

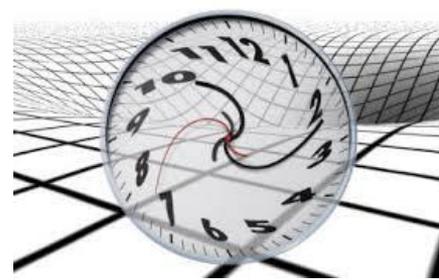


www.geostory.wiki



IL TEOREMA DI GEOSTORY

Pensiamo di viaggiare nelle 3 dimensioni
ma l'universo è uno spazio quadridimensionale
-> la quarta dimensione è il tempo!



E' attraverso la STORIA che percepiamo l'unione tra lo spazio e il tempo !

Sulla terra, in ogni punto dello spazio-tempo, c'è almeno una storia che vale la pena conoscere!!!

Problem

Siamo in viaggio o semplicemente in giro per una passeggiata ...

Stiamo visitando un paesino delizioso, un parco naturale, un museo, un sito archeologico ...

Come fare per conoscere quello che ci circonda?
Cosa è successo in questo luogo?



Pitch

GHOSTORY è un sistema di storytelling collegato al territorio e al suo patrimonio fisico e culturale.

La soluzione universale per muoversi in modo informato scoprendo luoghi speciali e le loro storie recenti o remote!



Solution

- **GeoStory** è un servizio, basato su di un sito web e una app mobile, che favorisce la raccolta e diffusione della cultura territoriale.
- **GeoStory** è un archivio di storie geo-localizzate.
- GeoStory prevede due categorie di utenti: **fruitori delle storie e autori.**

Solution

- GeoStory è un progetto di **storytelling** di tipo **wiki**: gli utenti possono editare e votare le storie, segnalare contenuti impropri, creare percorsi fatti di storie interconnesse.
- GeoStory è collaborativa, sempre aggiornata e in continua evoluzione; è la collettività stessa che edita e decreta il valore dei contenuti.

DEMO

La demo di Geostory è disponibile su richiesta ...



Call to action

Cerchiamo:

- i capitali necessari per passare dal prototipo al prodotto;
- ambiti pratici di sperimentazione e applicazione (turismo, tutela e valorizzazione del patrimonio culturale, settori verticali, etc.);
- collaborazioni con enti pubblici territoriali, istituzioni e aziende operanti nel **settore del turismo e della cultura**.

L'IDEATORE

Profilo dell'imprenditore

Francesco Lutrario – f.lutrario@gmail.com



Ruolo attuale: Direttore del GamificationLab dell'università la Sapienza di Roma.

Innovation and technology researcher, esperto di business development, direttore di produzione, game designer, progettista di applicazioni ad alta interattività e per new media. Manager nel settore ICT è esperto nella direzione e sviluppo di progetti ad alta complessità nel settore del digital entertainment. Professore aggregato (progettazione giochi e simulazioni digitali) del Dipartimento di Informatica dell'università la Sapienza di Roma ha insegnato presso l'Università Statale di Milano (game design), l'Università di Bologna (applicazioni interattive per new media), lo IED (master in videogame design), etc. Come imprenditore ha fondato e diretto, dal 1995 al 2005, Ludonet S.p.A.