**Candidato:**  Alberto Perdomo Carpio

**Azienda:** Scuola Arti e Mestieri di Trevano

**Periodo:** 03.02.2025

**Presentazione:** 03.04.2025

## Situazione iniziale

*La situazione iniziale del progetto si colloca in un contesto in cui la conoscenza della storia e del patrimonio culturale viene sempre più trascurata, soprattutto tra le nuove generazioni. Nonostante l'importanza di preservare e valorizzare i monumenti storici, le modalità tradizionali di apprendimento risultano spesso poco coinvolgenti e faticano a catturare l’attenzione del pubblico.*

*Per rispondere a questa problematica, nasce l’idea di sviluppare un’applicazione interattiva che permetta agli utenti di esplorare virtualmente il Castello di Trevano. L’esperienza è pensata per essere immersiva e dinamica, offrendo la possibilità di muoversi liberamente nello spazio virtuale e interagire con oggetti storici. Il progetto mira a trasformare l’apprendimento della storia in un’attività più stimolante e accessibile, rendendo il patrimonio culturale più vicino e fruibile per tutti.*

## Attuazione

*Per trasformare l’idea in realtà, il progetto sarà sviluppato in diverse fasi. La prima fase prevede la creazione di una stanza virtuale all'interno del Castello di Trevano, dove gli utenti potranno esplorare l’ambiente e interagire con alcuni oggetti storici. Questa fase servirà come base per testare le funzionalità principali, come il movimento dinamico, l'interazione con gli elementi e la presenza di un tutorial che guiderà gli utenti nell’esperienza.*

*L’applicazione sarà progettata per funzionare in uno spazio minimo di 2x2 metri, permettendo un’esperienza fluida e realistica. Il sistema dovrà garantire un’interfaccia intuitiva e accessibile, in modo che chiunque possa utilizzarlo senza difficoltà.*

*Una volta completata la prima stanza, il progetto verrà ampliato aggiungendo nuove aree del castello, più oggetti interattivi e contenuti storici dettagliati. L’architettura del software sarà modulare, così da rendere semplice l’aggiunta di nuove funzionalità e miglioramenti nel tempo. L'obiettivo finale è creare un ambiente virtuale ricco e coinvolgente, capace di unire apprendimento e divertimento, avvicinando gli utenti alla storia in modo innovativo.*

## Risultati

…..