

Laboratorio di comunicazione d'impresa

Liceo Bellini di Novara





Sintesi della lezione di oggi

- Comunicato stampa, la “voce” dell’azienda
- Realtà aumentata e realtà virtuale: casi d’uso in vari ambito



Il comunicato stampa

- Chi lo fa: l'ufficio stampa di un'azienda/un ente
- Come: metodo della piramide rovesciata, sintesi e semplicità
- Dove: giornali, organi d'informazione, canali web
- Quando: avvenimenti importanti, novità
- Perché: far sapere, far parlare di sé, “farsi pubblicità”



Qualche regola base

- Testo sintetico, informazioni essenziali
- Frasi brevi e semplici, messaggio da capire velocemente (i giornalisti vogliono “il succo” della notizia)



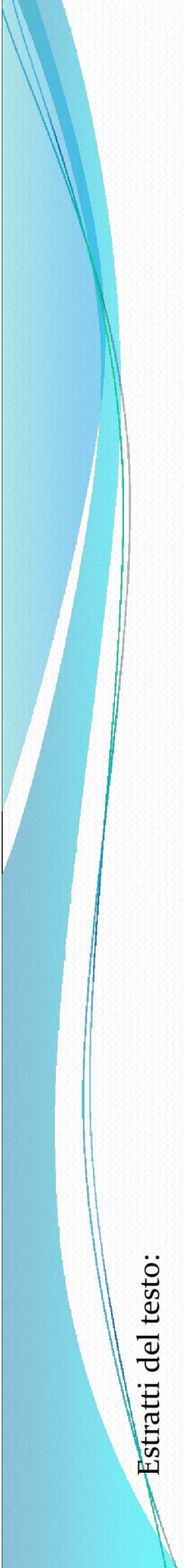
Struttura del comunicato

- **Titolo** (breve)
 - **Sottotitolo: completa il titolo**
 - **Lead (attacco):** notizia, info essenziali, vantaggi/benefici
 - **Dichiarazioni virgolettate** con nome e qualifica
 - **Notizie di contorno:** in ultima posizione
-
- **Profilo aziendale** a uso della stampa (storia e attività dell'azienda)
 - **Contatti** dell'ufficio stampa: Nome e riferimenti



Per esempio... (Canon)

- **Titolo:** Digital Printing Journey: esplora con noi il vero potere della stampa
- **Sottotitolo:** In occasione del 10° anniversario dell'innovativa gamma imagePRESS, Canon è al fianco dei suoi Partner lungo tutta la penisola per un tour dedicato al mondo della comunicazione visiva nel mercato della stampa professionale.



Estratti del testo:

Milano, 13 Aprile 2017 - Anno dopo anno l'impegno di Canon verso i propri Partner è sempre più forte e strategico, infatti ogni loro traguardo o risultato è **motivo per noi di orgoglio**.

Per questo Canon inaugura un tour..., con l'obiettivo di...

Si prevede che il mercato della stampa digitale crescerà...

Il Digital Printing Journey comincerà a Catania continuerà tra aprile e giugno nelle città di...
per portare in tour il nostro portfolio prodotti e **rispondere alle esigenze** del mercato.

Protagonista di questo viaggio è la famiglia di stampanti digitali..., sinonimo di qualità, versatilità e velocità...

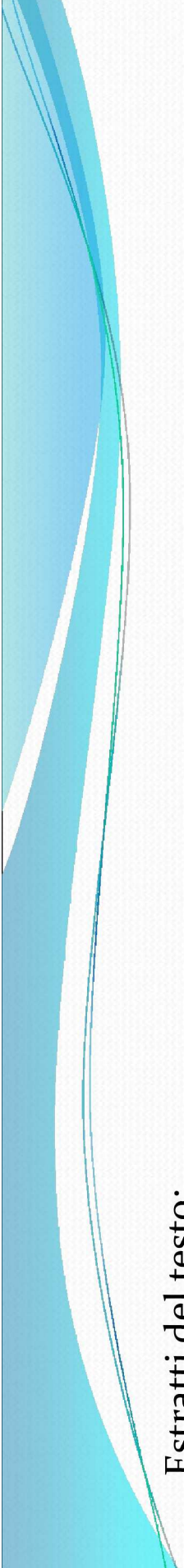
“Costruire e mantenere un network di operatori... Il Digital Printing Journey è un esempio per aiutarli a sviluppare il loro pieno potenziale”, ha dichiarato **Teresa Esposito, Marketing Director Canon Italia**

Per scoprire tutte le tappe del tour e registrarti, visita il sito: <http://www.digitalprintingtour.it/>



Per esempio... (Orsyp)

- Comunicato Stampa – Orsyp Partner del Politecnico di Milano per la survey “Le priorità 2014 per le direzioni Ict”
- Milano, 11 febbraio 2014



Estratti del testo:

Sono stati presentati il 29 gennaio i risultati della ricerca, realizzata dal Politecnico di Milano, su “Le priorità 2014 per le direzioni Ict”, prestigiosa iniziativa alla quale Orsyp collabora in qualità di partner.

La survey ha coinvolto..., approfondendo...

Dalle risposte dei CIO sono emersi i trend che guideranno il futuro delle organizzazioni...

Orsyp offre soluzioni d'avanguardia per l'automazione industriale, per ottenere il massimo vantaggio...

Per maggiori info: <https://automic.com/product/automic-dollar-universe>

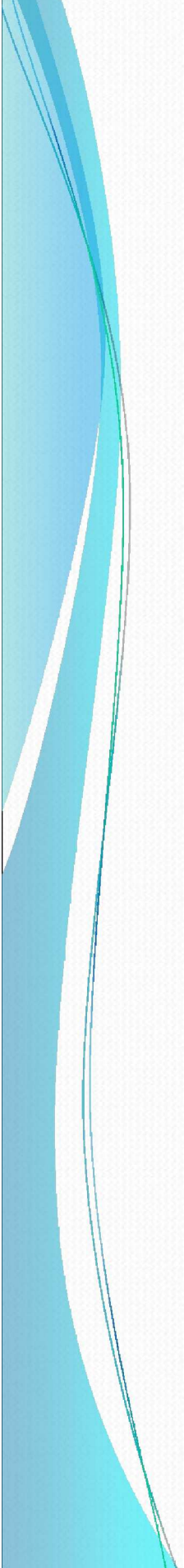


Annunci “notiziabili”

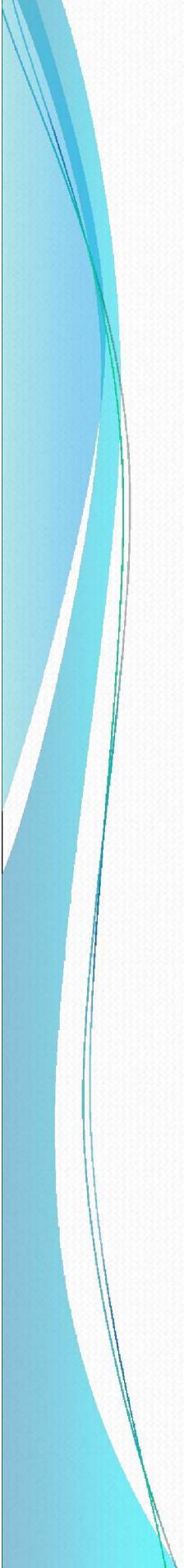
- Partecipazione a eventi/fiere di settore
- Rilascio nuovi prodotti/soluzioni
- Acquisizioni di altre aziende
- Fatti importanti della vita di un’azienda
- Mettere il luce: prestigio, vantaggi/benefici, importanza dell’evento...



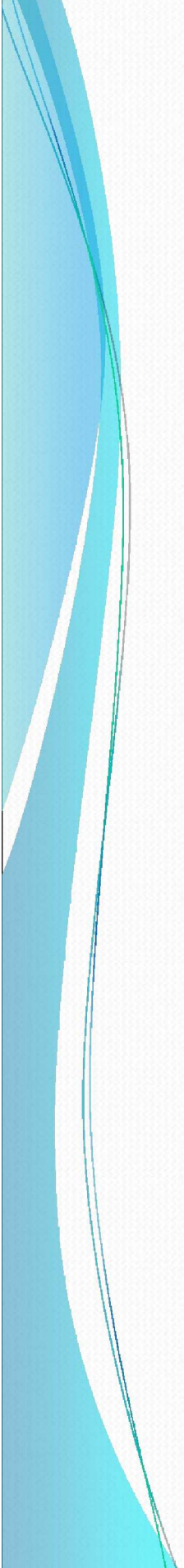
Uno sguardo al futuro: la realtà aumentata e virtuale

- 
- **Realtà aumentata: tecnologia che accresce i sensi (vista, udito, a volte tatto)**
 - **Il digitale per aumentare la realtà e manipolarla**
 - Prestazioni fisiche (ingrandire immagini o amplificare suoni)
 - Aggiunta di immagini e suoni da sovrapporre al mondo reale
 - Accostamento di dati e immagini (alfanumerici o didascalici)

Inserire nel mondo “reale” contenuti utili all’utente finale

- 
- Anni 70: applicazioni militari (aerei caccia supersonici, visori per altitudine e velocità)
 - Poi videogame
 - Caschetti (Head-mounted display)
 - Marker fisici (QR code, codici a barra, Rfid) o virtuali generati da sw che riconoscono forme generali dell'ambiente
 - 1990: applicazioni industriali (aerei Boeing)
 - 2002: videogioco ARQuake

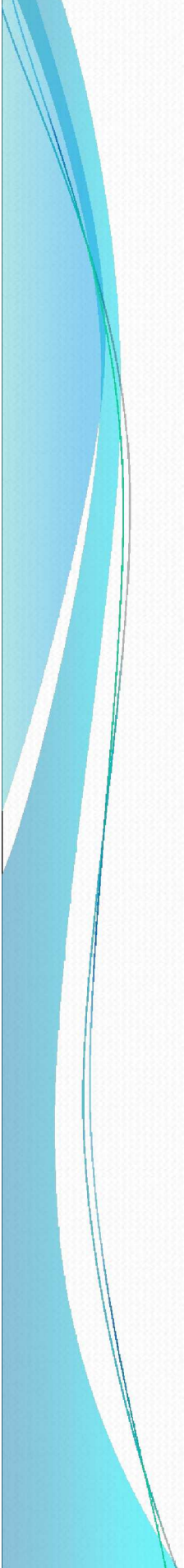
<https://www.youtube.com/watch?v=1JT8DVuGoX4>

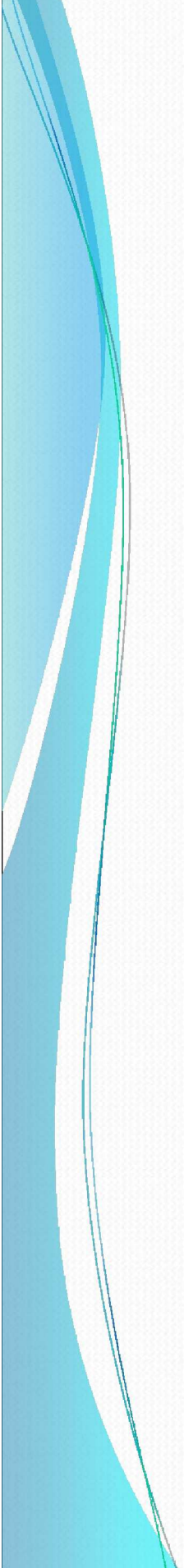
- 
- Smartphone e tablet maggiori veicoli di AR
 - Soluzioni customizzate: maxischermi per eventi, giochi, vendita al dettaglio, totem interattivi
 - Tanti campi di applicazione... Quali?

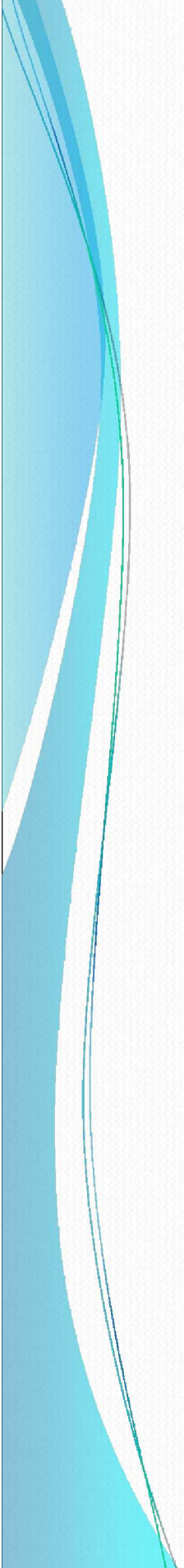


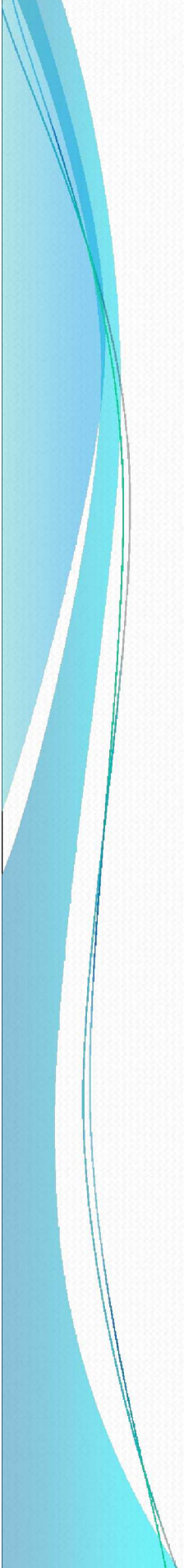
Per esempio...

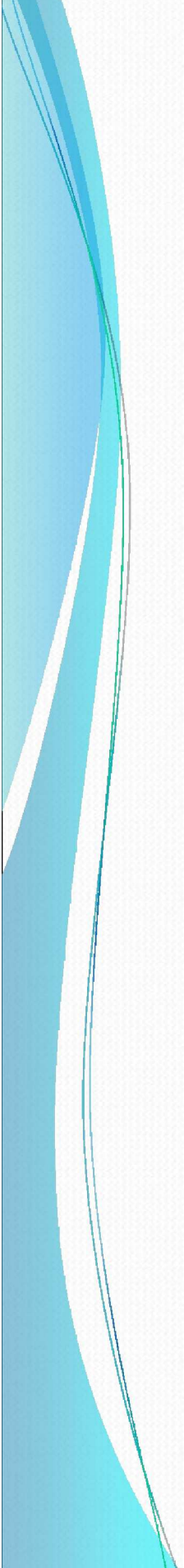
1. Marketing e comunicazione
 - filmati e risorse web, istruzioni per assemblare, contestualizzare il prodotto con sovrapposizioni

- 
- 2. Turismo e viaggi
 - Itinerari e dati topografici
 - Contenuti extra
 - Ricostruzioni di avvenimento
 - Registrazione/condivisione esperienze

- 
- 3. Arti
 - Info sulle opere d'arte
 - Guida virtuale e traduttore
 - Simulazione allestimenti

- 
- 4. Sport
 - Info sui parametri vitali sotto sforzo
 - Gare con concorrenti virtuali

- 
- 5. Formazione
 - Immagini virtuali nei libri, leggere testi, spiegare significati
 - Visualizzare concetti matematici
 - Visualizzare eventi storici

- 
- 6. Architettura
 - Collocare strutture virtuali in ambienti reali
 - Disegni 3D
 - Sovrapporre/eliminare strutture



- 7. Disegno industriale

- Test virtuali di prototipi per ridurre costi in fase di realizzazione



- 8. Videogiochi

- ▶ Consolle di videogiochi



Come funziona la AR

- Sensori, processori, schermi e interfacce sensoriali
- Sensori per rilevare proprietà fisiche dell'ambiente, Gps, sensori acustici, radar per calcolare distanze, sensori ambientali, domotici, biometrici...

AR nella comunicazione d'impresa

- Sviluppare affinità cliente/prodotto facendo provare il prodotto in modo virtuale
- Interazione realtime con i clienti
- Crowdsourcing (servizi, idee, contenuti dalla community online), coinvolgimento nei valori del brand
- Consumatore *prosumer*
- <https://www.youtube.com/watch?v=4waXNjto2uc>
- <https://www.youtube.com/watch?v=CfjoLwloRxU>



Vantaggi

- Catturare l'attenzione, esperienza memorabile
- Omnicanalità: online e offline (QR code su libri e riviste, negozi e chioschi)
- Continuità della relazione azienda/cliente



La realtà virtuale

- Origini nel mondo militare per curare traumi psicologici dei soldati americani
- Centri all'avanguardia:
 - Istituto Auxologico Italiano (telepresenza immersiva virtuale) per curare ansie, fobie, ictus...
 - Videogames: Oculus di Facebook Gear VR di Samsung
 - Caschetti e visori per realtà immersiva a 360°

Museo del teatro alla Scala (Milano)

- Gear VR di Samsung per esplorare spazi poco accessibili del teatro
- Video girati con telecamera a 360°
- Monitor interattivi touch
- 250.000 visitatori all'anno
- Accorciare le distanze tra il teatro e il pubblico
- <https://www.youtube.com/watch?v=RxlCgDbKIPk>



Virtual tour del Colosseo

Colosseo in RV (tour operator Ancient & Recent)

- <http://www.lastampa.it/2017/06/14/multimedia/cultura/viaggio-in-d-al-colosseo-arrivano-le-visite-con-la-realt-aumentata-RVdROEdU8L5YsFaoyL9AMI/pagina.html?replay=1>

• Altri luoghi virtuali e in 3d:

- Domus aurea
http://roma.corriere.it/notizie/cronaca/17_gennaio_31/domus-aurea-3-d-viaggio-virtuale-reale-casa-nerone-b62a52d8-e7e7-11e6-8168-2d40923aco4f.shtml
- Ara pacis (l'ara com'era)
- <https://www.youtube.com/watch?v=56YocvkGI6c>



E da noi?

- Musei della Canonica
- Geo 4 Maps (spinoff De Agostini)

Musei della Canonica di Novara

www.novara.org/musei/



MUSEI DELLA CANONICA DEL DUOMO DI NOVARA

Un percorso museale per conoscere le espressioni artistiche e religiose del territorio novarese, in cui la storia locale si lega all'attività ecclesiastica svolta nei secoli, capace di coinvolgere visitatori di ogni età e formazione grazie all'interattività dell'offerta.

- HOME
- STORIA
- COLLEZIONI
- DIDATTICA
- ORARI
- TARIFE
- COME RAGGIUNGERCI
- NOVITÀ
- FACEBOOK



NUOVE DAI MUSEI DELLA CANONICA

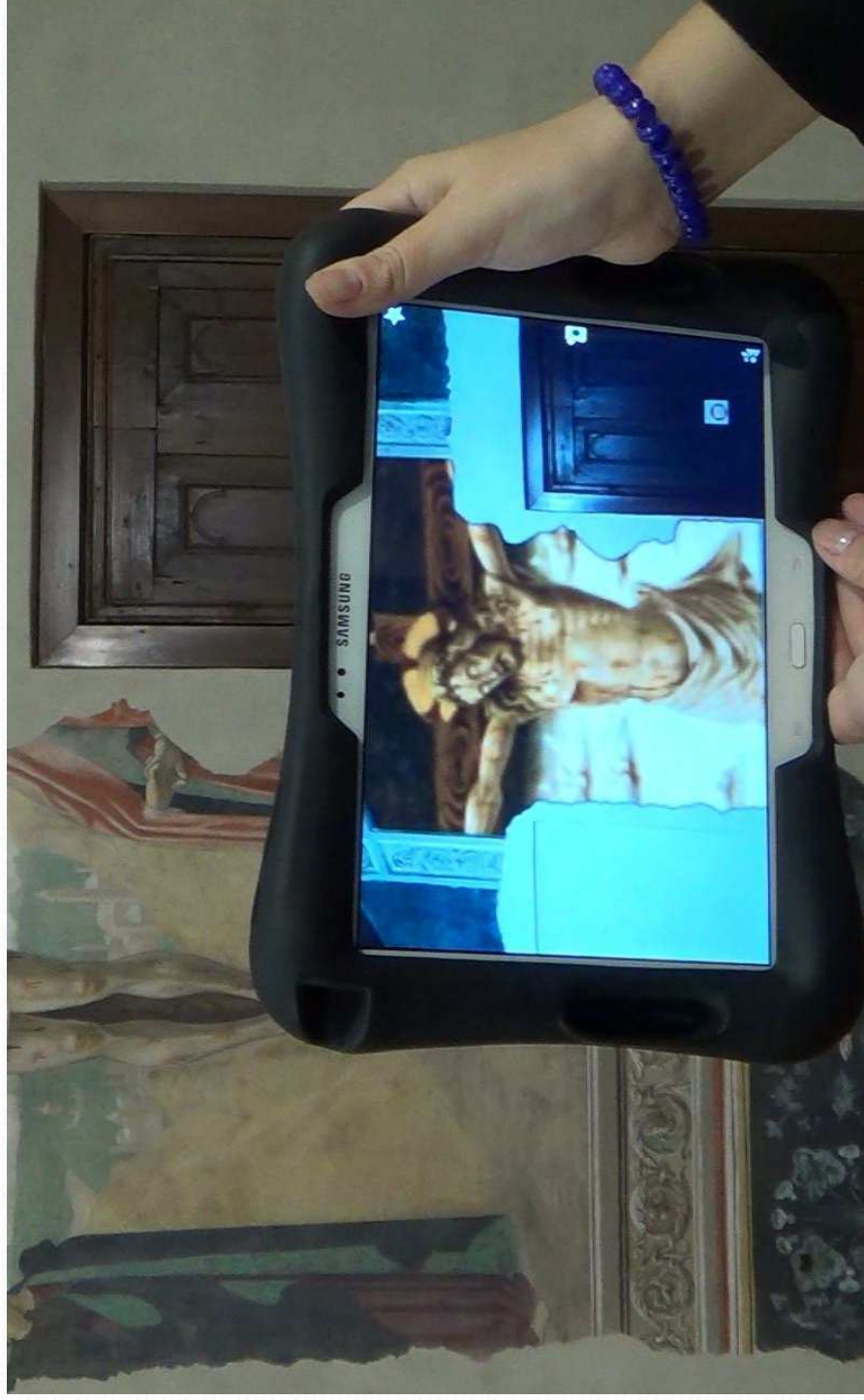
NUOVO ALLESTIMENTO MULTIMEDIALE dei MUSEI DELLA CANONICA DEL DUOMO

realità aumentata
video
colonna multimediale

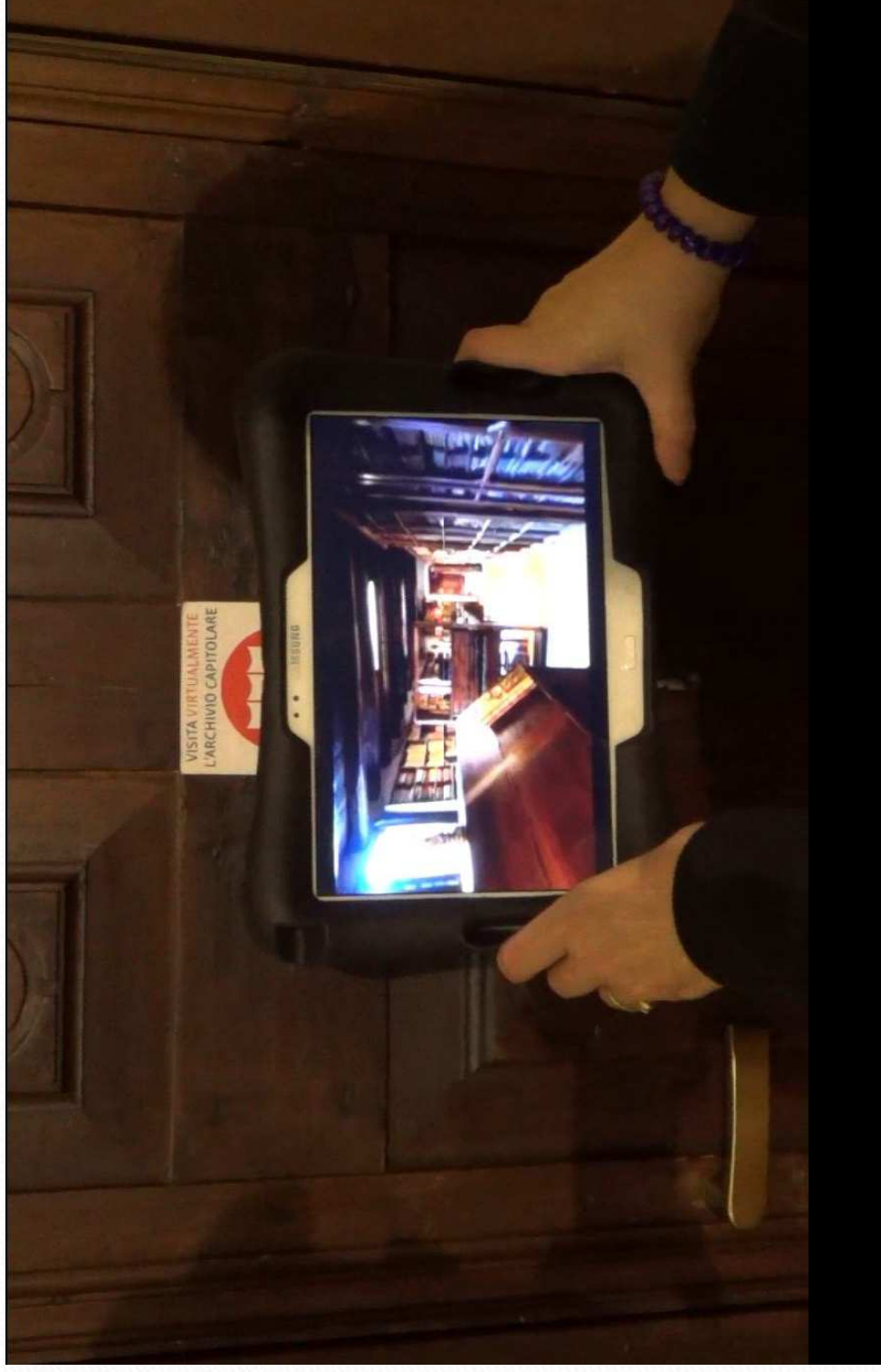
informativa
app
ovvero guida

DA SABATO 7 MAGGIO 2016
Musei della Canonica,
via della Canonica 9/14,
Novara

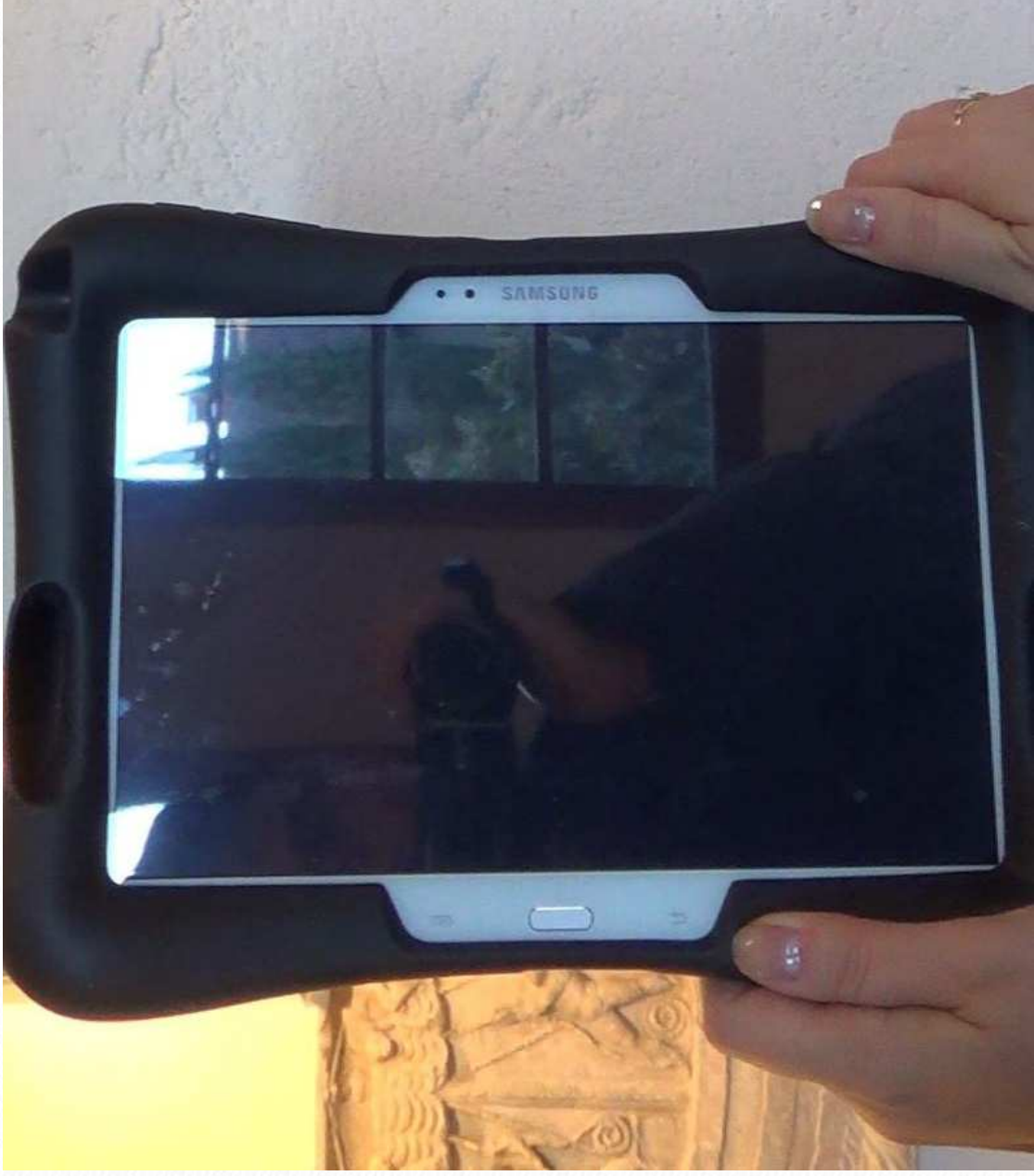
Sala capitolare, affresco del Crocifisso con Maria e Giovanni (tablet per realtà aumentata)



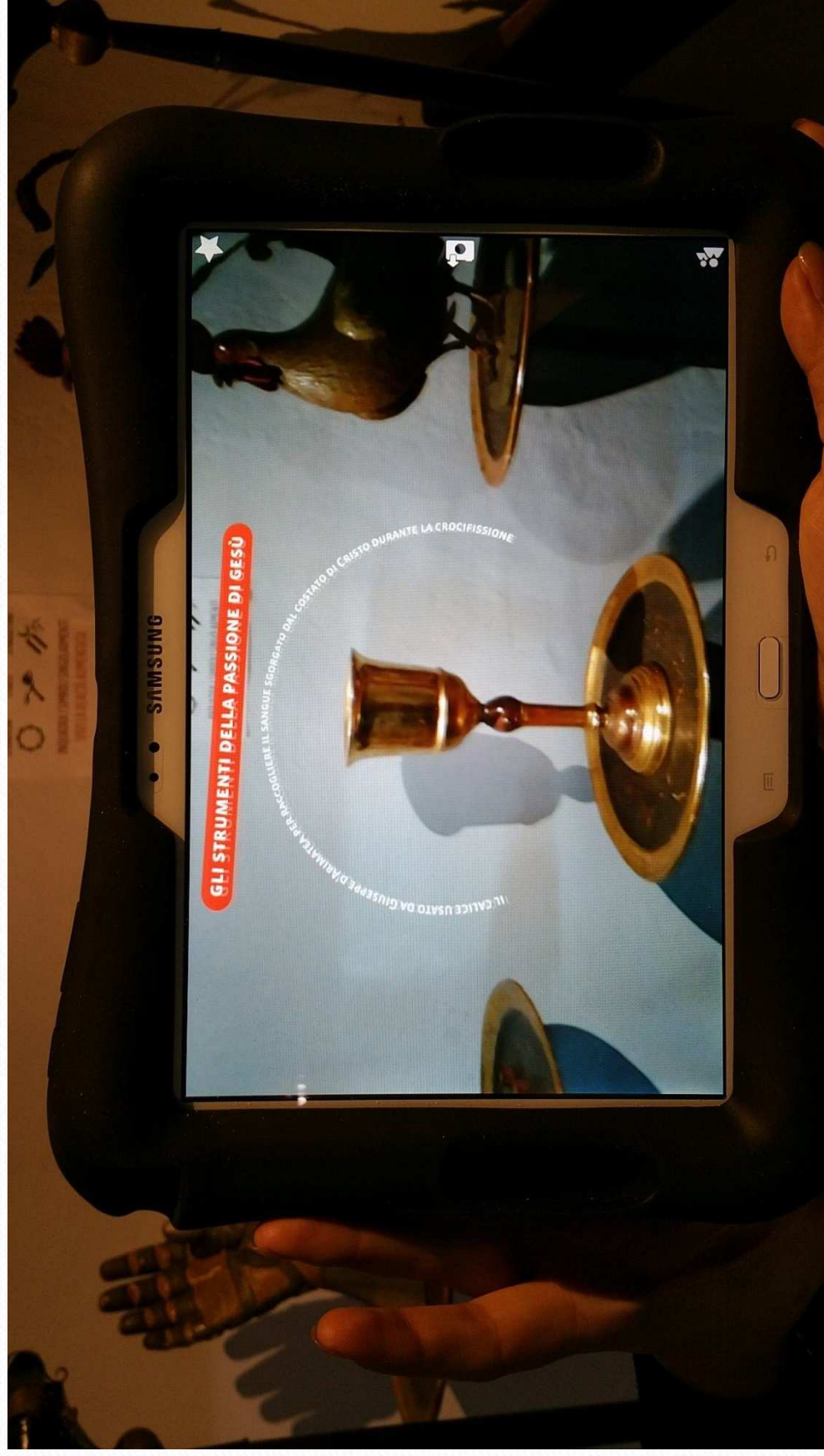
Realtà aumentata nell'archivio capitolare



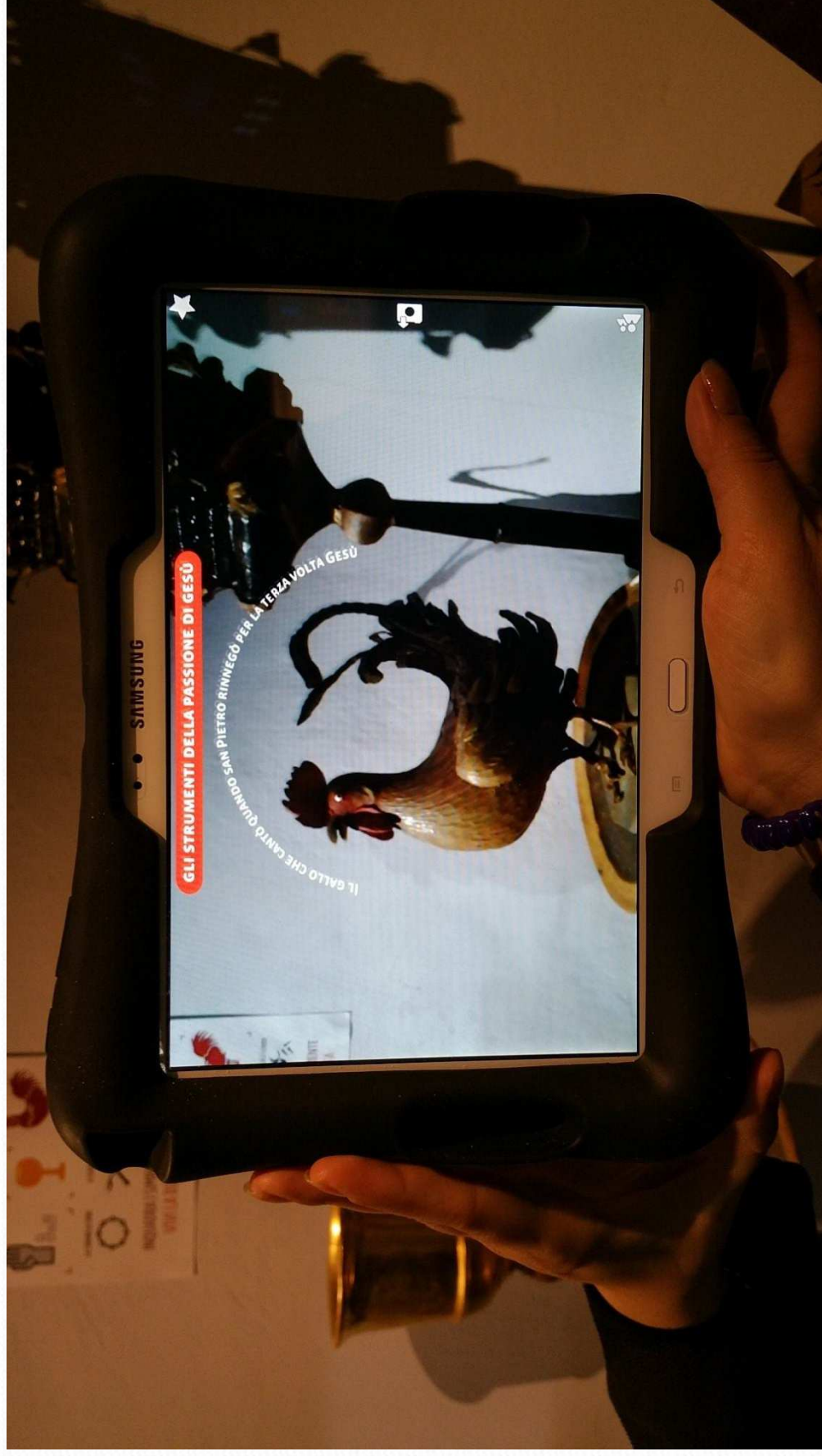
Audio sul tablet



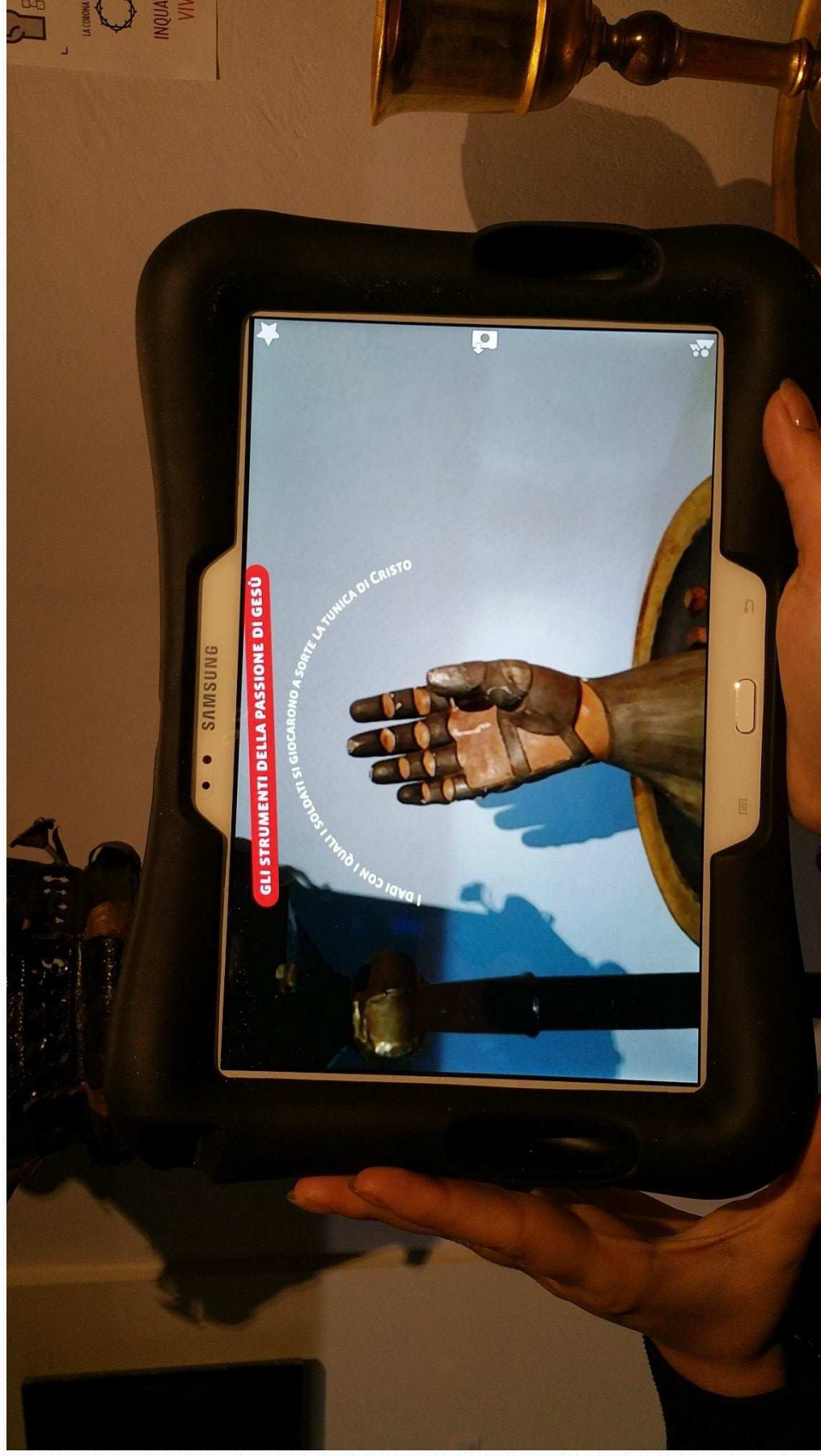
Immagini in realtà aumentata: la Passione di Gesù



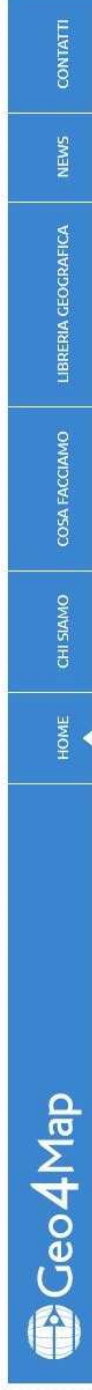
Il gallo cantò quando S. Pietro rinnegò Gesù



Dadi dei soldati per giocare la tunica di Cristo



Geo4Map, spinoff De Agostini



cartaro_geo4map_local

Method	Year	Type	Incorpor	File Content	File Library	Timeline	Date	Date	OSM
GT	2012/06	mapapi	Cartaro	Cartaro	Cartaro	Yes	Yes	Yes	OSM
GT	2012/06	mapapi	Cartaro	Cartaro	Cartaro	Yes	Yes	Yes	OSM
GT	2012/06	mapapi	Cartaro	Cartaro	Cartaro	Yes	Yes	Yes	OSM
GT	2012/06	mapapi	Cartaro	Cartaro	Cartaro	Yes	Yes	Yes	OSM

TORINO
tourist map

PROVINCIA DI BRESCIA

SENZA CONTINERE

WEB-GIS

Cartografia geonitrita per organizzare e gestire ogni tipo di dato.

News

Presentazione Guida Clup Trekking Valses...

Vi aspettiamo venerdì 9 giugno alle ore 21 presso il Centro Sociale a Borgosesia, via A. Giordano n° 21, per la presentazione della nuova Guida della Valsesia Orientale di

Atlante del Calcio Italiano

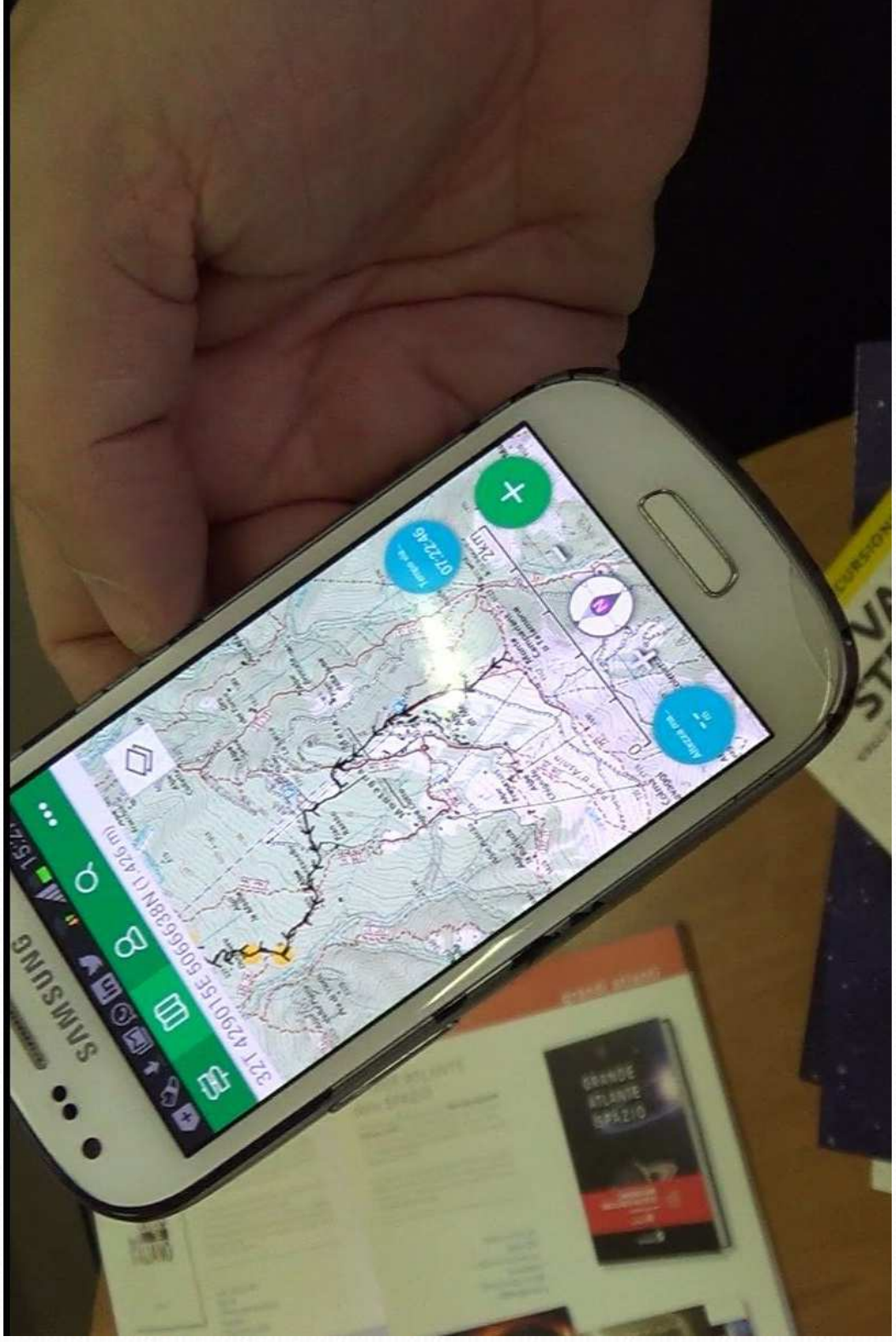
Da oggi in vendita L'ATLANTE DEL CALCIO ITALIANO, il nuovo atlante di Libreria Geografica - Geo4Map.

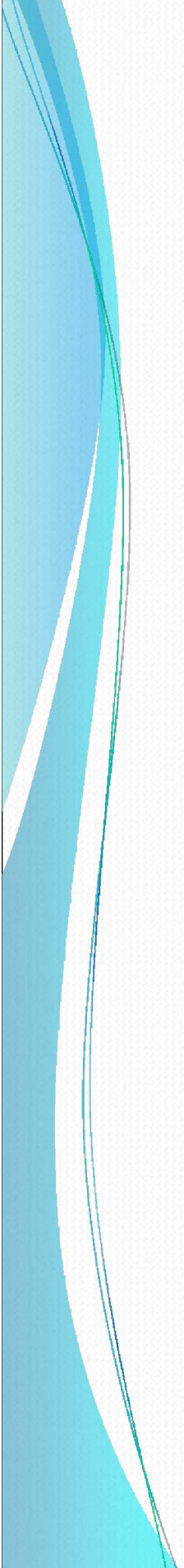
[Read more](#)

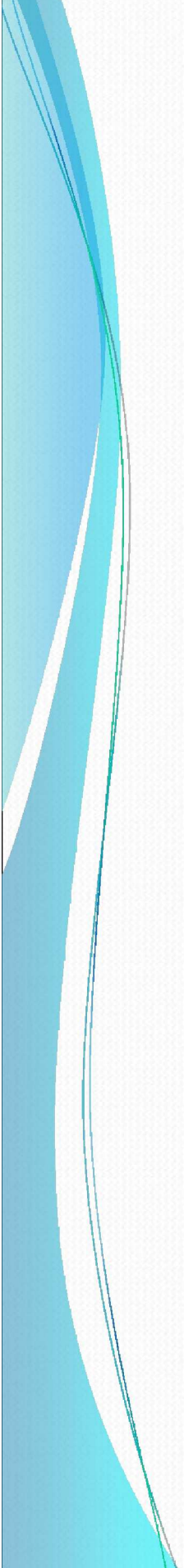
OpenStreetMap, le mappe libere del mondo

Vi aspettiamo venerdì 1° luglio alle ore 21 presso la Biblioteca Civica di Cameri, via Novara n°20, per presentare il progetto OpenStreetMap, le mappe libere del mondo.

App "view ranger"



- 
- **View ranger:** tracciare le persone dotate di cellulare con GPS sui sentieri
 - **Acquisire cartografia a pagamento o free per andare in giro senza comprarsi mappe di carta**
 - **Tenere traccia del percorso**
 - **Segnare i POI punti d'interesse (foto, note...)**
 - **Tempi di percorrenza**
 - **Buddy Beacon: condividi le tue posizioni con gli altri (sicurezza in montagna)**

- 
- **Realtà aumentata: punta il tablet sulla mappa di un paese, l'app visualizza un puzzle di quel paese da ricomporre sullo schermo**
 - **Punta il tablet verso il Monte Rosa, l'app visualizza i nomi delle cime del massiccio**

Comunicato stampa... proviamo?

- **Chi:** museo del Teatro alla Scala
- **Cosa:** esperienza immersiva in realtà virtuale
- **Come:** Samsung Gear VR, visita virtuale a 360° (accompagnati dalla prima ballerina Nicoletta Manni)
- **Dove:** Milano
- **Quando:** dalla scorsa estate
- **Perché:** valorizzare patrimonio storico-culturale del teatro; appeal per il pubblico giovane; innovazione e digitale
- **Info di contorno:** 250.000 visitatori l'anno, secondo luogo più visitato a Milano
- **Dichiarazioni:** Alexander Pereira, sovrintendente Teatro alla Scala: “Questo progetto vuole portare la Scala vicino alle persone, anche a chi non assiste agli spettacoli”

Struttura del comunicato

- **Logo/i**
- **Comunicato stampa – Titolo** (breve, 5W)
- **Sottotitolo: completa il titolo** (5 W)
- **Lead (attacco):** notizia da mettere in rilievo, contiene tutte le info essenziali, sottolinea i vantaggi/benefici
- **Dichiarazioni virgolettate** con nome e qualifica
- **Notizie di contorno:** in ultima posizione
- **Profilo aziendale** a uso della stampa (storia e attività dell'azienda)
- **Contatti dell'ufficio stampa:** Nome e riferimenti



Da fare a casa

- Che applicazioni vedete per la realtà aumentata/virtuale nelle cose che vi piace fare?
- Stendete un breve comunicato per lanciare questo prodotto immaginario