

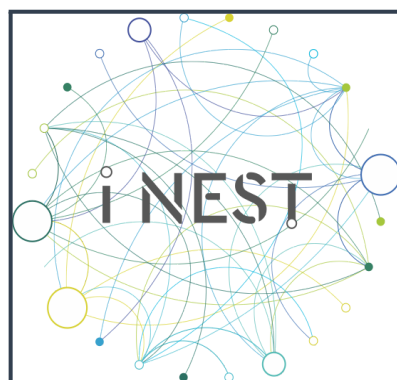


i NEST Interconnected
Nord-Est Innovation
Ecosystem

Via VIII Febbraio 1848, 2 - 35122, Padova
CF 92315730280 | **Cap.Soc.** Euro 100.000,00 i.v.
Email: info@consorzioinest.it
PEC: consorzio_inest@pec.it

BANDO PUBBLICO PER LA SELEZIONE DI PROPOSTE PROGETTUALI, DA FINANZIARE NELL'AMBITO DEL PROGRAMMA DI RICERCA DELL'ECOSISTEMA DELL'INNOVAZIONE "I-NEST – INTERCONNECTED NORD-EST INNOVATION ECOSYSTEM", A VALERE SULLE RISORSE DEL PIANO NAZIONALE PER LA RIPRESA E RESILIENZA (PNRR), M4C2 –INVESTIMENTO 1.5. CREAZIONE E RAFFORZAMENTO DI "ECOSISTEMI DELL'INNOVAZIONE PER LA SOSTENIBILITÀ", FINANZIATO DALL'UNIONE EUROPEA, NEXTGENERATIONEU

PROPOSTA DI PROGETTO



SOMMARIO



SEZIONE 1) INFORMAZIONI GENERALI E DESCRIZIONE DELL'IMPRESA

Informazioni Generali (English version)

Informazioni Generali (Italiano)

Partnership

- C.1) Breve Descrizione della partnership
- C.2) Composizione
- C.3) Descrizione dei singoli partners
- D. Ruolo Organismo di Ricerca (non appartenente al partenariato) nel progetto per consulenze esterne

Criteri Premiali

Impegni del soggetto richiedente

SEZIONE 2) DESCRIZIONE TECNICA DEL PROGETTO

A. RILEVANZA DEL PROGETTO RISPETTO ALL'ECOSISTEMA iNEST

- A.1) Coerenza con tematiche dell'Ecosistema; dello Spoke e con l'Area di Specializzazione "Digitale, Industria, Aerospazio" del PNR
- A.2) Coerenza con le Strategie di Specializzazione Intelligente delle Regioni coinvolte
- A.3) Coerenza RT, sub-task, domain
- A.4) Coerenza con Vincolo Digitale

B. OBIETTIVI E POTENZIALE INNOVATIVO

- B.1) Stato dell'Arte, Obiettivi, Risultati e KPIs di progetto
- B.2) Integrazione con altre iniziative ed evoluzioni future
- B.3) Innovazione e Livello di Maturità Tecnologica delle soluzioni

C. IMPLEMENTAZIONE

- C.1) Work Plan e articolazione delle attività
 - C.1.1) Articolazione del Progetto in Work Packages (Work Breakdown Structure - WBS)
 - C.1.2) Descrizione del progetto attraverso Work Packages
 - C.1.3) Tabella Riassuntiva dell'impegno partners sul progetto in termini di Mesi-Uomo
 - C.1.4) Milestones di Progetto e relative Deliverables
 - C.1.5) Tempistiche complessive e cronoprogramma di spesa
- C.2) Sostenibilità tecnico-economica
- C.3) Dettaglio spese previste
- D. IMPATTO
 - D.1) Ricadute e Impatti attesi
 - D.2) Potenziale di business: mercato e crescita
 - D.3) Strategia di sfruttamento dei risultati

Allegato 1 - Requisito di sostenibilità ambientale e principio DNSH

Allegato 2- Conformità ai requisiti etici



SEZIONE 1) INFORMAZIONI GENERALI E DESCRIZIONE DELL'IMPRESA

A. Informazioni Generali (English version)

Project acronym:	DEG
Project title (extended name): <i>Text should be self-explanatory (no acronyms), should not contain special characters (including accented letters), numbers and punctuation, maximum of 255 characters. Previously used titles cannot be used.</i>	Digital Explorer Guide
Spoke:	6 - Tourism, Culture and Creative Industries
RT, sub-task, domain	RT4 innovative editorial products for children
Summary of Participating partners names and their type: <i>(SME, Large Enterprise, END USER)</i>	2 partner MPI
Duration (months): <i>(the duration cannot exceed 15 months for projects)</i>	15
Total project budget (€):	€ 124.722,00
Total grants requested (€):	€ 81.487,00
Project Coordinator:	Name, Surname: Federico, Massa Affiliation: Avilab srl e-mail address: fmassa@avilab.it Phone Number: 3402339502
Abstract (max 1500 characters including spaces): The project plans to create an editorial product called DIGITAL EXPLORER GUIDE consisting of an interactive tourist guide. To reach this output it will be necessary to conduct a preliminary critical analysis following 3 different directions: the type of gamification to be implemented, the nature of the storytelling tools to be used, and the cognitive characteristics of the target audience. We will then kick off the guide development phase , which will have as output the creation of a site tree, a reference script and a visual concept. We will then move on to the actual production phase . The guide will have an online digital interface through which children will experience being modern explorers as they discover unknown stories and places. The young readers will move through the content composed of text, images, sounds and videos as in a real treasure hunt, the goal is to find the right key to proceed with the search. Only the last clue deployed in the tourist location will allow them to finish the journey and become real explorers! At the end of the production we will perform the technical validation of the guide, in order to integrate it with the information obtained; a group of children will then proceed to a final user-side test . The result obtained will be the beta version of our guide.	
Keywords (Free Keywords that mainly characterize the project): exploration, game, guide, journey, experience, qr code, digital	



iNEST Interconnected
Nord-Est Innovation
Ecosystem

Via VIII Febbraio 1848, 2 - 35122, Padova
CF 92315730280 | Cap.Soc. Euro 100.000,00 i.v.
Email: info@consorzioinest.it
PEC: consorzio_inest@pec.it

Initial Technology Readiness Level of the project:	[3-9]
Final Technology Readiness Level of the Project:	[6-9]
DNSH Principle:	
Detail how the project is compliant with the Principle Do Not Significant harm Max 1500 characters including spaces	
The "DIGITAL EXPLORER GUIDE" project demonstrates strong adherence to the "DNSH" principle by taking several environmentally and socially responsible measures:	
<p>1. Non-invasive enhancement: the project will bring enhancement to tourist sites without physically altering or affecting these places. Where possible, the only physical intervention will be the placement of QR codes, which can, however, always be replaced by geolocation of content, ensuring that there are no significant interventions to the natural or cultural environment.</p> <p>2. Digital nature: the project takes advantage of existing technology and the public's personal devices, eliminating the need for additional physical resources, infrastructure, or materials whether mobile or fixed. This is in line with the principle by avoiding resource consumption and waste generation.</p> <p>3. Avoiding overcrowding: by focusing on promoting lesser-known and less popular tourist destinations, the project contributes to the reduction of tourist overcrowding in popular areas. This approach helps mitigate the negative impacts of peak overtourism on both the environment and local communities.</p> <p>Overall, the DIGITAL EXPLORER GUIDE project's emphasis on sustainability, minimal physical intervention and responsible tourism practices aligns well with the "Do Not Significant Harm" principle.</p>	

B. Informazioni Generali (Italiano)

Acronimo Progetto:	DEG
Titolo Progetto: NB: Il testo deve essere parlante (no acronimi), senza contenere caratteri speciali (comprese le lettere accentate), numeri e punteggiatura, massimo di 255 caratteri. Non si possono utilizzare titoli già precedentemente utilizzati.	Digital Explorer Guide
Spoke di riferimento	6 - Tourism, Culture and Creative Industries
RT, sub-task, domain (Fare riferimento al Bando dello Spoke di riferimento)	RT4 - NUOVE NARRAZIONI E STRATEGIE DI COMUNICAZIONE - innovativi prodotti editoriali per bambini
Tipologia di impresa (MPI, MI, GI, ODR privati, Università, EPR, END USER)	2 partner, entrambi MPI



I-NEST

Interconnected
Nord-Est Innovation
Ecosystem

Via VIII Febbraio 1848, 2 - 35122, Padova
CF 92315730280 | Cap.Soc. Euro 100.000,00 i.v.
Email: info@consorzioinest.it
PEC: consorzio_inest@pec.it

Durata (mesi): <i>La durata dei progetti non può superare i 15 mesi.</i>	15
Costi totali progetto (€):	€ 124.722,00
Contributo totale richiesto (€):	€ 81.487,00
Coordinatore del Progetto:	nome, cognome: <i>Federico, Massa</i> affiliazione: <i>Avilab srl</i> e-mail: <i>fmassa@avilab.it</i> recapito telefonico: <i>3402339502</i>
Abstract (max 1500 characters including spaces):	
<p>Il progetto prevede di creare un prodotto editoriale chiamato DIGITAL EXPLORER GUIDE costituito da una guida turistica interattiva. Per giungere a questo output sarà necessaria una preliminare attività di analisi critica lungo 3 differenti direttrici: la tipologia di gamification da mettere in atto, la natura degli strumenti di narrazione da utilizzare e le caratteristiche cognitive del target di riferimento.</p> <p>Daremo il via poi alla fase di sviluppo della guida, che avrà come output la creazione di una struttura ad albero, di uno script di riferimento e di un concept visivo. Passeremo quindi alla fase produttiva vera e propria. La guida avrà un'interfaccia digitale online con cui i bambini proveranno l'esperienza di essere dei moderni esploratori alla scoperta di storie e luoghi sconosciuti. I giovani lettori, si muoveranno tra i contenuti composti da testi, immagini, suoni e video come in una vera e propria caccia al tesoro, con l'obiettivo di trovare la giusta chiave con cui procedere nella ricerca. Solo l'ultimo indizio dislocato nella località turistica consentirà loro di terminare il percorso e diventare dei veri e propri esploratori!</p> <p>Al termine della produzione eseguiremo la validazione tecnica della guida, per poterla integrare con le informazioni ottenute; un gruppo di bambini procederà quindi ad un test finale lato utente. Il risultato ottenuto sarà la versione beta della nostra guida.</p>	
Keywords (indicare le principali parole chiave significative del progetto):	
<i>esplorazione, gioco, guida, viaggio, esperienza, qr code, digitale</i>	
TRL iniziale:	[3-9]
TRL finale:	[6-9]
Principio DNSH:	
<p><i>Fornire un dettaglio circa il rispetto del principio Do Not Significant Harm. Completare poi l'Allegato 1. Max 1500 caratteri spazi inclusi</i></p> <p>Il progetto "DIGITAL EXPLORER GUIDE" dimostra una forte aderenza al principio "DNSH" adottando diverse misure responsabili dal punto di vista ambientale e sociale:</p> <p>1. Valorizzazione non invasiva: il progetto porterà una valorizzazione delle località turistiche senza alterare o influenzare fisicamente questi luoghi. Ove possibile l'unico intervento fisico sarà il posizionamento di codici QR, che potranno comunque sempre essere sostituiti dalla geolocalizzazione dei contenuti, garantendo che non vi</p>	



iNEST Interconnected
Nord-Est Innovation
Ecosystem

Via VIII Febbraio 1848, 2 - 35122, Padova
CF 92315730280 | Cap.Soc. Euro 100.000,00 i.v.
Email: info@consorzioinest.it
PEC: consorzio_inest@pec.it

siano interventi significativi all'ambiente naturale o culturale.

2. Natura digitale: il progetto sfrutta la tecnologia esistente e i dispositivi personali del pubblico, eliminando la necessità di risorse, infrastrutture o materiali fisici aggiuntivi sia mobili che fissi. Ciò è in linea con il principio evitando il consumo di risorse e la produzione di rifiuti.

3. Evitare il sovraffollamento: concentrandosi sulla promozione delle destinazioni turistiche meno conosciute e meno frequentate, il progetto contribuisce alla riduzione del sovraffollamento turistico nelle aree popolari. Questo approccio aiuta a mitigare gli impatti negativi dei picchi di turismo eccessivo sia sull'ambiente che sulle comunità locali.

Nel complesso, l'enfasi del progetto "DIGITAL EXPLORER GUIDE" sulla sostenibilità, sull'intervento fisico minimo e sulle pratiche turistiche responsabili si allinea bene con il principio "Do Not Significant Harm".

C. Partnership

C.1) Breve Descrizione della partnership

Descrizione della partnership nel suo complesso, indicando come ciascun soggetto coinvolto mette a valore le proprie esperienze e specificità e contribuisce al progetto. Descrivere il modo in cui le competenze dei partners si complementano a vicenda (e coprono la catena del valore, se del caso).

Max 2 pagg (eventuali tabelle o figure incluse; font: calibri; size min: 11)

Avilab srl e Terzo Suono Cooperativa Sociale sono due realtà che hanno già collaborato in passato alla coprogettazione di due progetti di formazione dedicati alla capacity building delle imprese culturali e creative. Avilab è una società che opera nel campo audiovisivo producendo documentari, videoclip, cortometraggi ed installazioni video per musei, mostre e grandi eventi. Nel corso degli anni si è sempre contraddistinta per la ricerca di contenuti di qualità ottimizzati per un pubblico eterogeneo. L'esperienza maturata nel campo artistico ha spinto la società negli ultimi tempi a contaminare i linguaggi, spingendo le sue produzioni verso sperimentazioni sia artistiche che tecniche. La sperimentazione ci ha portato a realizzare, tra gli altri, due progetti che sono stati il viatico per immaginare la DIGITAL EXPLORER GUIDE. Il primo progetto "Dolomiti senza limiti" ha riguardato la realizzazione di un prodotto editoriale digitale costituito da contenuti testuali, video, profili social e installazione di QRcode per raccontare il mondo della disabilità nello sport alpino in vista delle Olimpiadi del 2026. Il secondo progetto dal titolo "Le forme del cinema" è stato una web serie interattiva su piattaforma digitale pensata per un pubblico di studenti al fine di valorizzare la figura del giovane Canova in occasione del Bicentenario della morte. E' durante questo percorso che abbiamo incrociato alcuni soci della Coop Terzo Suono che ci hanno consentito di entrare in relazione con la loro realtà cooperativa. Da queste esperienze e dalla collaborazione sul campo con Terzo Suono è nata l'idea di lavorare insieme al nuovo progetto portando in dote da una parte e dall'altra le competenze complementari.

La cooperativa Terzo Suono infatti con i suoi 115 soci tra tecnici audiovisivo, informatici ed artisti fornisce un bacino di competenze diversificato ed in grado di sopperire in ogni momento a qualsiasi mancanza. Nello



iNEST Interconnected
Nord-Est Innovation
Ecosystem

Via VIII Febbraio 1848, 2 - 35122, Padova
CF 92315730280 | Cap.Soc. Euro 100.000,00 i.v.
Email: info@consorzioinest.it
PEC: consorzio_inest@pec.it

specifico abbiamo coinvolto artisti del calibro di Erica Boschiero per la composizione delle musiche o dell'attore Eros Papadakis per la recitazione dei testi. Ma non solo, potremo avere le competenze di esperti professionisti di spettacoli per bambini come Paolo Rech e Alberto De Bastiani. Ed anche alcuni aspetti tecnici sono stati colmati dalle skills dei soci della coop. Pensiamo alla figura fondamentale dello sviluppatore web Giorgio Pregnotato che si occuperà dell'architettura digitale del progetto o alla funzione dei collaboratori del settore audio-video come Marco Samiolo e Fabio Trentini.

Dal lato suo Avilab mette a disposizione le competenze dei suoi soci: Federico Massa, progettista culturale e producer creativo per realtà nazionali e Tommaso Brugin, Art Director creativo che ha realizzato campagne tv nazionali e supervisionato gli aspetti creativi di numerosi progetti commerciali per grandi aziende. Forniamo inoltre l'infrastruttura per la gestione produttiva delle attività tramite le competenze di Gaia Carretta. Ma anche tutti gli altri professionisti coinvolti sono collaboratori strutturati dei diversi progetti audiovisivi che la società svolge costantemente.

in sintesi crediamo che la collaborazione tra le nostre due realtà sia un esempio di convergenza di professionalità e competenze che diventa una garanzia di affidabilità e successo per il progetto.

C.2) Composizione

N. partner	Nome e ragione sociale	Dimensione (MPI, MI, GI, ODR privati, Università, EPR, END USER)
1 (Capofila)	AVILAB S.R.L.	MPI
2	TERZO SUONO COOPERATIVA MUSICALE SOC. COOP.	MPI

C.3) Descrizione dei singoli partners

Partner n.:	1
Denominazione sociale	AVILAB S.R.L.
P.IVA/ C.F.	04726440284 / 04726440284
Tipologia di soggetto (MPI, MI, GI, ODR privati, Università, EPR, END USER):	MPI
Codice Ateco Primario della sede di intervento: (ovvero dove si svolgerà l'attività di progetto)	59.11



INEST Interconnected
Nord-Est Innovation
Ecosystem

Via VIII Febbraio 1848, 2 - 35122, Padova
CF 92315730280 | Cap.Soc. Euro 100.000,00 i.v.
Email: info@consorzioinest.it
PEC: consorzio_inest@pec.it

<p>Core business, ramo di attività, principali attività produttive e mercato/i di riferimento:</p>	<p><i>Max 2000 caratteri spazi inclusi</i></p> <p>AViLab è una società di produzione cinematografica fondata nel 2013 con l'obiettivo di fornire alle realtà pubbliche e private un servizio in grado di coprire ogni necessità nell'ambito audiovisivo, dall'ideazione alla post-produzione e distribuzione, sia nel settore culturale che in quello corporate e commerciale.</p> <p>Da sempre si dedica inoltre alla produzione di film DOCUMENTARI anche in CO-PRODUZIONE con l'estero, con un positivo riscontro nei festival e nei mercati internazionali.</p> <p>Negli ultimi anni ha iniziato a gestire anche progetti di FICTION, con la produzione di CORTOMETRAGGI a tema sociale dedicati alle giovani generazioni.</p> <p>Nel settore culturale ha svolto numerose collaborazioni con importanti realtà museali insieme alle quali ha realizzato VIDEO-INSTALLAZIONI per mostre e musei (tra cui quello dell'Orto Botanico di Padova)</p> <p>La società inoltre è spesso impegnata come partner sia in PROGETTI DI FORMAZIONE professionale con enti accreditati come Irecoop, Eduforma o Jobcentre sia in progetti rivolti ad Istituti scolastici, in tutto il nord-est italiano.</p> <p>Infine Avilab è attiva nei servizi corporate per società vari per cui realizza COMPANY PROFILE, VIDEO CORPORATE e SPOT destinati al web o a campagne nazionali sui maggiori broadcaster.</p> <p>Dispone inoltre di un SERVIZIO DI NOLEGGIO di strumentazioni audiovisive di brand leader del mercato con un catalogo interno in costante crescita che spazia da videocamere, ottiche e macchinismi fino ad una lista completa di facilities necessarie alle produzioni più strutturate. Questo servizio è complementare all'offerta di PRODUZIONE ESECUTIVA che mette a disposizione per le produzioni italiane e straniere che necessitano di un appoggio sul territorio.</p>
<p>Ruolo del partner:</p>	<p><i>Evidenziare come il partner partecipa alla concezione del progetto, come contribuisce alla sua attuazione e come condivide i rischi e i risultati con gli altri partner</i></p> <p><i>Max 2000 caratteri spazi inclusi</i></p> <p>Avilab si occuperà delle analisi per definire le tipologie di gamification da attuare e sovrintenderà alla gestione creativa del progetto coordinando tutti gli aspetti creativi: dalla struttura narrativa alla scrittura dei testi, dalla supervisione delle grafiche all'organizzazione dei video; questo al fine di</p>



iNEST

Interconnected
Nord-Est Innovation
Ecosystem

Via VIII Febbraio 1848, 2 - 35122, Padova
CF 92315730280 | Cap.Soc. Euro 100.000,00 i.v.
Email: info@consorzioinest.it
PEC: consorzio_inest@pec.it

	<p>ottenere un'uniformità grafica generale ed un'armonia del percorso narrativo che sarà la spina dorsale della guida turistica.</p> <p>Si occuperà inoltre di organizzare gli aspetti tecnici dello sviluppo e della produzione del prototipo, con particolare attenzione per la produzione visual.</p>
<p>Conoscenze e competenze apportabili dal partner:</p>	<p><i>Nella descrizione, evidenziare un numero massimo di 5 attività o progetti rilevanti per la proposta progettuale e/o assets/competenze chiave messe a valore nel progetto - Max 2000 caratteri spazi inclusi</i></p> <p>Avilab ha accumulato esperienze specifiche con due progetti recenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Dolomiti senza limiti</i> con cui ha realizzato di un prodotto editoriale digitale costituito da contenuti testuali, video, profili social e installazione di QRcode con cui ha raccontato il mondo della disabilità nello sport alpino in vista delle Olimpiadi del 2026. - <i>Le forme del cinema</i> è stata una web serie interattiva su piattaforma digitale pensata per un pubblico di studenti al fine di valorizzare la figura del giovane Canova in occasione del Bicentenario della morte. <p>Inoltre la società è attiva in una serie di attività online che comprendono la gestione di contenuti multimediali di varia tipologia per realtà culturali. Ha nel suo interno competenze di progettazione, scrittura, grafica, produzione video e gestione social.</p>
<p>Motivazioni, specifici vantaggi e ricadute attese dalla partecipazione al progetto</p>	<p>La partecipazione al progetto rappresenta per Avilab l'opportunità di consolidare una nuova linea di attività di cui si sta occupando la società negli ultimi anni, ovvero la creazione di progetti di comunicazione non più basati su uno standard realizzativo lineare, come nel caso dei documentari o dei cortometraggi, ma interattivo, in cui lo spettatore possa liberamente scegliere tra più soluzione a seconda del suo punto di vista.</p> <p>Inoltre il campo turistico e di promozione degli aspetti culturali ed artistici è un terreno su cui Avilab ha concertato il suo focus da molti anni.</p>
<p>Team:</p>	<p><i>Breve descrizione del Team di progetto: Short Bio delle persone coinvolte (Nome, Cognome, Genere, Competenze, Ruolo nel progetto)</i></p> <p>Federico Massa - <i>Project officer</i>: esperto di progettazione e producer creativo in ambito cinematografico Tommaso Brugin - <i>Art director</i>: creativo, grafico, montatore video Gerassimos Valentis - <i>Copy</i>: autore di video, sceneggiatore e sceneggiatore Gaia Carretta - <i>Ass. produzione</i>: esperta in gestione dei progetti artistici</p>



iNEST Interconnected
Nord-Est Innovation
Ecosystem

Via VIII Febbraio 1848, 2 - 35122, Padova
CF 92315730280 | Cap.Soc. Euro 100.000,00 i.v.
Email: info@consorzioinest.it
PEC: consorzio_inest@pec.it

	<p>multidisciplinari e delle produzioni video Alberto Turcato - <i>Analista</i>: gestore di banche dati e collaboratore organizzativo, Camilla Carolo - <i>Ricercatrice</i>: appassionata da sempre di cinema e cultura ha collaborato con diverse realtà culturali in differenti ruoli gestionali Pietro Fanton - <i>Pot-production</i>: Montatore ed esperto di postproduzione video e grafica</p>
--	--

Partner n.:	2
Denominazione sociale	TERZO SUONO COOPERATIVA MUSICALE SOC. COOP.
P.IVA/ C.F.	00960200293
Tipologia di soggetto (MPI, MI, GI, ODR privati, Università, EPR, END USER):	MPI
Codice Ateco Primario della sede di intervento: (ovvero dove si svolgerà l'attività di progetto)	90.01.09 via A. Volta nr. 2 - 45019 Taglio di Po (Rovigo)
Core business, ramo di attività, principali attività produttive e mercato/i di riferimento:	<p>La cooperativa svolge da trent'anni attività al servizio degli artisti e degli operatori delle arti performative in genere. Nasce per dare risposta ad un bisogno di inquadramento e regolarizzazione del settore da un punto di vista lavoristico e, negli anni, acquisisce competenze sempre più specialistiche ed evolute al fine di mantenere un ruolo costante di polo di riferimento per gli stakeholders. Per far fronte, in primis, ai bisogni interni e, successivamente, matura per erogare a terzi quanto appreso, la cooperativa terzo suono ha raggiunto un elevato grado di consapevolezza e maturità digitale grazie ad una formazione costante. Allo stato i servizi erogati dalla cooperativa garantiscono un livello di operatività ai soci lavoratori tale da soddisfare le esigenze di ogni tipo di committenza, dal privato alla grande produzione internazionale. Il bilancio di esercizio al 31.12.2023 fotografa un valore della produzione di euro 1.691.215,00, risultato esclusivo dell'attività dei soci lavoratori, i quali coprono completamente le attività aziendali, così da garantire in senso assoluto la mutualità prevalente. Le risorse interne ricevono formazione continua sia in ambito di sicurezza sul lavoro, sia nel settore specifico di appartenenza, con particolare attenzione al digitale, grazie anche a linee di finanziamento regionale che permettono di accrescere</p>



iNEST

Interconnected
Nord-Est Innovation
Ecosystem

Via VIII Febbraio 1848, 2 - 35122, Padova
CF 92315730280 | Cap.Soc. Euro 100.000,00 i.v.
Email: info@consorzioinest.it
PEC: consorzio_inest@pec.it

	le competenze specialistiche nell'ambito di tecnici audio/video/luci, performance artistiche, comunicazione, digitalizzazione, marketing (bando cultura in rete, laboratorio veneto, dgr 1010)
Ruolo del partner:	Terzo Suono vanta una specifica e consolidata competenza in termini di studio, ricerca e creazioni artistiche, tanto nella declinazione dello spettacolo dal vivo quanto nella realizzazione di format digitali. L'evoluzione del concetto di "spettacolo" e "intrattenimento" ha imposto un cambio di passo ed una formazione orientata alla ricerca di formule innovative e attrattive per il pubblico destinatario del prodotto evento. Nel progetto, Terzo Suono avrà il compito di analizzare i corretti strumenti di narrazione da utilizzare a seconda delle fasce d'età cercando di definire le inclinazioni, i gusti e le attitudini dei bambini. Fondamentale sarà poi l'apporto per parte di programmazione software della guida digitale ed anche per l'apporto creativo per la realizzazione delle musiche e tecnico per la registrazione dei podcast audio.
Conoscenze e competenze apportabili dal partner:	Immaginazione, originalità intesa come capacità di proporre idee e prodotti nuovi e insoliti, produttività, problem solving. La creatività degli operatori dello spettacolo è strettamente indirizzata alla personalità e ai processi emotivi dei destinatari oggetto di studio. Le abilità cognitive, come il pensiero divergente, hanno la capacità di trasformare le informazioni in molteplici codifiche.
Motivazioni, specifici vantaggi e ricadute attese dalla partecipazione al progetto	Il progetto DIGITAL EXPLORER GUIDE rappresenta una valida opportunità di integrare le specifiche competenze dell'impresa culturale, che opera nell'ambito delle arti performative, in un contesto di sviluppo turistico dei territori, creando una rete di interventi e azioni valide per lo sviluppo di entrambi i segmenti di riferimento. Contribuire a portare l'offerta turistico-culturale ad un livello superiore, grazie agli strumenti messi a disposizione dal presente progetto, produce un vantaggio per tutta la filiera, creando maggiori e migliori occasioni di lavoro per gli operatori culturali.
Team:	Il gruppo di lavoro comprende: Paolo Rech - <i>Analizza la narrazione per bambini</i> : organizzatore di festival delle arti per bambini, lavora abitualmente allo sviluppo di progetti in rete - Unione Montana Bellunese - dedicati alla promozione della cultura e dei territori, grazie alla creazione di format dedicati al mondo dell'infanzia, che sappiano tramandare e tradurre l'identità culturale di appartenenza Alberto De Bastiani - <i>autore</i> : cantastorie narratore, attore e burattinaio che lavora da trent'anni nei più importanti festival del settore Giorgio Pregnotato - <i>sviluppatore</i> : sviluppatore di software web oriented, portali e gestionali web Eros Emmanuil Papadakis - <i>voce podcast</i> : attore e doppiatore e formatore teatrale



iNEST Interconnected
Nord-Est Innovation
Ecosystem

Via VIII Febbraio 1848, 2 - 35122, Padova
CF 92315730280 | Cap.Soc. Euro 100.000,00 i.v.
Email: info@consorzioinest.it
PEC: consorzio_inest@pec.it

	<p>Erika Boschiero - <i>compositrice e musicista</i>: cantautrice e compositrice vocata alla difesa dell'ambiente e dei diritti dei più deboli</p> <p>Fabio Trentini - <i>producer di podcast audio</i>: produttore discografico e ingegnere del suono di fama internazionale</p> <p>Marco Samiolo - <i>videomaker</i>: si occupa di produzione video a 360°</p> <p>Linda Nordio - <i>Coordinatrice test</i>: formatrice in ambito musicale e studiosa di sperimentazioni artistiche applicate alla didattica.</p>
--	--

D. Ruolo Organismo di Ricerca nel progetto per consulenze esterne.

Indicare i tratti identificativi dell'Organismo di Ricerca, motivazione della scelta e apporto al progetto (se previsto).

ORGANISMO DI RICERCA	Denominazione:	Codice fiscale:
Descrizione:	<i>Sintetica descrizione dell'Organismo di Ricerca e delle sue specializzazioni in relazione alla proposta progettuale Max 2000 caratteri spazi inclusi</i>	
Ruolo nel progetto:	<i>Conoscenze e competenze apportabili, specificamente inerenti al progetto, in relazione alle funzioni e alle attività assegnate. Motivazioni, specifici vantaggi e ricadute attese dalla partecipazione al progetto. Max 2000 caratteri spazi inclusi</i>	
Tipologia di attività	<input type="checkbox"/> Ricerca Industriale <input type="checkbox"/> Sviluppo Sperimentale	



iNEST

Interconnected
Nord-Est Innovation
Ecosystem

Via VIII Febbraio 1848, 2 - 35122, Padova
CF 92315730280 | Cap.Soc. Euro 100.000,00 i.v.
Email: info@consorzioinest.it
PEC: consorzio_inest@pec.it

E. Criteri Premiali

Fare riferimento al Bando dello Spoke di riferimento per le premialità previste.

NB: opportuna documentazione a sostegno delle richieste di premialità dovrà essere caricata nella piattaforma.

Partecipazione di donne o giovani sotto il 36 anni negli organi statutari e di controllo costituiti (Assemblea Soci, CdA, Collegio Sindacale, Direttore generale)	<input checked="" type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	<p>Indicare il nome delle imprese che possiedono il requisito, relativa motivazione e descrizione documentazione</p> <p>Avilab srl: Susanna Tosin è uno dei 3 membri del CdA, come verificabile da visura camerale.</p>
Presenza di certificazione UNI/Pdr 125:2022 relativa alla parità di genere	<input type="checkbox"/> SI <input checked="" type="checkbox"/> NO	<p>Indicare il nome delle imprese che possiedono il requisito, relativa motivazione e descrizione documentazione</p>
Rilevanza e significatività proporzionale in termini di impegno economico dell'attività di ricerca e trasferimento tecnologico contrattualizzata al momento della presentazione della domanda agli Organismi di Ricerca locali/nazionali/europei coinvolti	<input type="checkbox"/> SI <input checked="" type="checkbox"/> NO	<p>Indicare il nome delle imprese che possiedono il requisito, relativa motivazione e descrizione documentazione</p>
Iscrizione a piattaforme (i.e. Cluster Tecnologici Nazionali, Reti Innovative Regionali o Cluster Regionali, European Technology Platforms) da almeno 3 anni	<input type="checkbox"/> SI <input checked="" type="checkbox"/> NO	<p>Indicare il nome delle imprese che possiedono il requisito, relativa motivazione e descrizione documentazione</p>
Collaborazioni di ricerca attivate con OdR del territorio di iNEST negli ultimi 3 anni	<input type="checkbox"/> SI <input checked="" type="checkbox"/> NO	<p>Indicare il nome delle imprese che possiedono il requisito, relativa motivazione e descrizione documentazione</p>
Collaborazioni di ricerca attivate con OdR al di fuori del territorio di iNEST negli ultimi 3 anni	<input type="checkbox"/> SI <input checked="" type="checkbox"/> NO	<p>Indicare il nome delle imprese che possiedono il requisito, relativa motivazione e descrizione documentazione</p>
Partecipazione	<input type="checkbox"/> SI	<p>Indicare il nome delle imprese che possiedono il</p>



iNEST Interconnected
Nord-Est Innovation
Ecosystem

Via VIII Febbraio 1848, 2 - 35122, Padova
CF 92315730280 | Cap.Soc. Euro 100.000,00 i.v.
Email: info@consorzioinest.it
PEC: consorzio_inest@pec.it

documentata a laboratori misti Università-Impresa destinati ad attività di sviluppo	<input checked="" type="checkbox"/> NO	<i>requisito, relativa motivazione e descrizione documentazione</i>
Rilevanza e significatività in termini di impegno economico dell'attività di ricerca e trasferimento tecnologico contrattualizzata agli Organismi di Ricerca locali/nazionali/europei coinvolti come consulenti.	<input type="checkbox"/> SI <input checked="" type="checkbox"/> NO	<i>Indicare il nome delle imprese che possiedono il requisito, relativa motivazione e descrizione documentazione</i>
Provate esperienze e competenze degli Organismi di Ricerca coinvolti come partner o consulenti in relazione all'ambito e alle tematiche della proposta, maturate con la partecipazione a ricerche nazionali o internazionali	<input type="checkbox"/> SI <input checked="" type="checkbox"/> NO	<i>Indicare il nome delle imprese che possiedono il requisito, relativa motivazione e descrizione documentazione</i>
Collaborazioni attivate con amministrazione pubbliche del territorio di iNEST, negli ultimi 3 anni	<input checked="" type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	<i>Indicare il nome delle imprese che possiedono il requisito, relativa motivazione e descrizione documentazione</i> Avilab srl: collaborazione con Regione Veneto per il progetto di Iniziative editoriali di marketing territoriale "Dolomiti Senza Limiti" (2022) collaborazione con Comune di Treviso per realizzazione del cortometraggio "No shot no shock" di Lucia Filippone (2023)
Partecipazione in qualità di Lead partner o partner a progetti finanziati dalla Commissione Europea in forma diretta e/o indiretta	<input type="checkbox"/> SI <input checked="" type="checkbox"/> NO	<i>Indicare il nome delle imprese che possiedono il requisito, relativa motivazione e descrizione documentazione</i>



i NEST Interconnected
Nord-Est Innovation
Ecosystem

Via VIII Febbraio 1848, 2 - 35122, Padova
CF 92315730280 | Cap.Soc. Euro 100.000,00 i.v.
Email: info@consorzioinest.it
PEC: consorzio_inest@pec.it

F. Impegni dei soggetti richiedenti

Criteri di ammissibilità Risultati dei progetti e Allineamento Research Topic.

Risultati dei progetti	■ SI	Impegno da parte dei beneficiari al che i risultati materiali e/o immateriali del progetto saranno a disposizione a titolo gratuito, per usi di ricerca e non commerciali dello Spoke e/o degli Organismi di Ricerca affiliati allo Spoke per un periodo di 5 anni.
Allineamento Research Topic	■ SI	Impegno da parte dei beneficiari a condividere lo stato tecnico – scientifico del progetto secondo una cadenza concordata con lo Spoke con l'obiettivo che lo sviluppo del progetto contribuisca alle tematiche di ricerca del/dei Research Topic RT – Sub RT di riferimento della domanda, condividendo in modalità bidirezionale (dallo Spoke ai beneficiari e dai beneficiari allo Spoke) metodi e risultati.

SEZIONE 2) DESCRIZIONE TECNICA DEL PROGETTO

A. RILEVANZA DEL PROGETTO RISPETTO ALL'ECOSISTEMA INEST

Max 2 pagg (eventuali tabelle o figure incluse; font: calibri; size min: 11)

A.1) Coerenza con tematiche dell'Ecosistema; dello Spoke e con l'Area di Specializzazione "Digitale, Industria, Aerospazio" del PNR

DEG si inserisce nell'**ecosistema dell'innovazione di INEST** in quanto ha l'obiettivo di accelerare la **trasformazione digitale** delle imprese che aderiscono al progetto. Attraverso la realizzazione di un prodotto editoriale digitale, frutto di un approccio integrato tra i partner e della **collaborazione con i consulenti esterni**, le due società potranno beneficiare di una crescita economica ed imprenditoriale. Il progetto, che incoraggia la curiosità dei bambini nei panni di esploratori moderni, promuove esperienze educative e interattive attraverso l'uso di un'interfaccia digitale, codici QR e contenuti multimediali. DEG dunque riduce la necessità di guide fisiche e materiali stampati, costituendosi come attività sostenibile, tema chiave nella strategia dell'ecosistema.

DEG promuove l'esplorazione culturale invitando i bambini a scoprire aspetti unici delle località turistiche. Ciò è in linea con i temi di **Spoke 6** volti a valorizzare le esperienze culturali nel turismo. Il progetto potenzia l'esperienza delle tradizionali visite guidate, ampliandone orizzonti e possibilità, attraverso la capacità suggestiva della narrazione, intesa come recuperare delle fonti storiche come fiabe, leggende, miti e storie.

In linea con l'obiettivo generale del **PNR** di promuovere la **transizione digitale - i4.0**, perseguiamo principalmente l'obiettivo di sviluppare un nuovo servizio digitale che riesca a valorizzare il patrimonio culturale e a promuovere la cultura locale. Proprio la capacità del progetto di impiegare in modo creativo la tecnologia per coinvolgere i bambini nell'esplorazione artistica, dimostra come gli strumenti digitali possano migliorare le esperienze



iNEST Interconnected
Nord-Est Innovation
Ecosystem

Via VIII Febbraio 1848, 2 - 35122, Padova
CF 92315730280 | Cap.Soc. Euro 100.000,00 i.v.
Email: info@consorzioinest.it
PEC: consorzio_inest@pec.it

educative e culturali e ci consente di perseguire a pieno titolo l'**obiettivo 5** del PNR, ovvero di sostenere l'innovazione sociale.

A.2) Coerenza con le Strategie di Specializzazione Intelligente delle Regioni coinvolte

Il progetto DEG promuove la scoperta di contenuti meno noti delle località turistiche, il che contribuisce alla valorizzazione del patrimonio culturale e all'attrattività turistica della regione, in modo coerente con la traiettoria delle **"tecnologie per il cultural heritage"**, inserita nelle strategie di Specializzazione Intelligente s3 del Veneto. Infatti il progetto prevede lo sviluppo di un nuovo servizio mirato ad una fruizione intelligente e inclusiva che utilizza il gaming come metodologia per promuovere il territorio.

Inoltre il progetto punta all'innovazione digitale, grazie alla creazione di un prodotto editoriale digitale ed interattiva; DEG esemplifica come la tecnologia può trasformare le esperienze tradizionali, coinvolgendo i bambini a diventare moderni esploratori dei luoghi, allineandosi alla traiettoria **"sviluppo di strumenti digitali per la valorizzazione, fruizione e promozione del sistema culturale e creativo"**. Il prodotto editoriale favorirà infatti processi di collaborazione multidisciplinari e connessioni con altri settori come quello turistico, enogastronomico o del tempo libero.

A.3) Coerenza RT, sub-task, domain

(Fare riferimento al Bando dello Spoke di riferimento)

Il **research topic** preso in oggetto dal nostro progetto (**RT4**) prevede di sviluppare **nuovi strumenti di narrazione** volti a superare lo stereotipo della destinazione turistica; dunque, in linea con queste indicazioni, DEG prevede di raccontare il territorio attraverso una nuova tipologia di **guida turistica digitale** che ha nel meccanismo **interattivo** il suo punto di forza in grado di coinvolgere i lettori. Attraverso percorsi che valorizzano non solo i semplici aspetti descrittivi delle destinazioni turistiche, ma soprattutto i loro aspetti narrativi, faremo scoprire il lato meno conosciuto delle destinazioni turistiche tramite l'uso di favole, miti, leggende e storie locali.

Per quanto concerne invece gli **ambiti** della ricerca abbiamo deciso di concentrarci sulla realizzazione di **prodotti editoriali** specificatamente destinati al pubblico dei **bambini**. Per questo abbiamo pensato di trasformare i giovani lettori in avventurosi esploratori alla ricerca di storie e luoghi poco conosciuti, attraverso una modalità narrativa che sfrutti i meccanismi del gioco per far divertire gli utenti (**gamification**).

Ci concentreremo dunque sul recupero dell'autenticità delle destinazioni riconnettendo il turista alla narrazione di quei luoghi e cercando di rendere sostenibili i flussi con un decentramento della presenza fisica attraverso il posizionamento strategico di alcuni QRcode fisici. In questo modo cercheremo di unire entertainment, cultura e turismo.

A.4) Coerenza con Vincolo Digitale

- *Descrivere come il progetto favorisca la transizione digitale, garantendo contestualmente il rispetto del contributo all'obiettivo digitale (cd. Tagging), individuati dall'art.18 par. 4 lettera e) e f) del Regolamento (UE) 2021/241, e come le relative spese concorrono al conseguimento del vincolo digitale.*
- *Fornire un dettaglio relativo alla quota di budget dedicata nel piano finanziario.*

Nel progetto DEG l'interfaccia digitale è la componente chiave di un meccanismo che fornisce un'esperienza coinvolgente agli utenti, consentendo loro di esplorare le località turistiche in modo interattivo, sostituendosi alle



INEST Interconnected
Nord-Est Innovation
Ecosystem

Via VIII Febbraio 1848, 2 - 35122, Padova
CF 92315730280 | Cap.Soc. Euro 100.000,00 i.v.
Email: info@consorzioinest.it
PEC: consorzio_inest@pec.it

tradizionali guide cartacee. I codici QR posti in luoghi specifici favoriscono l'integrazione della tecnologia digitale con gli spazi fisici. Promuovendo l'uso delle tecnologie digitali per migliorare l'esperienza turistica, i visitatori saranno incoraggiati a utilizzare dispositivi digitali per scoprire e apprezzare le località turistiche in modo interattivo, contribuendo indirettamente alla transizione digitale dell'industria turistica. Anche l'utilizzo di contenuti multimediali all'interno della guida turistica come strumento narrativo emozionante rappresenta un contributo significativo all'obiettivo digitale di arricchire l'accesso a contenuti online. Questo consentirà ai bambini di apprendere ed imparare attraverso la tecnologia, promuovendo l'alfabetizzazione e le competenze digitali.

Da non sottovalutare poi il monitoraggio dell'uso dell'applicazione e la raccolta di feedback forniti dai giovani fruitori che generano dati digitali utilizzabili per analizzare i modelli di comportamento degli utenti e migliorare l'esperienza digitale.

Le spese del progetto sono dedicate per una cifra di € 70.589,30 equivalente alla quota del 56,15% del budget ed andranno a coprire i costi di ricerca della miglior soluzione digitale, dello sviluppo della guida digitale, della creazione della struttura di programmazione e della produzione dei contenuti multimediali per un prototipo, oltre al test, al monitoraggio ed alla validazione dell'applicazione. Queste spese saranno strettamente correlate all'aspetto digitale del progetto e debitamente documentate e trasparenti per dimostrare il rispetto del Vincolo Digitale.

B. OBIETTIVI E POTENZIALE INNOVATIVO

Max 3 pagg (eventuali tabelle o figure incluse; font: calibri; size min: 11)

B.1) Stato dell'Arte, Obiettivi, Risultati e KPIs di progetto

- *Dettagliare l'idea e le motivazioni alla base del progetto nonché le sfide affrontate, spiegare il problema industriale/economico/sociale da superare, l'opportunità di business da sfruttare, i bisogni a cui si deve rispondere.*
- *In relazione al quadro generale così delineato, evidenziare quindi:*
 - *gli obiettivi (SMART) e i risultati attesi*
 - *gli indicatori che consentono di misurarne il grado di raggiungimento*

Da una ricerca a livello regionale di Save the children compiuta pre-pandemia, emerge che oltre il 60% dei bambini trascorre il tempo libero a casa. Mentre circa il 30% passa almeno 2 ore al giorno giocando con i videogame. Con questi dati possiamo mettere a fuoco due aspetti fondamentali: da una parte quanto sia difficile stimolare i ragazzi ad uscire di casa, dall'altra quale sia lo strumento con cui incentivarli. Aggiungiamo poi che i bambini spesso hanno difficoltà ad apprezzare gli aspetti culturali, artistici, storici e naturalistici delle destinazioni turistiche soprattutto se queste informazioni vengono passate in modo formale ed istituzionale. La mancanza di attrattiva delle località turistiche rispetto agli interessi del bambino, generano in lui noia e fastidio. Al fine di trovare una soluzione a questa situazione abbiamo immaginato di fornire ai bambini una **guida turistica digitale** con cui imparare a conoscere le località di viaggio divertendosi. Si tratta di creare una guida che fondi la sua struttura narrativa su un meccanismo di **gamification** in cui il lettore ha il ruolo di un moderno **esploratore** che compie una caccia al tesoro. Tra i numerosi contenuti multimediali dedicati al territorio della specifica destinazione turistica (costituiti da testi, immagini, suoni, musiche, video), il giovane lettore dovrà trovare la chiave per avanzare di tappa in tappa lungo un percorso prestabilito acquisendo man mano informazioni utili sia a conoscere ed apprezzare le località oggetto della guida sia a procedere nella ricerca. Abbiamo inoltre ipotizzato una possibile soluzione alla problematica di sedentarietà dei bambini all'interno delle loro case, incentivando il loro desiderio di compiere una visita turistica costringendoli, se desiderano ultimare il gioco, ad utilizzare un QR fisico posizionato nella destinazione turistica, sbloccato il quale, potranno diventare dei veri e propri **esploratori!**



iNEST Interconnected
Nord-Est Innovation
Ecosystem

Via VIII Febbraio 1848, 2 - 35122, Padova
CF 92315730280 | Cap.Soc. Euro 100.000,00 i.v.
Email: info@consorzioinest.it
PEC: consorzio_inest@pec.it

Lo strumento di gamification è inteso come strumento di ricerca e sviluppo di nuove esperienze che rispondano ai bisogni intrinseci dell'utente bambino, nativo digitale. Obiettivo: generare curiosità e spinta motivazionale a fruire del prodotto turistico tramite l'utilizzo di tecnologie digitali e grazie a strumenti narrativi appassionanti (storie, fiabe, leggende, etc), tali da rendere il soggiorno, la visita, la permanenza immersivi, personalizzabili e coinvolgenti. Risultato: miglioramento dell'esperienza collettiva. Perché l'esperienza sia soddisfacente e risponda alle aspettative del bambino è necessario studiarne l'inclinazione, il grado di apprezzamento, il livello di attenzione, diversificando la proposta innovativa a seconda della tipologia di lettore, così da non incorrere nel limite funzionale di appiattare l'offerta su un cluster non rappresentativo di una moltitudine. La definizione e realizzazione del prodotto digitale sotto forma di "esperienza di gioco" per la fruizione dell'esperienza turistica implica, quindi, una profonda analisi delle inclinazioni degli under 12, delineando le diverse tipologie. Per arrivare a questo risultato utilizzeremo la consulenza di un'esperta di pedagogia e di psicologia infantile, che sappia anche fornirci utili indicazioni sui TIC (tecnologie dell'informazione e delle comunicazione) compensative per la didattica inclusiva a vantaggio dei soggetti fragili. Non solo educatori, lavoreranno al progetto, anche operatori dei laboratori, dei camp esperienziali etc. Una volta individuati i profili tipo dei destinatari del prodotto turistico, andremo alla ricerca dei percorsi multimediali e dei contenuti adatti a ciascuna tipologia. Dal punto di vista dell'esigenza di individuare nuove strategie di diffusione del prodotto turistico, il nostro progetto fa percepire come la destinazione turistica sia da considerare non più un semplice locus amoenus, ma uno strumento per acquisire esperienze, divertimento e opportunità di accrescimento culturale.

OBIETTIVI SMART	INDICATORI	RISULTATI PREVISTI
Incentivare il desiderio di visitare le destinazioni turistiche	Percentuale di bambini che desidera sbloccare l'ultimo QR code fisico	30 % di bambini
Aumentare l'attrattività delle destinazioni turistiche	Percentuale di bambini che trovano la destinazione turistica interessante	50 % di bambini
Far conoscere nuovi aspetti delle destinazioni turistiche	Percentuale di apprendimento di nuove informazioni	Nessuna info nuova - 5% tra 1 e 3 info nuove - 65% più di 3 info nuove - 30%
Realizzare nuovi strumenti di narrazione	Percentuale di bambini che hanno trovato la guida innovativa	40 % di bambini

B.2) Integrazione con altre iniziative ed evoluzioni future

Descrivere se e come la proposta si integra con altre iniziative progettuali a livello regionale, nazionale o europeo. Descrivere inoltre le possibili evoluzioni che potranno dare luogo a nuove proposte o iniziative a partire dai risultati del presente progetto.

DEG prevede di rendersi maggiormente digitalizzato integrandosi con il progetto **Interactive video** che la capofila Avilab ha presentato alla Regione Veneto e con cui si intende realizzare dei video in grado di fornire delle azioni interattive agli spettatori. questo strumento potrebbe integrarsi con il prodotto editoriale digitale realizzato da DEG.

Inoltre potremmo integrarci con le **Guide in C.A.A.** (Comunicazione Aumentata Alternativa) realizzate dalla Regione Veneto per rendere più inclusivo il progetto. Le guide in CAA prevedono la creazione di percorsi dedicati a siti culturali attraverso informazioni chiare e narrazioni semplici con l'obiettivo di rafforzare l'inclusività e



iNEST Interconnected
Nord-Est Innovation
Ecosystem

Via VIII Febbraio 1848, 2 - 35122, Padova
CF 92315730280 | Cap.Soc. Euro 100.000,00 i.v.
Email: info@consorzioinest.it
PEC: consorzio_inest@pec.it

l'accessibilità dell'esperienza di viaggio. In quest'ottica dunque potremmo valorizzare il racconto fatto integrando i simboli Widgit Literacy (pittogrammi noti come Rebus), pensati per bambini con Disturbi Specifici dell'apprendimento o che ancora non hanno acquisito la capacità di letto-scrittura.

Una volta definita nel dettaglio la struttura del prodotto editoriale potremo valutare possibili **evoluzioni** lungo due differenti macro-direttrici principali. Da una parte sviluppando ancora di più il progetto dal punto di vista tecnologico come ad esempio l'integrazione con alcuni contenuti in realtà aumentata; dall'altra l'applicazione di questi nuovi strumenti di narrazione ad altri ambiti come ad esempio ai percorsi enogastronomici (pensiamo alle strade del vino), ai grandi eventi (sportivi, culturali, artistici) o declinati su singoli personaggi storici (Palladio, Canova, etc).

B.3) Innovazione e Livello di Maturità Tecnologica delle soluzioni

- **Evidenziare:**
 - *come il progetto va oltre lo stato dell'arte e la misura in cui è ambizioso, il valore innovativo e i vantaggi rispetto alle eventuali soluzioni attualmente disponibili con le loro limitazioni,*
 - *gli elementi di originalità del progetto (soluzione innovativa, metodologia innovativa, prodotto/servizio innovativo, materiali/componenti innovativi, applicazione di soluzioni esistenti su nuovo contesto applicativo, ecc.).*
- *Precisare se trattasi di innovazione a livello Locale / Nazionale / Internazionale*
- *Descrivere il posizionamento del progetto nello spettro dall'idea all'applicazione o dal laboratorio al mercato, delineando il livello di maturità delle soluzioni tecniche proposte.*

Allo **stato attuale** esistono differenti guide turistiche dedicate specificatamente ai bambini, che hanno una versione cartacea ed un'implementazione digitale dei contenuti. Pensiamo al progetto *"Milano Millestorie"* che fornisce delle guide fisiche e dei contenuti extra sul sito (audioguide, percorsi a tema, mappe). Oppure alle *"Mappe parlanti"* di Radio Magica, ovvero delle mappe cartacee dotate di contenuti multimediali aggiuntivi a cui si accede tramite QRcode; in questo caso la piattaforma web può anche essere navigata autonomamente, mentre nel retro delle mappe ci sono giochi divertenti collegati alle storie. Esistono poi esperienze editoriali più incentrate sugli aspetti digitali come quelle prodotte da *"Artstories"*, una serie di app con cui i bambini possono scoprire la storia ed i luoghi simbolo della città e divertirsi con dei quiz digitali. In questo contesto di prodotti editoriali il nostro progetto mira a creare un **prodotto innovativo** in quanto abbina dei contenuti esclusivamente digitali a degli strumenti fisici geolocalizzati. Abbiamo inciso su tavolette di legno collocate in specifici luoghi di interesse turistico dei **QR code** in grado, una volta inquadrati, di svelare l'ultimo indizio necessario per terminare il percorso e per diventare veri e propri esploratori!

A livello europeo esiste *"Tripmmentor"*, un'app creata per rendere attrattiva la località turistica dell'Attica, attraverso modalità di gamification avanzate con cui l'utente può creare i propri personali percorsi. E molti altri sono gli esempi di progetti simili. La nostra innovazione da questo punto di vista non riguarda tanto la gamification in sé con le sue varie sfaccettature, ma l'**aspetto esperienziale e narrativo**. Il bambino non si dovrà solo risolvere alcuni giochi basilari legati alla destinazione turistica, ma si potrà identificare, come in un film, con il protagonista dell'avventura: sarà un vero e proprio esploratore! Un moderno Indiana Jones alla ricerca dell'arca perduta. Tutta la sua visita sarà così orientata e guidata dal desiderio di completare la caccia al tesoro virtuale. Applicare questa metodologia promozionale ai bambini costituirà un'esperienza di turismo digitale unica.

Il progetto allo **stato attuale** ha un livello di **posizionamento intermedio (TRL3)**. Abbiamo definito il concept sperimentale del progetto, individuando le applicazioni pratiche della tecnologia e i loro elementi base, grazie ad un primo confronto con Carlo Cuomo, il Prof dell'Edutainment che ci seguirà nel progetto. Esistono inoltre articoli scientifici come *"Gamification in tourism and hospitality research in the era of digital platforms"* delle



ricercatrici del Dipartimento di Economia Aziendale dell'Università di Roma Tre che dimostrano la fattibilità di applicazioni simili. Nel corso delle riunioni tra i partner abbiamo steso un piano di spesa condiviso e identificato le applicazioni future della tecnologia, esplorando i possibili campi di intervento oltre a quello definito dal progetto. Infine abbiamo pianificato e definito con lo sviluppatore Giorgio Pregnolato e con la consulenza di Andrea Capone le necessità di sviluppo software. Ma non ci siamo fermati qui. Abbiamo fatto eseguire i test su singole e specifiche applicazioni per verificare le possibili soluzioni interattive ed iniziare a valutare la fattibilità del progetto. Ci siamo anche confrontati con il referente dell'Unione Montana Agordina, con cui abbiamo già collaborato in passato, per verificare l'interesse delle proposta che si è dimostrato buono. L'**obiettivo finale** del nostro progetto è di portare a compimento il nostro **prototipo in un ambiente rilevante**, ovvero realizzare una versione beta del prodotto editoriale che abbiamo ideato (TRL.6).

C. IMPLEMENTAZIONE

Non è previsto un limite di pagine complessive ma max 1 pag per ogni tabella di descrizione dei WPs

C.1) Work Plan e articolazione delle attività

C.1.1) Articolazione del Progetto in Work Packages (Work Breakdown Structure - WBS)

Tutti i progetti devono prevedere un WPO, strutturato come in tabella e finalizzato al coordinamento tecnico e al reporting periodico, che supporta trasversalmente tutti work packages tecnici dettagliati nel seguito e a cui sono associati solo i costi di auditing.

Work Package n. 0	Inizio attività: M1	Fine attività: M15
Titolo Work package: Coordinamento tecnico e reporting periodico		
Work Package Leader: AVILAB (Capofila)		
Obiettivi:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. garantire la piena attuazione del progetto così come approvato, assicurando l'avvio tempestivo delle attività progettuali per non incorrere in ritardi attuativi e concludere il progetto nel rispetto della tempistica prevista 2. ottemperare agli obblighi dettagliati all'Art. 5 del bando 		
Task 0.1 Monitoraggio [Capofila, tutti i Partner]: produrre e registrare periodicamente/mensilmente e ogni qualvolta venga richiesto dal MUR, da Hub o dallo Spoke i dati di avanzamento finanziario e fisico sul sistema informativo adottato dal MUR "AtWork" ed implementare tale sistema secondo le modalità e la modulistica indicata dal MUR e da HUB con:		
<ol style="list-style-type: none"> a) la documentazione attestante le attività progettuali svolte, avanzamento e conseguimento di milestone e target, intermedi e finali, previsti nel progetto approvato; 		



iNEST

Interconnected
Nord-Est Innovation
Ecosystem

Via VIII Febbraio 1848, 2 - 35122, Padova
CF 92315730280 | Cap.Soc. Euro 100.000,00 i.v.
Email: info@consorzioinest.it
PEC: consorzio_inest@pec.it

- b) la documentazione specifica amministrativo-contabile relativa a ciascuna procedura di affidamento e a ciascun atto giustificativo di spesa e di pagamento, nonché la complessiva rendicontazione delle spese sostenute;
- c) tutti i documenti aggiuntivi eventualmente richiesti dal MUR e dall'Hub stesso.

Task 0.2 Rendiconto [Capofila, tutti i Partner]: trasmettere allo Spoke *semestralmente e in coerenza con il Cronoprogramma approvato e ogni qualvolta venga richiesto dal MUR, Hub o Spoke*:

- il Rendiconto di progetto, comprensivo dell'elenco di tutte le spese effettivamente sostenute e registrate tramite il sistema informatico adottato nel periodo di riferimento di cui lettera b) e c),
- accompagnato da Relazione tecnica di avanzamento lavori di progetto- trasmessa per tramite del Capofila – con descrizione degli avanzamenti complessivi relativi ai risultati di progetto nel periodo, con specifico riferimento ai milestone e target, intermedi e finali, raggiunti di cui lettera a).

Task 0.3 Auditing [Capofila, tutti i Partner]: Attività di verifica e attestazione da parte di soggetti iscritti nel registro dei revisori legali incaricati dal beneficiario, che certifichi le spese sostenute e i rendiconti, con relazione tecnica unitamente ad attestazione rilasciata in forma giurata e con esplicita dichiarazione di responsabilità.

Fornire quindi una breve presentazione del disegno complessivo del Piano di Lavoro (Work Plan) e dell'articolazione dei Work Packages (pacchetti di attività), anche eventualmente con un diagramma di Pert, tenendo conto dei vincoli relativi alla componente di Ricerca Industriale e Sviluppo Sperimentale. A titolo esemplificativo, un progetto potrebbe essere articolato in pacchetti che corrispondono alle fasi di disegno, sviluppo, integrazione, test/prototipazione/dimostrazione, validazione.

Considerata la durata, la complessità e la tipologia dei progetti, è auspicabile strutturare il lavoro in un numero congruo di work packages che ne consenta una gestione snella ed efficace (è consigliabile un numero di work packages non superiore ai quattro o cinque).

Il progetto è organizzato in **4 WORK PACKAGES** che ci consentiranno di passare dalla fase di ricerca industriale a quella di sviluppo sperimentale. Dapprima completeremo l'**analisi** delle precedenti attività al fine di definire in dettaglio le tipologie di gamification da attuare e quali strumenti di narrazione adottare a seconda delle fasce d'età del nostro target. Poi con i due work packages successivi ci dedicheremo al prototipo, prima con la fase di **progettazione** e successivamente con quella di **realizzazione** vera e propria. Infine avrà luogo la fase di **Validazione** ed **integrazione** del prototipo stesso fino ad arrivare ad una sua versione beta.

C.1.2) Descrizione del progetto attraverso Work Packages

Completare le tabelle con una descrizione dettagliata relativa alle attività in cui ciascun Work Package (WP) si articola. Per ogni Task, identificare il partner che assume il ruolo di Task Leader e gli altri partner che vi contribuiscono.

Laddove pertinente evidenziare la componente digitale. All'interno della struttura di WP deve essere ben chiaro quale sia il contributo digitale (ad esempio, è possibile dedicare almeno un WP alla componente digitale, piuttosto che identificare all'interno dei WP i task che ne contribuiscono). Evidenziare, se pertinente, le metodologie adottate per garantire il rispetto dei principi Open Science e Fair Data Management.

Si precisa che NON è necessario identificare (o descrivere) un WP di Coordinamento e Gestione in quanto, come specificato sopra, lo si ritiene assorbito nei WP tecnici.


iNEST

 Interconnected
 Nord-Est Innovation
 Ecosystem

 Via VIII Febbraio 1848, 2 - 35122, Padova
 CF 92315730280 | Cap.Soc. Euro 100.000,00 i.v.
 Email: info@consorzioinest.it
 PEC: consorzio_inest@pec.it

Work Package n. 1	Inizio attività: M1	Fine attività: M6
Titolo Work package: Analisi critica		
Tipo: Ricerca Industriale		
Work Package Leader: AVILAB		
n. partner	1	2
Nome partner	AVILAB	TERZO SUONO
Mesi/persona	0,6 / project officer - Federico Massa 1,2 / ricerca - Camilla Carolo 1,5 / ricerca - Alberto Turcato	1,5 / ricerca - Paolo Rech
Obiettivi: Analizzare i risultati delle ricerche per definire le tipologie di gamification da attuare e i corretti strumenti di narrazione da utilizzare per fasce d'età, in modo da poterle mettere al vaglio del reparto creativo. La finalità è poter avviare il WP di sviluppo con maggior efficacia. I risultati saranno pubblicati sul web, in forma di relazione scaricabile in pdf, nel rispetto dei principi di OS e FDM		
Task 1.1 – Analisi Tipologie Gamification – [Federico Massa, C. Carolo, A. Turcato] – Componente Digitale [Si] Analisi delle ricerche effettuate su prodotti di gamification e tecnologie interattive. Analisi della concorrenza e stima di costi e necessità per ogni fase di realizzazione del prototipo. Selezione di prodotti con caratteristiche compatibili con quelle richieste dal progetto, per evidenziare punti di forza o debolezza.		
Task 1.2 – Analisi strumenti di narrazione per bambini – [Paolo Reich] – Componente Digitale [No] Analisi degli strumenti di narrazione in progetti editoriali riservati ad un pubblico 6-12 per individuare tematiche, elementi narrativi, linguaggio e forma più opportuni. Analisi delle nozioni condivise dai fruitori.		
Descrizioni costi vivi previsti e associati al WP tra cui consulenza esterna, contratti ricerca, acquisto materiale Consulenza esterna dei docenti Carlo Cuomo, “ Il Prof dell'Edutainment”, e Francesca Zanon, docente UniUD di pedagogia speciale e ricerca educativa, per studiare gli aspetti della gamification e idoneità dei contenuti al pubblico infantile di riferimento. Per gli aspetti narrativi abbiamo Michele Angrisani del Labor del DiSSGeA UniPD		
Deliverables:		
D1.1 – Analisi gamification	Relazione sullo stato dell'arte della gamification con individuazione degli elementi tecnici chiave per sviluppare il progetto.	
D1.2 – Analisi strumenti di narrazione x bambini	Relazione su background culturale, preferenze e necessità del pubblico 6-12 anni con individuazione di elementi narrativi chiave per sviluppare il progetto editoriale.	


INEST

 Interconnected
 Nord-Est Innovation
 Ecosystem

 Via VIII Febbraio 1848, 2 - 35122, Padova
 CF 92315730280 | Cap.Soc. Euro 100.000,00 i.v.
 Email: info@consorzioinest.it
 PEC: consorzio_inest@pec.it

Work Package n. 2	Inizio attività: M7	Fine attività: M9
Titolo Work package: Progettazione del prototipo		
Tipo: Sviluppo Sperimentale		
Work Package Leader: AVILAB		
n. partner	1	2
Nome partner	AVILAB	TERZO SUONO
Mesi/persona	0,45 / project officer - Federico Massa 0,9 / ass. prod. - Gaia Carretta 0,9 / art direction - Tommaso Brugin 0,6 / grafico . Pietro Fanton 0,5 / copy - Gerassimos Valentis	1 / autore - Alberto De Bastiani 1 / voce off - Eros Papadakis 1 / composizione musica - Erica Boschiero
Obiettivi: Definire tutti gli aspetti del prototipo da realizzare nel successivo WP individuando le soluzioni tecnologiche, i contenuti, la forma narrativa e visiva, gli aspetti musicali e sonori.		
Task 2.1 – Scelta e studio tecnologia – [Federico Massa, G. Carretta] – Componente Digitale [Si] Verranno definiti il linguaggio e la struttura di sito internet e app, valutando le soluzioni migliori di integrazione tra le due piattaforme e la fruibilità da parte del pubblico di riferimento.		
Task 2.2 – Scrittura contenuti – [G. Valentis, A. De Bastiani] – Componente Digitale [No] Si definirà la località per il pilota, contenuti, stile narrativo, la quantità e qualità di informazioni per ogni tappa		
Task 2.3 – Definizione linea grafica – [Tommaso Brugin, P. Fanton] – Componente Digitale [No] Si individuerà in via definitiva lo stile grafico che meglio si integra con gli altri task e con le esigenze del pubblico		
Task 2.4 – Stile musicale e recitativo – [Erica Boschiero, Eros Papadakis] – Componente Digitale [No] Verranno elaborate delle proposte di stile e proposte di interpretazione per scegliere lo stile da applicare		
Descrizioni costi vivi previsti e associati al WP tra cui consulenza esterna, contratti di ricerca Per questo wp abbiamo previsto di utilizzare solo risorse interne ai partner al fine di valorizzarne le competenze		
Deliverables:		
D2.1 – Scheda tecnica	Analisi delle caratteristiche scelte per la realizzazione dell'app e del sito web	
D2.2 – Progetto narrativo	Descrizione dello stile narrativo con esempio e descrizione di tematiche e contenuti	
D2.3 – Moodboard	Dossier d'esempio della linea grafica, con mockup esemplificativi dei contenuti	
D2.4 - Traccia esempio	Clip sonora in cui apprezzare lo stile musicale e recitativo scelti per il progetto	



iNEST

Interconnected
Nord-Est Innovation
Ecosystem

Via VIII Febbraio 1848, 2 - 35122, Padova
CF 92315730280 | Cap.Soc. Euro 100.000,00 i.v.
Email: info@consorzioinest.it
PEC: consorzio_inest@pec.it

Work Package n. 3	Inizio attività: M10	Fine attività: M12
Titolo Work package: Realizzazione del prototipo		
Tipo: Sviluppo Sperimentale		
Work Package Leader: AVILAB		
n. partner	1	2
Nome partner	AVILAB	TERZO SUONO
Mesi/persona	0,45 / project officer - Federico Massa 0,9 / ass. prod. - Gaia Carretta 0,9 / art direction - Tommaso Brugin 0,9 / grafico . Pietro Fanton	0,5 / esecuzione musicale - Erica Boschiero 1 / recitazione testi - Eros Papadakis 0,5 / podcast - Fabio Trentini 0,5 / video - Marco Samiolo 2 / real. app - Giorgio Pregnotato
Obiettivi: Realizzazione di un prodotto - pilota applicato alla località scelta, utilizzabile nel pieno delle sue funzioni.		
Task 3.1 – Piattaforma web e app – [Federico Massa, G. Pregnotato] – Componente Digitale [Si] Realizzazione della piattaforma per la guida interattiva sia per l'app che per il sito web		
Task 3.2 – Produzione podcast audio – [Fabio Trentini, E. Boschiero, E. Papadakis] – Componente Digitale [Si] Realizzazione e registrazione dei contenuti sonori del progetto		
Task 3.3 – Produzione video e grafiche – [Tommaso Brugin, P. Fanton, M. Samiolo] – Componente Digitale [Si] Realizzazione delle componenti video e grafiche della guida. Integrazione e sincronizzazione con gli audio		
Descrizioni costi vivi previsti e associati al WP tra cui consulenza esterna, contratti di ricerca Sono previste delle consulenze esterne per la progettazione e realizzazione del sito web da parte di Andrea Capone, per la composizione e registrazione musicale da parte di Musica Innova srl.		
Deliverables:		
D3.1 / 3.2 / 3.3 – Itinerario pilota	Al termine del WP sarà disponibile un itinerario pilota legato ad una particolare località, fruibile sia dal web che tramite app ed esemplificativo di tutte le caratteristiche tecniche, visive e narrative peculiari del progetto.	


INEST

 Interconnected
 Nord-Est Innovation
 Ecosystem

 Via VIII Febbraio 1848, 2 - 35122, Padova
 CF 92315730280 | Cap.Soc. Euro 100.000,00 i.v.
 Email: info@consorzioinest.it
 PEC: consorzio_inest@pec.it

Work Package n. 4	Inizio attività: M13	Fine attività: M15
Titolo Work package: Validazione tecnica, integrazione, validazione utente		
Tipo: Sviluppo Sperimentale		
Work Package Leader: TERZO SUONO		
n. partner	1	2
Nome partner	AVILAB	TERZO SUONO
Mesi/persona	0,3 / project officer - Federico Massa 0,3 / test tecnico - Alberto Turcato	0,3 / test utente - Nordio Linda 0,3 / test app - Pregnolato Giorgio
Obiettivi: Testare il prodotto pilota realizzato sia dal punto di vista tecnico che dal punto di vista di risposta del pubblico di riferimento per misurarne il grado di fruibilità e apprezzamento. La finalità è quella di intervenire con eventuali integrazioni e modifiche e di determinare una validazione tecnica ed esperienziale del prototipo.		
Task 4.1 – Test tecnico – [Federico Massa, A. Turcato] – Componente Digitale [Si] Il prototipo verrà testato dal punto di vista tecnico, al fine di evidenziare eventuali problematiche legate alla programmazione o a potenziali problematiche legate al contesto di fruizione (ad esempio velocità di connessione, tipologia di device utilizzato, accessibilità alla rete gps etc.)		
Task 4.2 – Test con utenza – [Nordio Linda, Pregnolato Giorgio] – Componente Digitale [No] Il prototipo verrà sottoposto a gruppi campione del pubblico di riferimento, a cui, dopo l’esperienza, verrà chiesto di compilare un questionario di gradimento anonimo con dati rilevanti su età e provenienza. Questi dati saranno utilizzati per elaborare una relazione e suggerimenti per eventuali integrazioni al prototipo.		
Task 4.3 - Integrazione – [Federico Massa, A. Turcato] – Componente Digitale [Si] In base ai risultati dei test, verranno apportate le integrazioni e modifiche al prototipo e si potrà quindi procedere alla validazione della versione beta del prodotto editoriale pilota.		
Descrizioni costi vivi previsti e associati al WP tra cui consulenza esterna, contratti di ricerca Per questo WP abbiamo previsto di avvalerci della consulenza esterna di Andrea Capone per le attività di integrazione inerenti il sito web, in seguito agli elementi emersi in fase di test		
Deliverables:		
D4.1 – Relazione tecnica	Analisi tecnica del prodotto con indicazioni per integrazioni	
D4.2 – Relazione test utenti	Relazione e statistiche dei test effettuati con l’utenza	
D4.3 – Versione Beta	Nuova versione del prodotto editoriale pilota con le integrazioni e modifiche	



iNEST

Interconnected
Nord-Est Innovation
Ecosystem

Via VIII Febbraio 1848, 2 - 35122, Padova
CF 92315730280 | Cap.Soc. Euro 100.000,00 i.v.
Email: info@consorzioinest.it
PEC: consorzio_inest@pec.it

C.1.3) Tabella Riassuntiva dell'impegno partners sul progetto in termini di Mesi-Uomo

	Wp1	Wp2	Wp3	Wp4	Totali
AVILAB	3,3	3,35	2,25	1,2	10,10
TERZO SUONO	1,5	3	4,5	0,6	9,6
Totali	4,8	6,35	6,75	1,8	19,70

C.1.4) Milestones di Progetto e relative Deliverables

Le Milestones si riferiscono a punti di controllo nel progetto che aiutano a monitorare lo stato di avanzamento della attività e il progresso verso l'obiettivo finale. Possono corrispondere al completamento di un deliverable chiave o a momenti di decisione critica nel progetto (ad esempio, momenti in cui il consorzio deve decidere quale delle diverse tecnologie adottare per ulteriori sviluppi). Nel quadro che segue, riassumere le milestones di progetto complementari rispetto a quelle standard relative alla chiusura dei periodi di rendicontazione:

Milestone n.	Descrizione e obiettivi della Milestone	Data di conseguimento	Deliverables (indicare le deliverables oggetto di verifica della milestone)
1	Kick off meeting	15/01/2024	Verbale riunione partner
2	Definizione tecnica progetto da sviluppare	28/06/2024	D1.1 – Analisi gamification
3	Definizione tematiche e progetto da sviluppare	28/06/2024	D1.2 – Analisi strumenti di narrazione x bambini
4	Condivisione risultati e linee di sviluppo	12/07/2024	Verbale riunione partner
5	Definizione scheda tecnica	30/08/2024	D2.1 – Scheda tecnica
6	Definizione progetto narrativo	30/08/2024	D2.2 – Progetto narrativo
7	Definizione moodboard	27/09/2024	D2.3 – Moodboard
8	Condivisione traccia esempio	27/09/2024	D2.4 - Traccia esempio
9	Condivisione risultati e approvazione	10/10/2024	Verbale riunione partner
10	Realizzazione itinerario pilota	20/12/2024	D3.1 - Itinerario pilota
11	Organizzazione test utenti	23/01/2025	Calendario test, schede di valutazione
12	Pubblicazione relazione tecnica	20/02/2025	D4.1 – Relazione tecnica
13	Pubblicazione relazione su test utenti	20/02/2025	D4.2 – Relazione test utenti
14	Integrazioni e modifiche	01/03/2025	Relazione su integrazioni
15	Test interni nuova versione prototipo	07/03/2025	Questionari valutativi singoli partner
16	Condivisione valutazioni e approvazione	14/03/2025	Verbale riunione partner
17	Integrazioni finali e registrazione prototipo	20/03/2025	D4.3 – Versione Beta
18	Riunione finale	31/03/2025	Verbale riunione partner



iNEST

Interconnected
Nord-Est Innovation
Ecosystem

Via VIII Febbraio 1848, 2 - 35122, Padova
CF 92315730280 | Cap.Soc. Euro 100.000,00 i.v.
Email: info@consorzioinest.it
PEC: consorzio_inest@pec.it

C.1.5) Tempistiche complessive e cronoprogramma di spesa

Completare:

- Piano dei costi di progetto e relative agevolazioni richieste secondo il foglio di lavoro "Piano economico – finanziario di Progetto"
- Gantt (distribuzione delle attività nel tempo) secondo il foglio di lavoro "Cronoprogramma di Progetto";
- Cronoprogramma di spesa (distribuzione della spesa nei periodi di rendicontazione, detti anche SAL ossia Stato di Avanzamento Lavori) secondo il foglio di lavoro "Cronoprogramma di Progetto";

Abbiamo provveduto a completare il piano economico-finanziario del progetto e il gantt delle attività. Infine abbiamo compilato il cronoprogramma di spesa relativa al progetto. Tutti i documenti sono stati caricati sul portale.

C.2) Sostenibilità tecnico-economica

Delinare il livello di maturità delle soluzioni tecniche previste e la realizzabilità del progetto, nei tempi e nei costi, evidenziando la capacità di affrontare eventuali rischi (risultati negativi) durante l'attività di ricerca.

Max 2000 caratteri; Font: calibri; size min: 11

Dal **punto di vista tecnico**, il progetto beneficia della maturità della tecnologia interattiva che impiega, in uso da diversi anni. Ciò garantisce l'affidabilità delle soluzioni implementate.

Inoltre i partner sono esperti nella creazione di contenuti multimediali e nell'interazione degli aspetti progettuali con quelli realizzativi.

La sostenibilità tecnica è ulteriormente garantita attraverso la consulenza degli esperti, quasi tutti con esperienze come formatori universitari, che può guidare il progetto nell'ottimizzazione della combinazione software/hardware e nell'affrontare eventuali sfide tecniche che potrebbero sorgere.

Inoltre, il valore innovativo del progetto risiede nell'ideazione di contenuti ludico-culturali espressamente concepiti per le tecnologie impiegate e nella sua adattabilità all'evoluzione della tecnologia e alle tecnologie emergenti, migliorando la sua sostenibilità a lungo termine.

Sul piano **economico**, il primo elemento da sottolineare è costituito dai bassi costi di manutenzione dei servizi. La natura digitale e online del progetto riduce infatti al minimo i costi di manutenzione una volta avviato in fase di prototipazione.

Inoltre il progetto è stato studiato per poter gestire internamente gli aspetti di programmazione in modo indipendente. Ciò riduce la necessità di costosi abbonamenti a servizi esterni, garantendo la continuità operativa.

Il progetto è sostenibile economicamente anche per le potenzialità di sviluppare delle fonti di finanziamento.

Può generare entrate dagli utenti attraverso abbonamenti e pagamenti per le attività e può attrarre finanziamenti da enti pubblici e privati che desiderano valorizzare le proprie risorse attraverso i percorsi innovativi del progetto.

In sintesi, il progetto è tecnicamente solido con soluzioni mature, partner esperti e adattabilità alla tecnologia in evoluzione. È economicamente sostenibile grazie ai bassi costi di manutenzione e alle fonti di finanziamento diversificate, che lo posizionano bene per un successo a lungo termine.



C.3) Dettaglio spese previste

Fornire una fotografia del budget di progetto arricchendone la descrizione con elementi di commento circa la distribuzione sulle varie voci di costo, sull'impatto in termini economici sui territori delle Regioni coinvolte, sulla tipologia di azienda nella partnership, sulle diverse tipologie di attività previste (sviluppo, prototipazione, validazione, dimostrazione, innovazione etc).

Max 2000 caratteri; Font:Calibri; size min: 11

Il budget prevede una spesa quasi interamente svolta sul territorio veneto.

Per quanto concerne le attività di Analisi inerenti la gamification e gli strumenti di narrazione per bambini, le spese del personale saranno in totale € 18.060,00 affidate a due giovani collaboratori di avilab per la gestione della gamification e all'esperto Paolo Rech per quanto concerne la narrazione per bambini. Oltre a queste figure lavoreranno 3 consulenti esterni, tutti con importanti esperienze di ricerche in ambito universitario, per un costo complessivo di € 11.500,00.

L'intera fase di sviluppo del prototipo avrà un costo del personale pari a € 27.211,83 divisi tra € 15.601 a carico di Avilab ed i restanti a carico di Terzo Suono. In questa fase tra i professionisti coinvolti ci sono alcuni artisti come la cantautrice Erica Boschiero con un budget di € 3.870,00 ed autori di testi come Gerassimos Valentis con € 2.465,00 ed Alberto De Bastiani con € 3.870,00. Ci sono inoltre un art director (€ 4.622,50) ed autore delle grafiche (€ 1.741,00) che completano le spese.

Per quanto concerne invece la realizzazione vera e propria del prototipo c'è un budget totale € 32.293,00 in cui rientrano ancora la cantautrice Erica Boschiero e l'attore Eros Papadakis con un budget rispettivamente di € 3.870,00 e di € 1.935,00. Contribuiscono inoltre a questa fase l'art director di AViLab (€ 4.622,50) e l'autore delle video grafiche (€ 3.483,00) che realizzano i contributi visual insieme al videomaker Marco Samiolo per un costo di € 1.935,00. In questa fase il costo maggiore è previsto per lo sviluppo della guida che ha un costo di € 7.740,00 gestiti dallo sviluppatore Giorgio Pregnotato e con la consulenza di Andrea Capone per un valore di € 3.500,00.

Concludono il budget i costi per la validazione che ammontano ad € 3.870,00 imputati a Linda Nordia ed altri € 3.870,00 con cui Giorgio Pregnotato si occuperà delle integrazioni tecniche della guida.

Oltre a questo abbiamo previsto un project officer che sovrintende tutti gli aspetti creativi e coordina le attività con un totale di € 18.060.

Chiudono infine il budget 3.000 euro di costi dovuti alle certificazioni compiute dal Revisore Jacopo Lorigiola.

Per ogni singolo partner Fornire il dettaglio delle spese per voce di costo indicando il fornitore individuato, se pertinente

Partner n. 1 AVILAB			
	Costo (€)	Fornitore	Descrizione e giustificazione della spesa ai fini del progetto
Costi Amministrativi per Auditing (max 15% delle spese di personale)	€ 1.500,00	Jacopo Lorigiola	
Costi per servizi di Consulenza Specialistica	€ 5.000,00 € 3.500,00	Carlo Cuomo Andrea Capone	Consulente Gamification Consulente Programmazione guida
Costi per spese di materiali,	€ 0,00	nessuno	-



iNEST

Interconnected
Nord-Est Innovation
Ecosystem

Via VIII Febbraio 1848, 2 - 35122, Padova
CF 92315730280 | Cap.Soc. Euro 100.000,00 i.v.
Email: info@consorzioinest.it
PEC: consorzio_inest@pec.it

forniture e prodotti analoghi			
Totale	€ 10.000,00		

Partner n. 2 TERZO SUONO COOPERATIVA MUSICALE SOC. COOP.			
	Costo (€)	Fornitore	Descrizione e giustificazione della spesa ai fini del progetto
Costi Amministrativi per Auditing (max 15% delle spese di personale)	€ 1.500,00	Jacopo Lorigiola	-
Costi per servizi di Consulenza Specialistica	€ 1.500,00 € 5.000,00 € 1.500,00	Michele Angrisani Francesca Zanon Musica Innova srl	Consulente Narrazione Consulente Aspetti cognitivi degli utenti Consulenza Musicale
Costi per spese di materiali, forniture e prodotti analoghi	€ 0,00	nessuno	-
Totale	€ 9.500,00		

D. IMPATTO

Max 3 pagg (eventuali tabelle o figure incluse; font: calibri; size min: 11)

D.1) Ricadute e Impatti attesi

Il progetto DIGITAL EXPLORER GUIDE ha il potenziale per creare diversi effetti trasformativi positivi e generare un impatto significativo:

Nuovo modello di business: la vendita della guida turistica interattiva direttamente agli utenti o attraverso partenariati con operatori locali crea un modello di business sostenibile, contribuendo alla crescita economica dell'intero sistema economico coinvolto, soprattutto quello turistico.

Efficienza e innovazione: La digitalizzazione delle guide consente la loro modifica e la loro implementazione con estrema semplicità, comportando una maggiore efficienza ed una riduzione dei costi.

Impatto ambientale: riducendo al minimo la necessità di materiali stampati e incoraggiando le interazioni digitali tramite codici QR, il progetto può ridurre il proprio impatto ambientale, contribuendo alla sostenibilità.

Impatto sulla filiera e sul territorio: il progetto può favorire l'aumento del turismo nella Regione Veneto, a beneficio della filiera locale, inclusi hotel, ristoranti, servizi di trasporto e artigiani locali.



iNEST

Interconnected
Nord-Est Innovation
Ecosystem

Via VIII Febbraio 1848, 2 - 35122, Padova
CF 92315730280 | Cap.Soc. Euro 100.000,00 i.v.
Email: info@consorzioinest.it
PEC: consorzio_inest@pec.it

Il potenziale per una futura espansione in altri territori può portare alla crescita economica regionale e a un maggiore scambio culturale.

Impatto scientifico: il progetto promuove l'apprendimento interdisciplinare integrando elementi di cultura locale, storia, arte e tecnologia. Questo approccio può migliorare le capacità e le conoscenze dei bambini nella risoluzione dei problemi in più ambiti.

Impatto sociale: Apprendimento coinvolgente: gli utenti beneficiano di un'esperienza interattiva ed educativa che migliora le loro capacità di risoluzione dei problemi e la conoscenza culturale. La guida digitale offre un comodo accesso alle informazioni e all'intrattenimento.

Vantaggi per utenti finali: il progetto offre un'esperienza di apprendimento coinvolgente per i bambini, favorendo la curiosità e l'esplorazione. Ciò può portare a migliori risultati scolastici e a una generazione più giovane più informata e culturalmente consapevole.

Consapevolezza culturale: mettendo in evidenza i siti culturali meno conosciuti, il progetto contribuisce alla conservazione del patrimonio locale, promuovendo la consapevolezza e l'apprezzamento culturale.

In sintesi, il progetto DIGITAL EXPLORER GUIDE ha il potenziale per creare effetti positivi a lungo termine in tutti i settori scientifico, economico, sociale e ambientale. Può potenziare la catena di approvvigionamento locale, espandersi in altri territori e portare benefici a un'ampia gamma di parti interessate, inclusi gli utenti finali, gli operatori locali e l'ambiente.

D.2) Potenziale di business: mercato e crescita

Il progetto **DEG** si allinea con una tendenza di mercato in crescita per esperienze di turismo digitale, interattivo ed educativo. Ciò è in linea con l'esperienza dei partner coinvolti, dando uno stimolo rilevante alla diversificazione dei loro servizi. Permette loro di sfruttare le proprie capacità multimediali in un nuovo e promettente segmento di mercato. La collaborazione tra i partner, inoltre, migliora le loro capacità collettive, riunendo produzione video, organizzazione e produzione musicale, fornendo una miscela unica di competenze per soddisfare le esigenze dei settori del turismo e della cultura. Il segmento di **mercato** a cui ci indirizziamo è sicuramente molto interessante perché il pubblico giovane è fortemente ricettivo agli stimoli ed è in grado, se fidelizzato correttamente, di rimanere fruitore delle guide per lungo tempo.

Dal **punto di vista economico**, il progetto ha un forte potenziale di **crescita** in termini di fatturato, quota di mercato e, a lungo termine, creazione di posti di lavoro. Nel tempo, grazie alle attività di condivisione social, può attrarre una base di utenti più ampia ed espandersi tra un'utenza giovane e digitalizzata.

La natura interattiva del progetto può attrarre investimenti da parte di soggetti pubblici e privati che desiderano valorizzare le proprie risorse artistiche, storiche, naturalistiche sfruttando al meglio il loro potenziale turistico. Tramite la nostra guida potranno mettersi in relazione con il turista del futuro ottenendo così a un forte ritorno sull'investimento (ROI) sul lunghissimo periodo.

Una possibile **crescita** del mercato è fornita anche dalle potenzialità narrative dei singoli territori che con questo progetto potranno dare vita al loro bacino di storie, leggende, fiabe e storie andando ad incidere direttamente nell'immaginario dei bambini. La possibilità di offrire contenuti multimediali rende la guida un'esperienza coinvolgente ed emozionante che la distingue da quelle turistiche tradizionali. Inoltre la sua adattabilità all'evoluzione tecnologica e il suo potenziale legato ad eventuali aggiornamenti dei contenuti la rendono



iNEST

Interconnected
Nord-Est Innovation
Ecosystem

Via VIII Febbraio 1848, 2 - 35122, Padova
CF 92315730280 | Cap.Soc. Euro 100.000,00 i.v.
Email: info@consorzioinest.it
PEC: consorzio_inest@pec.it

estremamente concorrenziale in un mercato dinamico e in evoluzione esponenziale.

Abbiamo anche analizzato le **potenziali difficoltà** legate al progetto. Gli ostacoli tecnici principali saranno potenzialmente la capacità di garantire un'esperienza utente fluida e un posizionamento accurato agli utenti e di assicurare che i contenuti rimangano coinvolgenti ed educativi anche sul lungo periodo.

Queste potenziali difficoltà saranno arginate grazie alla possibilità di una duplice tecnologia per la geolocalizzazione dei contenuti (codici Qr-fisici e gps) e grazie all'esperienza e disponibilità creativa e progettuale dei partner coinvolti.

Sul piano di risultati attesi il progetto migliorerà le capacità di produzione multimediale dei partner, consentendo loro di acquisire conoscenze e competenze nella creazione di contenuti interattivi ed educativi.

I partner, inoltre, svilupperanno competenze nel campo del turismo digitale, che può portare a ulteriori opportunità in questo settore in crescita.

D.3) Strategia di sfruttamento dei risultati

La proprietà intellettuale (IP) derivante dal progetto DEG sarà gestita dai singoli partner per sviluppare servizi e prodotti declinati secondo le rispettive peculiarità.

Al contrario qualsiasi cessione e concessione della proprietà a terzi sarà soggetta all'approvazione unanime da parte dei partner ed i proventi ridistribuiti in base al contributo economico apportato.

Nella fase di partenza del progetto saranno infatti definiti i diritti e le responsabilità di ciascuna parte tramite accordi formali.

In fase di ricerca e prototipazione sarà anche presa in considerazione la necessità di protezione della proprietà intellettuale attraverso la registrazione di copyright.

Questo sarà indispensabile per sviluppare accordi di licenza per consentire l'uso e la potenziale commercializzazione della proprietà intellettuale, sia tra i partner del progetto che per parti esterne.

Inoltre sarà identificata e documentata ogni proprietà intellettuale generata durante il progetto come specifico contenuto interno alle guide (illustrazioni, fotografie, video, musiche, voci, etc).

Per favorire un ulteriore sfruttamento e miglioramento dei risultati svilupperemo diverse attività.

Realizzeremo un'indagine di mercato per comprendere la domanda relativa alla guida turistica interattiva e le potenziali opportunità di crescita rispetto a diverse destinazioni turistiche. Sulla base dei risultati del prototipo, verrà fatta un'analisi sulle località più adatte per una potenziale estensione del progetto e quale direzione sia la più adatta per espandere la libreria di contenuti.

Saranno quindi attivate collaborazioni con enti turistici ed istituzioni educative per integrare la guida nei loro programmi.

Verrà sviluppata una strategia di marketing per raggiungere un pubblico più ampio, comprese famiglie, scuole e turisti, e sfruttare il marketing digitale e i social media.

Verranno esplorati vari canali di distribuzione come app store, istituti scolastici e siti web turistici per rendere il prodotto facilmente accessibile.

Si studierà una strategia per mantenere i contenuti costantemente aggiornati e coinvolgenti. Saranno inoltre attivate soluzioni per monitorare il feedback degli utenti e adattarsi alla tecnologia in evoluzione, nell'ottica di co-creazione da parte dei fruitori.



iNEST Interconnected
Nord-Est Innovation
Ecosystem

Via VIII Febbraio 1848, 2 - 35122, Padova
CF 92315730280 | Cap.Soc. Euro 100.000,00 i.v.
Email: info@consorzioinest.it
PEC: consorzio_inest@pec.it

Saranno anche valutate le possibilità per espandere il progetto in aree correlate, come contenuti educativi aggiuntivi, partenariati con destinazioni turistiche o espansione internazionale.

In ultimo verranno elaborate strategie di monitoraggio della concorrenza nel settore del turismo digitale e dell'istruzione e soluzioni per rimanere all'avanguardia nel mercato.

Allegato 1 - Requisito di sostenibilità ambientale e principio DNSH

Indicare come il progetto si adopera per favorire la riduzione dell'impatto ambientale e contestualmente come si applica per realizzare il principio "Non arrecare un danno significativo" (DNSH)¹

I proponenti devono stabilire quali dei sei obiettivi ambientali, previsti all'art 17 del Reg. (UE) 2020/85217 (Danno significativo agli obiettivi ambientali), e riportati in tabella, richiedono una valutazione di fondo DNSH in relazione alla proposta progettuale.

Indicare il rispetto tra gli obiettivi ambientali in relazione alla proposta progettuale		Si/No	Motivazione
Mitigazione dei cambiamenti climatici	NON porta a significative emissioni di gas serra (GHG).	Sì	A
Adattamento ai cambiamenti climatici	NON determina un maggiore impatto negativo del clima attuale e futuro, sull'attività stessa o sulle persone, sulla natura o sui beni.	Sì	A
Uso sostenibile e protezione delle acque e delle risorse marine	NON è dannosa per il buono stato dei corpi idrici (superficiali, sotterranei o marini) determinandone il loro deterioramento qualitativo o la riduzione del potenziale ecologico.	Sì	A
Economia circolare, compresi la prevenzione e il riciclaggio dei rifiuti	NON porta a significative inefficienze nell'utilizzo di materiali recuperati o riciclati, ad incrementi nell'uso diretto o indiretto di risorse naturali, all'incremento significativo di rifiuti, al loro incenerimento o	Sì	A

¹ [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52021XC0218\(01\)&from=IT](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52021XC0218(01)&from=IT)


iNEST

 Interconnected
 Nord-Est Innovation
 Ecosystem

 Via VIII Febbraio 1848, 2 - 35122, Padova
 CF 92315730280 | Cap.Soc. Euro 100.000,00 i.v.
 Email: info@consorzioinest.it
 PEC: consorzio_inest@pec.it

	smaltimento, causando danni ambientali significativi a lungo termine;		
Prevenzione e riduzione dell'inquinamento dell'aria, dell'acqua o del suolo	NON determina un aumento delle emissioni di inquinanti nell'aria, nell'acqua o nel suolo;	Sì	A
Protezione e ripristino della biodiversità e degli ecosistemi	NON determina un aumento delle emissioni di inquinanti nell'aria, nell'acqua o nel suolo;	Sì	A

Qualora la risposta sia «sì», i proponenti sono invitati a fornire una breve giustificazione (nella colonna di destra) del motivo per cui l'obiettivo ambientale non richiede una valutazione di fondo DNSH della misura, sulla base di uno dei seguenti casi, da indicare:

- A. Il progetto ha un impatto prevedibile nullo o trascurabile sull'obiettivo ambientale connesso agli effetti diretti e agli effetti indiretti primari della misura nel corso del suo ciclo di vita, data la sua natura, e in quanto tale è considerata conforme al principio DNSH per il pertinente obiettivo;
- B. Il progetto ha un coefficiente 100 % di sostegno a un obiettivo legato ai cambiamenti climatici o all'ambiente, e in quanto tale è considerata conforme al principio DNSH per il pertinente obiettivo;
- C. Il progetto «contribuisce in modo sostanziale» a un obiettivo ambientale, ai sensi del regolamento UE) 2020/85217, e in quanto tale è considerata conforme al principio DNSH per il pertinente obiettivo.

Qualora la risposta sia «no», i proponenti sono invitati ad indicare nella motivazione:

- D. Il progetto richiede una valutazione DNSH complessiva.

e saranno invitati a procedere alla fase 2 della lista di controllo per gli obiettivi ambientali corrispondenti.



I-NEST

Interconnected
Nord-Est Innovation
Ecosystem

Via VIII Febbraio 1848, 2 - 35122, Padova
CF 92315730280 | **Cap.Soc.** Euro 100.000,00 i.v.
Email: info@consorzioinest.it
PEC: consorzio_inest@pec.it

Allegato 2- Conformità ai requisiti etici

Fornire informazioni sulla gestione delle questioni etiche relative alla ricerca che coinvolge vari tipi di soggetti/oggetti, segnalare se la ricerca può influire negativamente sulla salute e sulla sicurezza dei soggetti coinvolti.

In particolare, nel caso in cui siano previste attività in cui sorgono questioni di carattere etico come:

- l'utilizzo di cellule staminali embrionali umane o embrioni umani;
- il coinvolgimento di partecipanti umani, l'utilizzo di cellule o tessuti umani;
- il processamento di dati personali;
- l'utilizzo di animali;
- l'utilizzo di sostanze e processi che possono arrecare danno agli esseri umani, all'ambiente, agli animali e alle piante, o che riguardino fauna in estinzione o flora/aree protette;
- lo sviluppo e la diffusione di sistemi di Intelligenza Artificiale² ;
- altre questioni di carattere etico;

In caso affermativo (Indicare con \checkmark), completare i quadri che seguono. In caso contrario, specificare che le attività non sollevano questioni di carattere etico.

Dimensione etica, metodologia e impatto

Spiegare in dettaglio le questioni individuate in relazione a:

- obiettivi delle attività (ad es. studio delle popolazioni vulnerabili, ecc.)
- metodologia (ad es. sperimentazioni cliniche, coinvolgimento dei bambini, protezione dei dati personali, ecc.)
- l'impatto potenziale delle attività (ad es. danni ambientali, stigmatizzazione di particolari gruppi sociali, conseguenze politiche o finanziarie negative, abusi, ecc.)

le attività non sollevano questioni di carattere etico.

Rispetto dei principi etici e delle legislazioni pertinenti

Descrivere come il(i) problema(i) individuati nelle dimensioni etiche di cui sopra saranno affrontati al fine di aderire ai principi etici e che cosa sarà fatto per garantire che le attività siano conformi ai requisiti giuridici ed etici UE e nazionali.

le attività non sollevano questioni di carattere etico.

² If you plan to use, develop and/or deploy artificial intelligence (AI) based systems and/or techniques you must demonstrate their technical robustness. AI-based systems or techniques should be, or be developed to become: (i) technically robust, accurate and reproducible, and able to deal with and inform about possible failures, inaccuracies and errors, proportionate to the assessed risk they pose; (ii) socially robust, in that they duly consider the context and environment in which they operate; (iii) reliable and function as intended, minimizing unintentional and unexpected harm, preventing unacceptable harm and safeguarding the physical and mental integrity of humans; (iv) able to provide a suitable explanation of their decision-making processes, whenever they can have a significant impact on people's lives.