

CON IL FSE E LA REGIONE DEL VENETO

IL LAVORO CRESCE



E.C.C.O.- E-Cultural and Creative Opportunities

Cod. Prog.: 5615-0001-818-2020 Finanziato dal
Fondo Sociale Europeo Programma 2014-2020,
nell'ambito del Bando:
«Laboratorio Veneto. Strumenti per il settore
culturale»
DGR N. 818 del 23/06/2020



UNIONE EUROPEA
Fondo sociale europeo



REGIONE DEL VENETO



IL PROGETTO



Il progetto **E.C.C.O.: E-cultural and creative opportunities** - DGR n.818/2020 del **23/06/2020** ha come principale obiettivo quello di creare un volano per far ripartire il settore culturale, fortemente colpito dall'emergenza COVID-19.

La sfida è pertanto quella di ripensare in chiave digitale le modalità e le forme di produzione e fruizione di contenuti e performance culturali per mitigare gli impatti negativi, valorizzare e innovare la proposta culturale per:

- ridisegnare la propria offerta culturale adeguandosi ai nuovi standard di sicurezza e progettando nuovi servizi/produzioni in chiave digitale;
- costruire un prodotto culturale in grado di creare un ecosistema culturale ampio e dinamico e nel contempo dare una unità virtuale alle varie realtà coinvolte nel percorso;
- valorizzare attraverso il digitale (live streaming, AR, social media) alcune tematiche narrative trasversali utili a collegare le diverse esperienze e proporsi come reale soggetto narrante dell'identità del territorio;
- sviluppare nuovi prodotti di Edutainment per trasmettere conoscenze ed esperienze alle nuove generazioni.

I DESTINATARI



I destinatari del progetto sono figure del mondo della cultura e dello spettacolo che provengono da esperienze professionali e contesti lavorativi differenti che integrano:

- musei dell'industrial heritage;
- fondazioni e associazioni culturali impegnate nella rigenerazione in chiave artistico-culturale di spazi dismessi;
- associazioni culturali e artistiche espressione delle arti teatrali, cinematografiche, musicali e performative



1. Piattaforme digitali a supporto delle produzioni culturali

Durata: 16 ore

Edizioni: 1

Modalità: Indoor

Descrizione:

L'intervento consente un adeguato sviluppo dei metodi e delle tecniche nell'ambito della ricerca artistica e culturale rivolta all'uso e all'utilizzo delle piattaforme digitali e delle nuove tecnologie crossmediali a supporto dei progetti di digitalizzazione di risorse e servizi in ambito culturale e dei processi conduzione di campagne di crowdfunding e fundraising per progetti di valorizzazione culturale autoconsistenti in grado di attirare capitali privati.

2. Fare marketing digitale della cultura e ri-narrazione del territorio

Durata: 24 ore

Edizioni: 1

Modalità: Indoor

Descrizione:

L'intervento supporta lo sviluppo di adeguati metodi e tecniche nell'ambito della narrazione culturale e del marketing digitale applicato alla ri-narrazione del territorio per generare ed alimentare relazioni personalizzate con i diversi segmenti di pubblico. Raccontare la cultura in maniera strategica e originale e aggregare intorno ad essa le persone con le diverse sensibilità, richiede tecnica, creatività e ispirazione, oltre ad una conoscenza specifica dei diversi canali e mezzi di comunicazione a disposizione.

3. Live Streaming: dall'ideazione alla promozione di una produzione Culturale

Durata: 32 ore

Edizioni: 2

Modalità: Indoor

Descrizione:

Il focus dell'intervento è sullo sviluppo delle competenze specialistiche per ideare e produrre nuovi format creando live show professionali in tutte le fasi: performance, produzione audio, light e video design, ivi compresa l'individuazione di spettacoli innovativi in grado di attirare nuovi pubblici o fidelizzare un pubblico specifico.

4. Edutainment culturale

Durata: 16 ore

Edizioni: 1

Modalità: Indoor

Descrizione:

Un percorso metodologico per accrescere le competenze tecnico-tecnologiche, creative e gestionali, per progettare e sviluppare prodotti/servizi di comunicazione culturale. Attraverso la fruizione di contenuti culturali, multimediali e ad alta interattività, basati su dinamiche e meccaniche di gioco, si punterà ad accrescere l'attrattività, l'innovatività e l'emozionalità dell'esperienza di fruizione dei contenuti culturali.

5. Strumenti di Social media marketing: i social network

Durata: 32 ore

Edizioni: 2

Modalità: Indoor

Descrizione:

La fusione del web, nello specifico i Social Network, con le tecniche del marketing rappresenta uno strumento imprescindibile per le realtà che intendono realizzare efficaci strategie di comunicazione online. Per questo l'intervento si pone l'obiettivo di sviluppare le competenze dei partecipanti in termini di capacità di:

- 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 l'engagement dei propri pubblici.

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

Durata: 24 ore

Edizioni: 1

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 di luoghi, esperienze e culture evocative della risorsa territorio, infrastruttura multidevice e web based, che amplificherà la strategia e gli obiettivi di valorizzazione culturale dei territori regionali partner, che, coniugando turismo, cultura e informazione, coinvolgerà emotivamente il visitatore.

7. Team resilienti per trasformare le problematiche in opportunità

Durata: 8 ore

Edizioni: 2

Modalità: Teatro d'impresa

Descrizione:

L'intervento, attraverso le tecniche dell'interpretazione teatrale, svilupperà nelle partecipanti l'efficacia personale, la piena consapevolezza del proprio potenziale, unitamente alle qualità comportamentali per gestire i team in situazioni difficili mediante l'utilizzo delle capacità di ascolto e di comunicazione assertiva, per risolverle positivamente, influenzando, con autorevolezza, il comportamento degli altri, per ridurre le tensioni e superare i conflitti.

8. Roadmap per nuovi stili, linguaggi e spazi creativi e culturali nel post-covid

Durata: 8 ore

Edizioni: 8

Modalità: ARH - Action research

Descrizione:

L'intervento nasce in risposta allo specifico fabbisogno di ricercare e introdurre azioni innovative nei processi legati alla rigenerazione e rivitalizzazione creativa e culturale degli spazi industriali come opportunità di crescita socio-culturale ed economica del territorio. L'obiettivo è analizzare e innovare uno specifico ambito culturale e turistico per innescare la rimodulazione delle attività culturali, consolidare la comunità di professionisti e cittadini per la riqualificazione del luogo quale modello di innovazione culturale.

9. New service design: nuovi servizi per coinvolgere le persone attingendo dalla cultura

Durata: 40 ore

Edizioni: 3

Modalità: PWK - Project Work

Descrizione:

L'intervento risponde all'esigenza del settore della cultura e dello spettacolo dal vivo di sviluppare la propensione e l'approccio per presidiare il processo, gli strumenti e le tecniche per realizzare effettivamente l'innovazione dei servizi.

Si definiranno i bisogni degli utenti, i loro problemi e le opportunità per generare idee e soluzioni innovative, mettendo in discussione gli assunti teorici.



1. Arte, Cultura e Rigenerazione di spazi collettivi nel post-Covid: idee, esperienze e progetti a confronto

Durata: 8 ore

Edizioni: 2

Modalità: Seminario

Descrizione:

Il seminario approfondisce i temi relativi della ri-collocazione dell'arte e della cultura al centro di progetti e processi di rigenerazione degli spazi collettivi con particolare attenzione ai luoghi e ai siti simbolo della cultura e dell'identità produttiva veneta, restituendoli alla mission di fabbrica di idee, laboratori creativi capaci di revitalizzare il settore attraverso la contaminazione fra cultura, arte, management e digitalizzazione.

2. Reti territoriali di innovazione culturale

Durata: 4 ore

Edizioni: 1

Modalità: FINALE – Evento finale

Descrizione:

Il seminario è volto a creare momenti di discussione e dibattito, nonché presentazione dei risultati degli interventi formativi e di accompagnamento, con i soggetti coinvolti stimolando la creazione di nuovi legami e network «impresa cultura-territorio» in grado di innescare un circuito culturale virtuoso sostenibile e a lungo termine. Inoltre, si porrà l'attenzione anche su sull'identificazione dei principali obiettivi della rete, quale strumento per valorizzare e rafforzare la visibilità della cultura.

CONSULENZA INDIVIDUALE



1. Implementare la strategia di innovazione digitale

Durata: 96 ore

Edizioni: 4

Modalità: COI – Assistenza e consulenza individuale

Descrizione:

L'intervento si svilupperà attraverso sessioni di consulenza individuale, dove i partecipanti saranno guidati e affiancati nell'esplorare le potenzialità della digital transformation e nello specifico la digital operation skill e la digital communication skill, unitamente a competenze relazionali, narrative e di marketing.

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

