percorso ciclo-pedonale antica flaminia

San Gemini • Terni • Acquasparta • Massa Martana

Comune di San Gemini — Provincia di Perugia

Comune di Terni — Provincia di Terni

Comune di Acquasparta

Comune di Massa Martana

Elaborato 17 Azioni di marketing territoriale, sistema di consultazione del tracciato e dei sistemi culturali mediante dispositivi mobili (app per smartphone e tablet con S.O. IOS e Android)

Progettazione

advanced planning engineering s.r.l.

DIRETTORE TECNICO:
Arch. ALESSANDRO BRUNI
PROGETTISTA:
Arch. GABRIELE GHIGLIONI

Livello di Progettazione

Progetto di Fattibilità Tecnico Economica
Art. 23 comma 5 del D.M. n°50/2016

Realizzazione di un percorso ciclo pedonale lungo il tracciato dell'Antica Via Flaminia, nel tratto ricompreso nei Comuni di San Gemini, Terni, Acquasparta e Massa Martana

data: Ottobre 2020

I dispositivi mobili sono a giorno d'oggi molto evoluti, sono una perfetta integrazione di innovazione tecnologica. Chiamati non si trova uno smartphone o un tablet che non abbia modulo GPS, bussola e fotocamera integrata. L'insieme di questi strumenti non ha un'utilità vera e propria ma solo tanto attraverso l'app è possibile rendere effettivamente funzionali questi dispositivi.

NUOVE TECNOLOGIE DIGITALI IN UMBRIA

L'app sviluppata per il percorso ciclo pedonale antica flaminia per la promozione turistica e culturale del territorio e la conoscenza dei suoi patrimoni storico artistico è in linea con quanto la Regione Umbria sta proponendo con il "Progetto Umbria App".
Tale progetto prevede l'attuazione di un programma di applicazioni per consentire di accedere a informazioni e approfondimenti legati al territorio umbro tramite "smartphone" e "tablet".

ELENCO TINERARI E PUNTI DI INTERESSE

Tramite l'app dedicata l'utente visualizza una serie di itinerari circa i punti di interesse. La sezione di uno di questi itinerari determina l'apertura della mappa e la visualizzazione del relativo percorso con l'attivazione di servizi di localizzazione. Sulla mappa viene visualizzato il punto corrente in cui si trova l'utente che seguendo il percorso potrà visitare i punti di interesse consigliati.
Attraverso l'app dedicata e a funzione di localizzazione ogni utente avrà un'informazione continua e sempre aggiornata sulla posizione dei punti di interesse nonché del percorso del itinerario scelto.

CONDIVISIONE SOCIAL NETWORK

L'utente a fine del percorso, durante o per uno specifico punto di interesse può condividere la propria posizione e/o il contenuto informativo attraverso l'app dedicata o mediante browser web.

PUNTI DI INTERESSE

I punti di interesse vengono visualizzati sulla mappa e ognuno di questi presenta titolo con una propria icona identificativa. Cliccando su un punto di interesse l'utente può visualizzare una scheda informativa ridotta (vedi esempio su smartphone), con cenni informazioni di base, e volendo, una scheda più dettagliata (vedi esempio su tablet).

simulazione virtuale del totem informativo nei punti di interesse