

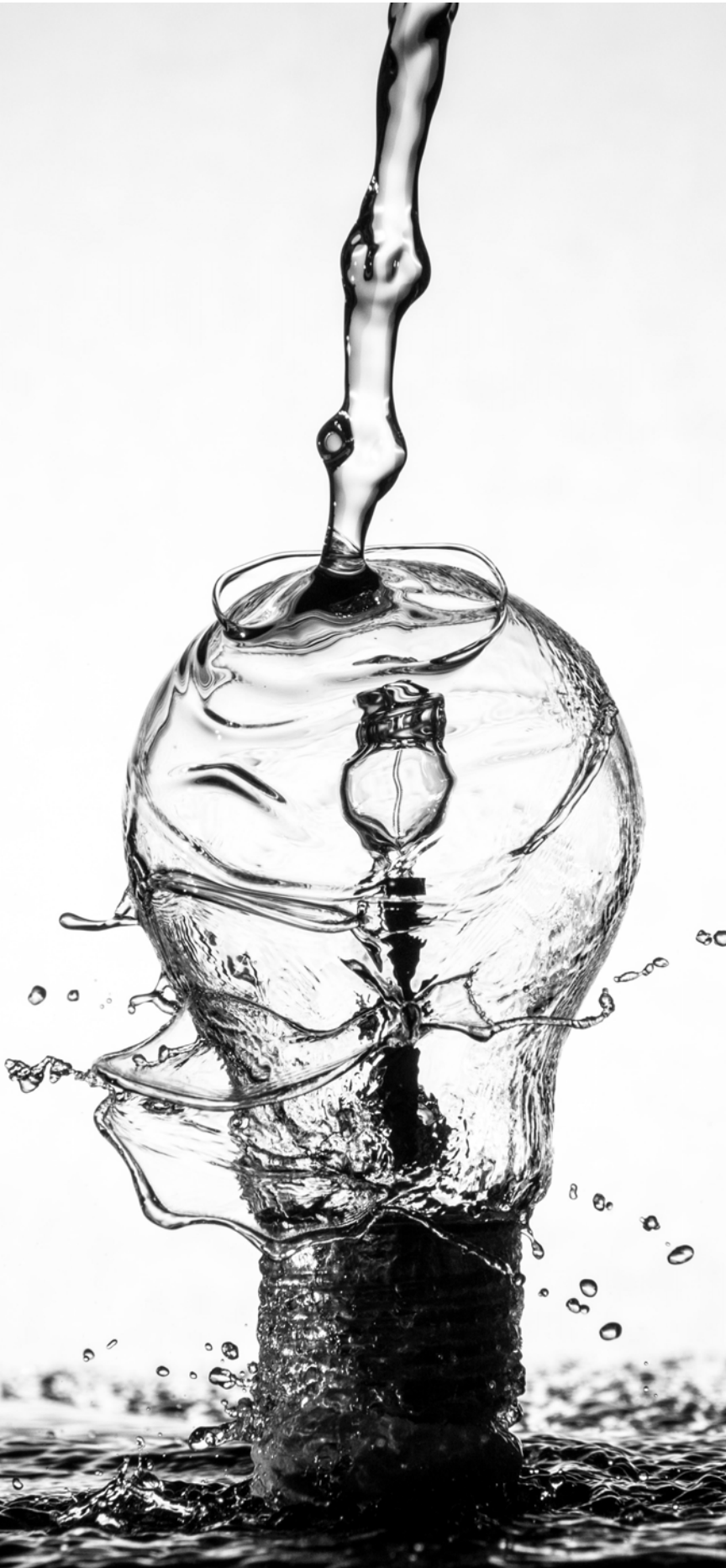


CON IL FSE E LA REGIONE VENETO
LA FORMAZIONE CRESCE

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

CONTENUTI



03
APP "MEDIAR"

04
IL PROGETTO

06
INTERVENTI FORMATIVI

14
CONSULENZA

15
SEMINARI

16
APP "CHORA" IN I.D.E.A.

17
PRODOTTI IN "CHORA"

20
PRODOTTI IN "MEDIAR"

23
PARTNER BENEFICIARI E
OPERATIVI



SCARICA L'APP MediAR

Seleziona dal menù la categoria "Brochure aumentate",
scegli l'esperienza "I.D.E.A."
scansiona le pagine in cui è presente il logo dell'App
e interagisci con gli elementi multimediali in realtà aumentata.





L'INIZIATIVA

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.

ESPERIENZE AUMENTATE DI REALTÀ APPLICATE ALL'EROGAZIONE DEI SERVIZI



DURATA: 24 ORE
EDIZIONI: 2
MODALITÀ: INDOOR

L'intervento consente 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.

SOLUZIONI DIGITALI PER CAPITALIZZARE IL PATRIMONIO CULTURALE: LA DIGITAL-LIBRARY

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".

DURATA: 24 ORE
EDIZIONI: 2
MODALITÀ: INDOOR



RACCONTARE IL PATRIMONIO CULTURALE



DURATA: 24 ORE
EDIZIONI: 2
MODALITÀ: INDOOR

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, ICTbased.

TECNICHE E TECNOLOGIE DI STORYTELLING

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 storytools, storyboard, tecnologie per il visual storytelling, per l'audio storytelling e tecniche di montaggio audio-video.

DURATA: 24 ORE
EDIZIONI: 2
MODALITÀ: INDOOR



UTILIZZO PIATTAFORME CLOUD PER LA CONSERVAZIONE DEI DATI



DURATA: 16 ORE
EDIZIONI: 2
MODALITÀ: INDOOR

Il percorso consente ai partecipanti di apprendere 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.

SOCIAL MEDIA MARKETING DEI SERVIZI

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.

DURATA: 24 ORE
EDIZIONI: 2
MODALITÀ: INDOOR



MUSEO DIGITALE DIFFUSO: ACCRESCERE L'ESPERIENZA DELLA VISITA CULTURALE



DURATA: 24 ORE
EDIZIONI: 1
MODALITÀ: INDOOR

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.

OPEN SOCIAL INNOVATION ATTRAVERSO IL DESIGN THINKING: LA RELAZIONE CIRCOLARE TRA CULTURA, TERRITORIO ED ECONOMIA

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.

DURATA: 24 ORE
EDIZIONI: 2
MODALITÀ: INDOOR



TEGAME: FARE SQUADRA PER GENERARE VALORE CONIUGANDO INNOVAZIONE E TRADIZIONE



DURATA: 8 ORE
EDIZIONI: 1
MODALITÀ: INDOOR

L'intervento, svolto in modalità online, è basato sulla metafora del cooking. I partecipanti, sotto la supervisione di chef esperti, acquisiranno maggiori competenze sul tema della Dieta Mediterranea, quale indiscusso patrimonio culturale e inoltre ne stimolerà il pieno coinvolgimento emotivo grazie alla fase di cooking a distanza.

ELEMENTI E TECNICHE DI FUNDRAISING PER LA CULTURA

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.

DURATA: 24 ORE
EDIZIONI: 2
MODALITÀ: INDOOR



VA.L.TER. - VALORIZZARE LOCATION E TERRITORIO CON LA VISUAL NOVEL



DURATA: 40 ORE
EDIZIONI: 1
MODALITÀ: PROJECT WORK

Il project work intende coinvolgere 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.

APPARTENENZA CULTURALE: L'APP IN AR ALLA SCOPERTA DELLE ECCELLENZE

Il project work intende coinvolgere 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.

DURATA: 40 ORE
EDIZIONI: 2
MODALITÀ: PROJECT WORK



NUOVI SERVIZI ALLA COLLETTIVITÀ: DALL'IDEA AL PROGETTO



DURATA: 40 ORE
EDIZIONI: 1
MODALITÀ: PROJECT WORK

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.

**SIETE TUTTI INVI-DATI:
LABORATORIO DI GOVERNANCE
PER IL CO-DESIGN PARTECIPATO
DEI SERVIZI ATTRAVERSO
L'UTILIZZO DEGLI OPEN DATA**



**DURATA: 24 ORE
EDIZIONI: 1
MODALITÀ: LABORATORIO
DI GOVERNANCE**

Il laboratorio di governance, aperto anche alla partecipazione di 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.

**MUSIC ENSAMBLE: INNOVARE I
SERVIZI IN SINTONIA,
SINCRONIA E SINERGIA**

L'intervento, basato sull'experiential learning, attinge dalla Musica d'insieme quale metafora e si ispira al modello 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.

**DURATA: 8 ORE
EDIZIONI: 1
MODALITÀ: CAMP EXPERIENCE**



DIGITAL TRANSFORMATION STRATEGY



DURATA PER EDIZIONE: 32 ORE
EDIZIONI: 10
MODALITÀ:CONSULENZA
INDIVIDUALE

La consulenza è 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.

MATCHING DOMANDA- OFFERTA DI INNOVAZIONE DIGITALE CULTURALE TRA CONSUMER E PRODUCER



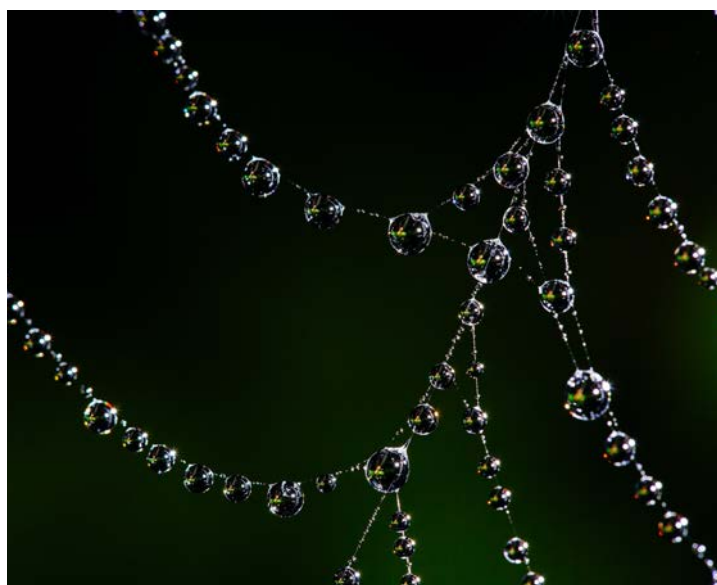
DURATA: 2 ORE

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.

FARE RETE PER VALORIZZARE L'UNICITÀ E LE ECCELLENZE

Il seminario, vede il coinvolgimento di una vasta platea di attori locali e stakeholder del territorio veneto operanti a diverso titolo nella promozione culturale, quale 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.

DURATA: 4 ORE



APP "CHORA"



Chora, Challenge on the Heritage Of Regions App, è un'App turistica in AR che propone numerosi itinerari per approfondire, conoscere ed esplorare, alcuni dei luoghi tra i più belli del mondo.

Scopri i diversi attrattori culturali grazie a schede di approfondimento e contenuti multimediali; lasciati guidare in suggestivi itinerari tematici mediante la geolocalizzazione, fruisce di contenuti esclusivi grazie alla realtà aumentata e divertiti, da solo o con gli amici, scalando le classifiche ed ottenendo badge completando i percorsi ludici dell'App che tra enigmi, quiz e sblocco location ti coinvolgeranno in un'avventura unica.

Sugli store è presente anche una versione Lite dell'App compatibile con tutti i dispositivi ed avente tutte le funzionalità dell'App base esclusa la realtà aumentata.

Nel corso delle attività formative del progetto I.D.E.A., sono stati realizzati alcuni itinerari tematici dai partecipanti ai corsi, che si sono occupati sia dell'ideazione e della progettazione dei percorsi che dell'effettiva realizzazione, sia lato contenutistico che tecnico con lo sviluppo di esperienze AR e di quiz. Nello specifico sono stati creati:

- l'itinerario "Urbs Picta" dal Comune di Padova, relativo alla candidatura UNESCO e alla Padova di Giotto e del '300;
- l'itinerario "Asolo Nascosta" dal Comune di Asolo, inerente alle ville storiche asolane;
- gli itinerari "Cessalto, entroterra veneziano", "Motta Sacra", "Oderzo veneziana" e "Conoscere Ponte", rispettivamente dai Comuni di Cessalto, Motta di Livenza, Oderzo e Ponte di Piave.

"CHORA" IN I.D.E.A.



ITINERARI GAMIFICATI



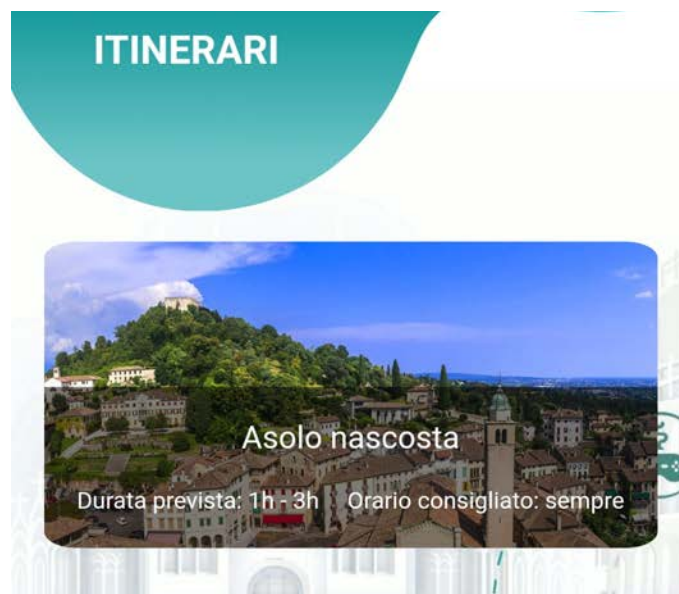
URBS PICTA

Padova è capitale mondiale della pittura del Trecento. Non esistono simili candidature e riconoscimenti nella storia dell'UNESCO. L'itinerario "Urbs Picta" consente al turista di visitare otto luoghi unici che raccontano la storia della Padova del Trecento a partire da un capolavoro assoluto come gli affreschi della Cappella degli Scrovegni di Giotto, passando per la Chiesa dei Santi Filippo e Giacomo agli Eremitani e per Palazzo della Ragione, fino ad arrivare al Battistero della Cattedrale, alla Cappella della Reggia Carrarese, alla Basilica e Convento del Santo, all'Oratorio di San Giorgio ed all'Oratorio di San Michele.

ASOLO NASCOSTA

L'itinerario "Asolo nascosta" porta a conoscere residenze, edifici e monumenti poco noti della città. Partendo dalla chiesa di San Gottardo, nota per i preziosi affreschi conservati e per essere il palcoscenico di un rinomato festival di musica da camera, il percorso si snoda incontrando residenze i cui portoni si aprono su meravigliosi giardini o inaspettate testimonianze storiche.

ITINERARI GAMIFICATI



ITINERARI GAMIFICATI



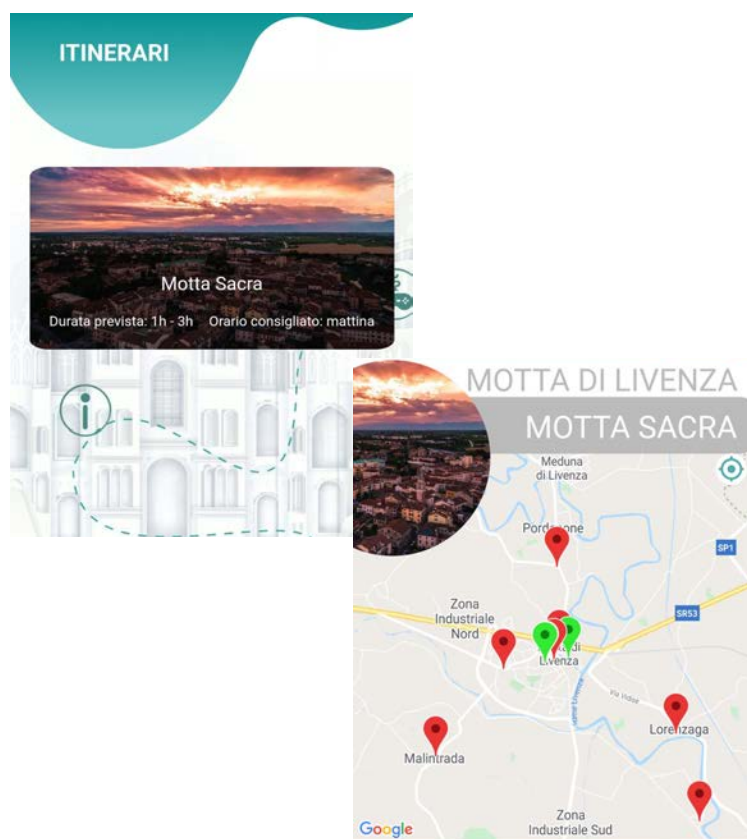
CESSALTO, ENTROTERRA VENEZIANO

L'itinerario "Cessalto, entroterra veneziano" conduce alla scoperta di segni, testimoni del passaggio della civiltà della Serenissima. Partendo dal Laghetto Valeri, biotopo stagionale di particolare interesse, residuo di un antico meandro del fiume Livenza, il percorso si snoda incontrando le ville venete con i loro meravigliosi giardini fino a concludersi in una passeggiata rinvigorente all'interno dei boschi San Marco e Olmè.

MOTTA SACRA

L'itinerario "Motta Sacra" porta l'utente a conoscere le Chiese del territorio con le opere artistiche presenti al loro interno e all'esterno nonché fornendo cenni storici della loro presenza nel territorio. Partendo dalla chiesa parrocchiale di San Nicola, in pieno centro storico, il percorso invita alla visita delle numerose chiese presenti (e non più presenti) nel territorio, cercando di fornire informazioni che normalmente non vengono colte.

ITINERARI GAMIFICATI



ITINERARI GAMIFICATI

ITINERARI



ODERZO VENEZIANA

"Oderzo Veneziana" è un itinerario che racconta la storia della città e di alcune famiglie nobili che vi hanno avuto dimora durante il glorioso periodo della Serenissima Repubblica di Venezia. Dal rinascimentale Palazzo Melchiori Porcia e Brugnera, infatti, potrete iniziare il vostro tour alla scoperta di edifici storici di pregio che contribuiscono a rendere Oderzo un libro a cielo aperto.



CACCIA AL TESORO ONLINE: SCARICA L'APP E INIZIA A GIOCARRE!



CACCIA AL TESORO ONLINE

Caccia al tesoro online in realtà aumentata che ti porterà a vincere fantastici premi legati al Distretto. Scopri gli enigmi, inquadra la soluzione e supera tutte le sfide per ottenere tante informazioni sul Distretto e una visita guidata gratuita presso Palazzo Vescovile. Potrai beneficiarne fino a dicembre 2022.

ALLA SCOPERTA DEL MUSEO DELLA GIOSTRA

Caccia al tesoro online in realtà aumentata che ti porterà a vincere fantastici premi legati al Museo della Giostra di Bergantino (RO). Scopri gli enigmi del Cantastorie, inquadra la soluzione e supera tutte le sfide per ottenere biglietti omaggio o sconti presso il museo.

ALLA SCOPERTA DEL DISTRETTO TURISTICO VENEZIA ORIENTALE



Venezia Orientale Distretto Turistico

VINCI UN PREMIO ESCLUSIVO

**GIOCANDO QUESTA
CACCIA AL TESORO ONLINE**



CACCIA AL TESORO



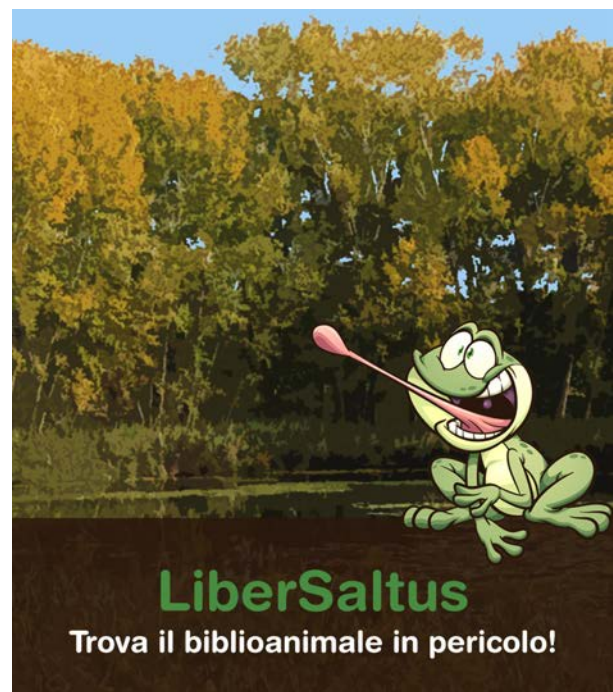
VIAGGIO NEL TEMPO: UN'AVVENTURA DALLA PREISTORIA AI GIORNI NOSTRI

Caccia al tesoro che ti farà scoprire epoche incredibili: dal Paleolitico al Novecento passando per il Medioevo e la Repubblica Veneziana. Lasciati guidare, indizio dopo indizio, alla scoperta della collezione del museo di Asolo.

ESCAPE ROOM

“LiberSaltus - Trova il biblioanimale in pericolo” è una escape room in realtà aumentata ambientata nella biblioteca di Cessalto, ideata e realizzata per far divertire i giovani lettori attraverso la risoluzione di enigmi, imparando ad usare il tvb, lo strumento di ricerca e collocazione dei testi, ed imparando alcune curiosità sul territorio.

LIBERSALTUS - TROVA IL BIBLIOANIMALE IN PERICOLO



VISUAL NOVEL

"Frammenti di identità. La ricerca di una memoria perduta" è una visual novel, giocabile gratuitamente via web, in cui si vestono i panni di un giovane che ha perso la memoria e che deve ritrovarla. Gli unici indizi a sua disposizione sono una mappa e alcuni oggetti trovati nelle tasche del giubbino ma, per sua fortuna, una giovane ragazza del luogo di nome Zoe che lo ha visto in difficoltà è disposta ad aiutarlo. Il gioco offre la possibilità di vivere un viaggio attraverso una serie di comuni veneti del trevigiano, con la speranza di riacquisire la memoria e, forse, anche di riuscire a fare breccia nel cuore della ragazza.

FRAMMENTI DI IDENTITÀ.
LA RICERCA DI UNA MEMORIA
PERDUTA.

Nel gioco si potranno esplorare i comuni veneti di Cimadolmo, Ponte di Piave, Oderzo, Motta di Livenza e Cessalto, scoprendone la storia, le tradizioni e le eccellenze enogastronomiche come il raboso, lo zafferano e l'asparago. La storia si sviluppa in particolare nei seguenti luoghi: fiume Piave, Biblioteca Giacomo Agostinetti, MIC - Museo Identitario Comunale (Cimadolmo); Negrisia, Casa Parise, Museo Ponte (Ponte di Piave); Cason di Piavon, Museo Eno Bellis, Duomo (Oderzo); Basilica, Fondazione Giacomini, Duomo (Motta di Livenza); Laghetto Valeri, Villa Ronchesello Zanazzo, Bosco (Cessalto).

Tutti i luoghi e i relativi siti web sono visionabili nella gallery del gioco.

La Visual Novel è stata ideata e realizzata da esponenti dei diversi Comuni coinvolti che si sono cimentati nella realizzazione durante un'iniziativa formativa.





PARTNER BENEFICIARI

Archivio di Stato di Venezia;
Città metropolitana di Venezia;
Comune di Adria (RO);
Comune di Asolo (TV);
Comune di Bassano del Grappa (VI);
Comune di Bergantino (RO);
Comune di Bovolenta (PD);
Comune di Cessalto (TV);
Comune di Cimadolmo (TV);
Comune di Fara Vicentino (VI);
Comune di Granze (PD);
Comune di Isola Vicentina (VI);
Comune di Oderzo (TV);
Comune di Padova (PD);
Comune di Salgareda (TV);
Comune di San Donà di Piave (VE);
Comune di Schio (VI);
Comune di Mozza di Livenza (TV);
Comune di Ponte di Piave (TV);
Conservatorio di Musica Statale Cesare Pollini;
Distretto Turistico Venezia Orientale;
**ESU - Azienda Regionale per il Diritto allo Studio
Universitario di Verona;**
Istituto Veneto per i Beni Culturali;
**Soprintendenza Archivistica del Veneto e del
Trentino Alto Adige;**
Università degli Studi di Padova - Centro CISR.

PARTNER OPERATIVI

**PRISM CONSULTING - Progettazione, Ricerca e
Innovazione per lo Sviluppo Manageriale S.R.L.**



CONFORM S.C.A.R.L.
SEDE LEGALE E OPERATIVA ACCREDITATA REGIONE CAMPANIA E
CERTIFICATA ISO
COLLINA LIGUORINI S.N.C.
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 0825 1805405/06/50
FAX +39 0825756359
WWW.CONFORM.IT
EMAIL: CONFORM@CONFORM.IT
PEC: CONFORM@CERTIFICAZIONEPOSTA.IT

