

Piano di Attività: Uso di tecnologie 3D e LLM in contenuti turistici e di ospitalità

Obiettivi Generali

- Migliorare l'esperienza utente nel settore turistico e dell'ospitalità mediante contenuti 3D immersivi e interazioni basate su Large Language Models (LLM).
- Promuovere il patrimonio culturale e naturale con strumenti innovativi.
- Supportare strutture ricettive e destinazioni turistiche nel processo di digitalizzazione.

Fasi del Piano di Attività

Fase 1 – Analisi dei bisogni e definizione dei casi d'uso

- Analisi del territorio e delle strutture coinvolte.
- Identificazione dei punti d'interesse (POI) e delle esperienze turistiche da valorizzare.
- Definizione dei casi d'uso per tecnologie 3D (es. tour virtuali) e LLM (es. guide virtuali multilingua).

Fase 2 – Progettazione dei contenuti e tecnologie

- Scelta delle piattaforme tecnologiche (es. Unity, WebGL, GPT-based API).
- Definizione del flusso di interazione utente.
- Progettazione delle scene 3D (ambienti, monumenti, camere d'hotel).
- Definizione dei prompt e delle funzionalità dell'assistente virtuale basato su LLM.

Fase 3 – Sviluppo contenuti 3D

- Modellazione 3D di ambienti e POI.
- Fotogrammetria e scansioni 3D per ricostruzioni fedeli.
- Ottimizzazione per il web e dispositivi mobili.

Fase 4 – Sviluppo del sistema LLM interattivo

- Addestramento e personalizzazione dell'LLM (es. ChatGPT con documentazione turistica, dati culturali e informazioni logistiche).
- Integrazione vocale e chatbot multilingua.
- Creazione di prompt dinamici per supportare conversazioni contestuali.

Fase 5 – Integrazione e testing

- Collegamento dei contenuti 3D al sistema conversazionale.
- Test di UX con gruppi pilota.
- Verifica dell'accessibilità, tempi di caricamento, qualità dei dialoghi.

Fase 6 – Test

- Pubblicazione su web/app (o totem interattivi in loco).

Risultati Attesi

- Maggiore coinvolgimento grazie a contenuti immersivi e interattivi.
- Accesso semplificato a informazioni storiche, culturali e logistiche.

Tecnologie Impiegate

- 3D: Unity, Blender, WebGL, Matterport
- LLM: OpenAI GPT-4.5 (o superiore) o similari, API vocali (es. Whisper, ElevenLabs), sistemi multilingua
- Supporti: Web, app mobile, QR-code su cartellonistica, visori VR