



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<https://gjc.it>)

[Home](#) > [Romanzo Sinfonico](#)

Project Location

Country: Italy

City: Sannicola (LE)

Organization

Organization Name: Vesepia s.r.l.s.

Organization Type: Company

Specify: Progetto completamente autofinanziato

Website

www.vesepia.com

Privacy Law

Consenso al trattamento dei dati personali

Do you authorize the FMD to the treatment of your personal data?: I do authorize the FMD to the

Project Type

Education up to 15 years

Project Description

Description Frase (max. 500 characters):

Vesepia, casa editrice e di produzione audio, presenta una novità editoriale: il Romanzo Sinfonico. Si tratta di un libro cartaceo interattivo la cui storia inedita è arricchita da colonne sonore o brani cantati originali che ne amplificano le emozioni. I QRcodes presenti sulle pagine di maggior pathos, scansionati con l'app Vesepia (per Android o iOS), permettono al lettore di accedere a vari contenuti digitali come i brani musicali composti appositamente per

quel momento narrativo.

Project Summary (max. 2000 characters):

L'idea nasce da Lorenzo Palumbo (editore e libero professionista nel ramo marketing laureato in economia) e Giacomo Sances (professore, scrittore, compositore e dottore di ricerca in musicologia). I due hanno voluto sviluppare un "musical su carta", ossia un romanzo con colonne sonore e brani cantati utili a ricreare l'atmosfera sonora che permette al lettore di calarsi in un romanzo anche a livello uditivo. L'idea è stata concretizzata tramite l'utilizzo di QRcodes che, stampati sulle pagine del libro, permettono di accedere a contenuti multimediali come video, pagine web, immagini, sempre associati a colonne sonore e canzoni che cambiano genere e stile a seconda del contesto emotivo vissuto dal lettore in determinati frangenti della storia letta. Per rendere funzionali i QRcodes è stata sviluppata l'app Vesepia che è sempre in continua evoluzione. Il Romanzo Sinfonico di Vesepia è stato adottato dalle scuole per via dei messaggi motivazionali, dell'integrazione della tecnologia ad un prodotto cartaceo tradizionale e dei contenuti didattici, complice la multidisciplinarietà del romanzo che **pone attenzione alle varie intelligenze** degli studenti. Un romanzo di Vesepia **non è solo "ora di italiano"** (semplice lettura e sviluppo di **guide didattiche**). È anche **educazione artistica** (per via delle immagini), **informatica** (grazie all'interazione con il digitale), **educazione musicale** (con le colonne sonore da ascoltare e le canzoni da cantare), **educazione alle emozioni** (con "laboratori emozionali" che mirano alla condivisione delle emozioni suscitate dalla musica) e **teatro** (con spettacoli teatrali e laboratori realizzati e con la rivisitazione teatrale dei romanzi adottati dalle varie classi, svolti anche come compiti di realtà).

How long has your project been running?

2016-05-01 00:00:00

Objectives and Innovative Aspects

L'obiettivo principale di Vesepia è quello di aumentare il numero di lettori volontari. Paradossalmente si intende risvegliare il gusto della lettura del cartaceo per mezzo del digitale, soprattutto nei giovani. L'esperienza sta avendo successo: insegnanti e dirigenti confermano un aumento della lettura spontanea anche da parte dei ragazzi meno interessati ai libri. Inoltre la multidisciplinarietà artistica resa possibile dalle innovazioni del digitale e dallo strumento del QRcode permette di realizzare un prodotto ipertestuale che stimola il giovane d'oggi, totalmente a suo agio in un mondo virtuale fatto di link tra varie discipline. Gli strumenti per raggiungere questi obiettivi sono: il libro cartaceo e uno smartphone (o tablet) per poter ascoltare i brani musicali (originali) attraverso l'app Vesepia.

Results

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. I risultati
(max. 2000 characters): Vesepia I
hanno str
la versior
raggiung
punti ven
punti ven

diffuso il romanzo quasi esclusivamente nell'area del Salento. Ma nel prossimo futuro è opportuno estendere i confini dell'area di vendita. Oltre ai dati numerici, è importante sottolineare anche risultati non facilmente calcolabili a livello numerico: come già detto, insegnanti e dirigenti constatano e riferiscono un aumento del numero di giovani lettori appassionati alla lettura grazie a questa nuova modalità.

How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):

Le interazioni avvengono principalmente attraverso server desktop e mobile (Android e iOS). Basati su un'interfaccia utente mobile-friendly per facilitare l'interazione.

Sustainability

What is the full duration of your project (from beginning to end)?: More than 6 years

What is the approximate total budget for your project (in Euro)?: From 10.001 to 30.000 Euro

What is the source of funding for your project?: Other

Is your project economically self sufficient now?: Yes

Since when?: 2017-11-01 00:00:00

When is it expected to become self-sufficient?: 2017-11-01 00:00:00

Transferability

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: No

Where? By whom?: Ad oggi l'idea di Veseppia è originale e non è mai stata replicata, adottata, né trasferita in altre forme o in altri contesti. Tuttavia l'azienda si propone di sviluppare in questa forma non solo romanzi ma anche dei testi di didattica per l'educazione musicale come strumento di supporto ai docenti.

What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):

Dai progetti Veseppia e o...
lettura, coadiuvata e arr...
un'esperienza plurisens...
leggere e sviluppando p...

Un'altra lezione molto in...
stesse emozioni che en...


Infine smartphone e tab...
scolastico ma possono o...

Are you available to help others to start or work on similar projects?: Yes

Background Information

Barriers and Solutions (max. 1000 characters): Una barriera che il team di Veseppia sta fronteggiando è la mancanza di risorse umane e finanziarie. Siano essi i compensi da destinare alle singole risorse o allo sviluppo software, digitale e editoriale di ogni progetto per diffondere. Con la crescita della rete commerciale questa barriera si sta abbattendo. Un'ulteriore barriera da abbattere è la distribuzione fisica limitata ad un ambito provinciale ma che di giorno in giorno...

Future plans and wish list (max. 750 characters): I progetti futuri si diversificano in tre ambiti: sviluppo del brand e della rete commerciale. - la realizzazione sull'integrazione delle culture e l'altro sulla disfatta italiani. - Per quanto riguarda lo sviluppo software è MED, una spin-off dell'Università del Salento, che p Vesepia con contenuti in realtà aumentata e realtà Marketing per la diffusione nazionale del Romanzo commerciare il prodotto in tutto il territorio nazionale

Attachments:  [Presentazione smart di Vesepia e del Romanzo Sinfonico](#) [1]

[Libro](#) [2] [musica](#) [3] [illustrazione](#) [4] [mobile applications](#) [5] [teatro](#) [6]

Fondazione Mondo Digitale
Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482
del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

Source URL: <https://gjc.it/en/progetti/romanzo-sinfonico>

Links

[1] https://gjc.it/sites/default/files/il_romanzo_sinfonico.pdf

[2] <https://gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/libro>

[3] <https://gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/musica>

[4] <https://gjc.it/en/keywords-separate-commas/illustrazione>

[5] <https://gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/mobile-applications>

[6] <https://gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/teatro>