CON IL FSE E LA REGIONE DEL VENETO

LA FORMAZIONE CRESCE

I.D.E.A.

Innovazione, digitalizzazione e apprendimento

Cod Prog.: 5615-0001-540-2019
Finanziato dal Fondo Sociale Europeo Programma 2014-2020, nell'ambito del Bando: "Agire PA. Percorsi per governare il cambiamento e creare valore per cittadini e imprese"
DGR 540 del 30/04/2019

UNIONE EUROPEA
Fondo sociale europeo

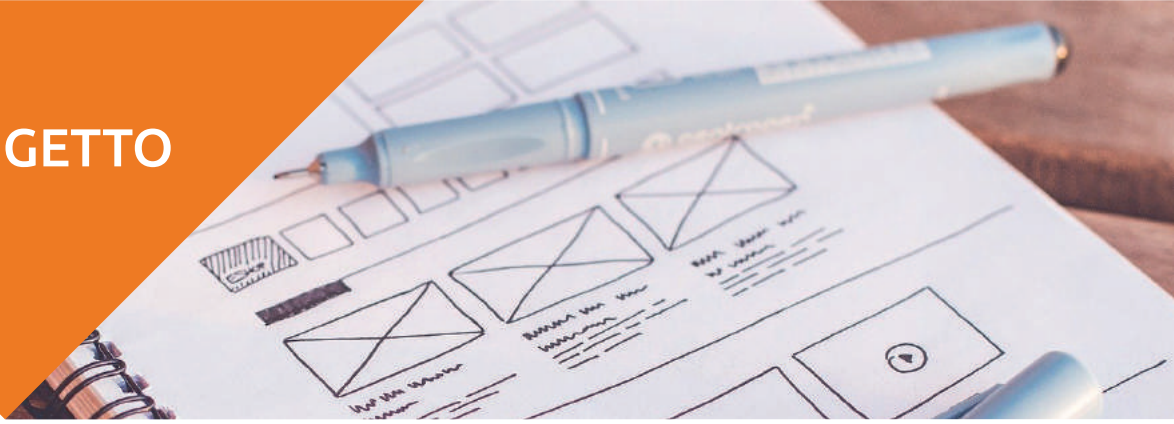
REGIONE DEL VENETO

POR FSE 2014-2020 REGIONE DEL VENETO

Organismo di Formazione accreditato dalla Regione del Veneto

CONFORM

IL PROGETTO



Il progetto **I.D.E.A. - Innovazione, digitalizzazione e apprendimento - DGR 540 del 30/04/2019**, costituisce un'azione di sistema di valenza formativa, organizzativa, tecnologica e culturale in grado di rispondere al fabbisogno rilevato negli operatori della PA di un set articolato di skill:

- digitali per l'utilizzo di applicazioni AR e cloud e il presidio delle soluzioni di digital communication;

- tecnico-specialistiche e soft per l'innovazione dei servizi e la gestione smart di rilevanti quantità di dati/informazioni in ottica di open government e knowledge management.

L'iniziativa mira a:

- semplificare e modernizzare sia i processi di lavoro interni alla PA che quelli di comunicazione esterna;

- migliorare la qualità dei servizi offerti, nonché lo scambio e il networking a livello interistituzionale e locale.

I DESTINATARI

I destinatari del progetto sono figure professionali che operano nella PA come:

- responsabili delle aree comunicazione/marketing;
- manager pubblici e privati;
- dipendenti e collaboratori, provenienti dalle diverse aree organizzative, a diverso titolo preposte alla erogazione e gestione di servizi culturali di rilevanza pubblica sul territorio.

I SOGGETTI PARTNER

PRISM CONSULTING S.R.L.

Società a responsabilità limitata con una significativa esperienza maturata nel settore della formazione professionale, della digital corporate communication, della produzione e post-produzione di prodotti audiovisivi e filmici, del gaming e della gamification, si occupa di:

- progettare e realizzare corsi di formazione esperienziali e on line, ambienti virtuali di apprendimento, per aggiornare e consolidare le competenze di privati e aziende;
- realizzare prodotti audiovisivi, filmici e di transmedia social e corporate storytelling a livello multisettoriale;
- creare e gestire soluzioni interattive che adottano Hologram, Virtual Reality (VR) e Augmented Reality (AR), per mettere a disposizioni dell'utente, attraverso l'utilizzo di differenti device, contenuti informativi, tecnici, promozionali, ecc., personalizzati per tipologia di imprese cliente;
- progettare e sviluppare game e soluzioni di gamification per generare entertainment, catalizzando la conoscenza di spazi museali o di contesti aziendali da promuovere e valorizzare anche in chiave di sviluppo turistico;
- progettare e realizzare siti web e soluzioni grafiche per la brand e la corporate identity.

INTERVENTI FORMATIVI

Area tematica: Trasformazione digitale

1. Esperienze aumentate di realtà applicate all'erogazione dei servizi

Durata per edizione: 24 ore
Edizioni: 2
Modalità: Indoor
Descrizione
L'intervento consentirà ai partecipanti di applicare nuove tecnologie per realizzare contenuti multimediali e interattivi, attraverso l'utilizzo di elementi QR, AR, 3D, nell'ambito dei sistemi di erogazione dei servizi offerti al cittadino.

2. Soluzioni digitali per capitalizzare il patrimonio culturale: la digital-library

Durata per edizione: 24 ore
Edizioni: 2
Modalità: Indoor
Descrizione
L'intervento è volto a fornire ai partecipanti le competenze per pianificare e gestire un progetto di creazione di una digital library, per mappare ed organizzare al meglio il patrimonio culturale al fine di avviare processi di conservazione e valorizzazione di veri e propri "tesori storico-culturali".

3. Raccontare il patrimonio culturale

Durata per edizione: 24 ore
Edizioni: 2
Modalità: Indoor
Descrizione
L'intervento formativo intende sviluppare nei destinatari competenze digitali unitamente a skills di tipo narrativo-comunicazionale per la creazione di progetti

di digital storytelling, finalizzati a generare una narrability organizzativa efficace, in grado di diffondersi su più canali, in una logica cross-mediale e trans-mediale, ICT-based.

4. Tecniche e tecnologie di storytelling

Durata per edizione: 24 ore
Edizioni: 2
Modalità: Indoor
Descrizione
L'intervento formativo intende trasmettere ai discenti le competenze per applicare le tecnologie digitali che consentono di realizzare racconti e framework narrativi delle organizzazioni, attraverso l'utilizzo di storytool, storyboard, tecnologie per il visual storytelling, per l'audio storytelling e tecniche di montaggio audio-video.

5. Utilizzo piattaforme cloud per la conservazione dei dati

Durata per edizione: 16 ore
Edizioni: 2
Modalità: Indoor
Descrizione
Il percorso consentirà ai partecipanti di apprednere le tecniche e le modalità di utilizzo di piattaforme, sistemi e applicazioni cloud-based, per migliorare l'efficienza operativa dei sistemi ICT, conseguire significative riduzioni di costi, rendere più semplice ed economico l'aggiornamento dei software, migliorare la sicurezza e la protezione dei dati e velocizzare l'erogazione dei servizi.

6. Social media marketing dei servizi

Durata per edizione: 16 ore
Edizioni: 2
Modalità: Indoor
Descrizione
L'intervento intende sviluppare le competenze dei partecipanti per:

- utilizzare i principali social network per migliorare la propria comunicazione sul web;
- presidiare le tecniche e gli strumenti per realizzare, gestire e monitorare il piano editoriale dei social network per incrementare la presenza online della propria

organizzazione, l'engagement e la retention.

7. Museo digitale diffuso: accrescere l'esperienza della visita culturale

Durata per edizione: 24 ore
Edizioni: 2
Modalità: Indoor
Descrizione
L'intervento è finalizzato alla ideazione e progettazione di un modello di museo territoriale diffuso, supportato dalle tecnologie digitali, che si configurerà come un vero e proprio Knowledge hub interattivo che coinvolgerà emotivamente il visitatore e conterrà i supporti tecnologici per valorizzare il territorio e svilupparne le potenzialità turistiche.

8. APPartenenza culturale: l'APP in AR alla scoperta delle eccellenze

Durata per edizione: 40 ore
Edizioni: 2
Modalità: Project Work
Descrizione
Il project work coinvolgerà i partecipanti in un processo creativo di sviluppo di contenuti innovativi legati al patrimonio culturale di riferimento ai fini della realizzazione di un'APP che consentirà, grazie all'utilizzo della Realtà Aumentata e alla computer graphic, di realizzare un racconto vivo ed interattivo del patrimonio culturale, focalizzando l'attenzione sugli elementi salienti e caratterizzanti la storia d'eccellenza delle organizzazioni coinvolte.

9. VA.L.TER. - valorizzare Location e territorio con la visual novel

Durata per edizione: 40 ore
Edizioni: 1
Modalità: Project Work
Descrizione
Il project work coinvolgerà i partecipanti nella realizzazione di un videogioco narrativo in cui il protagonista si sposterà all'interno di location delle organizzazioni coinvolte o, più in generale, del territorio veneto, scegliendo cosa dire o fare nei diversi bivi narrativi e arriverà alla fine della storia avendo imparato diverse curiosità sui valori, sui servizi delle aziende beneficiarie e del territorio in cui operano.

Area tematica: **Innovazione dei servizi**

1. Open Social Innovation attraverso il design thinking: la relazione circolare tra cultura, territorio ed economia

Durata per edizione: 24 ore
Edizioni: 2
Modalità: Indoor
Descrizione
L'intervento mira a sviluppare nei partecipanti la capacità di utilizzare strumenti e processi di design thinking, nell'ottica di migliorare la partecipazione nei processi di co-progettazione finalizzati all'innovazione sociale, consentendo una maggiore competitività del territorio e l'accrescimento del benessere della comunità.

2. Nuovi servizi alla collettività: dall'idea al progetto

Durata per edizione: 40 ore
Edizioni: 1
Modalità: Project work
Descrizione
Il project work risponde all'esigenza dei sistemi locali di offerta di servizi culturali alla collettività di sviluppare la propensione e l'approccio per presidiare il processo, gli strumenti e le tecniche per realizzare effettivamente l'innovazione dei servizi, coinvolgendo i team inter organizzativi e intra organizzativi e il sistema allargato degli utenti e degli stakeholder territoriali, attraverso il modello didattico del design thinking.

3. Elementi e tecniche di fundraising per la cultura

Durata per edizione: 24 ore
Edizioni: 2
Modalità: Indoor
Descrizione
L'intervento formativo intende fornire ai partecipanti le competenze adeguate di pianificazione e gestione, anche mediante l'utilizzo del web, delle attività volte a reperire risorse economiche per gestire al meglio in chiave fundraising le relazioni istituzionali e politiche, fornendo ai partecipanti un quadro esaustivo degli strumenti teorici e pratico-operativi per attivare e gestire le raccolte fondi all'interno della PA.

4. Siete tutti Invi-DATI: laboratorio di governance per il co-design partecipato dei servizi attraverso l'utilizzo degli open data

Durata per edizione: 24 ore
Edizioni: 1
Modalità: Laboratori di governance
Descrizione
Il laboratorio di governance aperto anche alla partecipazione stakeholder operanti sui territori di riferimento, intende trasferire conoscenze e competenze sugli open data per consentire a tutti l'accesso a dati/informazioni, valorizzare il patrimonio informativo della PA e stimolare un percorso di co-creazione di valore in termini di progettazione di nuovi servizi pubblici.

5. Music ensamble: innovare i servizi in sintonia, sincronia e sinergia

Durata per edizione: 8 ore
Edizioni: 1
Modalità: Camp experience
Descrizione
L'intervento, basato sull'experiential learning, attinge dalla Musica d'insieme quale metafora e si ispira al modelllo della jazz band per lo sviluppo della capacità di cooperazione e team working. In particolare si propone di valorizzare il contributo e l'esperienza di tutti i componenti del gruppo, per conseguire i risultati attesi, anche davanti a situazioni nuove e impreviste.

6. TeGame: fare squadra per generare valore coniugando innovazione e tradizione

Durata per edizione: 8 ore
Edizioni: 1
Modalità: Camp experience
Descrizione
L'intervento, in modalità outdoor, è basato sulla metafora del cooking. I partecipanti, sotto la supervisione di chef esperti, saranno impegnati in una gara di cucina a squadre che, facendo emergere la necessità di un corretto utilizzo di risorse,conoscenze e metodi, consentirà l'acquisizione di capacità di team working nella ideazione, realizzazione e presentazione in forma innovativa di tradizioni culinarie del territorio.

I SEMINARI

1. Matching domanda-offerta di innovazione digitale culturale tra consumer e producer

Durata: 4 ore

Descrizione
Il seminario si propone di favorire la creazione di un living lab aperto alla partecipazione di imprese, università, liberi professionisti, associazioni e cittadini, in un'ottica volta a promuovere l'interazione tra produttore e consumatore di contenuti culturali attraverso l'utilizzo di tecnologie digitali in una logica integrata di co-produzione.

2. Fare rete per valorizzare l'unicità e le eccellenze

Durata: 4 ore

Descrizione
Il seminario, che vedrà il coinvolgimento di una vasta platea di attori locali e stakeholder del territorio veneto operanti a diverso titolo nella promozione culturale, sarà l'occasione per presentare i risultati del progetto in un'ottica volta a favorire la replicabilità delle attività realizzate e l'adozione di modalità di valorizzazione integrata del patrimonio culturale, attraverso le nuove tecnologie digitali.

LA CONSULENZA

Digital transformation strategy

Durata per edizione: 32 ore
Edizioni: 10
Modalità: Consulenza individuale

Descrizione
La consulenza sarà finalizzata allo sviluppo di un set articolato di digital operation skill, per lavorare in team con strumenti digitali, sviluppare e mettere in atto una strategia di comunicazione culturale digitale, per raccontare l'identità dei territori, con il supporto strategico dei social media.

LA MOBILITÀ

1. Museo MUSE (Trento)

Durata: 1 giornata

Descrizione
Visita studio presso il MUSE - Museo delle Scienze di Trento, che ha fatto delle nuove tecnologie digitali uno degli strumenti primari per avvicinare il visitatore al patrimonio di conoscenze che esso custodisce, tutela e promuove. I partecipanti, grazie alla conoscenza di eccellenze e allo scambio di esperienze e buone pratiche, potranno ricevere utili feedback da adattare al proprio contesto di riferimento.

2. Visita studio Amsterdam

Durata: 3 giornate

Descrizione
Visita studio ad Amsterdam, città storica caratterizzata da un forte orientamento culturale, che fornirà importanti esempi di utilizzo di apparati narrativi tecnologici innovativi legati alla multimedialità. L'intervento favorirà momenti di incontro/confronto a favore dei destinatari del progetto, che, grazie alla conoscenza di eccellenze e allo scambio di esperienze e buone pratiche, potranno ricevere utili feedback da adattare al proprio contesto di riferimento in merito sia alle caratteristiche dei principali target, sia alla forte connotazione innovativa dei servizi offerti, sia agli strumenti digitali utilizzati.

CONFORM S.c.a.r.l.
Sede Legale e Operativa Accreditata Regione Campania e Certificata ISO
Località Collina Liguorini snc
83100 Avellino

CONFORM S.c.a.r.l.
Sede Operativa Accreditata Regione Veneto e Certificata ISO
Via della Croce Rossa, 34
35129 Padova
Tel: +39 049625261

C.F. e P.IVA 01957750647
Tel +39 08251805405/06/50
Fax +39 0825756359
www.conform.it
email: conform@conform.it
PEC: conform@certificazioneposta.it