

# SICILY HISTORIES

ESPLORA IL TERRITORIO, SCOPRI I LUOGHI E GIOCA CON LA STORIA



# L'opportunità:

Nei siti storico-culturali si riscontra:

- ✗ Bassa interazione luoghi - visitatori;
- ✗ Inefficace rapporto frontale guida - visitatore;
- ✗ Scarsa efficienza nella memorizzazione delle informazioni;
- ✗ Basso coinvolgimento emotivo.

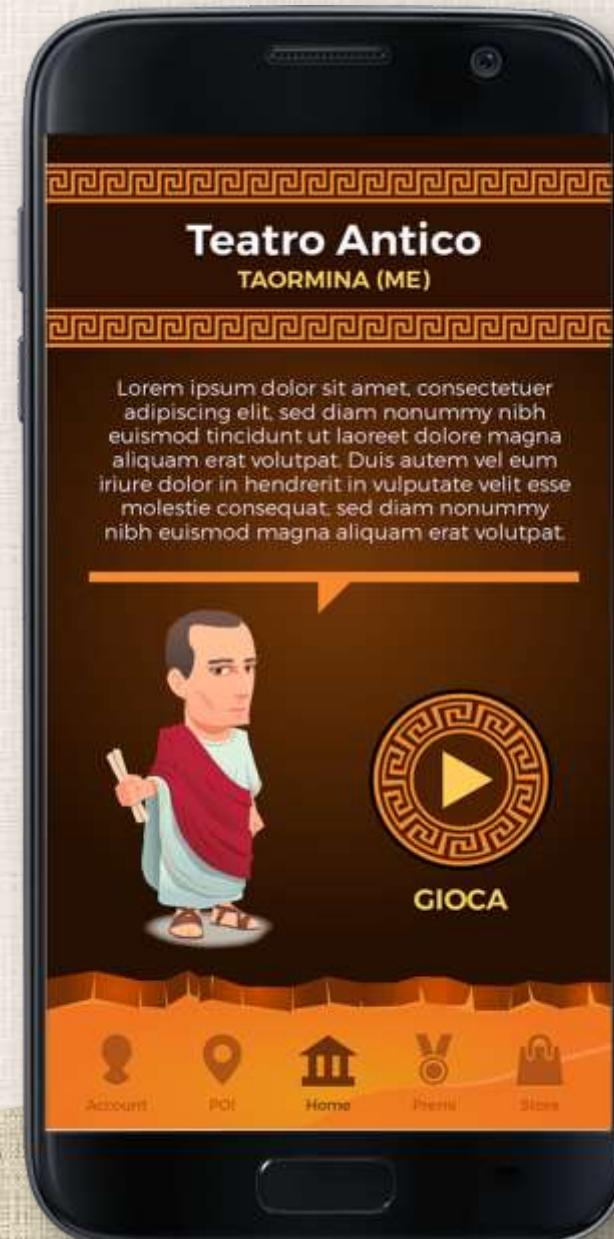


# La soluzione:

## Un'applicazione IOS/ANDROID per esplorare

il territorio, scoprire i siti culturali, farsi coinvolgere dalle storie dei personaggi, giocare e vincere i premi

- ✓ **Elevata interazione con l'utilizzo della realtà aumentata;**
- ✓ Visita attiva;
- ✓ Memorizzazione efficiente delle informazioni con la gamificazione dei luoghi;
- ✓ Elevato coinvolgimento con lo storytelling strutturato (role playing);
- ✓ Ritorno economico sul territorio.



## L'HISTORY PLAYER:

Esplora il territorio con la mappa 3D, stabilisce una forte interazione con i luoghi, si fa coinvolgere dalle storie

Gioca con i minigames e la realtà aumentata;

Spende sul territorio i premi ottenuti.



## HISTORIES:

Crea e sviluppa l'applicazione, gestisce la piattaforma;

Crea i contenuti testuali e visivi, i giochi, le trame e le storie

Cura la comunicazione e gli aspetti di marketing e pubblicità;

## I PROVIDERS:

Gli operatori commerciali vengono inseriti nella mappa 3D utilizzata per esplorare il territorio. Rilasciano premi ai giocatori ed effettuano promozioni per mezzo dell'app.



# Come funziona



# Mercato e tendenze in Italia e Sicilia



Arrivi totali: 113 mln  
Presenze 393 mln



Arrivi totali: 115 mln in linea con il 2015  
Presenze: 398 mln + 1,3 % rispetto al 2015  
Spesa turistica in Italia 36.359 mln + 2,3 % rispetto al 2015

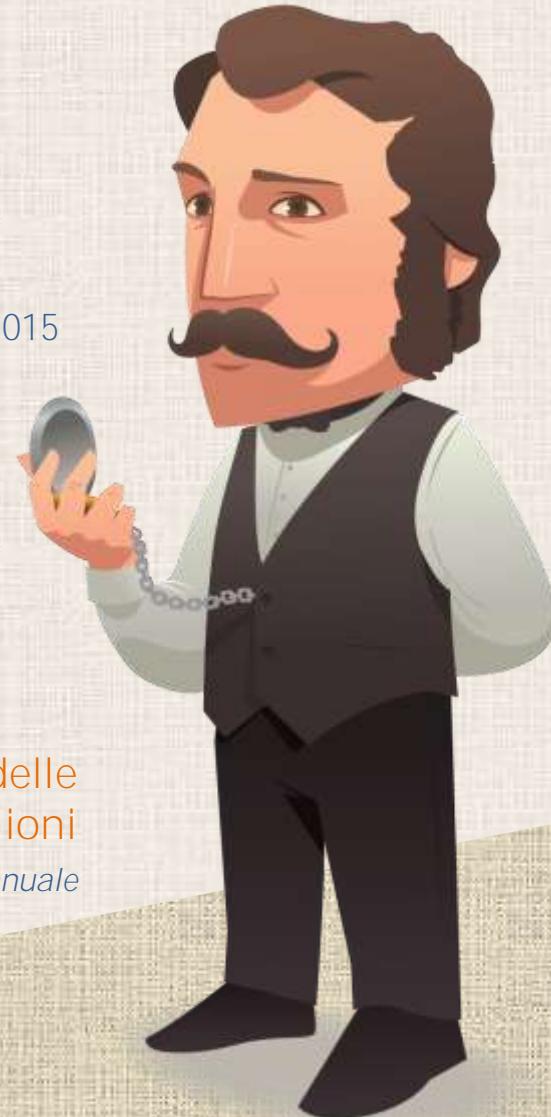


Sicilia primo semestre 2017: andamento positivo con 2,2 mln di arrivi +19% rispetto al 2016, boom di visitatori stranieri

(Fonte: Osservatorio turistico regionale).



Il turismo culturale rappresenta il 36% degli arrivi e il 27% delle presenze con un boom consolidato nelle città **d'arte** con 42 milioni di arrivi e 100 milioni di presenze. (Dati presi dal report annuale **dell'osservatorio** nazionale del turismo ed ENIT 2017)



Il 20% del mercato turistico passa ormai dal digitale. Le transazioni on line nel 2016 hanno coperto quasi 1/5 del mercato. Internet si conferma strumento chiave nella fase di organizzazione e ricerca del viaggio.

Trend in crescita anche per le fasi post viaggio, con percentuali di recensioni e risposta alle sollecitazioni commerciali post viaggio da circa **il 37% dei viaggiatori**. *Dati presi dal report annuale **dell'osservatorio** innovazione digitale – 2017.*



# Fruizione dei principali siti storico-culturali in Sicilia

INGRESSI						
SITO	PROV	2016	2017	DIFF	%	
VALLE DEI TEMPLI	AG	654.538	867.833	213.295	33%	
TEATRO ROMANO E ODEON	CT	73.549	90.590	17.041	23%	
MORGANTINA	EN	19.083	17.554	-1.529	-8%	
VILLA ROMANA DEL CASALE	EN	339.504	344.485	4.981	1%	
TEATRO ANTICO DI TAORMINA	ME	748.583	809.905	61.322	8%	
AREA ARCHEOLOGICA DI TINDARI	ME	44.708	40.844	-3.864	-9%	
CHIOSCO DEL DUOMO	PA	189.657	214.254	24.597	13%	
CASTELLO DELLA CUBA	PA	12.840	11.337	-1.503	-12%	
CASTELLO DELLA ZISA	PA	52.066	58.425	6.359	12%	
SAN GIOVANNI DEGLI EREMITI	PA	67.439	87.502	20.063	30%	
AREA ARCHEOLOGICA DI SOLUNTO	PA	11.518	15.124	3.606	31%	
AREA ARCHEOLOGICA DELLA NEAPOLIS	SR	570.388	649.419	79.031	14%	
CASTELLO DI MANIACE	SR	74.721	97.586	22.865	31%	
AREA ARCHEOLOGICA DI SEGESTA	TP	319.609	334.629	15.020	5%	
AREA ARCHEOLOGICA DI SELINUNTE	TP	267.460	272.735	5.275	2%	
PARCO LILIBEO DI MARSALA	TP	21.364	40.256	18.892	88%	

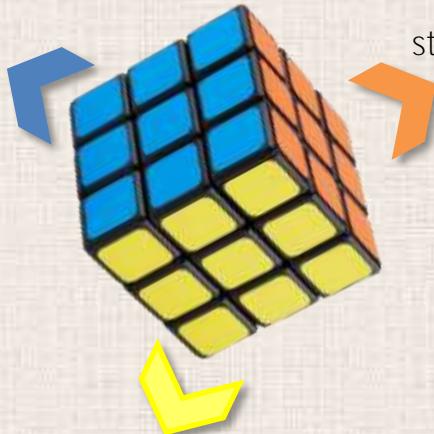


# Il target

## Digital players

### Bisogni da soddisfare:

Più interazione con i luoghi  
Più coinvolgimento emozionale  
Alta propensione alle sfide  
Condivisione della missione da compiere



## Social Users

### Bisogni da soddisfare:

### Condivisione dell'esperienza

Reperimento informazioni insolite e curiosità  
Promozione del ricordo  
Utilizzazione dei premi  
Soddisfazione dell'acquisto

## Information addicted

### Bisogni da soddisfare:

Reperimento informazioni storico-culturali e commerciali  
Utilizzazione dei premi  
Soddisfazione dell'acquisto



# I competitors

COMPETITOR	STORY TELLING	GAME	AR/3D	GEO	AWARDS	HERITAGE	GUIDES
ItalyRa	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✗
Poistory	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✗
Tuomuseo	✗	✓	✗	✗	✗	✓	✗
Promuoviti	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗
Ojoo	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✗
Arm23	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✗
Virtualware	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✗
Tripbru	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✗
HiStories	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓



# I prodotti – moduli POI gioco ed inserzioni POI

## App in modalità Freemium

POI acquistabili con moneta di gioco:

- ❖ 1 POI (100 monete di gioco) – 0,97 €
- ❖ Bundle da 3 POI (270 monete di gioco) – € 2,82
- ❖ Bundle da 5 POI (425 monete di gioco) - € 4,61
- ❖ Bundle da 10 POI (800 monete di gioco) - € 9,02

### BASIC:

- Inserimento in mappa geolocalizzata 3D
  - descrizione attività con foto
  - visibilità in tutti i canali di comunicazione
- € 49,00 + Iva (prezzo annuale)

### PREMIUM:

- Inserimento in mappa geolocalizzata 3D
  - descrizione attività con foto
  - visibilità in tutti i canali di comunicazione
  - gamificazione interna con sblocco bonus e popup vicinanza
- € 99,00 + Iva (prezzo annuale)



# Il Team



Riccardo Bonina  
CEO



Luna Meli  
project  
manager



Angelo Mangano  
CTO e front-end  
developer



Luca Pappalardo  
Programmatore  
Unity



Giuseppe Sapienza  
Sviluppatore  
mobile



Giuseppe Di Marco  
Graphic  
designer 3D



# Timeline



**Aprile 2017**

Costituzione  
Hi.Stories SRL



**Agosto 2017**

finanziamento  
INVITALIA SPA per  
Sicily Histories app.



**22 Giugno 2018**

**I release**

Sicily Histories App





# HiSTORIES

INNOVAZIONI PER I BENI CULTURALI

CORSO ITALIA 122  
TRECASTAGNI (CT)  
[www.histories.it](http://www.histories.it)  
[info@histories.it](mailto:info@histories.it)