POR FSE 2014-2020
REGIONE DEL VENETO

UNIONE EUROPEA

REGIONE DEL VENETO

CULTURA COME INVESTIMENTO

DGR 580 / 2017

TECNOLOGIE DIGITALI E ASSET CULTURALI PER LA COESIONE SOCIALE
E LA COMPETITIVITA' TERRITORIALE: ESPERIENZE, SOLUZIONI E PROGETTI A CONFRONTO

MediAR
scarica l'app, inquadra la pagina e
accedi ai contenuti in realtà aumentata

culturacomeinvestimento_veneto

Cultura come Investimento

ISCRIVITI

www.culturacomeinvestimento.it

CULTURA COME INVESTIMENTO

L'integrazione tra tecnologia e patrimonio artistico e culturale, conservando le proprie radici nella tradizione è il punto cruciale dei 15 progetti presentati nell'ambito dell'iniziativa "*Cultura come Investimento*", promossa dalla Regione del Veneto nell'ambito del Programma Operativo Regionale Fondo Sociale Europeo 2014-2020.
Web e digitale (utilizzo dei social media, web design) e **Multimedia** (realtà aumentata e virtuale, sviluppo della grafica 2D-3D) le due linee progettuali che, insieme allo sviluppo di competenze trasversali sui temi della sensibilità imprenditoriale (fundraising, marketing e management), hanno coinvolto dipendenti e collaboratori operanti nel settore culturale e creativo del territorio veneto, che si conferma al primo posto come numero di visitatori per il segmento turismo culturale.

WEB E DIGITALE
I contenuti progettuali sono relativi alla digitalizzazione del patrimonio e allo sviluppo della consapevolezza e all'utilizzo degli open data. In particolare i progetti sono stati finalizzati ai temi della raccolta ed elaborazione di dati su beni e attività culturali (immagini, multimedia, ecc...) e per la loro diffusione e utilizzo in ambito culturale.

MULTIMEDIA
I contenuti progettuali sono stati finalizzati alla comprensione delle potenzialità nell'utilizzo di sistemi multimediali attraverso lo sviluppo della grafica 2D-3D, all'approfondimento dei temi della realtà virtuale e aumentata. I contenuti sono accompagnati anche da elementi di carattere metodologico ed applicativo oltre che da sperimentazioni laboratoriali.



www.culturacomeinvestimento.it

WEB & DIGITALE

05 **Di.Va.Go.**
Formaset

07 **CulturaLink**
Fiavet Veneto Servizi

09 **Cultural Exhibitions meet Gaming**
Umana Forma

11 **I musei e le nuove culture digitali**
Apindustria Servizi Srl

13 **Cultura & Globalizzazione Digitale**
CFP CNOS-FAP Manfredini

15 **Smart Palladio Heritage**
Cescot Veneto

17 **Progetto WEBBAM**
C.I.O.F.S./F.P. VENETO

19 **DIGIMUSIC**
PIA SOCIETA' SAN GAETANO

MULTIMEDIA

21 **CulturePro**
Job Centre Srl

23 **NuovaculturA**
Agorà

25 **ICT**
UNIS&F Scarl

27 **Virtual Bridge**
Conform Scarl

29 **Arti Digitali**
Fondazione AIDA

31 **Sviluppo Multimediale**
a supporto del settore culturale veneto
Across Srl

33 **Sviluppo & Studio**
dei sistemi multimediali a servizio della CULTURA
Across Srl

Di.Va.Go.

Digitalizzarsi, Valorizzarsi, Godersi il Territorio

scarica l'app, inquadra la pagina e
accedi ai contenuti in realtà aumentata

PARTNERS

- Venetica Coop. Sociale
- Pop Corner
- Comune di Veggiano
- Coop. A Perdifiato
- Coop. Jonathan
- Comune di Campodoro
- Comune di Castegnero

Formaset

Ente accreditato Regione Veneto per i servizi al lavoro - cod. L056
Agenzia per il Lavoro Autorizzata Min. Lav. sez. 3 - cod. L7365001547

Il progetto **Di.Va.Go.** è nato per rispondere a bisogni concreti delle organizzazioni partner:

• necessità di sapersi muovere (in area web/digital) in un mercato in continua evoluzione e ampliamento; bisogno di alta specializzazione e, allo stesso tempo, di competenze trasversali;

• bisogno di orientarsi in un ambito contraddistinto da una realtà fluida;

• ricerca delle migliori strategie che consentano di riconoscere e affrontare il veloce decadimento dei mezzi tecnici e, ancor più, delle competenze acquisite.

Gli obiettivi del progetto?

• Rafforzare i processi di "sovrapposizione" delle risorse culturali con il territorio, migliorando la fruizione attraverso APP di digitalizzazione dei servizi, funzionali alla valorizzazione del territorio;

• Ottimizzare le competenze digitali e di governance degli operatori pubblici/privati nel settore culturale, promuovendo un approccio più integrato e funzionale ai contenuti del proprio contesto di prodotto/servizio.

• Stabilizzare, con procedure virtuose, la cooperazione tra più soggetti ed istituzioni presenti nello stesso territorio.

CulturaLink

scarica l'app, inquadra la pagina e
accedi ai contenuti in realtà aumentata

PARTNERS

CISET
(Centro Internazionale Studi Economia Turistica)

Polo Museale Veneto

Musei Civici Veneziani

BAM
(Biblioteche Area Montebellunese)

FIAVET VENETO SERVIZI

Parlare di competenze digitali in ambito culturale in Veneto vuol dire integrare gli aspetti di tutela e fruizione del patrimonio storico-culturale con la valorizzazione e promozione dell' **immagine turistica** del territorio e di promuoverne il sistema economico locale, grazie all'adozione delle possibilità offerte dagli strumenti digitali.

Il progetto ha lavorato quindi a ricostruire e posizionare a livello digitale la **Brand Image** o corporate identity dei partner coinvolti, ovvero l'insieme di valori, mission che un'istituzione vuole trasmettere, ma anche e soprattutto orientarne la percezione degli utenti.

Cultural Exhibitions Meet Gaming

Strategies and Digital Skills for Museum Innovators

scarica l'app, inquadra la pagina e
accedi ai contenuti in realtà aumentata

PARTNERS

Comune di Belluno
Comune di Borgoricco
Comune di Asiago
Fondazione Fioroni
Comune di Asolo
Comune di Montebelluna
Museo Civico della Ceramica di Nove
Comune di Rovigo
Comune di Santorso
Comune di San Vito di Leguzzano
Comune di Schio
Associazione Nazionale Piccoli Musei
Associazione Culturale Murabilia
Disma Srls
Distretto Veneziano della Ricerca
Space Spa
Comune di Valdagno
Oxford School

Associazione Pro Marostica
Chiara Marcolongo
Michela Menegus
Comune di Chioggia
Comunità Montana del Brenta
WE di Paolo Peruzzo
Scatola Cultura Onlus
Historia Tourism
Associazione Culturale Reitia
Erica Zarantonello
Comune di Conegliano
Fondazione Canova Onlus
Marta Azzalini
Maurizio Ulliana
TVB
Fondazione Oderzo Cultura Onlus
Diocesi di Padova - Museo Diocesano
Civita Tre Venezie

UMANA FORMA

Nell'ottica della cooperazione tra diversi soggetti istituzionali e non, che si occupano di beni culturali nel territorio della **Regione Veneto** e nell'ambito della promozione e della valorizzazione del patrimonio culturale veneto, gli obiettivi formativi del progetto sono quelli di fornire, potenziare e aggiornare le competenze digitali e di governance dei conservatori, degli operatori museali e didattici, migliorando gli standard di fruizione dei beni culturali del territorio.

Oltre allo sviluppo di competenze linguistiche e a contenuti trasversali sulle tematiche dell'audience development e dell'accessibilità a tutte le tipologie di utenza, del fundraising e delle tecniche per la progettazione europea, i diversi moduli formativi del progetto approfondiscono i temi della grafica 2D e 3D, delle applicazioni di Augmented Virtual e Mixed Reality, del **Digital Storytelling** e del **Gaming**, fornendo ai destinatari le competenze relative alle potenzialità nell'utilizzo delle nuove tecnologie multimediali applicate alla fruizione, alla valorizzazione e alla comunicazione, anche in chiave turistica, del patrimonio culturale.

I Musei e le Nuove Culture Digitali

Corso di formazione per operatori culturali

scarica l'app, inquadra la pagina e
accedi ai contenuti in realtà aumentata

PARTNERS

ISOIPSE Sinergie Strategie Territorio
SUMO Società Cooperativa
CONFAPI Industria Veneto
Associazione Ars Sacra
Associazione bellunese Amici della Banda
Associazione Bellunesi nel Mondo
asd Danza e Dintorni
Associazione Equistiamo
Associazione Fenice Arte Cultura Turismo
Associazione Tramedistoria
Comitato d'Intesa tra le Associazioni Volontaristiche della Provincia di Belluno
Comune di Agordo
Comune di Cortina d'Ampezzo
Comune di Feltre
Comune di Limana
Comune di Malo
Comune di Ponte nelle Alpi
Comune di San Gregorio
Comune di Sedico
Comune di Sospirolo
Comune di Trichiana
Consorzio Dolomiti Prealpi
CoopCulture - Società Cooperativa Culture
Gruppo Folklorico Cesiomaggiore
Fondazione Museo dell'Occhiale Onlus Fondazione Tiziano
Istituto Cultural Ladin Cesa De Jan
Magnifica Comunità di Cadore
Matteo Isotton
Paola Nard
Valentina Gregato
Mazarol Società Cooperativa
Museo Marmolada Grande Guerra in Marmolada Onlus
Provincia di Belluno
Regole d'Ampezzo
Union de i Ladis de Anpezo
Terra Fertile Soc. coop. soc. Onlus
Triskel srl

Il corso ha aggiornato le competenze degli operatori culturali veneti non solo nel campo delle nuove tecnologie, ma anche delle nuove pratiche e fenomeni culturali introdotti dalla rivoluzione digitale. Dalla **cultura partecipativa**, che sta rivitalizzando il rapporto tra musei e visitatori; all'avvento di **un nuovo pubblico**, gli utenti online, fino al concetto di **patrimonio digitale**, che ha introdotto nuove modalità di fruizione culturale attraverso il Web.
Il corso ha coinvolto **130 operatori culturali** appartenenti a 34 partner culturali, includendo soggetti pubblici e privati, fondazioni, cooperative e associazioni dedite alla gestione di musei, archivi e biblioteche dalle Province di Belluno, Treviso, Padova, Venezia e Vicenza. Il vasto spettro di provenienza degli operatori coinvolti – dalla didattica alla curatela e alla comunicazione, dal middle al top management – ha permesso una riflessione a tutto campo sull'impatto trentennale del digitale **nella prassi e nel management culturale**, promuovendo la diffusione del **digital thinking** a tutti i livelli organizzativi.

Il corso ha alternato momenti teorici a sessioni di progettazione, che hanno portato alla realizzazione di 5 nuovi **tour multimediali** dei musei bellunesi sulla App izi.Travel, un percorso del nuovo format **Instant Silent Play** ideato da La Piccionaia, 9 invasioni digitali nelle Dolomiti Patrimonio dell'Umanità, nuovi percorsi didattici che attraverso le nuove tecnologie rendono gli studenti e le comunità protagoniste nella creazione di nuovi patrimoni digitali. Il corso ha anche sviluppato un'apposita piattaforma didattica ospitata da DOLOM.IT, il museo virtuale del paesaggio dolomitico creato interamente sul web da una rete di attori territoriali.
Gli interventi formativi hanno ricevuto il patrocinio di DiCultHer - la Digital Cultural Heritage School italiana e del m.a.c.lab, il laboratorio di Management delle Arti e della Cultura del Dipartimento di Management di Ca' Foscari.

Cultura & Globalizzazione Digitale

Opportunità di crescita per il Veneto

scarica l'app, inquadra la pagina e
accedi ai contenuti in realtà aumentata

PARTNERS

Ass.CFP CNOS-FAP Manfredini
Ass. CFP CNOS-FAP Don Bosco
Ass. CFP CNOS-FAP Tusini
Ass. CFP COS-FAP San Marco
Ente Bilaterale Veneto
CCIAA Padova
Grafiche Antiga s.a.s
Fondazione Benetton Studi e Ricerche
Rossodimarte
Comune Noale
USR Cisl Veneto
IUS Venezia
Confesercenti Padova Associazione
Archivio di stato Padova
Comune di Affi
Comune Castelnuovo del Garda
Comune Cavaion Veronese
Comune Este
Comune Jesolo
Comune Martellago
Comune San Donà di Piave
Comune Sappada
Consorzio Pro Loco Decumano
Hermete Cop.Soc. Onlus
Ist. Prov. Infanzia "Santa Maria della Pietà"
San Servolo s.r.l.
Unione Comuni Città Riviera del Brenta
Comune Salzano
Comune Santa Maria di Sala

Il progetto ha l'obiettivo di proteggere, promuovere e sviluppare il **settore culturale artistico** come fattore decisivo per la crescita Regionale.

Promuovere i fattori di individuazione delle risorse culturali del territorio regionale, far apprendere tecniche e metodologie di **marketing digitale** da applicare alla promozione del patrimonio **culturale-artistico** Veneto, sono alcuni degli importanti obiettivi perseguiti dal progetto per ampliare ed aggiornare le competenze digitali degli operatori pubblici e privati assecondando lo scambio di esperienze e la collaborazione tra soggetti pubblici e privati del territorio.

Il progetto, anche mediante l'acquisizione di competenze trasversali (Fundraising, marketing culturale per l'estero), vuole accrescere le competenze dei destinatari nell'utilizzo delle tecniche di marketing digitale, tecniche di comunicazione web, acquisizione di immagini utilizzando strumenti multimediali. Azioni e interventi sono distribuiti in varie parti del territorio Veneto proponendosi quindi come strumento regionale di innovazione trasversale per il settore culturale-artistico.

Smart Palladio Heritage

scarica l'app, inquadra la pagina e
accedi ai contenuti in realtà aumentata

PARTNERS

- Rete Itinerari Palladiani/ Palladian Routes
- Ente Bilaterale Veneto
- Royal Cambridge Business School srl
- Omniadoc spa
- Neurowebdesign srl
- Frase Contemporary Art
- Confesercenti Regionale del Veneto
- Università Ca' Foscari
- Federazione CNOS-FAP Veneto

CESCOT
VENETO

Il Progetto è finalizzato ad integrare la tecnologia e il patrimonio **artistico**, **culturale** e **turistico** con particolare riferimento alle opere realizzate dal Palladio e dai suoi successori all'interno del territorio regionale veneto. Gli interventi formativi puntano a svecchiare i classici metodi di archiviazione, promozione, gestione del patrimonio e flusso di visitatori/turisti attraverso l'implementazione di strategie **web** e **digitali**.

WebBam

Contenuti digitali di biblioteche archivi e musei nel web per promuovere il territorio

scarica l'app, inquadra la pagina e
accedi ai contenuti in realtà aumentata

PARTNERS

Il Consorzio Biblioteche Padovane Associate

Comune di Veggiano

Comune di Abano Terme

CIOFS-FP
VENETO
Centro Italiano Opere Femminili Salesiane
Formazione Professionale

Il progetto mira a formare operatori di biblioteche, archivi e musei in modo tale che riescano ad utilizzare un **Content Management System** per la pubblicazione in Internet di fotografie, cartoline, mappe, progetti, oggetti, con una quantità contenuta di indicizzazione sufficiente via a consentire diversi tipi di ricerca.

L'intento è quello di adoperare software open per evitare la necessità di acquistare la licenza di un software proprietario e il fenomeno del **lock in** ossia la condizione per cui si acquista un servizio da una ditta e continuare a rinnovare l'incarico alla stessa ditta.

DigiMusic

Cultura, educazione, digitalizzazione del patrimonio artistico e culturale veneto

scarica l'app, inquadra la pagina e
accedi ai contenuti in realtà aumentata

PARTNERS

- Venetica Società Cooperativa Sociale
- C.I.C.S. Consorzio Italiano Cooperative dello Spettacolo
- CAM Cooperativa Artisti Musicali
- Deltartisti Soc.Coop. A.R.L.
- Musicamagica Soc. Coop. A.R.L.
- R.C.M. Soc. Coop. A.R.L.
- Terzo Suono Soc. Coop. A.R.L.

Il progetto che coinvolge alcune cooperative dello spettacolo del territorio veneto si è prefissato quale obiettivo quello di consentire alle aziende/cooperative partner di migliorare e **affinare skill** e saperi nell'area della progettazione, della digitalizzazione e del coordinamento dell'impresa creativa e di misurarsi con gli aspetti tecnico/manageriali della produzione artistica (software specifici, certificazioni) con l'identificazione di gruppi target di clientela straniera (turisti e/o visitatori) e con modalità innovative e più "*indipendenti*" di finanziamento (crowdfunding e fundraising).

L'area trasversale è stata declinata nell'attribuzione di valore strategico alla qualità artistica delle produzioni territoriali e alle identità culturali dei contesti locali, quali riconoscere, interpretare, conservare, incrementare e comunicare (APP di promozione).

CulturePro

Percorsi di crescita e sviluppo multimediale del settore culturale veneto

scarica l'app, inquadra la pagina e
accedi ai contenuti in realtà aumentata

PARTNERS

- La Piccionaia
- Teatro Comunale Città di Vicenza
- Comune di Lonigo
- Comune di Thiene
- Comune di Noventa Vicentina
- Fondazione Teatro Civico di Schio
- Associazione Culturale Theama
- Comune di Padova
- Musei Civici
- ArteVen
- Teatro Stabile del Veneto "Carlo Goldoni"
- Cooperativa Sociale Terra di Mezzo
- Panta Rhei
- FAI - Fondo Ambiente Italiano
- TOP - Teatri Off Padova
- FABLAB Castelfranco Veneto SRL

Il progetto, che ha visto il coinvolgimento di oltre **90 destinatari**, è nato per rispondere alle esigenze di **15 organizzazioni pubbliche** e private che operano nel settore culturale con l'obiettivo di sviluppare nuove competenze di marketing culturale e di fundraising, migliorare gli standard di fruizione dei servizi offerti anche attraverso l'implementazione di nuove tecnologie (Realtà aumentata e Realtà virtuale), sviluppare una nuova cultura di impresa con un'attenzione maggiore alla sostenibilità economica e alla minore dipendenza dai finanziamenti pubblici, accrescere le competenze linguistiche degli operatori del settore, strutturare dei progetti cantierabili di innovazione dell'offerta culturale e, infine, favorire lo scambio di esperienze e la contaminazione con importanti e diverse realtà italiane e straniere anche tramite visite studio (Inghilterra e Olanda).

Numerosi gli output progettuali, dallo sviluppo di una tuta sensoriale per la realizzazione di performance site specific, alla costruzione di piani di marketing culturale e di fundraising, la realizzazione di tour virtuali nei teatri, fino alla creazione di percorsi di visita museali con l'ausilio della realtà aumentata.

MULTIMEDIA

NuovacultuRA

Linguaggi della Realtà Aumentata per la valorizzazione del patrimonio culturale

scarica l'app, inquadra la pagina e
accedi ai contenuti in realtà aumentata

PARTNERS

UN.I.COOP - Union Regionale Veneto

Capitale Cultura sas

Sida Group srl

Comune di San Giovanni Lupatoto

Comune di Zevio

Comune di Buttapietra

Il progetto persegue l'obiettivo generale del "*Rafforzare la capacità istituzionale delle autorità pubbliche e delle parti interessate e promuovere un'amministrazione pubblica efficiente*": si vuole portare maggiore professionalità ed efficienza all'interno degli uffici culturali degli **Enti Pubblici** coinvolti, nonché delle associazioni ed **ICC** con le quali collaborano.

Si è voluto dare ampio risalto alla collaborazione tra i partecipanti, andando ad impostare interventi formativi non individuali, bensì prevalentemente di gruppo, in modo da permettere il reale scambio di opinioni e di competenze tra i partecipanti, al fine di raggiungere unitamente ad un singolo output comune: la capacità di gestire le nuove piattaforme informatiche per rendere maggiormente efficiente il settore culturale in toto.

A tal fine si è provveduto a progettare, successivamente alle necessarie ore di formazione in aula, una serie di attività di gruppo che permettano la reale collaborazione dei partecipanti: il percorso culmina infatti con un **Project Work** di gruppo in cui i partecipanti si sono cimentati per ottenere un prodotto finale all'avanguardia.

MULTIMEDIA

ICT

Innovativi Creativi Tecnologici



scarica l'app, inquadra la pagina e
accedi ai contenuti in realtà aumentata

PARTNERS

Rete "A>utopie"
Rete "Centorizzonti"
Unione Interregionale
Triveneta AGIS
Fondazione Villa Benzi
Zecchini
Echidna
associazione culturale
British Consulting srl
Istituto per la Storia della Resistenza e della Società Contemporanea della Marca Trevigiana (ISTRESCO)
Comune di Montebelluna
Comune di Sernaglia
Della Battaglia
Comune di Silea

Il progetto composto da azioni formative, attività di consulenza, accompagnamento e visita di studio, ha visto la partecipazione di quasi 60 operatori del **Settore CULTURA**, provenienti da più di 20 Pubbliche amministrazioni ed Istituzioni Culturali della provincia di **Treviso** e di **Venezia**.

Il progetto è stato avviato attraverso attività di check-up individuali e di rete che hanno coinvolto attivamente sia i futuri partecipanti al corso che figure di vertice delle istituzioni culturali partner del progetto, e hanno permesso di tarare i contenuti e le attività formative massimizzandone l'efficacia e la successiva ricaduta positiva nei contesti di riferimento.
Le azioni formative hanno avuto come focus la promozione e valorizzazione del patrimonio culturale, con particolare attenzione alle progettualità e alle dinamiche che sfociassero in operatività di rete.

La definizione di attività condivise e di collaborazione tra enti e realtà diverse è stato infatti il filo conduttore degli interventi che hanno spaziato dalle nuove tecnologie (tecniche olografiche, realtà aumentata e virtuale), alla **comunicazione 2.0** (social network, wiki) passando per le tecniche di marketing, gli strumenti fundraising per i progetti culturali e i corsi in lingua inglese finalizzata al processo di internazionalizzazione della promozione del patrimonio culturale.

Virtual Bridge

Multimedialità come ponte per la diffusione della cultura al di fuori degli spazi istituzionali

scarica l'app, inquadra la pagina e
accedi ai contenuti in realtà aumentata

PARTNERS

- Fondazione Scientifica Querini Stampalia onlus
- Fondazione Giorgio Cini onlus
- Polo Museale del Veneto
- Consorzio Ville Venete
- Rocca dei Leoni srl
- Danieli Management srl
- UNI.S.VE. srl
- Comune di San Dona' di Piave
- Gallerie dell'Accademia di Venezia
- Sumo Societa' Cooperativa Sociale
- Trinity House srl Unipersonale
- Istituto Veneto per i Beni Culturali
- Museo Toni Benetton
- ASSOCIAZIONE CULTURALE STUDIO D - Archeologia Didattica Museologia

La domanda di cultura non va più intesa come mera fruizione di opere d'arte e collezioni, bensì come esperienza più vasta, capace di coinvolgere il suo territorio e il suo patrimonio.
Da questo presupposto nasce il progetto, che mira a portare, attraverso l'uso efficace di **tecnologie innovative** e modalità multimediali di narrazione, l'esperienza "*culturale*" fuori dai luoghi istituzionalmente preposti, per favorire una conoscenza del territorio e l'innesco di un circuito culturale che unisca realtà "*concreta*" alla realtà virtuale e aumentata.

Gli interventi e le iniziative volgono allo sviluppo delle competenze tecniche, legate in particolar modo alla multimedialità, delle figure professionali che operano a diverso titolo nel settore della cultura. **Musei**, **Imprese Creative**, **Istituti Culturali** sono alcuni degli attori coinvolti nell'ambito delle attività progettuali finalizzate a perseguire importanti obiettivi:
• valorizzare e promuovere le risorse culturali del territorio attraverso strumenti e tecniche di narrazione mettendo al centro il potenziale narrativo dell'identità locale
• definire nuovi contenuti da valorizzare attraverso tecnologie digitali e soluzioni applicative di Natural Interaction, che consentono un'interazione che mira ad accrescere l'esperienza sensoriale in modo naturale.

A conclusione di varie attività di formazione, consulenza e project work, la visita studio ad **Amsterdam**, città emblema di innovazione, è stata l'occasione più propizia per confrontarsi con una esemplare best pratices.

Arti Digitali

La proiezione multimediale nello spettacolo dal vivo

scarica l'app, inquadra la pagina e
accedi ai contenuti in realtà aumentata

PARTNERS

AssociazioneTeatro Fuori Rotta

Casa Shakespeare

Associazione Culturale Teatro Impiria

Go.Service

Studioventisette srl

Archivio di Stato di Verona

Le finalità specifiche del corso sono state orientate all'acquisizione di conoscenze in digitalizzazione e rielaborazione di immagini e documenti, tecniche di videoproiezione, materiali utilizzati e dispositivi necessari, "*video mapping*" inteso come insieme delle tecniche di video proiezione applicate a diversi settori.

Dopo il corso è stato possibile realizzare un progetto di allestimento multimediale è stato ottimo banco di prova per le conoscenze acquisite, poiché si è trattato di un progetto complesso, che ha richiesto l'adozione di soluzioni innovative.
In particolare si è reso necessario lo sviluppo di una soluzione **software** in grado di permettere la realizzazione del **video mapping** e il controllo delle immagini in tempo reale.

Il risultato raggiunto può essere considerato come soluzione raggiunta grazie alle conoscenze acquisite ma alcuni aspetti emersi durante la lavorazione e soprattutto durante l'allestimento stesso mettono in luce un valore di innovazione che esula dalla finalità stesse del corso. In particolare è emersa la possibilità di proporre una tecnica di recitazione simile al doppiaggio in un ambito tradizionale quale il teatro di figura, avvalendosi dei software per digitalizzare e animare i personaggi.

Sviluppo Multimediale

A supporto del settore culturale veneto



scarica l'app, inquadra la pagina e
accedi ai contenuti in realtà aumentata

PARTNERS

Comune di Marostica

Comune di Cittadella

Franzon Giacomo

Villa di Maser Sas di Dalle Ore V. e C.

Pleiadi srl

Martini di Martini Giulio

Ysgol Fach di Davies Katharine & C.

Fondazione Scientifica Querini Stampalia Onlus

BAM! Strategie Culturali Soc. Coop.

Sara Bossi

Nicola Farronato | Designer della comunicazione

Elisa Campana

Fondazione Canova Onlus

Gioacchino Gasparella

Margherita Olivieri

Gruppo Pleiadi

Lisa Pierantoni

Agenzia per lo sviluppo e l'innovazione - ASI srl

Matteo Molon

Virginia Beatriz Antoranz Boronat

Fondazione Etica ed Economia - Universitatis Bassanensis Schola de Negotiis Gerendis

Federazione dei Comuni del Camposampierese

Il progetto è finalizzato alla comprensione delle potenzialità nell'utilizzo di sistemi multimediali, in particolare della realtà aumentata, grazie anche ad attività laboratoriali che consentono di applicare e sperimentare quanto oggetto della formazione.

Sono altresì inseriti nel progetto interventi volti ad approfondire **strategie di marketing**, lingua inglese, capacità relazionali e di gruppo. L'intero progetto è permeato da un clima di cooperazione, con l'intento di creare un circuito culturale finalizzato alla valorizzazione condivisa del territorio e del patrimonio **artistico-culturale** presente. Sono infatti i territori a rivalutare la propria dimensione culturale, fatta da asset tangibili come il patrimonio architettonico, storico-artistico, archeologico e naturalistico, quanto soprattutto di asset intangibili, come le feste, le iniziative espositive e di spettacolo, i giacimenti enogastronomici, il revival di dialetti e tradizioni, l'artigianato, le industrie culturali.

MULTIMEDIA

Sviluppo & Studio

Dei sistemi multimediali a servizio della CULTURA

scarica l'app, inquadra la pagina e
accedi ai contenuti in realtà aumentata

PARTNERS

Comune di Bassano del Grappa

Comune di Treviso

Comune di San Martino di Lupari

Unisono Srl

Margherita Soc. Coop Sociale A R.L.

Associazione Pro Bassano

Parco Faunistico Cappeller di Cappeller Samantha e Dante & C. S.A.S.

Dedalofurioso Soc.cop.

Bam! Strategie Culturali Soc. Coop.

Fondazione Museo Cappeller

Occhi Srl

Cristina Mondin Servizi per L'archeologia

Centro di Cultura e Civiltà Contadina Biblioteca Internazionale "La Vigna"

Il progetto, che ha coinvolto un asset eterogeneo di destinatari afferenti a diversi enti culturali (biblioteche, musei, Comuni, compagnie teatrali, cooperative di organizzazione eventi, redazioni, ecc), è stato strutturato per fornire agli operatori culturali coinvolti un **know how** che permettesse un'integrazione sinergica tra tecnologia e patrimonio, tra digital e tradizione.
L'intento è stato quello di preservare il patrimonio culturale mediante l'unione con la trasformazione multimediale ad oggi sempre più incalzante, non trascurando però altre tematiche di fondamentale importanza per un'istituzione culturale quali: marketing delle arti e della cultura, social web marketing, videomaking, team building, fundraising ed europrogettazione.
È stato realizzato anche un **project work** che ha permesso ai partecipanti di realizzare in autonomia dei video da poter poi veicolare in rete.

Fondamentale è stato il carattere di cooperazione che ha attraversato trasversalmente il progetto, con l'intenzione di creare un circuito culturale finalizzato alla valorizzazione condivisa del territorio e del patrimonio artistico culturale veneto.


Formaset
Ente accreditato Regione Veneto per i servizi al lavoro - cod. L056
Agenzia per il Lavoro Autorizzata Min. Lav. sez. 3 - cod. L7365001547


apindustria
SERVIZI


FIAVET
VENETO
SERVIZI


FEDERAZIONE
CNOSFAP
VENETO


UMANA
FORMA


CESCOT
VENETO


PIA SOCIETÀ SAN GAETANO


CIOFS-FP
VENETO
Centro Italiano Opere Femminili Salesiane
Formazione Professionale


JOBCENTRE


FONDAZIONE
AIDA


AGORA'
ASSOCIAZIONE PER LO
SVILUPPO DELLA FORMAZIONE


CONFORM
CONSULENZA FORMAZIONE E MANAGEMENT S.c.a.r.l.


UNISOF


ACROSS
CONSULTING

MediAR

scarica l'app, inquadra la pagina e
accedi ai contenuti in realtà aumentata



culturacomeinvestimento_veneto



Cultura come Investimento



www.culturacomeinvestimento.it



CULTURA COME INVESTIMENTO

CULTURA
COME
INVESTIMENTO

www.culturacomeinvestimento.it