



Allegato 1 – Domanda di partecipazione

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

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

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

**DOMANDA DI PARTECIPAZIONE PER LO SCENARIO DI VALORIZZAZIONE CULTURALE 02: “GAMIFICATION”**

## INDICE

SEZIONE 1: DOMANDA DI PARTECIPAZIONE	3
SEZIONE 2: DESCRIZIONE DELL'IDEA PROGETTUALE	5
2.1 ANAGRAFICA DELL'IDEA PROGETTUALE	5
2.2 DIMENSIONE ECONOMICA DELLA PROPOSTA	7
2.3 LA SFIDA PROGETTUALE	7
2.4 DESTINATARI	8
2.5 OBIETTIVI FINALI	9
2.6 AMBITO INFORMATIVO DEL PATRIMONIO CULTURALE	10
2.7 DEFINIZIONE DEL PRODOTTO SOFTWARE	11
2.8 IMPATTI E BENEFICI ATTESI	11
2.9 PROGETTI IN CORSO O GIA' AVVIATI IN QUESTO CAMPO	12

## SEZIONE 1: DOMANDA DI PARTECIPAZIONE

### Il sottoscritto:

- Nome e Cognome: **Fabrizio Sudano**
- Codice Fiscale: **SDNFRZ75A08E532K**

### In qualità di:

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

Denominazione dell'Ente: **Galleria Nazionale di Cosenza | Direzione regionale Musei Nazionali Calabria**

Sede legale: **Palazzo Arnone**  
Indirizzo: **Via G.V. Gravina snc**  
Provincia: **Cosenza**  
Città: **Cosenza**  
CAP: **87100**  
Codice fiscale dell'Ente: **98108420781**  
Partita IVA: **98108420781**  
Telefono: **0984795639 | +393496761824**  
E-mail: **drm-cal.gnc@cultura.gov.it**  
PEC: **drm-cal@pec.cultura.gov.it**

### CHIEDE

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

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

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

- h. Assetto finanziario;
2. Ha la propria sede legale in Italia;
  3. È in possesso di un documento di rendicontazione contabile che evidenzia la pianificazione e i risultati della gestione finanziaria e contabile delle risorse dell'ente, oppure di bilanci preventivi e consuntivi approvati dagli organi competenti, nel caso di enti con struttura semplificata;
  4. Gestisce una pagina web o un canale social media per la comunicazione e la promozione delle attività dell'ente, oppure soddisfa gli obblighi di trasparenza previsti dal D.Lgs. 33/2013 tramite pubblicazioni istituzionali;
  5. Ha realizzato iniziative rivolte all'accessibilità, fruizione, comunicazione, promozione o valorizzazione nel territorio in cui opera, o, per enti non direttamente culturali, ha intrapreso attività di trasparenza e miglioramento dei servizi pubblici;
  6. Adotta modalità di gestione inclusive, coerenti con il contesto territoriale e sociale di riferimento;
  7. Possiede le competenze, le risorse e le qualifiche professionali (sia tecniche che amministrative) necessarie per l'attuazione dell'intervento e per garantire il raggiungimento nei tempi previsti dei milestone e target associati. *(Il possesso delle risorse sarà valutato in modo proporzionato alla complessità dell'intervento proposto)*;
  8. Ha adottato misure adeguate al rispetto del principio di sana gestione finanziaria, come richiesto dal Regolamento finanziario (UE, Euratom) 2018/1046 e dall'art. 22 del Regolamento (UE) 2021/241, in particolare in materia di prevenzione di conflitti di interesse, frodi e corruzione;
  9. Rispetta il principio di addizionalità del sostegno dell'Unione Europea, garantendo l'assenza di doppio finanziamento, ai sensi dell'art. 9 del Regolamento (UE) 2021/241;
  10. Garantisce la coerenza dell'intervento con le strategie nazionali e i principi orizzontali del PNRR, con particolare attenzione:
    - a. Alla parità di genere;
    - b. Alla protezione e valorizzazione dei giovani;
    - c. Al superamento dei divari territoriali;
    - d. Alle disposizioni in materia di sostegno alla partecipazione di donne e giovani, ai sensi del D.L. n. 77/2021, convertito con modificazioni dalla legge n. 108/2021;
  11. Ha considerato tutte le condizioni che possono incidere sull'ottenimento e utilizzo del finanziamento, in riferimento alle risorse della Missione 1, Componente 3, Misura 1, Investimento 1.1 "Strategie e piattaforme digitali per il patrimonio culturale";
  12. È consapevole che Digital Library – Istituto Centrale per la Digitalizzazione del Patrimonio Culturale si riserva il diritto di effettuare verifiche, anche a campione, sulla veridicità delle dichiarazioni rilasciate, ai sensi della normativa vigente;

13. Garantisce che la realizzazione delle attività progettuali non arrecherà danno significativo agli obiettivi ambientali, ai sensi dell'art. 17 del Regolamento (UE) 2020/852, e rispetterà il principio del "Do No Significant Harm" (DNSH);
14. Si impegna a rispettare le tempistiche di attuazione previste dal PNRR, riconoscendo che l'assunzione degli impegni giuridicamente vincolanti e la conclusione dell'intervento entro il 30 giugno 2026 costituiscono condizione necessaria per l'ammissibilità al finanziamento;
15. Si impegna a sottoscrivere con Digital Library l'Atto di attivazione del finanziamento/atto d'obbligo, predisposto dalla stessa Digital Library;
16. Dichiaro altresì di essere consapevole che il mancato rispetto di uno o più requisiti sopra indicati comporterà l'esclusione automatica dalla procedura di selezione.

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

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

## SEZIONE 2: DESCRIZIONE DELL'IDEA PROGETTUALE

### 2.1 ANAGRAFICA DELL'IDEA PROGETTUALE

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

RUN OR DIE | Fuga da Palazzo Arnone

Breve descrizione (*max 300 caratteri*)

Il GAME basato sulla fusione delle modalità di gioco ESCAPE ROOM + GIOCO DI RUOLO mette alla prova i partecipanti invitandoli a vestire i panni di detenuti all'interno del Museo, lo storico Palazzo Arnone, che rivive, nelle dinamiche di gioco, la propria storia di sede detentiva.

**Finalità** (*max 3 azioni*)

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

**VALORIZZAZIONE**

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

**TUTELA**

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

**FRUIZIONE**

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

**EDUCAZIONE E SENSIBILIZZAZIONE**

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

**FORMAZIONE**

Favorisce l'aggiornamento professionale e del lifelong learning

**GESTIONE**

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

**RICERCA**

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

**CREATIVITÀ**

Azioni volte alla progettazione culturale e artistica

**Categorie** (max 3 categorie)

Indicare quali tra queste categorie collocheresti l'idea progettuale

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

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

## 2.2 DIMENSIONE ECONOMICA DELLA PROPOSTA

Indicare la dimensione economica della proposta progettuale:

- Fascia dimensionale 1 – fino a euro 140.000,00 (cento quaranta mila /00)
- Fascia dimensionale 2 – tra euro 140.000,00 (cento quaranta mila /00) ed euro 700.000,00 (sette cento mila /00)
- Fascia dimensionale 3 – oltre euro 700.000,00 (sette cento mila /00)

### 2.3 LA SFIDA PROGETTUALE

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

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

(Max 1500 caratteri)

La mancata fruizione della Galleria Nazionale di Cosenza da parte del pubblico d'età compresa tra i 13 e i 25 anni rappresenta un "problema" specifico, reale e contingente da affrontare mediante nuovi approcci. Senza fruizione, infatti, non c'è conoscenza né della storia della sede museale né delle collezioni d'arte in essa conservate.

Ad oggi le modalità di visita "tradizionali" proposte dalla Galleria Nazionale di Cosenza non consentono un significativo coinvolgimento di pubblici più giovani, i quali, probabilmente, percepiscono l'esperienza museale come "noiosa" o poco accattivante.

Si evince quindi la necessità di rinnovare l'immagine del Museo e di coinvolgere questi pubblici in maniera dinamica, pratica e partecipativa.

Assodata questa criticità è necessario porsi l'obiettivo di ripensare la proposta educativa del Museo seguendo i più moderni dettami didattici del *learning by doing*, privilegiando un'ottica di GIOCO maggiormente coinvolgente perché basata sull'interattività, lo *storytelling* e le nuove tecnologie.

Attraverso le dinamiche del GAME che abbiamo immaginato l'utente/giocatore esplora, fisicamente e virtualmente, le diverse aree del palazzo (celle detentive, cortile per l'ora d'aria, stanza delle torture, salone delle sentenze), ne apprende la storia e i segreti nel tentativo di guadagnarsi la salvezza attraverso il superamento di una serie di ostacoli (quiz, indovinelli, mini giochi).

### 2.4 DESTINATARI

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

(Max 1500 caratteri)

I destinatari della proposta sono individuati differentemente tra stakeholders e utenti finali.

I portatori di interesse sono individuati tra enti scolastici ed universitari, associazioni parrocchiali (Scout, Azione Cattolica, Catechismo), associazioni culturali, associazioni a supporto di famiglie in regime di povertà (Caritas), gruppi di studio e doposcuola, enti aggregativi per adulti e ragazzi sia religiosi che laici, associazioni di genitori, associazioni sportive sia dilettantistiche che agonistiche, mediatori culturali e associazioni a sostegno dell'integrazione delle comunità straniere, enti di promozione turistica.

Gli utenti finali afferiscono alla fascia d'età di riferimento compresa tra i 13 ed i 25 anni e sono individuati tenendo conto dei vari contesti di provenienza; in particolare sono attenzionati i giovani con disabilità, esclusi dal consumo di prodotti ed esperienze culturali, stranieri, provenienti da contesti familiari difficili o che vivono in una condizione economica prossima alla soglia di povertà.

La fruizione dell'esperienza gioco può essere svolta in solitaria oppure in gruppo/squadre/gruppi familiari, tramite il proprio device e/o alcuni strumenti (tablet) messi a disposizione dal Museo.

## 2.5 OBIETTIVI FINALI

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

*(Max 2000 caratteri)*

Obiettivo del progetto è la fruizione della sede della Galleria Nazionale di Cosenza, lo storico Palazzo Arnone, di fondazione Cinquecentesca, non solo in quanto contenitore di prestigiose collezioni d'arte ma anche come bene architettonico ricco di fascino e storia.

Il Palazzo è stato al centro delle vicende giuridiche e politiche calabresi attraverso i secoli, individuato da sempre come sede privilegiata di esercizio e sfoggio di potere sia per motivi logistici sia per le caratteristiche costruttive di solidità ed eleganza.

Tribunale con annesso carcere, spazi per gli interrogatori, torture ed esecuzioni, conserva intatta parte della divisione degli spazi.

Sede del famoso processo marziale del Regno delle Due Sicilie contro i Fratelli Attilio ed Emilio Bandiera, è tappa unica della storia risorgimentale italiana.

Benchè parte del patrimonio mobile ed immobile sia stata digitalizzata, l'enorme potenziale del Palazzo soffre la mancanza di tecnologie adeguate: proiezioni, installazioni, realtà aumentata ed ologrammi, che possano veicolare l'atmosfera originaria e rendano coinvolgente la visita alle nude pietre.

Realizzeremo quindi un nuovo servizio innovativo ludico, basato sull'*Edutainment* che coinvolga l'utente spingendolo a fuggire dalle celle o soccombere a "tortura" e "morte".

I benefici in termini di educazione, conoscenza e marketing culturale sono fruiti in uno scambio osmotico dal Museo, che in più aumenta le presenze, e dalla comunità di riferimento, stakeholder + utenti finali; in termini formativi per le persone ed economici e di brand-identity per il territorio.

L'ESCAPE ROOM è, così, applicabile facilmente, modificando i soli dati di riferimento, ad altri Istituti della DRMN Calabria come il *Parco archeologico* di Skyllition, città Magnogreca poi la colonia romana '*Scolacium*' col suo anfiteatro sede di giochi gladiatori o il Castello medievale di Vibo Valentia sede del *Museo archeologico nazionale 'Vito Capialbi'*; nonché ad altri Musei del panorama nazionale.

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

*(max 3 settori)*

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

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

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

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

(max 300 caratteri)

Schede catalografiche Storico-artistiche ed Architettoniche (ICCD OA ed A) della sede e del patrimonio ivi conservato corredate da materiale fotografico.

## 2.7 DEFINIZIONE DEL PRODOTTO SOFTWARE

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

(Max 1500 caratteri)

La proposta prevede la realizzazione di una *webapp*, utilizzabile *in situ* grazie alla scannerizzazione di QR codes presenti all'interno del Museo.  
 Ogni ambiente del Museo sarà collegato a una serie di missioni, risolvibili dall'utente attraverso quiz, puzzle games, domande aperte, call to actions, ecc.  
 La webapp avrà funzione di realtà aumentata per permettere la visione di dettagli ed elementi aggiuntivi a schermo.

A titolo esemplificativo, saranno animate le opere già presenti e si creeranno a schermo elementi e personaggi aggiuntivi come i fratelli Bandiera e/o altri personaggi storici che hanno vissuto il Palazzo.

A ogni missione completata saranno associati anche dei contenuti informativi circa il patrimonio presente nella stanza di competenza.

Tutta l'esperienza sarà guidata da un assistente virtuale, capace di interagire sia in italiano sia in inglese, al fine di aumentare il pubblico potenziale della soluzione.

Al termine dell'esperienza all'utente sarà consegnato un attestato digitale da poter condividere sui propri social anche per accrescere la notorietà dello strumento implementato.

Attraverso software quali Unity o Unreal Engine, sviluppatori, artisti grafici, game designers, sceneggiatori, animatori potranno lavorare allo sviluppo della webapp, opzione preferibile per favorirne la circuitazione anche su dispositivi mobile meno recenti e per evitare barriere all'ingresso come le azioni di downloads nel caso delle app native.

## 2.8 IMPATTI E BENEFICI ATTESI

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

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

*(Max 1500 caratteri)*

La soluzione si rivela particolarmente adatta per risolvere i problemi specifici individuati dal Museo e per favorire una fruizione partecipata da parte di tutti gli utenti finali coinvolti.

La soluzione proposta rinnova il rapporto tra sede museale, patrimonio e pubblico tramite uno strumento di *engagement* rivolto ai più giovani.

La loro fruizione, e potenzialmente quella di tutto il pubblico che visita il Museo, risulterà più coinvolgente, favorendo anche un ritorno alla visita nel corso degli anni da parte dello stesso utente.

L'utenza coinvolta, inoltre, potrà apprendere meglio alcune informazioni e contenuti altrimenti veicolati in maniera tradizionale.

Lo strumento, infatti, diventa anche un supporto di apprendimento informale e potenziale supporto all'attività didattica, soprattutto nelle fasce più giovani della popolazione di Cosenza e dintorni.

Dal punto di vista della gestione, invece, la webapp sarà dotato di particolari strumenti di analisi (oltre alle metriche già presenti per soluzioni di questo tipo).

Attraverso l'analisi di queste evidenze gli amministratori del Museo potranno avere informazioni di dettaglio sulle opere, sui temi e sugli aspetti storici su cui il pubblico si è soffermato principalmente o ha risposto in maniera più corretta.

Queste preziose informazioni potranno diventare la base per future attività di valorizzazione digitale e fisica da parte del Museo stesso, rispondendo sempre di più alle aspettative del proprio pubblico.

## 2.9 PROGETTI IN CORSO O GIÀ AVVIATI IN QUESTO CAMPO

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

*(Max 2000 caratteri)*

La Galleria Nazionale di Cosenza, e più in generale l'intera Direzione regionale Musei Nazionali Calabria, è sensibile al tema della Digitalizzazione in primis digitalizzazione del patrimonio di riferimento.

Comprendendo all'interno della propria competenza amministrativa non solo la Pinacoteca di Palazzo Arnone ma Musei e Parchi archeologici, siti monumentali autonomi o che ospitano al proprio interno reperti storici, archeologici, artistici e devozionali si evince quanto la disponibilità digitale di informazioni relative ad un così vasto patrimonio sia una delle priorità; in tal senso la DRM Calabria ha predisposto ed implementato l'Ufficio Catalogo Educazione e Ricerca nella convinzione che un primo censimento delle opere esposte e di quelle conservate nei depositi fosse prioritario e da espletarsi mediante lo strumento SigecWeb secondo normativa ICCD.

Nell'ambito degli eventi culturali non siamo nuovi all'utilizzo delle tecnologie; è presente infatti a Palazzo Arnone una proiezione in video-mapping che anima la superficie di una delle sculture in collezione, in più, all'interno dei cortili, è possibile visionare tramite webapp, in realtà aumentata, alcune opere del progetto "Racconti di Guerra e Pace in realtà aumentata" (ARTwp).

Nell'ambito della Gamification analogica abbiamo numerosi esempi di progetti già avviati nella modalità gioco/laboratorio didattico: in particolare è già attivo un laboratorio per bambini, FUGA DA PALAZZO, che prevede visita guidata alle celle e successiva rielaborazione favolistica tramite lo storytelling.