

Allegato 1 – Domanda di partecipazione

PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA (PNRR)
MISSIONE M1 – COMPONENTE C3 “TURISMO E CULTURA 4.0”
INVESTIMENTO 1.1 “STRATEGIE E PIATTAFORME DIGITALI PER IL PATRIMONIO
CULTURALE”
SUB-INVESTIMENTO 1.1.11 “PIATTAFORMA DI CO-CREAZIONE E CROWDSOURCING”

- Obiettivo a rilevanza nazionale M1C3-00-ITA-34: entro 4° trimestre 2024 pubblicazione dei bandi per iniziative di partecipazione

AVVISO PUBBLICO PER IL FINANZIAMENTO DI ISTITUTI E LUOGHI DELLA CULTURA PER LA PARTECIPAZIONE A INIZIATIVE DI CO-CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE PER LA VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE

**DOMANDA DI PARTECIPAZIONE PER LO SCENARIO DI
VALORIZZAZIONE CULTURALE 01: “ACCESSIBILITA’ E INCLUSIONE”**

INDICE

SEZIONE 1: DOMANDA DI PARTECIPAZIONE	3
SEZIONE 2: DESCRIZIONE DELL'IDEA PROGETTUALE	5
2.1 ANAGRAFICA DELL'IDEA PROGETTUALE	5
2.2 DIMENSIONE ECONOMICA DELLA PROPOSTA	6
2.3 LA SFIDA PROGETTUALE	7
2.4 DESTINATARI	7
2.5 OBIETTIVI FINALI	8
2.6 AMBITO INFORMATIVO DEL PATRIMONIO CULTURALE	9
2.7 DEFINIZIONE DEL PRODOTTO SOFTWARE	10
2.8 IMPATTI E BENEFICI ATTESI	10
2.9 PROGETTI IN CORSO O GIA' AVVIATI IN QUESTO CAMPO	11

SEZIONE 1: DOMANDA DI PARTECIPAZIONE

Il/la sottoscritto/a:

- Nome e Cognome: _____
- Codice Fiscale: _____

In qualità di:

- Legale rappresentante
- Delegato dell'Ente (allegare atto di delega)

Denominazione dell'Ente: _____

Sede legale: _____

Indirizzo: _____

Provincia: _____

Città: _____

CAP: _____

Codice fiscale dell'Ente: _____

Partita IVA: _____

Telefono: _____

E-mail: _____

PEC: _____

CHIEDE

di partecipare all'avviso pubblico in oggetto in coerenza con i requisiti e le finalità stabilite dall'avviso.

Il sottoscritto/a, consapevole delle responsabilità penali previste dall'art. 76 del D.P.R. 445/2000 in caso di dichiarazioni mendaci, dichiara sotto la propria responsabilità che l'Ente rappresentato:

1. Ha adottato uno Statuto o regolamento dal quale risultano chiaramente specificati:
 - a. Denominazione;
 - b. Sede;
 - c. Natura giuridica;
 - d. Missione;
 - e. Patrimonio;
 - f. Funzioni e compiti svolti;
 - g. Ordinamento;
 - h. Assetto finanziario;

2. Ha la propria sede legale in Italia;
3. È in possesso di un documento di rendicontazione contabile che evidenzia la pianificazione e i risultati della gestione finanziaria e contabile delle risorse dell'ente, oppure di bilanci preventivi e consuntivi approvati dagli organi competenti, nel caso di enti con struttura semplificata;
4. Gestisce una pagina web o un canale social media per la comunicazione e la promozione delle attività dell'ente, oppure soddisfa gli obblighi di trasparenza previsti dal D.Lgs. 33/2013 tramite pubblicazioni istituzionali;
5. Ha realizzato iniziative rivolte all'accessibilità, fruizione, comunicazione, promozione o valorizzazione nel territorio in cui opera, o, per enti non direttamente culturali, ha intrapreso attività di trasparenza e miglioramento dei servizi pubblici;
6. Adotta modalità di gestione inclusive, coerenti con il contesto territoriale e sociale di riferimento;
7. Possiede le competenze, le risorse e le qualifiche professionali (sia tecniche che amministrative) necessarie per l'attuazione dell'intervento e per garantire il raggiungimento nei tempi previsti dei milestone e target associati. *(Il possesso delle risorse sarà valutato in modo proporzionato alla complessità dell'intervento proposto);*
8. Ha adottato misure adeguate al rispetto del principio di sana gestione finanziaria, come richiesto dal Regolamento finanziario (UE, Euratom) 2018/1046 e dall'art. 22 del Regolamento (UE) 2021/241, in particolare in materia di prevenzione di conflitti di interesse, frodi e corruzione;
9. Rispetta il principio di addizionalità del sostegno dell'Unione Europea, garantendo l'assenza di doppio finanziamento, ai sensi dell'art. 9 del Regolamento (UE) 2021/241;
10. Garantisce la coerenza dell'intervento con le strategie nazionali e i principi orizzontali del PNRR, con particolare attenzione:
 - a. Alla parità di genere;
 - b. Alla protezione e valorizzazione dei giovani;
 - c. Al superamento dei divari territoriali;
 - d. Alle disposizioni in materia di sostegno alla partecipazione di donne e giovani, ai sensi del D.L. n. 77/2021, convertito con modificazioni dalla legge n. 108/2021;
11. Ha considerato tutte le condizioni che possono incidere sull'ottenimento e utilizzo del finanziamento, in riferimento alle risorse della Missione 1, Componente 3, Misura 1, Investimento 1.1 "Strategie e piattaforme digitali per il patrimonio culturale";
12. È consapevole che Digital Library – Istituto Centrale per la Digitalizzazione del Patrimonio Culturale si riserva il diritto di effettuare verifiche, anche a campione, sulla veridicità delle dichiarazioni rilasciate, ai sensi della normativa vigente;
13. Garantisce che la realizzazione delle attività progettuali non arrecherà danno significativo agli obiettivi ambientali, ai sensi dell'art. 17 del Regolamento (UE) 2020/852, e rispetterà il principio del "Do No Significant Harm" (DNSH);

14. Si impegna a rispettare le tempistiche di attuazione previste dal PNRR, riconoscendo che l'assunzione degli impegni giuridicamente vincolanti e la conclusione dell'intervento entro il 30 giugno 2026 costituiscono condizione necessaria per l'ammissibilità al finanziamento;
15. Si impegna a sottoscrivere con Digital Library l'Atto di attivazione del finanziamento/atto d'obbligo, predisposto dalla stessa Digital Library;
16. Dichiaro altresì di essere consapevole che il mancato rispetto di uno o più requisiti sopra indicati comporterà l'esclusione automatica dalla procedura di selezione.

Il sottoscritto dichiara inoltre di impegnarsi a rispettare i seguenti ulteriori requisiti specifici per la partecipazione al presente Avviso:

1. sottoscrivere con Digital Library l'Atto di attivazione del finanziamento/atto d'obbligo predisposto dalla stessa Digital Library;
2. Impegnarsi a selezionare Figure professionali idonee a condurre le attività disciplinate nell'Avviso e a dichiararne i riferimenti in sede di sottoscrizione dell'Atto di attivazione.

SEZIONE 2: DESCRIZIONE DELL'IDEA PROGETTUALE

2.1 ANAGRAFICA DELL'IDEA PROGETTUALE

Titolo del caso d'uso (*max 100 caratteri*)

Geobilab 3D: un museo per tutti attraverso innovazione e accessibilità

Breve descrizione (*max 300 caratteri*)

La presente idea progettuale intende sviluppare all'interno del museo Geobilab dei prodotti innovativi basati su tecnologie di scansione e riproduzione 3D unite a contenuti multimediali ed immersivi, con lo scopo di favorire l'accessibilità ed incrementare la fruizione del patrimonio museale con tecnologie all'avanguardia.

Finalità (*max 3 azioni*)

Indicare a quale azione verso il Patrimonio mira l'idea progettuale

VALORIZZAZIONE

Azioni volte alla promozione della conoscenza e dell'accesso pubblico ai beni culturali del patrimonio culturale

TUTELA

Supporto alle attività volte a garantire la protezione e conservazione dei beni culturali

FRUIZIONE

Promuove la fruizione pubblica del patrimonio culturale, assicurando accessibilità e inclusione anche per persone diversamente abili

EDUCAZIONE E SENSIBILIZZAZIONE

Incoraggia iniziative per sensibilizzare la popolazione, soprattutto i giovani, sull'importanza della conservazione e valorizzazione dei beni culturali

FORMAZIONE

Favorisce l'aggiornamento professionale e del lifelong learning

GESTIONE

Supporto all'operatività degli addetti e delle organizzazioni responsabili del patrimonio

RICERCA

Strumenti innovativi per facilitare la ricerca e le collaborazioni interdisciplinari per l'innovazione culturale

CREATIVITÀ

Azioni volte alla progettazione culturale e artistica

Categorie (max 3 categorie)

Indicare quali tra queste categorie collocheresti l'idea progettuale

In caso di mancata attinenza con le categorie proposte è possibile nella voce "Altro" proporre di nuove.

<input type="checkbox"/> Ricerche semantiche <input type="checkbox"/> Gamification <input type="checkbox"/> Arricchimento dati <input type="checkbox"/> Chatbot <input type="checkbox"/> Experience <input type="checkbox"/> Conservazione e restauro <input checked="" type="checkbox"/> Narrative digitali <input type="checkbox"/> Tutela dati	<input type="checkbox"/> Analisi tematiche <input type="checkbox"/> Marketing <input checked="" type="checkbox"/> Accessibilità <input checked="" type="checkbox"/> Altro (specificare): Fruizione Avanzata
--	--

2.2 DIMENSIONE ECONOMICA DELLA PROPOSTA

Indicare la dimensione economica della proposta progettuale:

- Fascia dimensionale 1 – fino a euro 140.000,00 (cento quaranta mila /00)
- Fascia dimensionale 2 – tra euro 140.000,00 (cento quaranta mila /00) ed euro 700.000,00 (settecento mila /00) – **Costo progetto 160.000 euro**
- Fascia dimensionale 3 – oltre euro 700.000,00 (settecento mila /00)

2.3 LA SFIDA PROGETTUALE

Fornire una descrizione concisa e chiara della **situazione problematica e/o fabbisogno** che l'idea progettuale si propone di affrontare. Ecco alcuni elementi chiave da includere:

- **Problema specifico:** qual è esattamente il problema che l'utente sta cercando di risolvere? Descrivilo in modo dettagliato e oggettivo.
- **Conseguenze del problema:** quali sono le implicazioni negative o le inefficienze causate da questo problema?
- **Necessità insoddisfatte:** quali bisogni dell'utente non vengono soddisfatti dalla situazione attuale?
- **Obiettivi da raggiungere:** quali sono gli obiettivi che si deve raggiungere per risolvere il problema?

(Max 1500 caratteri)

L'idea progettuale mira a integrare tecnologie innovative per favorire l'accessibilità e la fruizione avanzata del patrimonio culturale del museo Geobilab, con particolare attenzione alle persone con disabilità ed al pubblico generale. Il progetto intende affrontare le barriere sensoriali, cognitive e comunicative attraverso soluzioni basate su scansione e digitalizzazione 3D, riproduzioni fisiche e virtuali di contenuti rilevanti, applicativi in realtà aumentata e virtuale, e contenuti multimediali attivabili mediante dispositivi di sensing integrati.

Ispirandosi al paradigma dell'Universal Design, il progetto punta a creare esperienze accessibili e coinvolgenti per un pubblico diversificato, progettando ambienti, oggetti e servizi che superino le limitazioni attuali. Gli obiettivi includono la creazione di una narrazione museale immersiva, aumentata e multisensoriale, che valorizzi l'interazione con i contenuti culturali.

Attraverso l'uso delle tecnologie avanzate, come la digitalizzazione 3D e la riproduzione fisica o virtuale, il visitatore potrà non solo osservare ma anche vivere un'esperienza integrata, stimolando diversi sensi e rendendo il percorso culturale più memorabile e inclusivo. L'obiettivo è ampliare il target del museo, migliorando la customer experience e rendendo l'offerta culturale più accessibile e attrattiva per tutti.

2.4 DESTINATARI

Indicare i portatori d'interesse coinvolti verso cui la proposta è rivolta,

(Max 1500 caratteri)

La proposta progettuale si rivolge a una vasta gamma di portatori d'interesse, direttamente e indirettamente coinvolti:

- Persone con disabilità: principali beneficiari delle soluzioni di accessibilità, tra cui barriere sensoriali, cognitive e comunicative, che il progetto mira a superare. L'obiettivo è garantire loro un accesso paritario al patrimonio culturale del museo.

- Visitatori generici: il progetto si rivolge anche a un pubblico eterogeneo, migliorando la customer experience e offrendo esperienze multisensoriali e interattive, capaci di coinvolgere famiglie, studenti e turisti.

- *Operatori culturali e museali: personale del museo, che beneficerà di strumenti avanzati per comunicare i contenuti culturali, valorizzare il patrimonio e migliorare il rapporto con il pubblico.*
 - *Enti educativi e scuole: destinatari di esperienze didattiche innovative, che possono essere integrate nei percorsi scolastici e universitari, promuovendo l'interesse per la cultura e la tecnologia.*
 - *Stakeholder istituzionali: enti locali, associazioni culturali e organizzazioni che promuovono l'accessibilità e l'inclusione sociale, i quali potranno utilizzare il progetto come modello replicabile.*
 - *Aziende tecnologiche e partner industriali: soggetti coinvolti nello sviluppo di soluzioni innovative e dispositivi tecnologici, che potranno beneficiare della visibilità e delle opportunità di sperimentazione offerte dal progetto.*
- In sintesi, la proposta è pensata per creare valore per una rete diversificata di portatori d'interesse, promuovendo inclusione, innovazione e valorizzazione del patrimonio culturale.*

2.5 OBIETTIVI FINALI

Delineare gli obiettivi finali della proposta progettuale in oggetto, evidenziando in che modo contribuirà al miglioramento dell'accesso alle risorse digitali e alla creazione di servizi innovativi. È importante specificare i benefici attesi per i protagonisti coinvolti e per la comunità più ampia di utenti e stakeholders.

(Max 2000 caratteri)

Gli obiettivi finali della proposta progettuale mirano a migliorare l'accessibilità e la fruizione del patrimonio culturale del museo Geobilab, integrando tecnologie innovative e soluzioni progettate secondo i principi dell'Universal Design. Il progetto si pone i seguenti traguardi:

1. Miglioramento dell'accesso alle risorse digitali:

- *Creare un archivio digitale del patrimonio museale attraverso processi di scansione e digitalizzazione 3D, rendendo i contenuti disponibili online e offline per un pubblico diversificato.*
- *Sviluppare applicazioni in realtà aumentata e virtuale che permettano di esplorare i contenuti del museo in modo immersivo e interattivo, anche da remoto.*
- *Riproduzioni in 3D con tecniche di stampa in additive manufacturing, Integrate con dispositivi di sensing che rendano le riproduzioni accessibili a persone con disabilità sensoriali (es mappe tattili o esperienze sonore adattive).*

2. Creazione di servizi innovativi:

- *Progettare percorsi multisensoriali che arricchiscano l'esperienza museale, rendendola più coinvolgente e memorabile per ogni tipo di visitatore.*
- *Offrire strumenti educativi digitali per scuole e istituti, incentivando l'apprendimento attraverso contenuti interattivi e multimediali.*
- *Collaborare con aziende tecnologiche per testare e implementare soluzioni avanzate nel contesto culturale, creando un ecosistema innovativo.*

3. Benefici per i protagonisti coinvolti e la comunità più ampia:

- *Persone con disabilità: superamento delle barriere di accesso ai contenuti culturali, favorendo inclusione e autonomia.*

- Visitatori generici: esperienze culturali più ricche, personalizzate e adatte a un pubblico diversificato.
- Comunità locale e stakeholder istituzionali: valorizzazione del patrimonio culturale come risorsa inclusiva e attrattiva, con un impatto positivo sul turismo e sull'immagine del territorio.
- Enti educativi: accesso a strumenti didattici innovativi per migliorare l'approccio all'educazione culturale.

In altre parole, l'idea progettuale intende rendere il museo Geobilab un modello di riferimento nell'accessibilità culturale e nell'innovazione tecnologica, favorendo la partecipazione inclusiva e una fruizione universale del patrimonio culturale in esso custodito.

2.6 AMBITO INFORMATIVO DEL PATRIMONIO CULTURALE

Indicare i settori della cultura e la tipologia di dati che l'idea progettuale proposta intende utilizzare.

(max 3 settori)

<input checked="" type="checkbox"/> Archeologico <input type="checkbox"/> Architettonico e paesaggistico <input type="checkbox"/> Beni archivistici <input checked="" type="checkbox"/> Beni sonori e audiovisivi <input type="checkbox"/> Beni librari e documentari <input type="checkbox"/> Cartografico <input type="checkbox"/> Demoetnoantropologico <input type="checkbox"/> Fotografico <input type="checkbox"/> Musicale	<input type="checkbox"/> Naturalistico <input type="checkbox"/> Numismatico <input checked="" type="checkbox"/> Scientifico e Tecnologico <input type="checkbox"/> Storico-Artistico Altro: <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____
---	---

Indicare su quali tipologie di dati si concentra l'idea progettuale (sono possibili più scelte).

<input checked="" type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Immagini <input type="checkbox"/> Metadati descrittivi/catalografici <input checked="" type="checkbox"/> Metadati tecnici, gestionali o relativi alle risorse digitali	<input checked="" type="checkbox"/> Modelli e ricostruzioni 3D <input type="checkbox"/> Testi e trascrizioni <input checked="" type="checkbox"/> Video
--	--

Descrivere brevemente ma nel dettaglio che tipo di risorse digitalizzate utilizzerà l'idea progettuale proposta.

(max 300 caratteri)

L'idea progettuale utilizzerà risorse digitalizzate come modelli 3D di reperti museali, contenuti multimediali interattivi, archivi digitali accessibili online, applicazioni in realtà aumentata e virtuale, mappe tattili digitalizzate e materiali educativi multimediali fruibili da svariati dispositivi.

2.7 DEFINIZIONE DEL PRODOTTO SOFTWARE

Descrivere brevemente l'idea di prodotto software che la proposta progettuale si propone di realizzare, specificando strumenti e tecnologie che s'intendono utilizzare.

(Max 1500 caratteri)

La proposta progettuale mira a realizzare un prodotto software innovativo per l'accessibilità e la fruizione avanzata del patrimonio culturale del museo Geobilab. Il software integrerà una piattaforma interattiva che combina tecnologie di realtà aumentata (AR) e virtuale (VR), applicazioni web-based e dispositivi di sensing per offrire esperienze culturali immersive e multisensoriali.

Gli strumenti principali includono:

- Sistemi di scansione e digitalizzazione 3D per creare modelli virtuali dettagliati dei reperti museali, utilizzabili per la riproduzione fisica e digitale;*
- Motori grafici come Unity o Unreal Engine per sviluppare ambienti virtuali realistici e interattivi;*
- Piattaforme cloud per archiviare e rendere accessibili i contenuti digitali, permettendo il loro utilizzo sia in loco sia da remoto;*
- Dispositivi di sensing e IoT per integrare funzionalità tattili, audio-descrittive e interattive nei percorsi museali.*
- Strumenti di sviluppo multimediale per creare contenuti educativi e narrativi adatti a diversi target, inclusi materiali accessibili per persone con disabilità sensoriali;*

I prodotti software saranno progettati seguendo i principi dell'Universal Design, garantendo l'usabilità per un pubblico più ampio possibile, con lo scopo di creare una piattaforma che trasformi il museo in uno spazio inclusivo, innovativo e tecnologicamente avanzato, al fine di migliorare la customer experience e rendere l'intero museo più attrattivo ed accessibile.

2.8 IMPATTI E BENEFICI ATTESI

Elencare brevemente i benefici attesi derivanti dall'utilizzo del prodotto software secondo le seguenti dimensioni: fruizione del patrimonio e gestione del patrimonio culturale.

Indicare per ciascuna delle precedenti dimensioni come il prodotto software genera valore verso i portatori di interesse descritti nel paragrafo 5 "Verso chi si rivolge".

(Max 1500 caratteri)

Il pacchetto software qui pensato di implementare, migliorerà l'accessibilità e l'esperienza dei visitatori, offrendo percorsi multisensoriali, interattivi e immersivi. In particolare, sarà in grado di:

- a) per persone con disabilità: superare le barriere sensoriali e cognitive grazie a tecnologie come realtà aumentata, mappe tattili e contenuti audio-descrittivi, garantendo pari accesso al patrimonio.*
- b) per visitatori generici: rendere la visita più coinvolgente e personalizzata, stimolando curiosità e apprendimento attraverso modelli 3D, simulazioni VR e narrazioni interattive.*
- c) per gli enti educativi: arricchirà le attività didattiche con strumenti innovativi che supportano l'educazione culturale e tecnologica.*

Contestualmente, le soluzioni software qui proposte forniranno strumenti avanzati per la conservazione e la valorizzazione del patrimonio. In particolare: **gli operatori culturali e museali** potranno monitorare, catalogare e digitalizzare i reperti, facilitando la loro gestione e preservazione. Le risorse digitali create consentiranno una diffusione globale del patrimonio, aumentando la visibilità del museo; **gli stakeholder istituzionali** vedranno un incremento dell'attrattività culturale del territorio, favorendo un impatto positivo sul turismo e sull'economia locale; le **aziende tecnologiche** avranno l'opportunità di sperimentare e applicare soluzioni innovative, consolidando il legame tra cultura e tecnologia.

In conclusione, l'idea qui proposta genererà valore per tutti i portatori d'interesse, creando un equilibrio tra innovazione, accessibilità e valorizzazione del patrimonio museale.

2.9 PROGETTI IN CORSO O GIÀ AVVIATI IN QUESTO CAMPO

Indicare i progetti attualmente in corso o già completati in questo ambito, fornendo una breve descrizione che evidenzia obiettivi, risultati raggiunti o attività principali svolte.

(Max 2000 caratteri)

La Provincia di Benevento e la SANNIO Europa scarl, al fine di rendere la rete museale del SANNIO quanto più inclusiva ed accessibile a tutti, ha già avviato collaborazioni con centri di ricerca e PMI ad alto contenuto tecnologico presenti sul territorio. Nello specifico, si riportano di seguito due progetti attualmente in corso:

1. In collaborazione con **Il Centro Regionale Information Communication Technology scrl (CeRICT)**, beneficiario di una proposta progettuale dal nome **ARTeclN - Tecnologie innovative di scansione 3D riproduzione e sensing per rendere le opere artistiche inclusive ed accessibili a tutti** (promosso dal consorzio iNEST. iNEST-Interconnected Nord-Est Innovation Ecosystem" CUP H89J24000530001), **presso la sezione Egizia del Museo del Sannio (museo ARCOS), sono state concluse le attività di digitalizzazione 3D della statua di Horus rappresentato come falco, e del Rilievo ibrido di Isis Lactans**, che saranno riprodotte ed integrate di audioguide tattili, con lo scopo di creare soluzioni in grado di favorire l'accessibilità e la fruizione del patrimonio da parte di persone con disabilità (es. non vedenti e/o ipovedenti). Le riproduzioni saranno installate su appositi espositori presso il Museo ARCOS **al fine di avviare un percorso di esplorazione tattile per persone con disabilità.**

2. In collaborazione con la **startup innovativa MAIA ingegneria srls**, risultata beneficiaria di finanziamento per una proposta progettuale dal nome MAIA (nell'ambito del bando "Campania Startup 2023" promosso dalla Regione Campania - CUP B98I23007020007), **sempre presso la sezione Egizia del Museo del Sannio, sono state concluse le attività di digitalizzazione 3D di altre due opere, la Statua dell'imperatore Domiziano ed il Rilievo di Iside alata**, che saranno anch'esse successivamente riprodotte con elevata qualità ed attendibilità ed installate presso il Museo **con lo scopo di implementare percorsi di esplorazione tattile per persone con disabilità.**

In entrambi i progetti, le attività di digitalizzazione in 3D sono state condotte a partire da dati acquisiti con scanner laser 3D non a contatto ed in grado di garantire elevate risoluzioni (anche sotto il decimo di millimetro), che hanno permesso l'acquisizione di qualsiasi dettaglio caratteristico delle opere.