

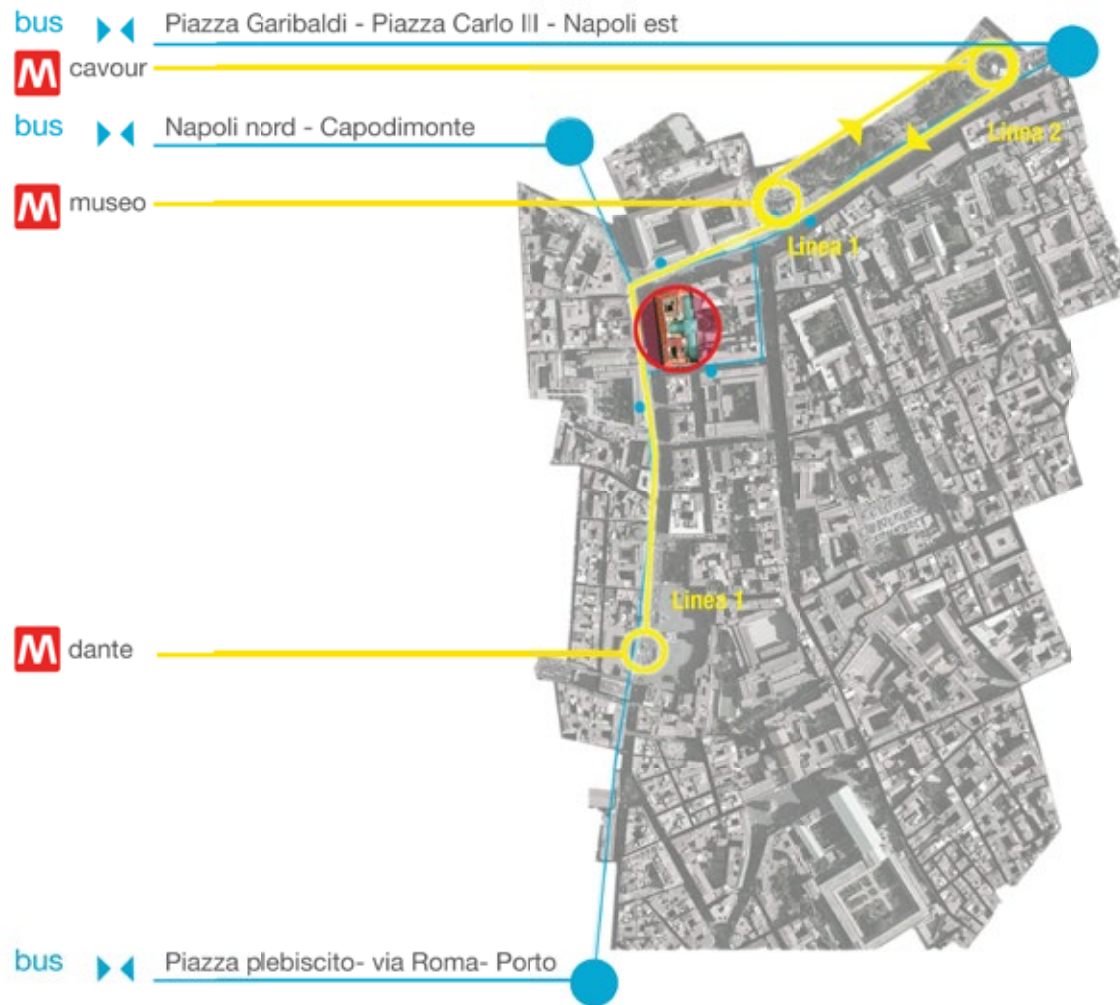


COMUNE DI NAPOLI  
ASSESSORATO AI GIOVANI  
E POLITICHE GIOVANILI  
CREATIVITÀ E INNOVAZIONE

## Galleria Principe di Napoli



# | Infrastrutture |





# | Poli culturali e di intrattenimento |



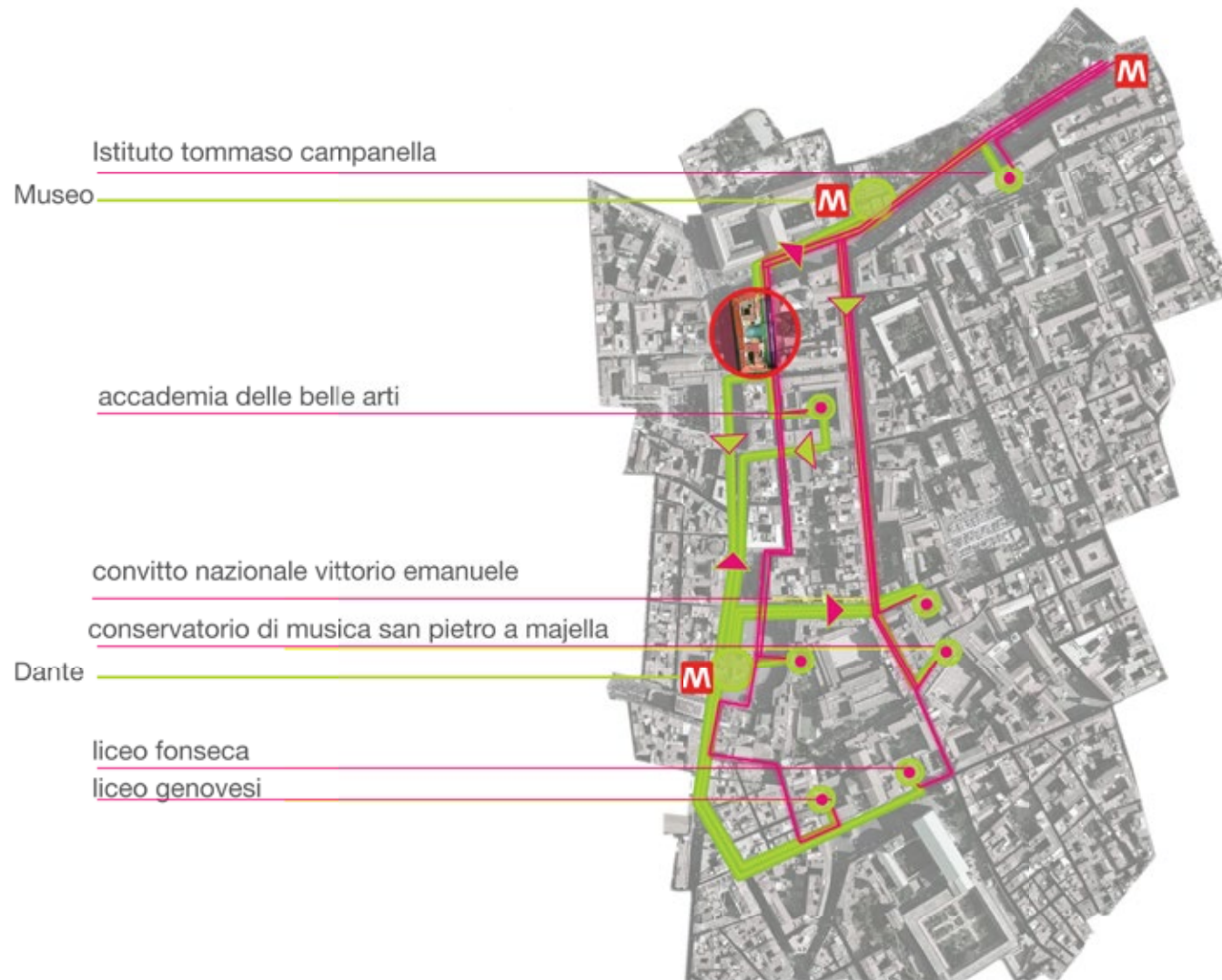
# | Sinergie |

Actors



Factors





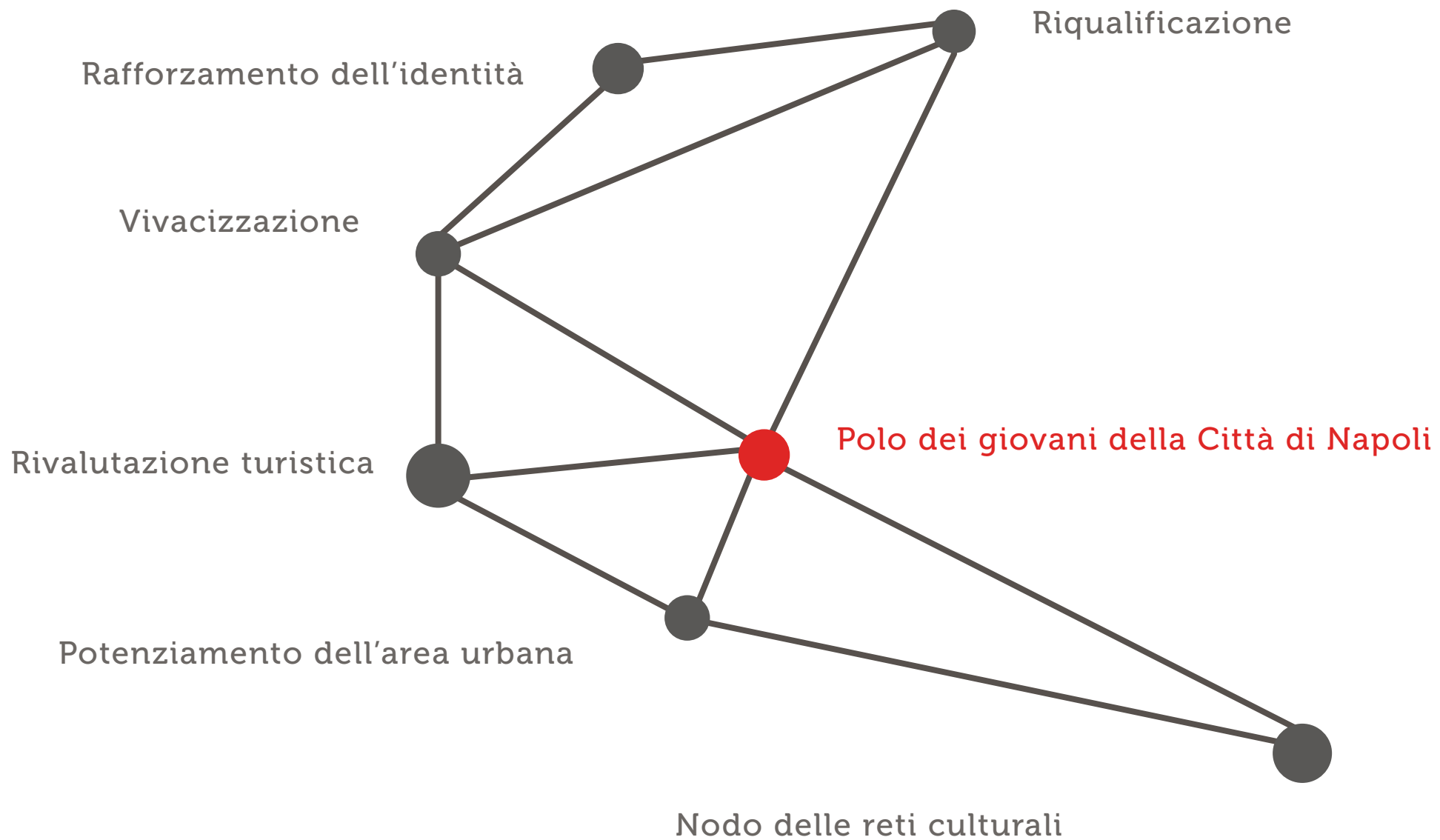


| Com'è oggi |



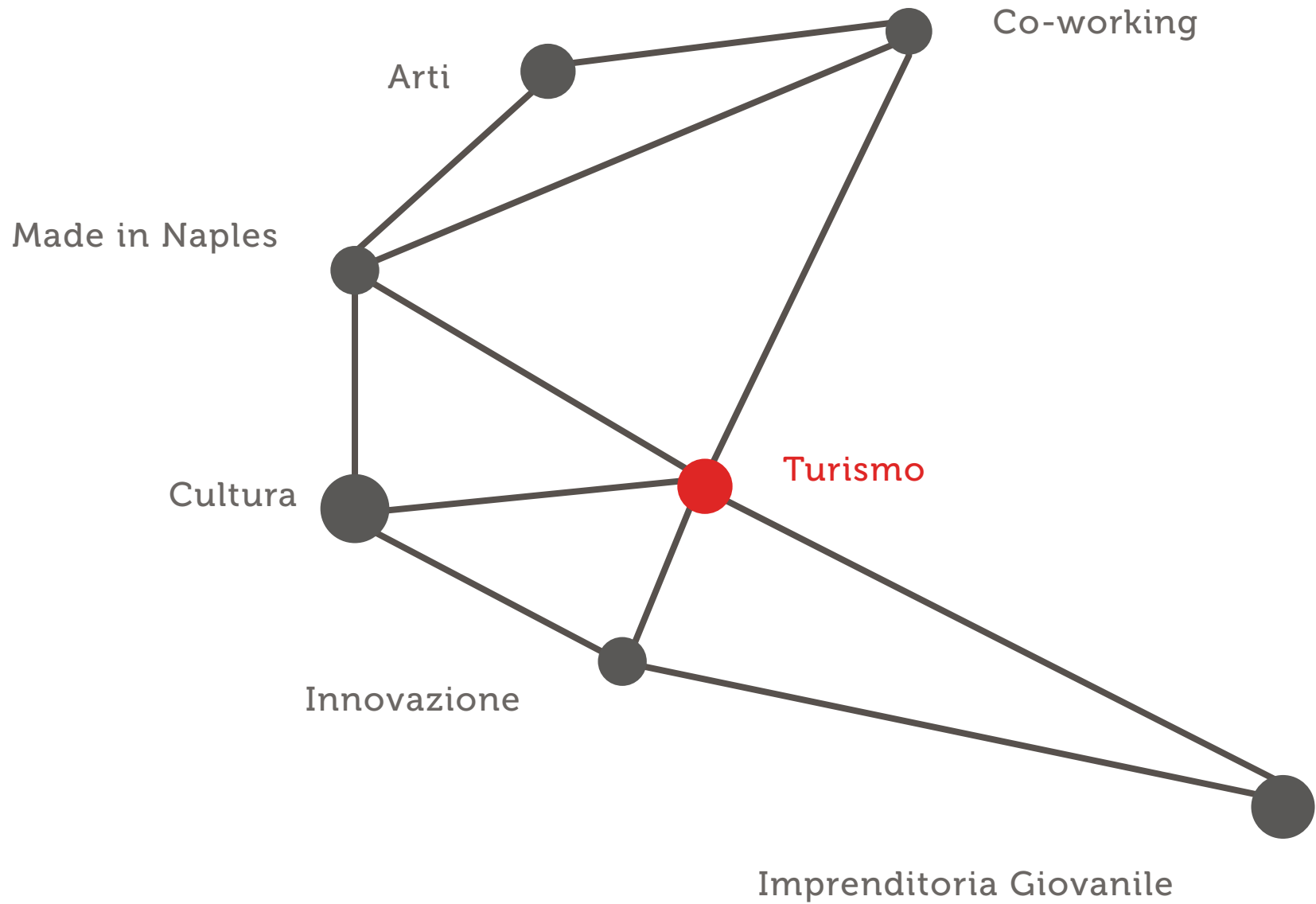


| Perché |





Ripristino degli spazi interni attraverso bando per lo sviluppo di attività legate a:



# | Piano di Comunicazione | Azione di Arakne Communication

L'idea creativa e la campagna di comunicazione saranno finalizzate a:

**emozionare**, a **coinvolgere** i giovani napoletani ed **includerli** in un percorso rivoluzionario che punta a renderli protagonisti nella costruzione della città.

A **creare una tendenza** per cui anche i luoghi di cultura devono essere riconosciuti come punti di aggregazione, socializzazione e divertimento.

## **OBIETTIVI**

**Obiettivo generale** è rendere la Galleria Principe di Napoli, monumento ricco di fascino e storia, un **luogo "vivo"** di aggregazione e socializzazione destinato ai giovani cittadini napoletani e ai turisti. In particolare:

- Portare a conoscenza degli utenti in target le numerose **opportunità offerte** dagli interventi che saranno realizzati con la presente immagine conoscitiva (sportelli informativi e di orientamento, sportelli dedicati al turismo e l'intrattenimento, sala di registrazione, servizi web, free wi-fi).
- **Esaltare le azioni del Comune di Napoli** volte a sfruttare una delle realtà architettoniche più suggestive della città a vantaggio della collettività.
- **Far scoprire e vivere** ai giovani uno dei luoghi più ricchi di storia sito nel cuore culturale della città.
- **Coinvolgere e includere** i ragazzi in un percorso "rivoluzionario" che punta a renderli protagonisti nella costruzione di una città che deve assomigliare sempre di più alle grandi capitali europee, da tempo all'avanguardia, per i servizi offerti ai giovani.
- **Creare una nuova tendenza**: non solo bar, pub e discoteche, ma anche e soprattutto i luoghi di cultura, adeguatamente funzionanti, possono e devono essere riconosciuti come punti di aggregazione in cui tecnologia, divertimento e utility di vario genere costituiscono la base su cui strutturare un nuovo sistema di vivere Napoli in totale sinergia.
- **Offrire concrete opportunità di lavoro** retribuito a giovani inoccupati.

## **IDEAZIONE E REALIZZAZIONE SITO WEB, APP PER SMARTPHONE, SPOT VIDEO E SPOT RADIO**

Sebbene sia già prevista una pagina web sul portale Informagiovani dedicata al progetto « Common Gallery », riteniamo necessario realizzare **un sito web interamente destinato alla promozione delle attività del progetto. Una vetrina costantemente aggiornata** contenente tutti i dettagli relativi ai servizi offerti dalla « Common Gallery » e gli eventi e attività previste nell'arco dell'anno.

Contestualmente alla piattaforma informatica e sulla base delle caratteristiche grafiche e tecniche di questa, **sarà progettata e realizzata una applicazione per smartphone** declinata per il sistema Android (cellulari e tablet), IOS (Iphone, Ipad, Ipod) e Windows phone.

L'applicazione sarà di facile utilizzo e permetterà la navigabilità in tempo reale del sito web da qualsiasi dispositivo mobile. Con un click gli utenti potranno essere aggiornati sempre e ovunque sui servizi, le attività e gli eventi offerti dalla « Common Gallery ».

La previsione di un'App inserisce il progetto in un mercato, quello mobile, che cresce esponenzialmente (almeno quattro volte più velocemente rispetto a quello internet): basti pensare che in Italia esistono 22mln di smartphone, che almeno 9mln di italiani scaricano quotidianamente almeno un'App, che si stima che nel 2014 ci saranno più navigatori internet mobile che pc e che nel 2015 esisteranno più smartphone che pc.



## **REALIZZAZIONE SPOT VIDEO E SPOT RADIO**

Realizzazione (Sceneggiatura, regia, riprese, montaggio) di n.3 Spot Video in HD f.to 660x286 pixel sottotitolati inglese e doppiati in inglese, spagnolo, cinese.

Realizzazione di n.2 Spot Radio destinati alla campagna pubblicitaria radiofonica.

## **PRODOTTI**

- Piattaforma informatica;
- Applicazione per smartphone;
- Spot Video
- Spot Radio

## **RISULTATI ATTESI**

- Realizzazione della piattaforma informatica con sistema di newsletter e dell'applicazione per smartphone, in linea con le tendenze dettate dal mercato, per fornire agli utenti continui aggiornamenti su servizi ed eventi della «Common Gallery».
- Ideazione e realizzazione spot video e radio per utilizzo su web e campagna pubblicitaria prevista dal Piano di Comunicazione.

## **PIANO DI COMUNICAZIONE**

Illustriamo sinteticamente di seguito le azioni previste dal piano di comunicazione:

- **Conferenza stampa** di presentazione del progetto;

I lavori saranno aperti da una conferenza stampa a cui saranno invitate le istituzioni cittadine, rappresentanti delle associazioni, giornalisti e cittadini. L'incontro sarà finalizzato alla divulgazione dei contenuti, delle finalità e delle opportunità del progetto « Common Gallery ».

- **Campagna pubblicitaria radiofonica;**

Pianificazione campagna pubblicitaria su emittente regionale in target.

- **Social Network;**

Esigenza primaria è attivare al meglio i social network utilizzandoli come veicolo di comunicazione in tempo reale dei servizi, degli eventi, delle immagini e degli spot.

Arakne si occuperà innanzitutto di creare dei canali e delle pagine dedicate alla « Common Gallery » sui principali social network attualmente in uso in Italia (Facebook, Twitter, YouTube, Instagram).

## **CAMPAGNA FACEBOOK ADV E YOUTUBE ADV**

In Italia il 70% delle persone che hanno accesso ad internet è iscritto a Facebook. Il 44,3% dell'intera popolazione è su Facebook (75,6% dei giovani). Facebook rappresenta uno straordinario mezzo di comunicazione nel caso in cui il target della campagna sia il pubblico giovanile. Le campagne di Facebook Advertising a differenza dei mezzi tradizionali, garantiscono una estrema efficacia dovuta alla possibilità di selezionare con precisione l'utenza target di mercato.

La campagna sarà attivata dopo l'ideazione del concept a seguito di un'attenta analisi dei contesti di riferimento; gli annunci saranno declinati su tematiche orizzontali che integrino anche strategie SEO. Dopo una fase di test, sarà garantita un'azione di tracking quotidiano che permetterà di intervenire in modo immediato sulla performance degli annunci variando, se del caso, contenuti e keywords.

Gli spot video realizzati saranno invece promozionati mediante una campagna di advertising sulla piattaforma di condivisione video YouTube.

## **DISTRIBUZIONE ESPOSITORI INFORMATIVI**

Realizzazione di espositori contenente materiale informativo sui servizi e gli eventi della « Common Gallery » e distribuzione degli stessi in tutti gli Atenei della città, nelle sedi istituzionali delle dieci Municipalità e in punti di ritrovo dedicati ai giovani.

## **GUERRILLA**

Studio ed esecuzione di operazioni di marketing non convenzionale in grado di ottenere grandi risultati in termini di visibilità.

## **VOLANTINAGGIO**

Distribuzione di materiale informativo in giorni, orari e zone di maggiore affluenza.

## **STAMPA MATERIALE PROMOZIONALE**

Stampa volantini, brochure, flyers e altro materiale necessario per le azioni di volantinaggio e distribuzione espositori.



# COMMON GALLERY

#LUOGOCOMUNE







# | L'Azione di Arakne Communication | **Social Network**

Home Notifiche Messaggi Scopii

Cerca su Twitter

Tweet

**COMMON GALLERY**  
#LUOGOCOMUNE

TWEET 569 FOLLOWING 151 FOLLOWER 188 LISTE 1

Modifica profilo

COMMON GALLERY

104 foto e video

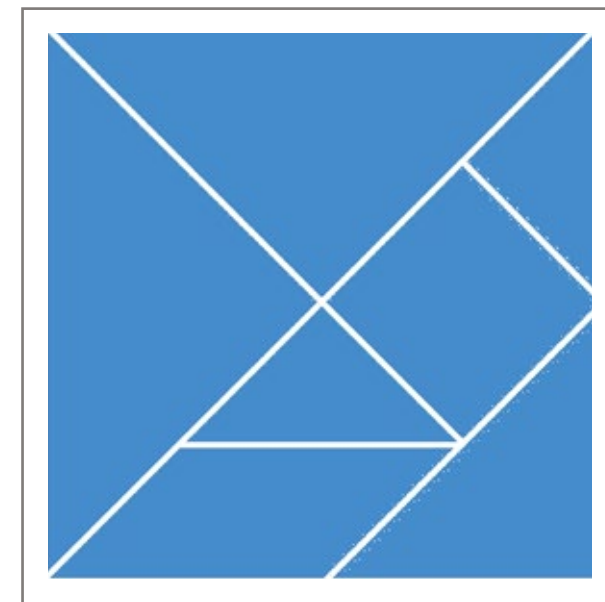
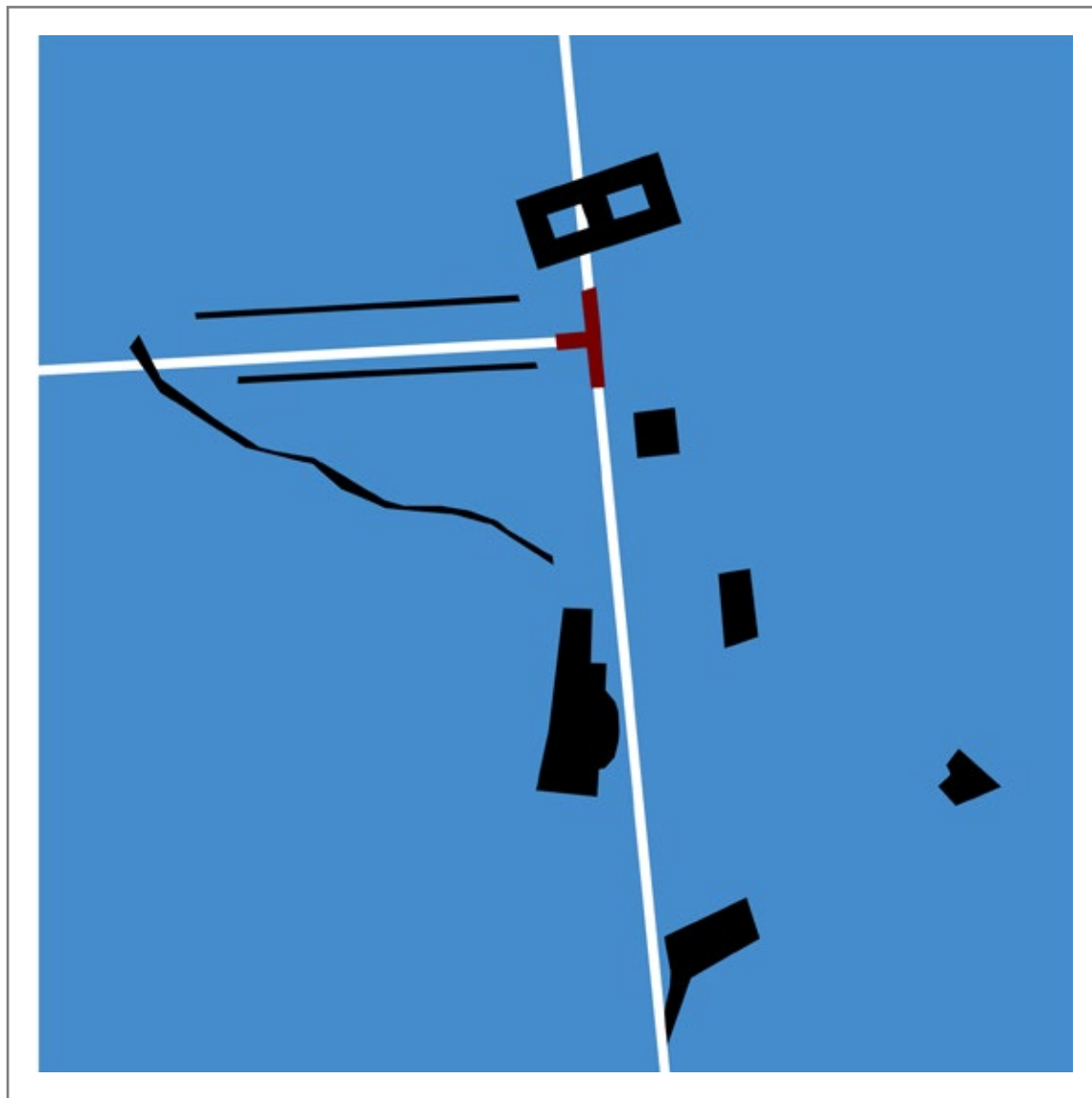
Chi seguire - Aggiorna - Visualizza tutto

- fechiavidorocampania (@fechiavidorocampania) Seguito da Campania Rock ... Segui
- Eventi Napoli (@eventi\_na) Seguito da Archeologia a Na... Segui
- POMPEIITALY (@pompeitaly) Seguito da ecampania.it e altri Segui

Account popolari - Trova amici

Tendenze - Modifica

- #therealbehavers
- Sponsorizzato da adidas Italia
- #Lupi

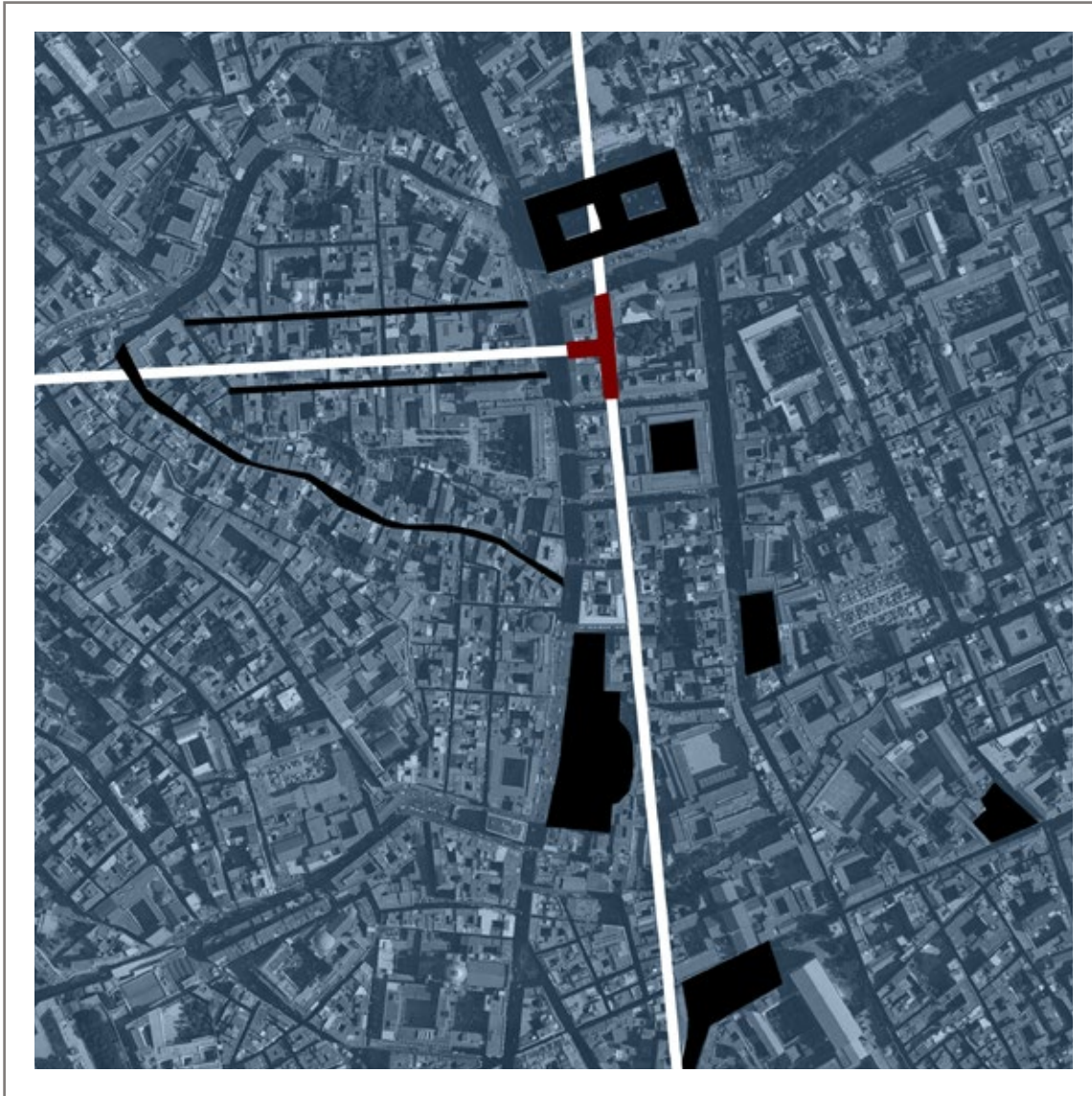


**TANGRAM**  
PROGETTO PER  
LA GALLERIA  
PRINCIPE DI NAPOLI

A cura di Zapoi  
Associazione di architettura e artigianato

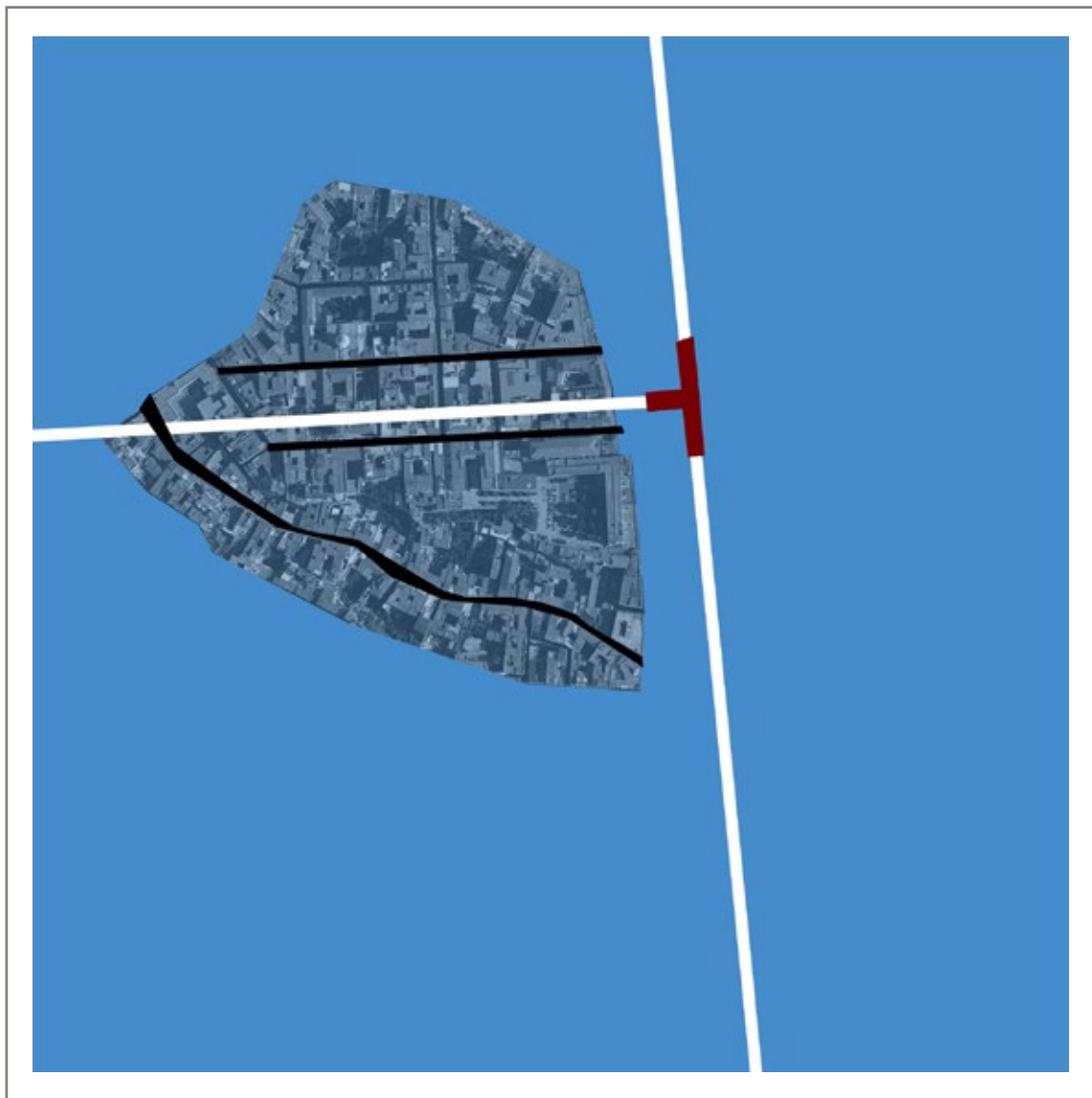


# | Arredo degli spazi comuni |



**Inquadramento**  
relazioni col contesto





### **Tessuto compatto**

altamente densificato a Nord dei via Francesco Saveri Correria (Cavone), isolato a causa del salto di quota, presenta forte deficit di spazi ed attrezzature pubbliche

### **Totale abitanti**

33000

### **Densità abitativa**

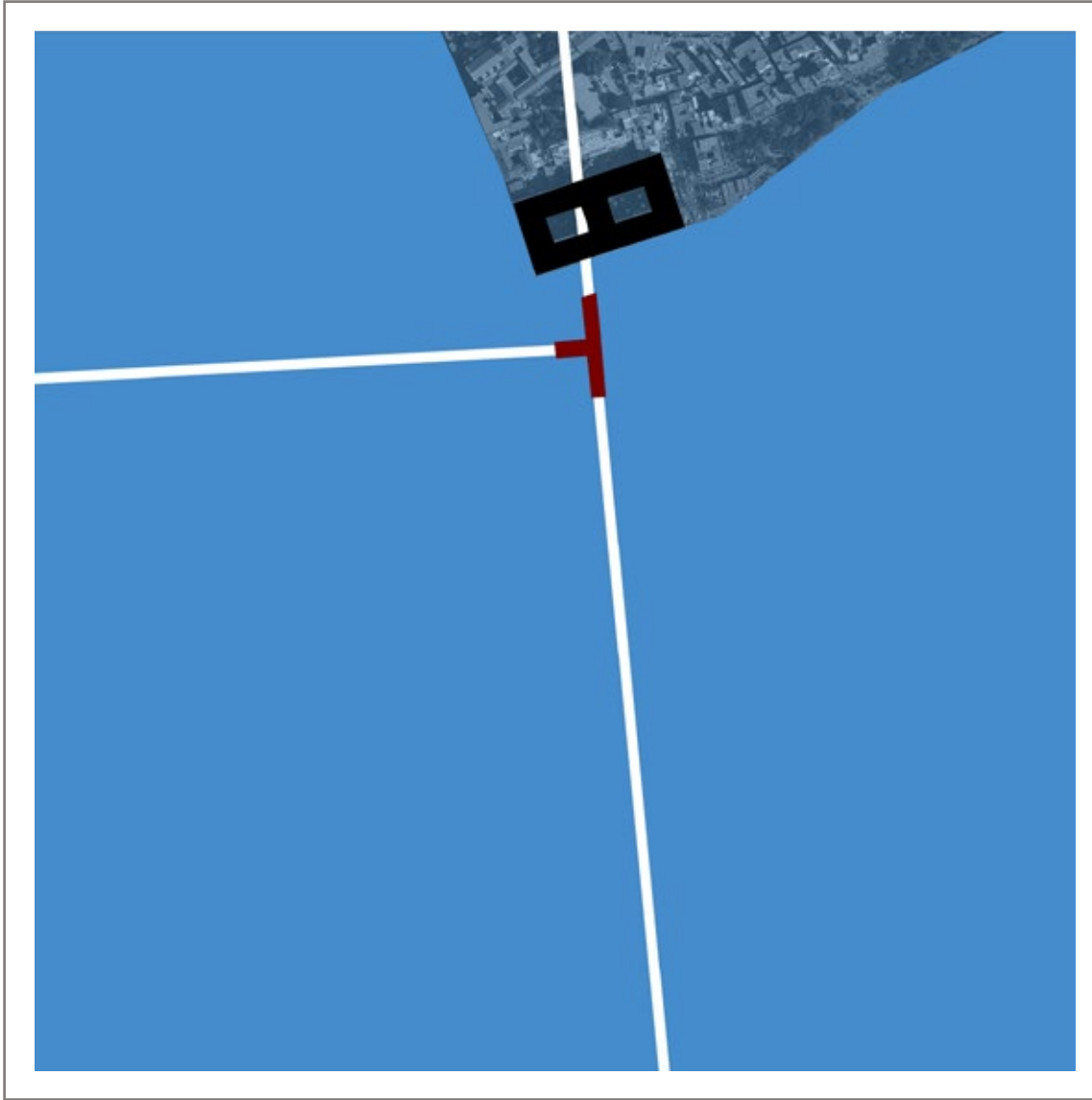
Avvocata: 27.291

Napoli: 8.566

### **Rapporto edifici residenziali/pubblici**

99.4% | 0.6% su totale di edifici

## | Arredo degli spazi comuni |

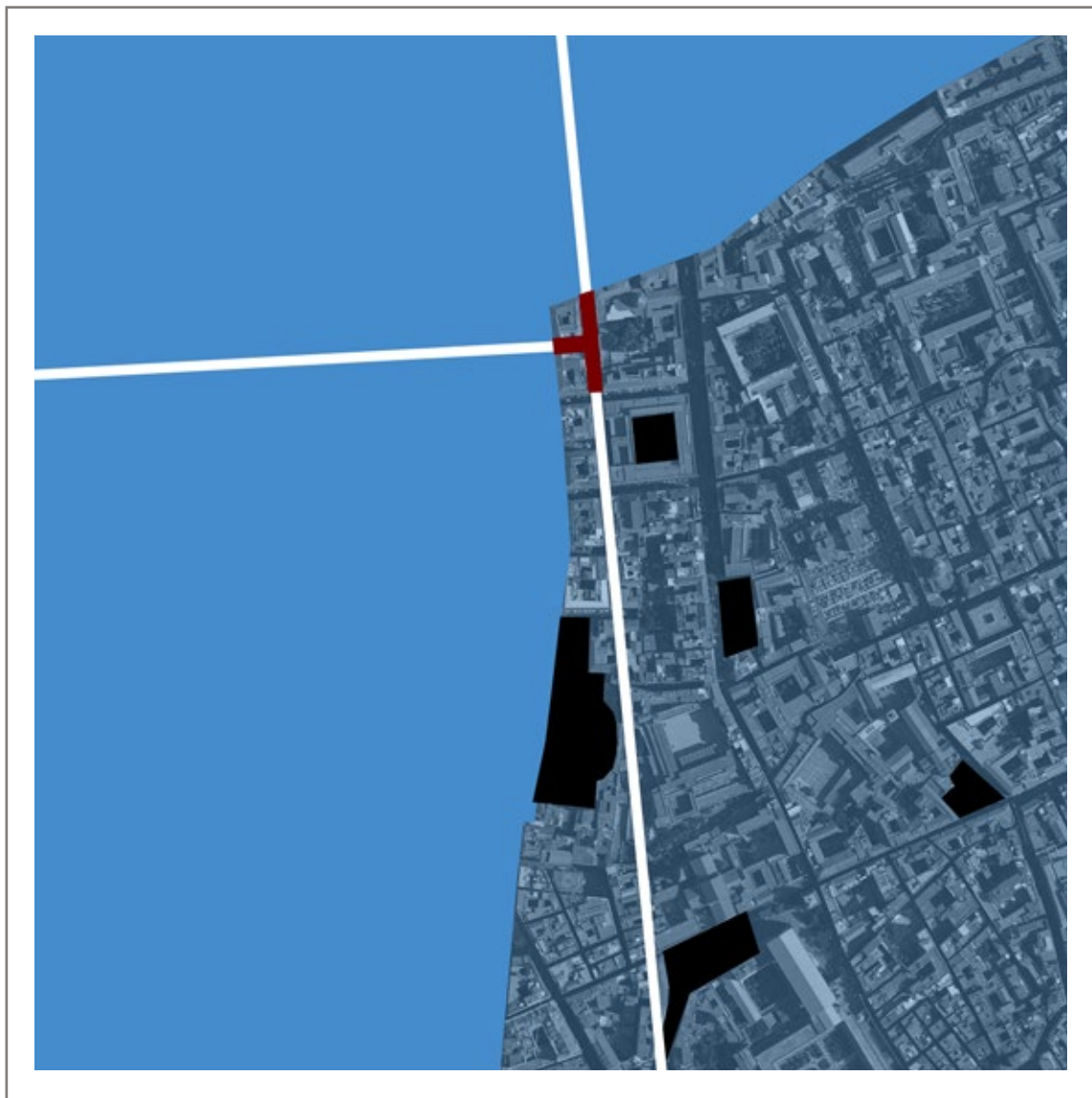


### **Museo Nazionale**

quindicesimo sito statale italiano più visitato, con 308.387 visitatori annui.

### **Deficit**

punto ristoro, punti di aggregazione

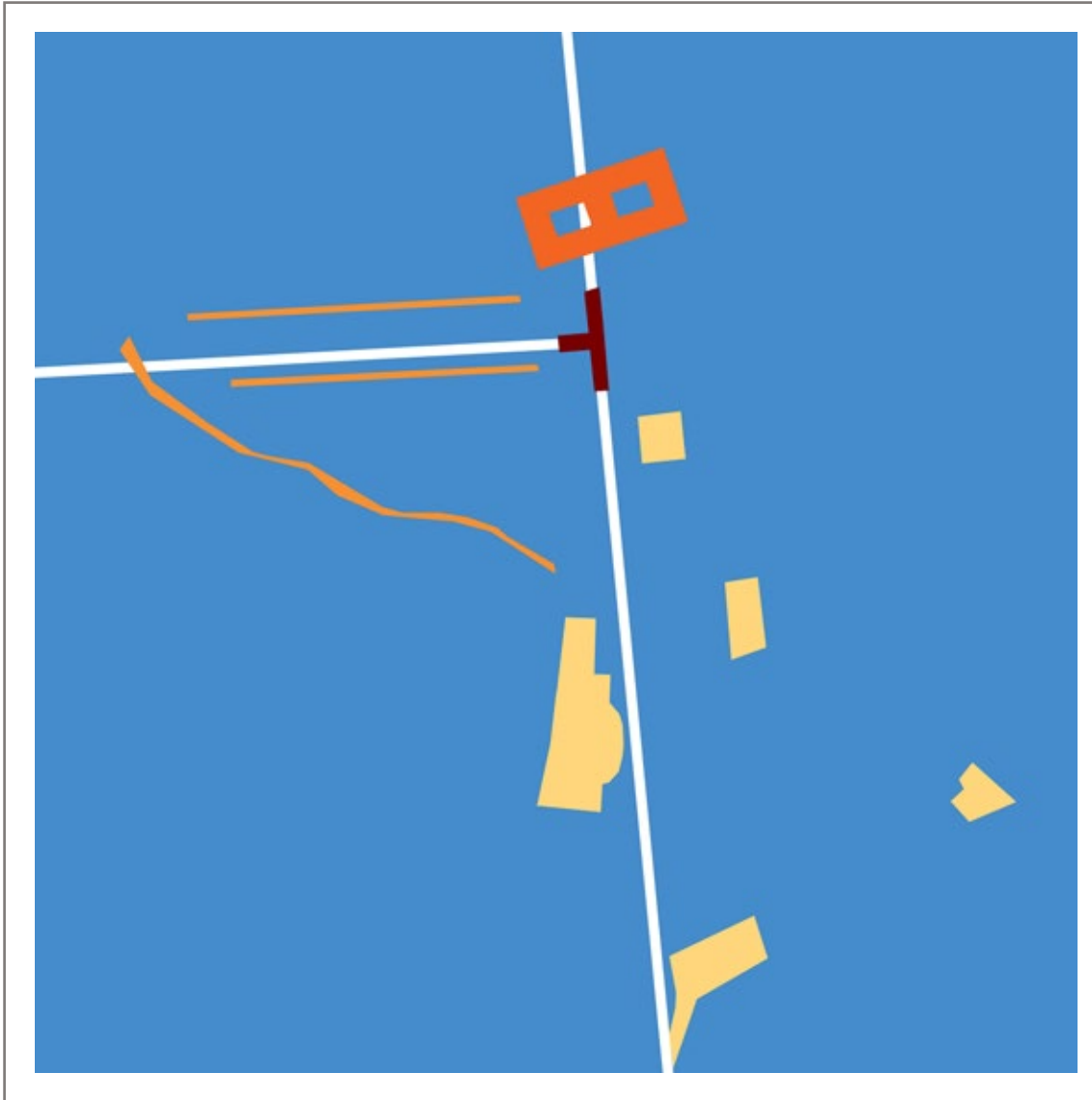


### **Centro Antico**

Prossimità accademia di belle arti.

Connessione con il sistema delle piazze.

Potenziale piazza coperta per eventi.



### **Utenti ed esigenze**

#### **Fruitori del Museo Nazionale:**

- percorso coperto alternativo a via Pessina
- punto di sosta (estate-giorno)

#### **Abitanti dei quartieri limitrofi:**

Spazio pubblico attrezzato per attività ludiche e sosta (tutto l'anno-giorno)

#### **Studenti, associazioni, collettivi:**

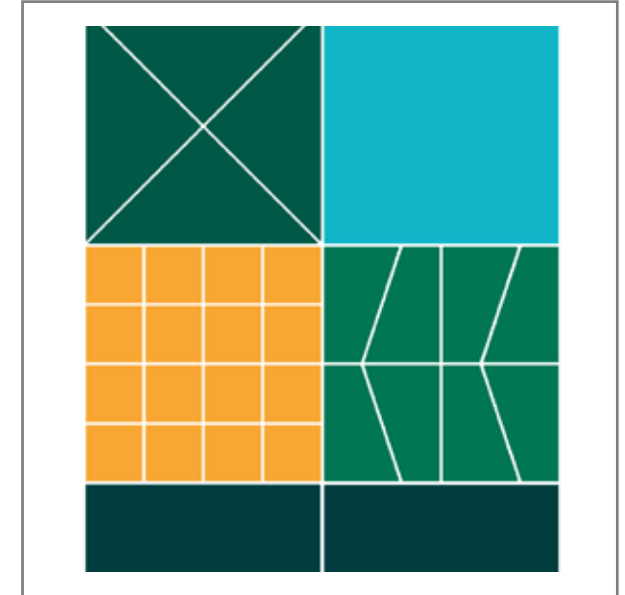
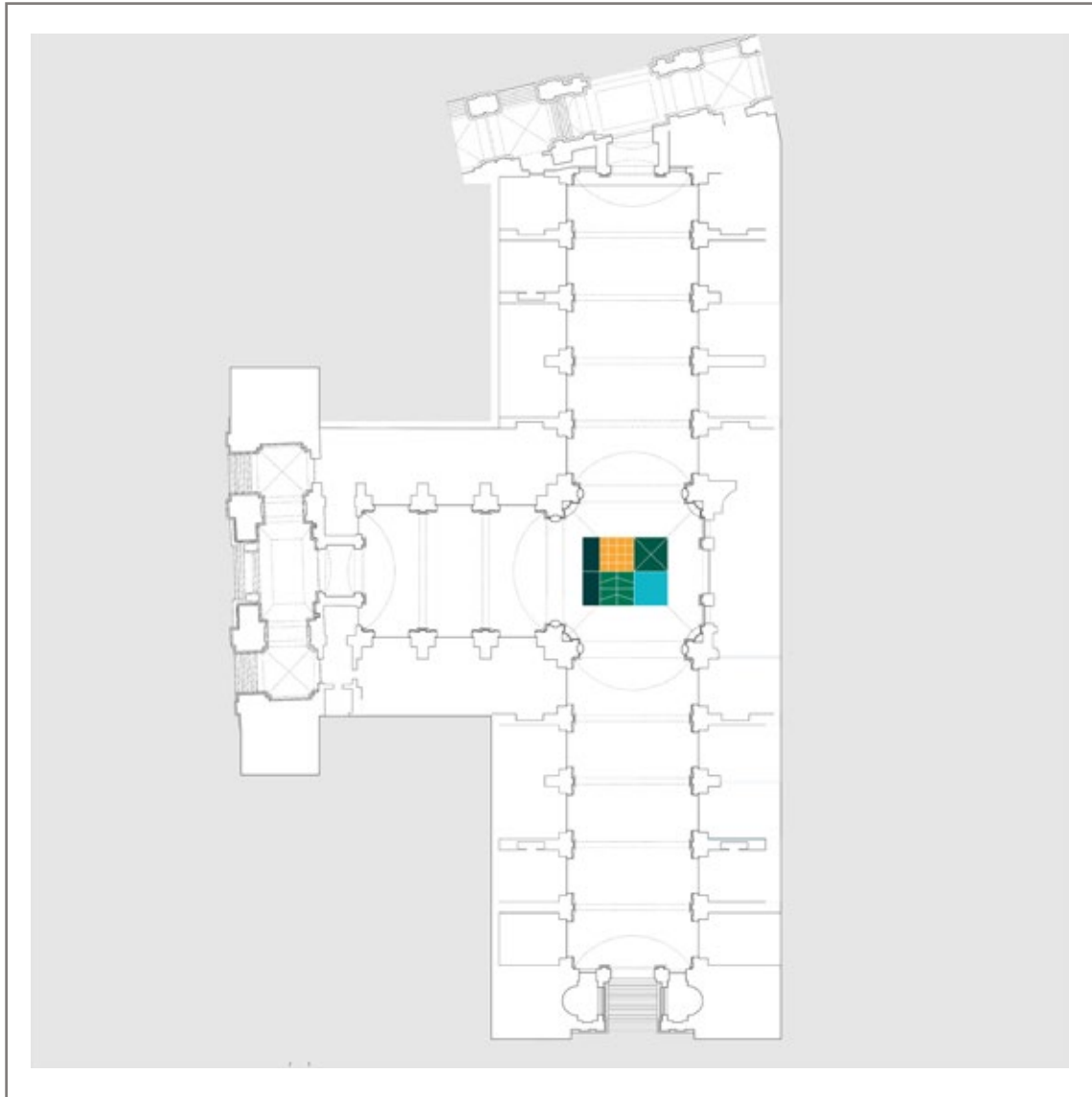
Spazio aperto/coperto attrezzato per eventi ed iniziative (inverno-notte)



# | Arredo degli spazi comuni |



# | Arredo degli spazi comuni |



**1 Pedana**

**4 Giochi**

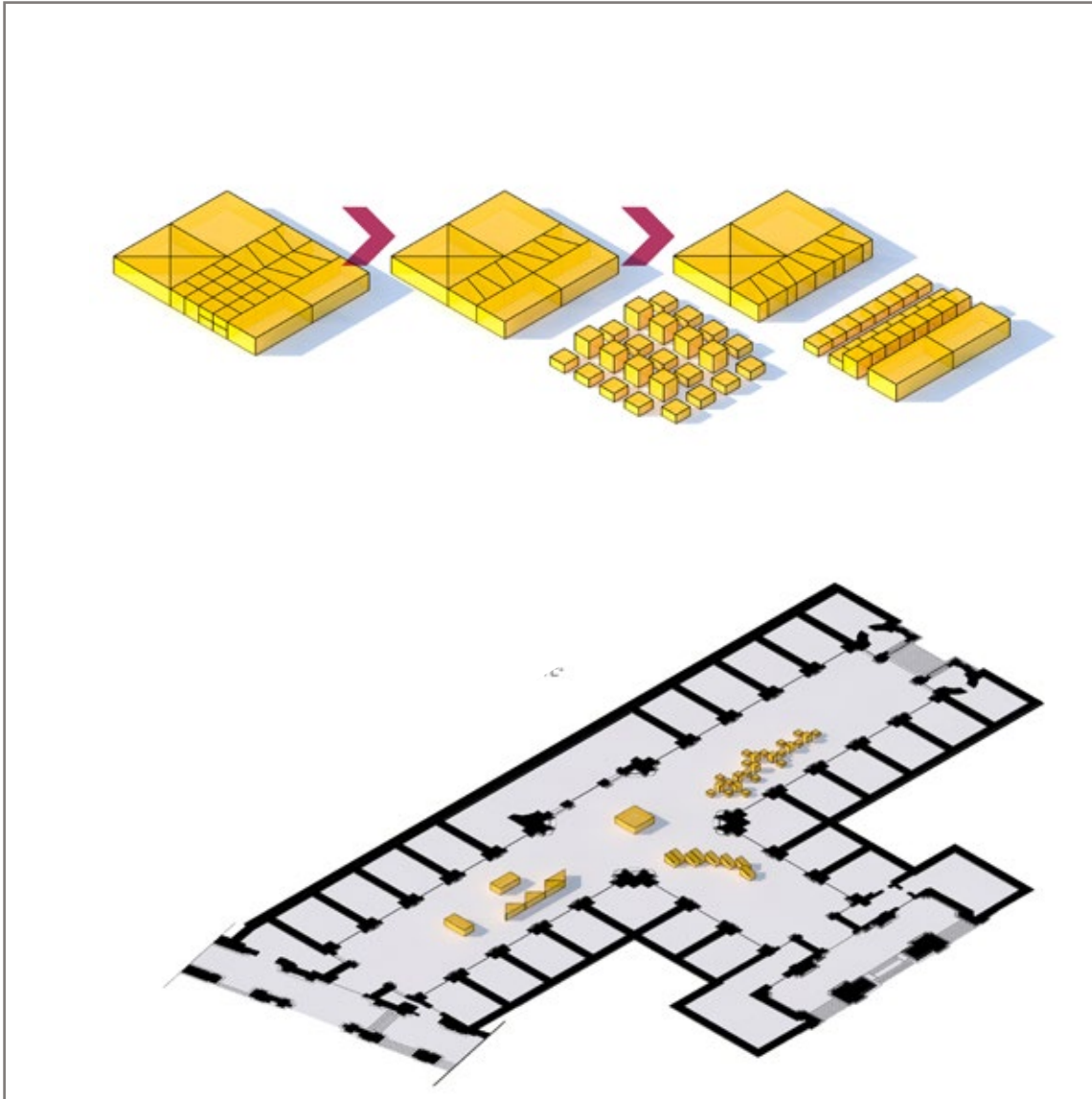
**8 Sdraio**

**8 Tavolini**

**16 Sedute**

**2 Tavoli da gioco**

## | Arredo degli spazi comuni |



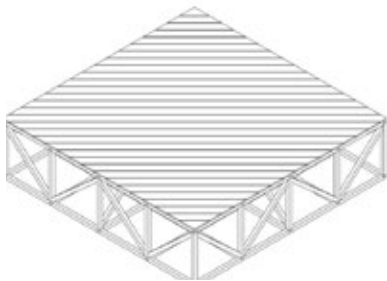
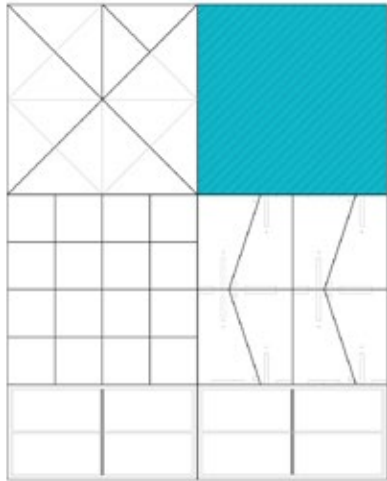
Il Palco, essendo composto da vari arredi, si presta ad assumere **configurazioni differenti**.

La variazione di dimensione permetterà lo svolgimento di **diverse tipologie di spettacoli** attraverso configurazioni volte a sopperire alle relative esigenze.

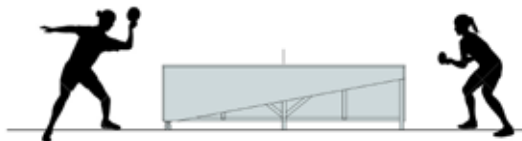
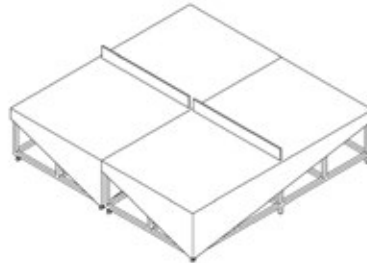
Gli arredi sono progettati per permettere una continua variazione della loro **disposizione** all'interno della galleria. Il Progetto andrà così ad assumere **configurazioni variabili** a seconda delle necessità degli utenti e, al contempo, ne promuoverà i differenti utilizzi assicurando in questo modo una fruizione completa degli spazi comuni all'interno della galleria.

# | Arredo degli spazi comuni |

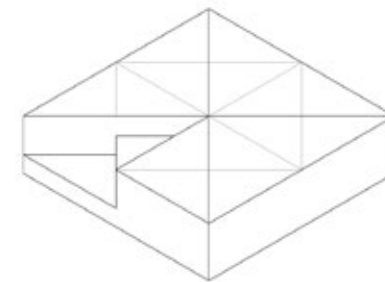
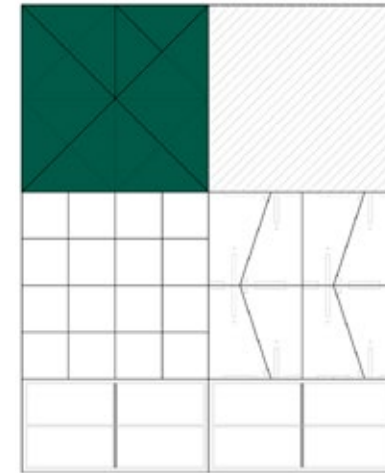
Pedana



Tavolo da gioco

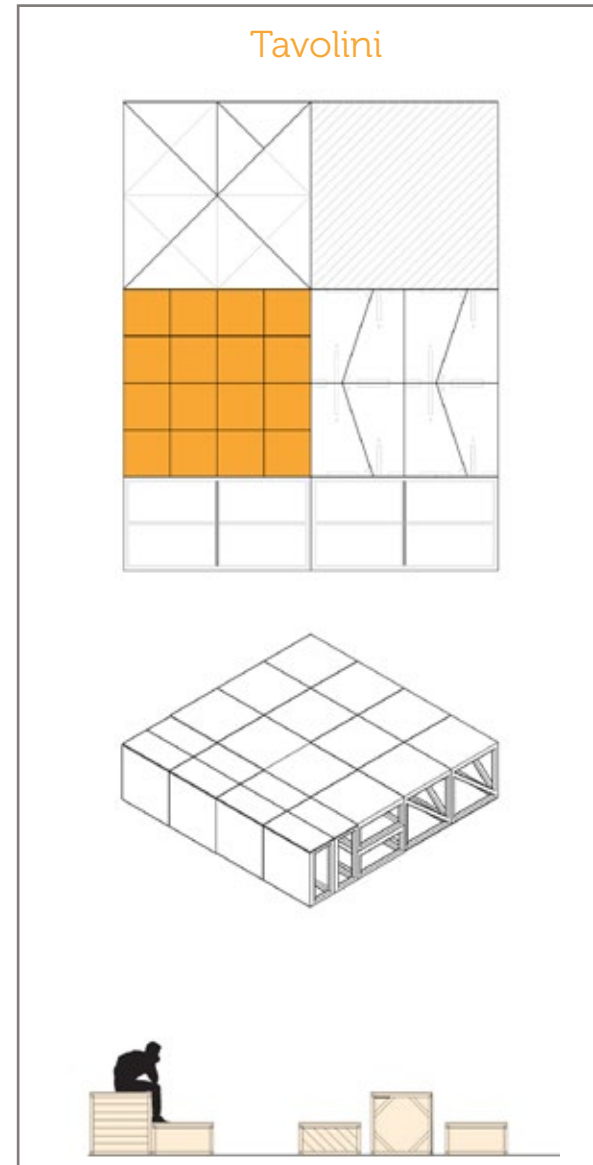
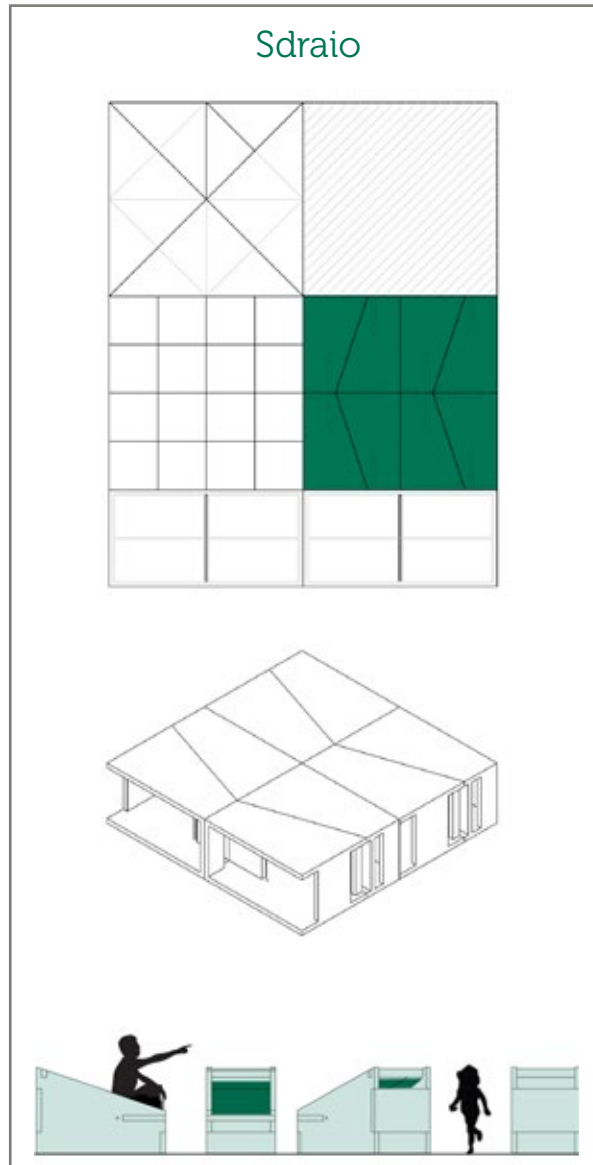


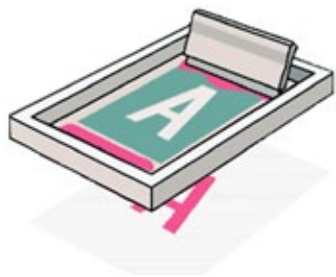
Giochi





# | Arredo degli spazi comuni |





## **Progetto Grafico**

Tutti gli arredi verranno serigrafati manualmente andandovi così ad integrare le istruzioni di assemblaggio delle principali configurazioni.

Gran parte dell'aspetto comunicativo del Progetto sarà presente sugli arredi stessi rendendo così immediata l'interazione tra oggetto e utente.

La serigrafia oltre a rispettare la filosofia alla base del progetto permetterà di integrare alcuni arredi con funzioni complementari quali ad esempio i giochi da tavolo.

# | Arredo degli spazi comuni |



## Progetto Grafico

palette di colori estratti dai materiali e gli elementi della galleria da utilizzare per stampe serigrafiche su legno.





# | Arredo degli spazi comuni |







## **wi-fi**

spazio di informazione e orientamento  
web tv



## **sistema di filodiffusione musicale**

web radio  
live



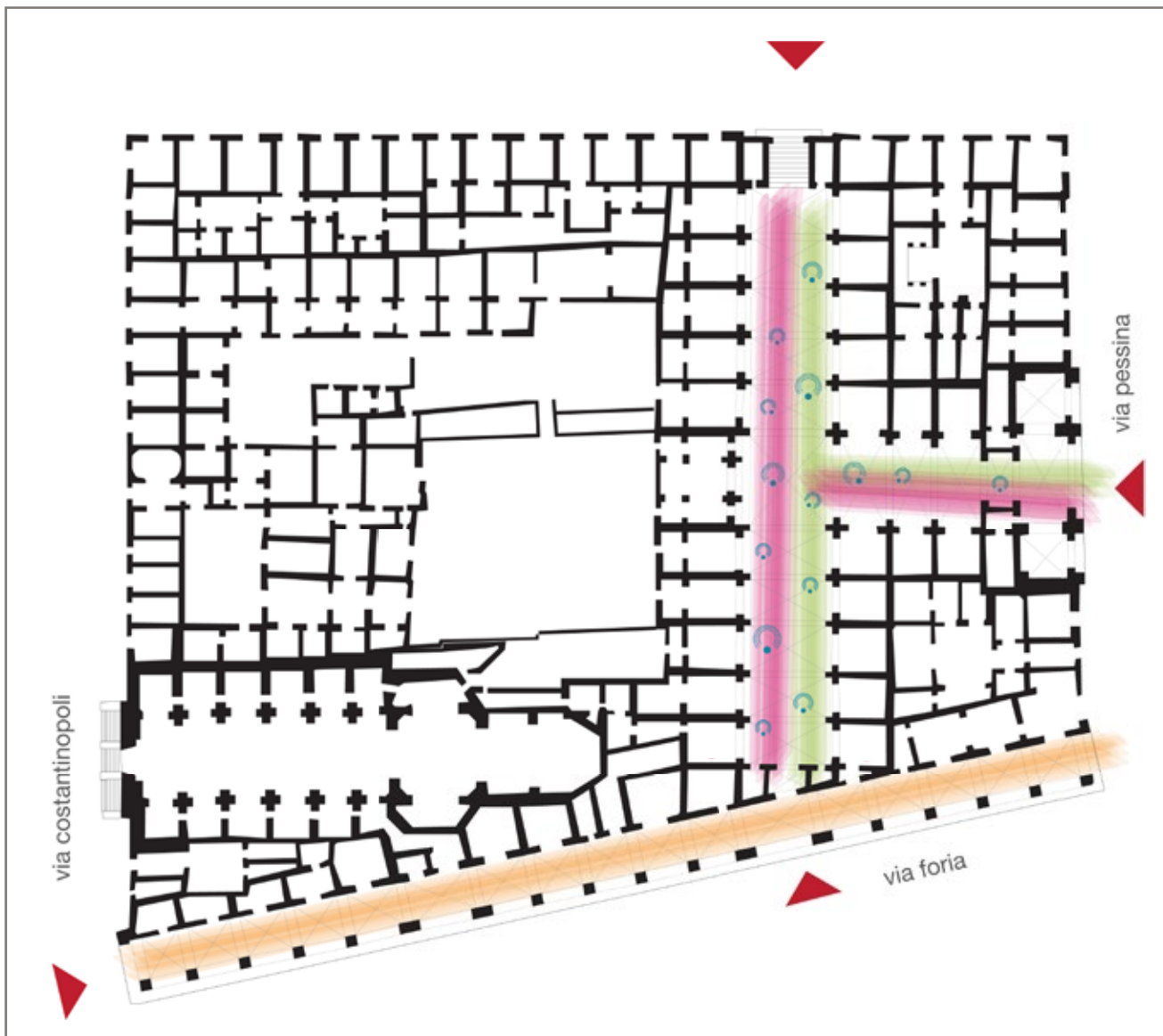
## **laboratori d'arte**

vernissage  
mostre



## **swapping**

swap shop  
bookcrossing  
swap party



Legenda dei colori



wi-fi



musica

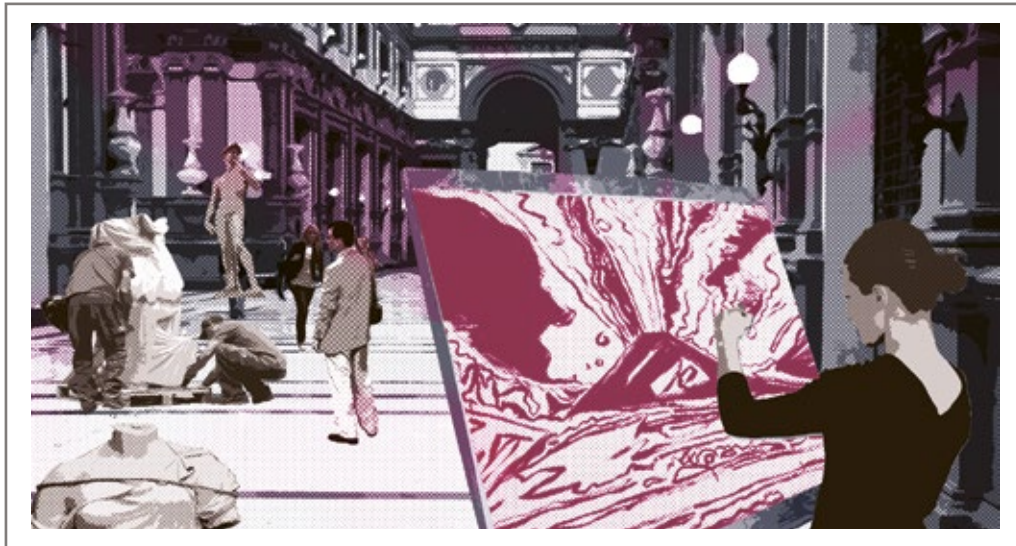


arte



shop

# | Scenari possibili |



Grafica e Comunicazione  
a cura di  
**Arakne Communication**

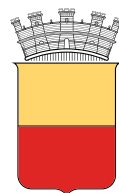


Progetto Architettonico degli arredi  
a cura di  
**Zapoi**





Progetto finanziato nell'ambito del Piano  
Territoriale Giovani della Regione Campania e  
attuato dall'Assessorato ai Giovani e Politiche  
Giovanili, Creatività e Innovazione  
del Comune di Napoli



  
**COMUNE DI NAPOLI**  
ASSESSORATO AI GIOVANI  
E POLITICHE GIOVANILI  
CREATIVITÀ E INNOVAZIONE