

# LAIKA

L'innovazione che ti sussurra all'orecchio.  
A cura di Karakorum Teatro.

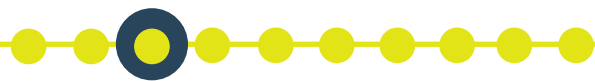


# il PRODOTTO

Laika è un format performativo, transmediale e immersivo. Sfrutta un sistema automatizzato di dialogo (un chatbot) capace di condividere con l'utente contenuti multimediali diversificati e fruibili direttamente con il proprio smartphone.

# LAIKA

Laika nasce per accompagnare i singoli visitatori alla scoperta di luoghi, spazi urbani e collezioni museali.



Laika integra lo storytelling al gaming, la dimensione performativa al visiting.

Laika pone il visitatore al centro di una storia con molteplici possibili sviluppi: mette l'utente di fronte a delle scelte da compiere di tipo narrativo ed estetico.

Saranno esse a tracciare l'itinerario dell'esperienza e lo sviluppo narrativo della vicenda.



avventure  
testuali



performance  
immersiva



narrative  
game



audioguida



librogame



role game

Gli ingredienti di

LAIKA

Laika dialoga direttamente con i singoli spettatori, attraverso il loro smartphone. Si interfaccia con essi tramite app di messaggistica istantanea (Telegram).

I visitatori comunicheranno a Laika le loro decisioni e lei invierà i contenuti multimediali e le indicazioni che permetteranno di proseguire nel viaggio (sia a livello spaziale sia narrativo).



# CUSTOMER JOURNEY

Presentiamo di seguito un esempio possibile di customer journey per uno spazio museale.

Requisiti tecnici per partecipare:

- Uno smartphone connesso a internet
- L'applicazione di messaggistica istantanea usata (ad ora, Telegram)
- Cuffie o auricolari per lo smartphone

1. Il visitatore arriva al museo

2. Gli addetti museali prorgono l'esperienza LAIKA

3. Il visitatore può valutare se vivere l'esperienza.

4. L'utente inquadra il QR CODE che connette il suo smartphone al profilo LAIKA del museo

5. L'utente avvia il Bot

8.2  
LAIKA saluta il visitatore che non vuole vivere l'esperienza e gli augura buona visita.

6. LAIKA si presenta. Invia all'utente una serie di indicazioni e comincia a dialogare con lui/lei. L'utente ha la possibilità di sperimentare il funzionamento di LAIKA.

7. LAIKA propone al visitatore di vivere l'esperienza. È la prima scelta da compiere. L'utente deve rispondere: "sì" o "no".

9. Raggiunta la destinazione, LAIKA pone lo spettatore di fronte a un bivio narrativo.

8.1  
Il visitatore che accetta riceve in risposta i primi contenuti multimediali (es: una destinazione da raggiungere e le relative indicazioni per farlo, un file audio che accompagnerà il tratto di visita con lo storytelling, ecc)

10. Lo spettatore comunica a Laika la sua decisione e riceve nuovi contenuti multimediali. L'operazione si ripete più volte fino alla conclusione della visita.

## LAIKA NON SOLO È UN'ESPERIENZA VIRTUALE.

Gli strumenti digitali mettono lo spettatore a diretto contatto con l'ambiente: aumenta la sua percezione dello spazio, amplifica le sensazioni, stimola l'attenzione nei confronti dei dettagli.

Nello spazio reale vengono predisposti allestimenti leggeri o è possibile interagire con attori che permettono di coinvolgere maggiormente lo spettatore nel qui e ora.





# VALUE PROPOSITION

## ● PER IL CLIENTE



Incrementa l'attrattività di un contesto e lo rigenera valorizzandone l'aspetto narrativo, storico e poetico.

Implementa l'offerta di un'istituzione culturale con un prodotto di carattere performativo disponibile in ogni momento capace di agganciare nuovi pubblici

Offre strumenti per la customizzazione dell'esperienza di visiting e la fidelizzazione del pubblico

Incrementa la capacità di engagement dei singoli partecipanti, e innesca processi di empowerment di gruppi di lavoro, communities, famiglie ecc

Innova i sistemi automatizzati di accompagnamento al visiting



# VALUE PROPOSITION

## ● PER IL VISITATORE

● Offre un'esperienza inedita e customizzata, dal forte impatto emotivo e sensoriale.

● Offre la possibilità di fruire dei contenuti attraverso l'esperienza, i sensi e le emozioni, potenziando la capacità di apprendimento con la messa in gioco personale.

● Offre la possibilità di riscoprire la dimensione estetica e narrativa di un luogo quotidiano, incrementando il senso di appartenenza.

● Rende il partecipante protagonista di un'esperienza dinamica e ricca di stimoli in grado di potenziare le soft skills dei singoli e di rafforzare i legami di un gruppo.

● LAIKA trasforma una visita in un'esperienza, un itinerario in un viaggio narrativo, poetico e sensoriale.



# RISORSE INTERNE



Stefano Beghi  
Project Manager



Chiara Boscaro  
Storyteller



Marco Di Stefano  
Storyteller



Marco Prestigiacomò  
Software Developer



Antonello Ruzzini  
Sound Designer

La nostra rete



# CONTATTI

- STEFANO BEGHI  
+393406404945  
stefano@karakorumteatro.it  
www.karakorumteatro.it

