



DIGI-CULT CAMP

Think and live digital with
cultural heritage training camp

OPEN CALL

per le

INDUSTRIE CREATIVE

**Avviso di ricerca e di selezione per la partecipazione al programma formativo
“Training Camp” ed alla residenza artistica culminante nell’evento
“Hackathon”**

INDICE

IL CONTESTO	2
1.1 Progetto PNRR.....	2
1.2 Obiettivi	2
1.3 Azienda.....	2
IL PROGETTO	3
2.1 Metodologie	3
2.2 Tecnologie.....	4
2.3 Cronoprogramma	4
I SOGGETTI DESTINATARI	5
3.1 Categorie	5
3.2 Requisiti.....	6
3.3 Inclusività	6
TRAINING CAMP.....	6
4.1 Attività	6
4.2 Modello collaborativo.....	8
HACKATHON.....	8
5.1 Attività	8
5.2 Regolamento.....	8
FAQ	9
6.1 Informazioni aggiuntive	9
6.2 Location.....	9
6.3 Attività in presenza.....	10
MODULISTICA	10
7.1 Registrazione	10
7.2 Documenti.....	11
SELEZIONE	11
8.1 Tempistiche	11
8.2 Criteri di valutazione.....	11

IL CONTESTO

1.1 Progetto PNRR

Il presente avviso è volto alla ricerca di soggetti interessati a partecipare alle attività del progetto “**DIGI-CULT CAMP**” dedicato all’empowerment delle competenze degli operatori della filiera delle Organizzazioni culturali e delle industrie creative, in conformità con l’articolo 6, comma 4 dell’**Avviso pubblico PNRR**. Il progetto si inserisce nel contesto della promozione della transizione digitale e del potenziamento delle capacità tecnologiche nel settore culturale, mirando a contrastare il digital divide generazionale, sociale, territoriale e infrastrutturale.

1.2 Obiettivi

L’obiettivo principale è quello di supportare i professionisti tecnici e creativi nell’acquisire le competenze necessarie per affrontare le sfide della trasformazione tecnologica in ambito culturale, garantendo loro opportunità di collaborazione interdisciplinare per crescere professionalmente. Il progetto promuove un uso critico delle competenze digitali, sostenendo lo sviluppo di abilità tecniche e creative utilizzando un approccio collaborativo e interdisciplinare.

1.3 L’azienda

3D Research (3DR), società Spin-Off dell’**Università della Calabria**, nata nel 2008 da un gruppo di ricercatori del Dipartimento di Ingegneria Meccanica, Energetica e Gestionale (DIMEG), è il soggetto coordinatore del progetto. 3DR ha maturato una vasta esperienza negli ambiti della computer grafica 3D e dello sviluppo software per sistemi in AR, VR e XR, applicati alla tutela e alla valorizzazione del patrimonio materiale e immateriale, nonché allo sviluppo del turismo culturale mediante tecnologie e strategie di comunicazione digitale. Tra i progetti coordinati da 3DR si

annoverano CREAMARE, ART4SEA e MAREBOX, che hanno dimostrato l'efficacia di modelli collaborativi multidisciplinari e programmi di formazione e mentoring sull'utilizzo delle ICT nel settore culturale.

IL PROGETTO

2.1 Metodologie

La metodologia del progetto “**DIGI-CULT CAMP**” si articola su tre pillar fondamentali:

- **Formazione ed Empowerment**

Il percorso formativo è strutturato in moduli incentrati su tematiche diverse, progettati per offrire una formazione completa e personalizzata. L'obiettivo è di fornire competenze tecniche avanzate e strumenti pratici per affrontare le sfide della trasformazione digitale.

- **Modello Collaborativo**

Attraverso workshop, laboratori interattivi e sessioni di brainstorming, i destinatari impareranno a progettare e implementare soluzioni innovative nell'ambito del settore culturale e creativo. La metodologia collaborativa incoraggia il dialogo e lo scambio di idee, creando un ambiente fertile per l'innovazione e la sperimentazione.

- **Format Innovativo di Networking Online**

Attraverso incontri virtuali, webinar, tavole rotonde e sessioni di mentoring, i partecipanti avranno l'opportunità di ampliare la propria rete di contatti e di collaborare con professionisti di alto profilo.

2.2 Tecnologie

3D Research si avvarrà di una serie di soluzioni tecnologiche sviluppate nel corso di esperienze precedenti, tra cui:

- **Piattaforma** per la gestione integrata dei contenuti multimediali relativi al patrimonio culturale;
- **Audioguide** multimediali e **app XR**;
- **Serious games** utilizzati come strumenti di promozione culturale e sensibilizzazione;
- **Tecnologie e metodi** per la digitalizzazione dei beni culturali;
- **Piattaforma collaborativa** che faciliterà la cooperazione sinergica tra i partecipanti.

2.3 Cronoprogramma

La durata complessiva delle attività proposte è di circa 4 mesi (da **dicembre 2024** a **marzo 2025**).

- ❖ Il progetto prevede una fase formativa denominata **Training Camp** che comprende l'erogazione di lezioni, webinar e supporto didattico online (su richiesta anche in presenza). Le attività si svolgeranno nel periodo compreso tra **dicembre 2024** a **marzo 2025**.
- ❖ Il culmine delle attività formative sarà una **residenza artistica**, che si svolgerà in presenza della durata di 5 giorni, prevista per **marzo 2025**. Nei primi tre giorni si svolgeranno attività di **workshop** mentre gli altri due giorni saranno dedicati all'attività finale di **Hackathon**, che includerà una competizione di idee con premiazione conclusiva.

I SOGGETTI DESTINATARI

3.1 Categorie

Il progetto è rivolto a tutti i soggetti che svolgono la propria attività in risposta alla domanda culturale, implicita ed esplicita, del pubblico dei Beni culturali e dell'industria creativa: **aziende**, Organizzazioni e **Istituzioni italiane** (pubbliche e private), micro, piccole e medie **imprese** che operano nel territorio nazionale, **associazioni** riconosciute, **cooperative** e **singoli professionisti**.

I soggetti interessati a partecipare al progetto "DIGI-CULT CAMP" dovranno appartenere ai seguenti macro-ambiti definiti dall'articolo 6, comma 3 dell'Avviso:

❖ **Macro-ambito A:**

- Musica;
- Audiovisivo e radio (inclusi film/cinema, televisione, videogiochi, software e multimedia);
- Spettacolo dal vivo e Festival.

❖ **Macro-ambito C:**

- Arti visive (inclusa fotografia);
- Patrimonio culturale materiale e immateriale (inclusi archivi, biblioteche e musei);
- Editoria, libri e letteratura.

Nel dettaglio questa Open Call è rivolta alle seguenti categorie:

- **Creative People** tra cui artisti, videomaker, visual designer, sviluppatori, esperti UX, animatori, performers, scrittori, produttori audio etc.
- **Liberi Professionisti dei BBCC:** archeologi, storici, storici dell'arte, archivisti, sociologi, bibliotecari etc.
- **Aziende e start-up** del settore culturale, creativo e ICT.

3.2 Requisiti

I candidati interessati a partecipare alle attività proposte dalla Open Call devono soddisfare i seguenti requisiti:

- Maggiore età: I partecipanti devono avere almeno 18 anni.
- Residenza in UE: È obbligatorio risiedere in uno dei paesi membri dell'Unione Europea.
- Titolo di studio: È richiesto almeno un diploma nelle categorie di riferimento indicate nell'open call.
- Esperienza lavorativa: I candidati devono avere almeno due anni di esperienza lavorativa nel settore di riferimento.

3.3 Inclusività

DIGI-CULT CAMP si impegna a garantire l'uguaglianza tra tutte le figure professionali selezionate, senza distinzione di origine geografica o sociale, religione, genere o orientamento sessuale.

- ❖ Il progetto promuove la **partecipazione paritaria** di uomini e donne in tutte le attività e nei processi decisionali.
- ❖ DIGI-CULT CAMP sostiene l'**imprenditoria giovanile**: i servizi saranno offerti in particolare a figure professionali giovani che provengono dal mondo della ricerca e puntano sull'innovazione.

TRAINING CAMP

4.1 Attività

“DIGI-CULT CAMP” propone un training camp formativo che si svolgerà nel periodo compreso tra dicembre 2024 a marzo 2025, strutturato in lezioni frontali ed

esercitazioni pratiche, da svolgersi prevalentemente in modalità remota. Il percorso formativo sarà orientato al potenziamento delle capacità e delle competenze tecnologiche dei professionisti utilizzando un approccio interdisciplinare sostenuto dall'utilizzo di media e strumenti digitali. Le attività coinvolgeranno un massimo di **50 utenti** selezionati al termine di questa Open Call, di cui 20 facenti parte delle Organizzazioni culturali e 30 facenti parte delle Industrie creative. 3DR si riserva la facoltà di modificare la composizione dei partecipanti.

Le attività saranno calendarizzate nel seguente modo:

- ❖ **Dicembre 2024 - marzo 2025:** I servizi saranno offerti su territorio nazionale attraverso il blended learning ed erogati tramite FAD su **piattaforma digitale**. Il materiale sarà composto da PDF/PPT, videolezioni e webinar interattivi. Ogni modulo sarà composto da 12 ore di lezione teoriche e 6 di esercitazioni/dimostrazioni.

Saranno distribuiti i seguenti **moduli formativi**:

- *Tecniche per la digitalizzazione dei BBCC e loro conservazione;*
 - *Tecnologie (XR, CGI), metodologie (storytelling, gamification, edutainment) per la creazione di prodotti digitali orientati agli utenti finali;*
 - *Modelli di cooperazione multidisciplinare;*
 - *Arte generativa, NFT e Metaverso per lo sviluppo multisensoriale delle esperienze;*
 - *Strategie di audience development;*
 - *Approcci e linguaggi per incoraggiare l'accessibilità.*
- ❖ **Marzo 2025:** Verrà realizzata una **residenza artistica** di 5 giorni a Cosenza in cui i partecipanti del Training Camp saranno ospitati in una struttura della città e coinvolti in 3 giornate di workshop, brainstorming e condivisione di idee con la messa in pratica delle skill acquisite.

I due giorni successivi saranno dedicati all'attività finale Hackathon.

4.2 Modello collaborativo

Durante il training camp, sarà implementata una **piattaforma** per il coworking e la cooperazione sinergica tra i partecipanti, facilitando la condivisione di idee e l'analisi partecipativa. Questo approccio mira a creare un ambiente di apprendimento dinamico, dove i professionisti possono acquisire nuove competenze digitali e applicarle in contesti pratici. Uno spazio collaborativo di **crowdsourcing** per la condivisione di dati, esperienze e processi creativi. Per tutta la durata del training camp saranno erogate attività pratiche volte alla co-produzione di contenuti digitali.

Al fine di supportare le upskill e reskill dei destinatari della proposta sarà sviluppato un **format di appuntamenti online** con ospiti italiani e internazionali che racconteranno le proprie esperienze e i case study.

HACKATHON

5.1 Attività

Al termine del periodo formativo del Training Camp sarà realizzato l'hackathon finale che rappresenterà un'occasione concreta di co-design e co-produzione in cui si potranno mettere alla prova le capacità acquisite.

I soggetti selezionati per il training camp prenderanno parte, divisi in gruppi, a una competizione innovativa nella quale presenteranno un'idea di un'esperienza/prodotto tecnologico XR da testare con gli utenti.

5.2 Regolamento

L'hackathon si svolgerà in presenza al termine della residenza artistica in **Cosenza**; si sfideranno **10 team** multidisciplinari composti da 5 persone, per un totale di **50 partecipanti** di cui 20 facenti parte delle Organizzazioni culturali e 30 facenti parte delle Industrie creative. Massima priorità verrà data ai partecipanti già selezionati per

il Training Camp. 3DR si riserva la facoltà di modificare la composizione dei gruppi o il numero di partecipanti. **Nota:** In caso di necessità, è previsto un collegamento online per chi sia impossibilitato a presenziare all'attività a Cosenza.

L'obiettivo dell'hackathon è la realizzazione di prototipi di prodotti multimediali o XR legati alla tematica selezionata e alle attività formative del Training Camp. I partecipanti si contenderanno i premi messi in palio dal Soggetto proponente per l'ideazione della **soluzione ICT** più attrattiva (esperienze XR, contenuti multimediali, video, animazioni etc.). Dei 10 team partecipanti, ci saranno 1-2 vincitori, più altre menzioni speciali. Questi riceveranno dei voucher da spendere per consulenze da parte di 3DR. Si darà inoltre visibilità a tutte le proposte attraverso il sito web, i social, i comunicati stampa e le pubblicazioni.

FAQ

6.1 Informazioni aggiuntive

Sarà organizzato un evento online per la presentazione pubblica del training camp e dell'hackathon. L'evento sarà calendarizzato durante il periodo di pubblicazione della Open Call al fine di presentare il programma formativo e rispondere a eventuali domande e quesiti degli aspiranti partecipanti. Saranno presentati in dettaglio gli eventi formativi on-demand di upskilling e reskilling e, per l'hackathon finale, si definiranno: obiettivi, regole, luoghi, facility, strumentazione necessaria e ricompense.

6.2 Location

Gli eventi formativi del Training Camp prevedono una erogazione dei corsi e delle attività online tramite la piattaforma collaborativa e il sito web di progetto da cui si potrà accedere (esclusivamente per gli iscritti tramite questa Open Call) alla FAD. La residenza artistica avrà luogo a Cosenza per la durata di cinque giorni totali e i partecipanti saranno ospitati (vitto, alloggio e viaggio offerti da 3DR) e coinvolti nelle

attività fino alla conclusione di workshop e Hackathon. Per chi sia impossibilitato a partecipare in presenza verrà valutato un collegamento a distanza.

6.3 Attività in presenza

Gli eventi formativi del Training Camp prevedono la possibilità, su richiesta, di attuare delle specifiche attività di esercitazione e dimostrazione in presenza. 3DR si impegna nell'effettuare queste trasferte per mostrare e promuovere l'uso delle tecnologie innovative che quotidianamente adotta nello svolgimento delle sue attività. Se interessati è necessario compilare il documento **“Modulo Formazione in presenza I.C.”** allegato alla presente Open Call. Il soggetto richiedente l'attività formativa in presenza ha la possibilità di proporre la propria sede operativa per ospitare l'attività. 3DR si riserva la facoltà di stabilire la sede adeguata in base alle richieste pervenute.

MODULISTICA

7.1 Registrazione

Per poter partecipare alle attività proposte è necessario compilare e presentare in ogni sua parte la modulistica allegata alla presente Open Call e sottometerla nel form presente nella medesima pagina web. Il termine ultimo per la partecipazione è il **30/11/2024**; la selezione dei partecipanti avverrà a seguito della raccolta di tutte le richieste di partecipazione. I risultati della valutazione provvisoria saranno pubblicati sul sito web e sui canali social il 20/12/2024; i risultati della valutazione definitiva saranno pubblicati sul sito web e sui canali social il 13/01/2025. Per qualunque informazione e chiarimento contattare su info@digicultcamp.eu o compilare i form presenti sul sito web <https://digicultcamp.eu/>.

Nota: Scadenza per presentare le candidature prorogata al 10/01/2025.

7.2 Documenti

Le **Industrie creative** (Aziende, Start-up, liberi professionisti, creativi) che intendono prendere parte alle attività di DIGI-CULT CAMP dovranno compilare i seguenti moduli, allegati alla Open Call, in ogni loro parte. Ogni azienda può iscriversi con al massimo cinque partecipanti.

- ❖ **Modulo Anagrafica Team I.C.**
- ❖ **Modulo Anagrafica Persona I.C.**
- ❖ **Modulo Formazione in presenza I.C.**
- ❖ **Modulo Informativa Privacy I.C.**
- ❖ **Curriculum**

SELEZIONE

8.1 Tempistiche

La selezione dei partecipanti avverrà a seguito della raccolta di tutte le richieste di partecipazione. I risultati della valutazione provvisoria saranno pubblicati sul sito web e sui canali social il 20/12/2024; i risultati della valutazione definitiva saranno pubblicati sul sito web e sui canali social il 13/01/2025.

Nota: Scadenza per presentare le candidature prorogata al 10/01/2025.

8.2 Parametri di valutazione

Il Comitato di Valutazione esaminerà i moduli di candidatura e la documentazione correlata per verificarne l'ammissibilità secondo i seguenti criteri:

- Ricezione dei documenti entro la scadenza: Saranno considerate solo le candidature inviate entro il termine comunicato nella Open Call e nei canali social.
- Documentazione completa e allegati: È fondamentale che la documentazione sia completa e corredata di tutti gli allegati richiesti.
- Conformità ai requisiti: Le candidature saranno valutate in base alla conformità ai requisiti stabiliti nei paragrafi 3.1 e 3.2 dell'Open Call.

Il Comitato di Valutazione potrebbe richiedere ulteriori documenti o integrazioni a quelli già presentati. In questo caso, la richiesta sarà inviata via e-mail e i partecipanti avranno sei giorni di tempo per rispondere.

La valutazione si baserà su:

- Curriculum ed esperienza lavorativa: Sarà valutata l'esperienza professionale dei candidati nel settore, con particolare attenzione alla coerenza con il progetto.
- Disponibilità alle attività del progetto: Verrà considerata la massima disponibilità del candidato a partecipare alle diverse attività previste dal programma.
- Motivazioni personali: Le motivazioni esposte nel modulo di candidatura saranno un fattore importante, in quanto riflettono l'impegno e l'interesse del candidato.
- Esperienza in progetti simili: l'eventuale partecipazione a precedenti programmi di residenza artistica saranno tenuti in considerazione.