanza Digitale – Intervento di Digitalizzazione e Comunicazione del Borgo
Proposta rispondente alla scheda di sintesi n. 10

Nell'ambito dell'intervento Sanza Digitale sono stati sviluppati sviluppato i seguenti piani di azione, vergenti sulla comunicazione, fruizione e gestione del patrimonio culturale:

1) Identità visiva

Analisi del contesto e degli obiettivi:
Nel contesto del progetto Sanza Borgo dell'accoglienza, è stata sviluppata sviluppato un'identità visiva che andasse a rafforzare le attività di valorizzazione. L'obiettivo principale è rendere il patrimonio culturale materiale e immateriale di Sanza in modo visivamente riconoscibile preservando i valori di accoglienza e cultura che la caratterizzano.

Processo creativo:
La creazione di un logo è stata dunque indispensabile per sintetizzare tutti i valori comunitari in un pittogramma che potesse costituire sia un momento identitario per la popolazione sanzese, sia un ricordo evocativo per coloro che desiderano scoprire e visitare questo territorio. Il borgo è il cuore pulsante della comunità di Sanza, esso racchiude non solo innumerevoli punti di interesse culturale storico artistico – come, ad esempio, i numerosi portali monumentali, nonché le attigue case palaziate – ma è anche il luogo dove vive l'anima pulsante della comunità, e dove la popolazione conserva la memoria delle tradizioni e usanze identitarie di questo pittoresco borgo.
Osservando la pianta del borgo di Sanza dall'alto, si può scorgere l'immagine di un'impronta digitale. È su questa suggestione che si è basata la creazione del pittogramma. Esso rappresenta una stilizzazione del reticolo stradale che attraversa il borgo, delineando visivamente la forma di un'impronta digitale, unica nel suo genere. Da questa impronta si dipanano ramificazioni che si estendono verso l'esterno, simbolo della diffusione della cultura e delle tradizioni del luogo oltre i confini della città. A questo primo elemento si aggiunge la silhouette di un cervo, animale simbolo di Sanza. Il cervo si innesta armoniosamente sull'impronta, "abbracciandola", così come il monte Cervati abbraccia la comunità di Sanza. Il suo sguardo è rivolto verso l'alto, a simboleggiare la proiezione verso il futuro. Dalla fusione di questi due elementi emerge un logo che garantisca una coerenza visiva e un'immediata riconoscibilità.



Palette:
La palette selezionata per la *visual identity* si compone di quattro colori.
Il Verde del Cervati, che ne richiama la fitta vegetazione, riportando all'immaginario la componente naturalistica del territorio.

Il Viola lavanda che richiama l'antica tradizione della coltivazione e lavorazione di questo fiore, simbolo culturale.
Il bianco della neve, che nei periodi invernali fa da sfondo al caratteristico paesaggio.
In ultimo, ma non per importanza, il giallo, colore archetipico di allegria e vitalità, abbondante nei cittadini sanzesi che calorosamente ci hanno accolto ed ospitato.

2) Sito web:

È stato creato il mock-up del sito web, per rispondere a tutte le esigenze del visitatore/utente che conosce per la prima volta Sanza, al fine di rendere il territorio fruibile in tutte le sue parti.
Il sito è sviluppato secondo una divisione tra i vari settori di interesse, ognuno pensato per offrire un'esperienza completa e coinvolgente per i visitatori e gli abitanti.
Ogni finestra è stata progettata con un *design responsive* per garantire un utilizzo ottimale sia da computer che da dispositivi mobili. Inoltre, tutte le informazioni sono facilmente declinabili in un **App** fruibile in modo agevole da cellulare.
Nel sito è stato predisposto anche un **chatbot** utile per un'assistenza facilitata al visitatore.

I. Home

La sezione "Home" accoglie i visitatori con una panoramica generale su Sanza, offrendo una visione d'insieme del territorio, delle sue attrazioni e della sua storia. Qui sono presenti collegamenti diretti alle altre sezioni del sito, inclusi un collegamento al ***virtual tour*** nel paese, che permette agli utenti di esplorare Sanza comodamente da casa e consente un accesso all'archivio storico del comune, risorsa preziosa per scoprire documenti e fotografie del territorio. Per quanto riguarda l'archivio, viene proposta una fase di studio e la digitalizzazione tramite il portale *porbec*, in cui si intende di inserire l'archivio storico di Sanza e tutti i documenti digitalizzati, fruibili tramite foto e informazioni generali.

II. Chi Siamo

La sezione "Chi Siamo" fornisce una descrizione approfondita della storia e delle tradizioni di Sanza. Qui i visitatori possono conoscere le origini del comune, dal punto di vista storico e culturale, le tradizioni locali che hanno plasmato l'identità della comunità, dalle festività popolari alle abitudini quotidiane e gli elementi fondanti della cultura, come il senso di appartenenza e la partecipazione attiva degli abitanti nel mantenere vive le tradizioni e il patrimonio culturale.

III. Tour

La finestra "Tour" è dedicata all'organizzazione di visite guidate ed esperienze turistiche all'interno di Sanza e nelle aree circostanti. Qui sono disponibili tutte le informazioni sull'infopoint turistico (le informazioni specifiche sulla struttura e ideazione dell'infopoint si possono trovare nell'azione 03: *Realizzazione/potenziamento di servizi e infrastrutture culturali, Allestimento del Centro Informativo Turistico - Gestione Attività del Territorio: centro di informazione e gestione dei servizi turistici, erogazione materiale di comunicazione strumenti informativi*), punto di riferimento per i visitatori, una descrizione delle esperienze turistiche che si possono vivere durante una visita a Sanza, come percorsi a piedi o in bicicletta, escursioni e gite naturalistiche e un'ampia panoramica sui luoghi limitrofi di interesse, che completano

l'offerta turistica del comune. È inoltre prevista una sezione apposita per un virtual tour del borgo (per ulteriori approfondimenti, si rimanda alla sezione 5))

IV. Sistema di ricompense *RewardSanza*

Per approfondimenti, si veda la sezione 3). La sezione apposita del sito potrebbe prevedere un modulo di iscrizione al sistema di ricompense, per poter ritirare il dispositivo di lettura senza fila; l'iscrizione anticipata al sistema di ricompense attraverso il sito web potrebbe fornire al gestore una stima approssimativa dell'intensità del flusso turistico atteso.

V. Museo

La sezione "Museo" mette in evidenza il patrimonio culturale di Sanza attraverso una descrizione del museo locale (*INTERVENTO 2 – Sanza Festival e Sanza Museo, Linea di azione: Realizzazione di iniziative per la tutela e valorizzazione del patrimonio della cultura immateriale e per l'incremento della partecipazione culturale e per l'educazione al patrimonio delle comunità locali – Realizzazione di azioni di cooperazione interterritoriale*), che non si limita all'esposizione di oggetti, ma racconta la storia del comune e la sua evoluzione con un approccio interattivo.

VI. Eventi

Nell'ambito dell'intervento *2 – Sanza Festival e Sanza Museo, Linea di azione: Realizzazione di iniziative per la tutela e valorizzazione del patrimonio della cultura immateriale e per l'incremento della partecipazione culturale e per l'educazione al patrimonio delle comunità locali – Realizzazione di azioni di cooperazione interterritoriale* abbiamo inserito una sezione dedicata agli eventi, in cui sono contenute tutte le informazioni sul festival cittadino, un evento annuale che celebra la cultura e le tradizioni di Sanza con mostre, spettacoli e attività per tutte le età: SanzaFest, un evento dedicato alla celebrazione della cultura e delle tradizioni di Sanza. Il festival, che attira visitatori da tutta la regione, include mostre, spettacoli, e attività che coinvolgono la comunità, offrendo un'opportunità per riscoprire e celebrare l'identità culturale locale. Inoltre, in questa sezione è analizzata la Summer School, organizzata dalla Regione Campania in collaborazione con l'Università degli Studi di Salerno e il Comune di Sanza, prevista per quattro edizioni.

VII. E-commerce

La finestra "*E-commerce*" del "Sanza Confini Market" offre la possibilità di acquistare i prodotti tipici locali direttamente online. I visitatori possono esplorare una gamma di prodotti artigianali e alimentari, ad esempio:

- Formaggi e prodotti caseari.
- Olio d'oliva prodotto nei frantoi locali.
- Altri prodotti legati alle tradizioni agricole di Sanza.

Inoltre, in questa sezione si avrà una panoramica sulle aziende del territorio.

VIII. Servizi

La sezione "Servizi" raccoglie tutte le informazioni utili per chi intende visitare o soggiornare a Sanza. Qui sono disponibili:

- Una lista delle strutture ricettive e alberghiere, con i relativi contatti.
- Una lista di tutte le aziende del territorio, con i relativi di contatti.
- Il meteo aggiornato per organizzare al meglio la propria visita.

- Altre informazioni utili per i turisti, come i servizi di trasporto pubblico, i numeri di emergenza e i punti di interesse.

3) sistema di ricompense *RewardSanza*

Il sistema di *rewards* (ricompense) è stato ideato per incentivare il numero di presenze e incrementare la fruizione del territorio comunale, nonché per fidelizzare l'utenza. In particolare, il meccanismo prevede che, al raggiungimento di determinati luoghi fisici all'interno di un percorso (e, più generalmente, al completamento di sfide) vengano accumulati punti che possono essere riscattati per ottenere dei premi.
Per le caratteristiche del territorio, contraddistinto sia da luoghi naturali che dalla presenza di beni culturali, la tecnologia più indicata per conteggiare il raggiungimento dei luoghi risulta essere quella RFId (Radio Frequency Identification), costituita da chip letti da dispositivi dotati di tecnologia NFC (Near Field Communication). Più precisamente, si prevede di effettuare un'iscrizione presso gli infopoint o sul sito web per poi ricevere un dispositivo indossabile (ad esempio un braccialetto) dietro il pagamento di una cauzione; una volta ottenuto il dispositivo sarà sufficiente raggiungere i punti di interesse e scansionare i chip (univoci) ivi situati. Il dispositivo conteggerà automaticamente i punti raggiunti, oltre a raccogliere informazioni utili come il tempo di percorrenza, i punti più visti, i periodi di maggiore affluenza e altri dati utili alla pianificazione, alla promozione e alla gestione dei flussi turistici. Una volta terminata la visita del territorio e la scansione dei chip, l'utente sarà tenuto a riconsegnare il dispositivo di lettura e verrà restituita la cauzione pagata all'atto del ritiro. Contestualmente il saldo dei punti verrà associato all'account dell'utente. I punti accumulati non potranno essere ceduti a terzi, avranno una precisa scadenza temporale (ad esempio un anno) e la raccolta non potrà essere ripetuta all'interno di un determinato intervallo di tempo (ad esempio due settimane).

La natura dei premi è varia, ed il loro valore è crescente con l'aumentare dei punti. Le ricompense hanno la caratteristica di essere incrementali: al raggiungimento di una determinata soglia si sblocca il primo premio e, all'aumentare dei punti, i premi di livello superire. Si propongono i seguenti livelli di ricompense, che possono eventualmente contenere anche diversi premi individuali:

I. Livello base: premio digitale (ad es. wallpaper o NFT)
II. Intermedio: gadget prodotti artigianalmente e/o prodotti tipici
III. Avanzato: codice sconto presso ristoranti, strutture ricettive o shop convenzionati
IV. Completo: per chi scansiona tutti i punti si potrebbe prevedere una ricompensa speciale, come ad esempio una cena gratis o un'esperienza gratis ogni 2 pax

Si potrebbe inoltre prevedere un incentivo in punti per l'utenza che scansiona dei luoghi in più giorni (l'idea è quella di aumentare le presenze e il tempo di permanenza).

4) Social Media

L'assetto digitale non esclude l'ambito promozionale social, nonché le ADS, come previste da progetto. A questo proposito, viene proposto un piano di comunicazione da svilupparsi in sei mesi su tre canali social: Facebook, Instagram e YouTube.

Gli obiettivi strategici proposti sono:

- Aumentare la consapevolezza del comune e delle sue attrazioni (storia, cultura, tradizioni).
- Promuovere il turismo locale, mostrando le bellezze naturali, culturali e le attività.
- Coinvolgere la comunità locale per creare un senso di appartenenza e partecipazione.
- Valorizzare eventi speciali come sagre, mercati, fiere e festival
- Promuovere prodotti locali (artigianato, gastronomia)

Il piano di comunicazione da svilupparsi prevede target diversi:

- ✓ Turisti nazionali e internazionali: interessati a visite culturali e naturalistiche.
- ✓ Giovani e famiglie: alla ricerca di esperienze di viaggio interattive e dinamiche.
- ✓ Residenti e cittadini: per stimolare il senso di appartenenza e la partecipazione agli eventi locali.

In seguito alla definizione di target e obiettivi, verranno definite opzioni strategiche per tre social, diversificando l'aggancio e la strategia:

a. **Facebook** (mensilmente)

Target principale: Pubblico adulto (Baby boomer, GenX, GenY,), famiglie, persone interessate a notizie locali, nonché cittadini di Sanza. Strategia:

- Post regolari su eventi, festività e aggiornamenti della comunità.
- Post regolari dedicati che descrivano le strutture di accoglienza del Borgo
- Foto e video di alta qualità che mostrano le attrazioni turistiche (monumenti, musei, natura).
- Creazione di eventi su Facebook per promuovere sagre, festival (es. SanzaFest), e attività ricreative.
- Gruppi locali per coinvolgere i residenti in discussioni su tradizioni, iniziative culturali e servizi.
- Pubblicità mirata (Facebook Ads) per raggiungere persone vicine al comune o turisti interessati a quel tipo di esperienza.

b. **Instagram** (giornalmente)

Target principale: Giovani e viaggiatori appassionati di immagini visivamente accattivanti. (Gen Y, GenZ). Strategia:

- Pubblicare immagini di alta qualità del comune, dei paesaggi, delle tradizioni e degli eventi.
- Creare storie quotidiane che mostrano scorci di vita a Sanza, aggiornamenti sugli eventi in tempo reale, e retroscena di festività e preparazioni.
- Utilizzare hashtag locali e turistici come #VisitSanza, #SanzaCultura, #SanzaFest.
- Collaborazioni con influencer locali o di nicchia, che possono condividere esperienze vissute nel comune, promuovendo le bellezze del territorio (invitandoli ad esempio al SanzaFest, ma anche alla processione della madonna della neve, incentivando la conoscenza del luogo e dell'evento)
- Creare post interattivi con quiz o sondaggi nelle Storie per coinvolgere il pubblico.

c. **YouTube** (Mensilmente)

Target principale: Pubblico alla ricerca di contenuti video più lunghi e dettagliati (turisti, amanti della cultura e della storia). Strategia:

- Creare video dedicati a tour virtuali del comune, con narrazione sulla storia e le tradizioni locali.
- Produrre mini-documentari su Sanza, interviste con residenti e artigiani locali.
- Pubblicare video tutorial per promuovere l'artigianato o le ricette tipiche della zona.
- Sfruttare le playlist tematiche per raggruppare video su temi specifici, come "La storia di Sanza", "Eventi e festival", "Bellezze naturali".

L'andamento dei social e il monitoraggio costante servirà per creare un flusso di traffico e una community consolidata, riuscendo a capire, così, anche quali contenuti sono maggiormente apprezzati e di conseguenza possono essere utili per la valorizzazione del luogo.

Su tutti i social considerati, nonché Google, si possono adottare campagne di promozione ADS che consentano a determinati contenuti di raggiungere un pubblico più ampio.

5) Virtual Tour

Il Virtual Tour del borgo di Sanza punta a costruire un'esperienza immersiva pensata per permettere a visitatori e appassionati la storia e le caratteristiche del borgo. Il tour virtuale si può esplorare seguendo cinque possibili linee: "Percorso Storico", "Borgo Antico", "Percorso religioso", "Percorso naturalistico" e "Sanza confini". Ogni percorso offre informazioni approfondite e interattive, per una visita coinvolgente e istruttiva.

I. Percorso Storico

Il Percorso Storico guida l'utente attraverso i principali eventi che hanno segnato la storia di Sanza. Tappe principali:

- Serbatoio
- Il cippo dedicato a Carlo Pisacane
- Piazza XXIV Maggio
- Municipio

II. Borgo Antico

Questo percorso è dedicato alla scoperta dell'architettura tradizionale e della vita quotidiana nel cuore antico di Sanza. Tappe principali:

- Le strade strette e lastricate del centro storico, con i caratteristici portali in pietra.
- La torre

Durante il percorso sarà possibile scoprire dettagli sull'architettura locale nei diversi secoli di costruzione.

III. Percorso Religioso

Un viaggio alla scoperta della spiritualità e delle tradizioni religiose di Sanza, che da secoli hanno plasmato l'identità del borgo. Tappe principali:

- Chiesa di Santa Maria Assunta, con il suo patrimonio artistico e la devozione secolare della comunità.
- Santuario della Madonna della Neve, meta di pellegrinaggi annuali.
- Santuario della Madonna della grotta

- Antica cappella di San Pietro
- Gli altri luoghi simbolo del culto della Madonna della Neve

Ogni tappa racconta la storia e il significato religioso dei luoghi sacri.

IV. Percorso naturalistico

Questo itinerario è dedicato agli amanti della natura, per esplorare il ricco patrimonio naturalistico che circonda Sanza. Tappe principali:

- Monte Cervati, la vetta più alta della Campania, da cui ammirare panorami mozzafiato.
- Ponte l'Abate
- La *ferriera*
- Ex opificio della lavanda

In ogni tappa si possono scoprire le particolarità del territorio.

V. Sanza confini

Questo percorso porta alla scoperta delle zone periferiche e dei confini di Sanza, dove natura e storia si intrecciano. Tappe principali:

- Certosa di Padula
- Scavi archeologici di Caselle in Pittari

Queste due tappe sono inserite nel tour al fine di porre il borgo di Sanza in una rete di comuni più ampia, così da rendere Sanza nucleo da cui far partire diverse traiettorie verso le altre mete del Cilento.

Funzionalità del Virtual Tour

Il Virtual Tour è interattivo e facile da navigare, permettendo di:

- Spostarsi liberamente tra i diversi percorsi o seguire un singolo itinerario dall'inizio alla fine.
- Usufruire di contenuti multimediali, come fotografie e video che rendono l'esperienza ancora più immersiva.
- Approfondire ogni tappa attraverso descrizioni testuali, e aneddoti storici, con la possibilità di cliccare su link per ottenere ulteriori informazioni su argomenti correlati.

Come accedere al Virtual Tour

Per iniziare il viaggio virtuale nel borgo di Sanza, occorre visitare il sito web dedicato, da PC o da dispositivo mobile. Sarà possibile esplorare ogni percorso al proprio ritmo, direttamente dal proprio dispositivo, e vivere un'esperienza unica, ovunque ci si trovi.

6) Altre proposte

Dopo aver sviluppato i punti descritti in precedenza si propone un'altra attività da realizzarsi con l'ausilio della tecnologia VR, da inserire nel Museo cittadino.

L'idea è ripercorrere la storia di Carlo Pisacane con la battaglia avvenuta tra le montagne di Sanza nella notte del 2 luglio 1857, tra una parte dell'esercito di Pisacane e le forze armate dei fedeli al regime borbonico. Nella battaglia, 28 sulle 30 persone che facevano parte della spedizione furono uccise, tra cui lo stesso Pisacane.

Il visitatore, indossando un visore VR, si troverà immediatamente trasportato nelle montagne di Sanza, ricreate nei minimi dettagli. Potrà esplorare il paesaggio circostante, ascoltare suoni

realistici e interagire con gli eventi che portarono allo scontro. L'utente potrà scegliere se assumere il punto di vista di un soldato ribelle al fianco di Pisacane o di un civile che assiste allo scontro. Il visitatore potrà osservare e interagire con i protagonisti della battaglia, ricevendo informazioni storiche attraverso brevi narrazioni e oggetti interattivi, come lettere o mappe strategiche. La storia sarà raccontata attraverso una narrazione emotiva che seguirà Pisacane e i suoi compagni, dalla pianificazione iniziale della rivolta alla tragica conclusione. Durante l'esperienza, momenti chiave come i dialoghi tra Pisacane e i suoi uomini, le tattiche di battaglia e il tradimento delle truppe borboniche saranno resi vividi e toccanti.
Si utilizzeranno visori AR/VR avanzati come il Meta Quest o i Microsoft HoloLens, che offriranno un'esperienza fluida e ad alta risoluzione. Oltre all'esperienza individuale, sarà possibile proporre una modalità cooperativa, in cui più visitatori possono partecipare contemporaneamente, esplorando la scena da prospettive diverse.

Progetto realizzato da:

- Francesca Apolito (Virtual Tour, contenuti per il Virtual Tour)
- Gaetano De Rosa (Virtual Tour, sistema di rewards)
- Lea Benedetta Faustini (Virtual Tour, video)
- Marialaura Ercolano (Identità Visiva)
- Martina Caiazzo (sito web, piano di comunicazione)
- Michela Puppolo (contenuti per il Virtual Tour)