

# FLORENTIA

## Firenze Romana



Master in Management dei Beni Culturali 2022



# FLORENTIA FIRENZE ROMANA



A cura degli allievi di Palazzo Spinelli:  
Bianca Bertolani, Chiara Bertoldi, Lorenzo Bizzarri, Cristina Corsi, Ginevra Galilei,  
Matilde Silvia Gatta Michelet, Mariachiara Ingenito, Lidia Macrì,  
Sara Ollani, Elisa Papi, Christian Poli, Simone Pomante, Alessia Primativo

Coordinamento e revisione:  
Prof.ssa Francesca Luchini



---

---

Il Progetto **Florentia – Firenze Romana**, della durata di 10 mesi, nasce dall’idea di voler portare ad una nuova valorizzazione il notevole patrimonio artistico e archeologico di epoca romana della città di Firenze.

Obiettivo principale del progetto è quello di far riscoprire parte della storia di una città come Firenze, nota al grande pubblico fin dal Medioevo e resa celebre durante il Rinascimento, ma sconosciuta ai più per quanto riguarda le sue origini, dalla fondazione, avvenuta nel I secolo a.C., fino alla caduta dell’Impero Romano d’Occidente.

## DESCRIZIONE DEL PROGETTO

A seguito di una fase iniziale di ricerca bibliografica è stato stilato un elenco di monumenti e aree d’interesse riguardanti l’antica *Florentia*, sulla base dei quali sono stati sviluppati gli itinerari culturali proposti dal progetto. A supporto di questi, è stata creata un’**App** intitolata “**Florentia - Scopri Firenze Romana**”, tramite la quale è possibile usufruire della **Realtà Aumentata**, portando così i visitatori ad avere una visione più dettagliata di come si presentasse la città all’epoca. Questo percorso è stato integrato con un gioco, strutturato come una caccia al tesoro articolata in 6 tappe, dedicato ad un target di bambini e ragazzi, in modo tale da avvicinare anche i più giovani al mondo dei Beni Culturali. L’App si presenta con un design semplice ed un menù principale molto intuitivo, tramite lo stesso è possibile accedere alla Realtà Aumentata, alle prenotazioni e alla caccia al tesoro.

I monumenti presi in oggetto per questo itinerario sono i resti e/o le ricostruzioni site in *loco*: la Cinta Muraria, l’Anfiteatro, il Teatro, due impianti Termali, il Foro, il Tempio Capitolino, la Viabilità, l’Acquedotto e due Domus. Ad affiancare questo percorso ci sarà l’integrazione e il supporto del Museo Archeologico Nazionale di Firenze, che dà la possibilità di visitare il **Cortile dei Fiorentini**, al cui interno sono collocati gran parte dei rinvenimenti di epoca romana di Firenze.

Il progetto prevede inoltre la realizzazione di un **evento lancio** articolato su due giorni (28 e 29 aprile 2023) e ospitato dallo stesso Museo Archeologico

---

---

Nazionale di Firenze. Il programma propone una serie di attività rievocative dell'epoca romana, come quelle enogastronomiche, di lavorazione dei materiali, di danze e musica storica. Durante l'evento il visitatore può vivere un'**esperienza di Realtà Virtuale**, che rimarrà fruibile all'interno del Museo e che permetterà di immergersi pienamente nell'atmosfera della Firenze di epoca romana. A conclusione dell'evento lancio è prevista la distribuzione di gadget come ricordo dell'esperienza.



Utilizzo dell'App con AR nel progetto *Florentia - Firenze Romana*

---

---

## ANALISI DI MERCATO E ANALISI TARGET

L'**analisi di mercato** si è sviluppata partendo da uno studio sulle tendenze nell'utilizzo delle App. Considerando i fruitori generali delle applicazioni e analizzando brevemente le tipologie di consumatori, la ricerca si è concentrata sulla fruizione di tecnologie innovative nell'ambito dei Beni Culturali. Inoltre, si è ritenuto opportuno suddividere il mercato in nazionale e locale, individuando in quello fiorentino competitor diretti e indiretti.

Per quanto riguarda il **target del progetto** è stata realizzata un'accurata analisi seguendo la divisione tipica del marketing in domanda potenziale e domanda accolta. L'offerta, punto di forza del progetto stesso, propone tipologie di esperienza diversificate e permette di includere un bacino di utenza molto vario. In riferimento alla domanda potenziale o indiretta si prendono in considerazione i turisti nazionali, in particolare i non escursionisti e le scuole; mentre, per la domanda accolta o diretta ci si è soffermati sui locali, ovvero gli abitanti della città di Firenze, le famiglie e le scuole.

## PARTNER

**Partner 1:** Associazione Flor.A

**Partner 2:** Museo Archeologico Nazionale di Firenze

**Partner 3:** Cooperativa Archeologia - Enjoy Firenze

**Partner 4:** Università di Firenze - Dipartimento di Storia, Archeologia, Geografia, Arte e Spettacolo (SAGAS)

**Partner 5:** Comune di Firenze



---

---

## STAKEHOLDER

- Ministero della Cultura (MiC)
- Assoknowledge
- Gruppo Maggioli
- Ikare

## PIANO DI COMUNICAZIONE

L'**immagine coordinata** uniforma le azioni previste dal piano di comunicazione, riflette gli output del progetto, ovvero la valorizzazione e promozione della Firenze di epoca romana, attraverso metodologie sia tradizionali (itinerari culturali), che innovative (VR e AR). Il **logo** del progetto, invece, riproduce il fronte del Tempio Capitolino di *Florentia*, tappa fondamentale degli itinerari culturali proposti.



---

---

Il **piano di comunicazione** è volto a raggiungere il più vasto numero di utenti possibile ed è parte fondamentale per il conseguimento degli obiettivi specifici e per garantire l'accesso alle varie attività diversificate a seconda del target di riferimento.

Per quanto riguarda la comunicazione online, il sito web ([www.florentia.it](http://www.florentia.it)) rappresenta il biglietto da visita del progetto. Questo, costantemente aggiornato, raccoglie al suo interno immagini, informazioni e contatti, oltre che la possibilità di scaricare l'App. Di grande importanza la creazione di account sui canali social di Instagram e Facebook.

Per quanto riguarda la comunicazione offline si è optato per la distribuzione di materiale cartaceo quali brochure e flyer, mentre la comunicazione statica consta di uno striscione pubblicitario da apporre sulla facciata del Museo Archeologico, un totem informativo ugualmente posto all'esterno del museo e l'affissione di locandine e manifesti dislocati nella città e nelle zone limitrofe.

Si è ugualmente data rilevanza alla comunicazione vettoriale che consiste nell'affissione di vetrofanie all'interno di autobus e tram.

All'interno del bookshop del Museo Archeologico, saranno messi in vendita adesivi, borracce, borse di tela e spille con riferimenti grafici al progetto.

## PIANO FINANZIARIO

Il progetto **Florentia** partecipa al **bando "Facciamola Facile"**, emesso da **Fondazione TIM** nell'ambito dell'area di intervento "Arte e Cultura". Il bando si rivolge agli enti del terzo settore ai quali vengono richieste idee progettuali che consentano di rendere più semplice e accessibile la fruizione della cultura e nuovi modi per avvicinarsi ad essa attraverso la tecnologia (in particolare con App, Realtà Aumentata, soluzioni web based e piattaforme informatizzate di fruizione virtuale) e con servizi alla persona.

Date le disposizioni del bando, il budget a disposizione ammonta a 125.000€ :

- Il fondo erogativo totale stanziato da Fondazione TIM è pari a 100.000€, corrispondente all'80% del costo complessivo del progetto;
- Il 20% potrà essere reso disponibile dallo stesso ente richiedente o da altri soggetti finanziatori;
- L'ente proponente potrà avvalersi di prestazioni terze per la realizzazione

---

---

del progetto che non dovranno superare la percentuale del 49%.

Seguendo le direttive esplicitate dal bando di riferimento, per la realizzazione del progetto *Florentia* è stato preventivato:

- Un budget totale di € 115.751,86, corrispondente al 100% del budget;
- Fondazione Tim finanzia € 92.601,49, corrispondente al 80% del totale;
- Il rimanente 20% del totale è pari a € 23.150,37, così suddiviso tra i vari sponsor:
  - Fondazione CR finanzia € 10.000,00 per il fondo emergenze;
  - Palazzo Spinelli Group finanzia € 2.150,37 per il supporto dell'evento lancio;
  - Regione Toscana finanzia € 6.000,00 per le risorse umane;
  - Unicoop finanzia € 5.000,00 per la comunicazione.
- Il bando prevede un massimo del 49% del totale per la prestazione di terzi.

Per lo sviluppo del progetto, si è raggiunto il 36% tramite lo sviluppo dell'App e della Realtà Virtuale, per un totale di € 41.109,36.

