



COMUNE DI OLBIA

PROVINCIA DI SASSARI
ZONA OMOGENEA OLBIA-TEMPIO

Settore Attività Produttive Turismo e Personale

Programmazione Unitaria 2014-2020

POR FSE/FERS 2014-2020

AZIONI POR FSE 10.2.2

“Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base”

INVESTIMENTO TERRITORIALE INTEGRATO (ITI)

OLBIA CITTA' SOLIDALE, SOSTENIBILE, SICURA

AZIONE ITI 3

“Valorizzazione socio culturale – artistica educativa”

SUB-AZIONE 3.2 “NON STARE A GUARDARE: CREA!”

SUB-AZIONE 3.3 “TEATRO FUORI (DAL) LE MURA ”

SUB-AZIONE 3.4 “SCUOL_A_PERTA ”

PROCEDURA EX ART. 1 CO. 2 LET. B del D.L. 76/2020, coordinato e modificato con L. 120/2020, s.m.i.,

PER L'AGGIUDICAZIONE DEI PROGETTI:

3.2.3 “SVOLGIMENTO ATTIVITÀ E LABORATORI TEATRALI”

3.3.3 “REALIZZAZIONE CATALOGO E APP” e 3.3.4 “PROMOZIONE”

3.4.3 “SVOLGIMENTO ATTIVITÀ DI SCIENZA, ARTE E TEATRO”

AVVISO DI INDAGINE DI MERCATO

**PER L'INDIVIDUAZIONE DEGLI OPERATORI ECONOMICI QUALIFICATI DA INVITARE
ALLA PRESENTE PROCEDURA, MEDIANTE RDO SUL MEPA DI CONSIP**

CUP: F99J17000500002

CPV: 75112100-5

CUI: S91008330903201900046

LIVELLO 3 NUTS: ITG29

B) SCHEDA TECNICA RIEPILOGATIVA PROGETTI 3.3.3 e 3.3.4

Descrizione progetti

I progetti si propongono di attivare, attraverso supporti sia tradizionali sia innovativi, una campagna divulgativa sul patrimonio storico – archeologico del territorio, con il coinvolgimento degli studenti e del Liceo Artistico di Olbia, rivolta agli alunni delle scuole di ogni ordine e grado del territorio, ma in generale al più ampio pubblico di tutte le età.

L'intento è quello di creare prodotti con finalità culturali e turistiche, che realizzino la perfetta integrazione tra gli istituti culturali comunali, il patrimonio storico archeologico culturale e il territorio.

Obiettivo generale

I progetti puntano ad un fattivo coinvolgimento degli studenti, oltre che in veste di realizzatori dei prodotti in argomento, anche in veste di fruitori al pari di tutti gli abitanti dell'area denominata ITI e più in generale della città e dei numerosi turisti che animano il territorio anche in periodi diversi da quello estivo e alla ricerca di alternative ai classici percorsi turistici costieri.

La catalogazione non si limiterà alla semplice descrizione, pur dettagliata, degli aspetti storici e artistici del patrimonio, ma punta alla ricostruzione di un percorso sia virtuale sia reale, che conduca ai luoghi dei diversi ritrovamenti, al fine di rendere il reperto non un semplice oggetto da osservare, ma una reale testimonianza della storia che costituisce elemento vivo del territorio.

Il progetto di digitalizzazione e di realizzazione del tour virtuale è funzionale alla possibilità di procedere al continuo aggiornamento dei materiali messi a disposizione dell'utenza, in previsione di ulteriori acquisizioni/ritrovamenti e punta a configurare la concreta possibilità di rendere sistematica la collaborazione tra la scuola e gli Enti locali, prevedendo anche l'ipotesi di un laboratorio permanente di aggiornamento dei materiali, estendendo la collaborazione con altre scuole del territorio opportunamente legate in rete (Istituti a indirizzo turistico, linguistico, classico, informatico ecc...).

Obiettivi specifici

Il patrimonio artistico e culturale presente nel territorio non viene interpretato, soprattutto da parte di chi non possiede un livello culturale elevato, come una reale risorsa anche in termini lavorativi ed economici, cosa che in realtà, in un'area a forte vocazione turistica, rappresenta la vera ricchezza del territorio.

Per questo il progetto punta, grazie al supporto professionale di un operatore specializzato in materia, a costruire negli studenti aderenti, solide competenze in termini di conoscenze e abilità pratiche volte a valorizzarne i rispettivi percorsi di studio, e ad inventare o reinventare il proprio progetto lavorativo futuro, attraverso:

- la realizzazione di cataloghi (su supporto cartaceo e multimediale) da diffondere presso le scuole del territorio, l'utenza locale e il pubblico dei turisti, tramite le istituzioni, gli sportelli e gli uffici attivi presso gli Enti Locali (Biblioteca, Informacità, Infopoint, Servizio Informazioni turistiche ecc...);
- la realizzazione di un'app che configuri una mappa interattiva del patrimonio architettonico, storico e archeologico, che colleghi in maniera semplice e immediata i reperti catalogati ai luoghi dei differenti ritrovamenti, e che diventi base per la realizzazione di differenti percorsi che rendano realmente l'utente non un semplice spettatore passivo, ma lo guidino nel percorso attraverso le vie della città;
- la realizzazione di una campagna pubblicitaria per promuovere i prodotti editoriali realizzati.

| | |
|--|--|
| <p>Realizzazione App</p> | <p>Come per il catalogo cartaceo e multimediale, i contenuti descrittivi e il progetto grafico del prodotto finito saranno a cura del Liceo Artistico di Olbia.</p> <p>L'operatore dovrà quindi creare dal punto di vista informatico e di programmazione una App, che permetta di configurare la mappa interattiva del territorio e del suo patrimonio architettonico, storico e archeologico in grado di collegare in maniera semplice e immediata i reperti catalogati, ai luoghi dei differenti ritrovamenti elaborati dagli studenti del Liceo.</p> <p>La App deve permettere la realizzazione di differenti percorsi virtuali che rendano realmente l'utente non un semplice spettatore passivo, ma lo guidino attraverso le vie della città.</p> <p>A tale scopo l'operatore dovrà pertanto collaborare con il Gruppo di Progetto e gli studenti dell'istituto, nelle diverse fasi di realizzazione della App.</p> <p>Nella prima fase, dovrà definire gli obiettivi perseguiti dall'Istituto, integrare gli obiettivi alle strategie di comunicazione previste e analizzare le caratteristiche dell'utente target dell'applicazione, elaborando una prima bozza di proposta di funzionalità e struttura della App. Sempre in questa fase fornirà al Liceo Artistico, consigli e istruzioni per lo sviluppo delle immagini e della grafica che andranno a costituire logo e interfaccia dell'applicativo finale, da caricare sulle diverse piattaforme di navigazione.</p> <p>Una volta approvata la proposta della struttura e funzionalità della App, l'operatore dovrà quindi sviluppare materialmente l'Applicativo, scrivendo il codice sorgente che definirà il flusso di esecuzione del programma stesso per garantirne la funzionalità sui diversi dispositivi scelti dal gruppo di progetto.</p> <p>Seguiranno alla programmazione, le fasi del test e messa a punto dell'applicativo, durante le quali l'operatore verificherà la corretta funzionalità del programma e il Gruppo di Progetto, potrà proporre eventuali modifiche prima dell'approvazione del progetto definitivo.</p> <p>L'operatore dovrà fornire una breve formazione al team dell'Istituto chiamato a gestire la funzionalità e i contenuti descrittivi e grafici della App, affinché detto personale possa essere in grado di utilizzare l'applicativo prima della sua pubblicazione.</p> <p>L'operatore dovrà infine provvedere alla pubblicazione della App su Google Play e App Store e a monitorarne e misurarne i risultati (Analytics, App Annie...), per ottimizzare gli sforzi di marketing e comunicazione, prevedendo miglioramenti e aggiornamenti, nei suoi primi due mesi di vita dal suo lancio.</p> |
| <p>Caratteristiche minime della App</p> | <ul style="list-style-type: none"> • compatibile per sistemi operativi IOS e Android; • deve poter operare su tablet – smartphone – pc; • autorizzazione dell'utente alla geolocalizzazione; • configurare almeno due opzioni: 1) itinerario logico; 2) itinerario a distanza con notifica dei modi e dei tempi per raggiungere la/e destinazione/i; • previsione di monitoraggio del tour virtuale, con visualizzazione del tempo e distanza impiegati per percorrere l'itinerario scelto, e visualizzazione in tempo reale, dei contenuti descrittivi relativi a ciascun sito raggiunto; • gestione e aggiornamento della App da parte dell'istituto scolastico in autonomia ove possibile, oppure gestione a cura dell'operatore per almeno 5 anni e aggiornamenti dei contenuti entro 24 ore dalla richiesta; <p>La maggiore durata della gestione diretta della App da parte dell'operatore, la maggior estensione della garanzia richiesta, il maggior periodo di formazione del gruppo di progetto e il minor tempo di risposta per l'aggiornamento dei contenuti, potranno costituire elementi di ulteriore valutazione della proposta progettuale.</p> |

| | |
|------------------------------------|---|
| <p>Creazione book store</p> | <p>L'operatore dovrà inoltre progettare e realizzare uno spazio virtuale dedicato al patrimonio storico della città conservato all'interno del Museo Archeologico, concepito come punto vendita specializzato, appositamente pensato a misura di viaggiatore e in grado di ricostruire, tramite immagini, oggetti d'arte e prodotti di merchandising, l'esperienza da questi vissuta sul territorio di Olbia. L'operatore dovrà acquisire pubblicazioni, stampe, riviste, gadget personalizzati, da organizzare in sezioni dedicate ad autori specifici o argomenti territoriali, con l'obiettivo di promuovere la conoscenza e l'esperienza del museo per considerarla estendibile anche al di fuori del contenitore culturale. Nel concept store in argomento, particolare attenzione dovrà essere rivolta ai diversi campi del sapere: dalla divulgazione scientifica, alle pubblicazioni per ragazzi, dai prodotti di artigianato artistico alle eccellenze gastronomiche, dai giochi ludico-educativi pensati per i piccoli viaggiatori alla creazione\catalogazione di laboratori didattici.</p> <p>Lo store museale on-line, inserito nel sito dell'ente locale, o dell'istituto scolastico o del museo archeologico, da concordare con il gruppo di progetto e con l'amministrazione, dovrà essere suddiviso in specifiche sezioni, che a titolo indicativo potrebbero ricomprendere:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. cartina interattiva, che indichi le tappe fondamentali dell'itinerario archeologico del territorio, predisposta per la app; 2. la galleria fotografica dei siti archeologici locali e dei reperti conservati presso il museo archeologico; 3. uno spazio di studio, approfondimento e consultazione: inserendo nel bookstore virtuale edizioni digitali di pubblicazioni, stampe, riviste relative al patrimonio custodito nel Museo; 4. uno spazio didattico: inserendo kit didattici e giochi ludico – educativi per famiglie; 5. uno spazio promozionale: inserendo materiali informativi per la promozione dei prodotti di artigianato artistico e delle eccellenze gastronomiche; 6. delle proposte di eventuali ulteriori prodotti culturali individuati per lo scopo, sfruttando le potenzialità del web per ampliare l'offerta culturale. |
|------------------------------------|---|

| <p>Attività promozionali in programma</p> | <p>Caratteristiche</p> |
|--|--|
| <p>Campagna pubblicitaria</p> | <p>L'operatore dovrà pianificare ed eseguire una campagna di pubblicizzazione dei cataloghi cartaceo e multimediale e della app, per garantirne la massima conoscenza e fruibilità da parte del pubblico di studenti, cittadini e turisti del territorio di Olbia.</p> <p>Entrambi i prodotti infatti, sono destinati ad un pubblico diversificato, per età, provenienza, estrazione culturale e sociale, pertanto l'operatore dovrà pianificare dare esecuzione, anche attraverso personale specializzato, al lancio dei suddetti prodotti, attraverso un accurato piano media, passando per la creazione di contenuti multimediali, l'invio di comunicati stampa ed una attività di Internet Marketing, al fine di canalizzare all'interno dei siti o pagine web utilizzate, il maggior numero possibile di utenti interessati ai contenuti offerti, mentre navigano sui motori di ricerca, per contribuire al successo del catalogo multimediale e della App.</p> <p>L'attività promozionale deve essere programmata durante la realizzazione delle diverse fasi del progetto, attraverso l'utilizzo dei seguenti canali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sui principali siti istituzionali; - sui siti di promozione turistica del territorio; - sui social network principali; - sui canali streaming; - pubblicazione sui quotidiani locali; - conferenza stampa. |

| Professionalità richieste | Caratteristiche |
|---|---|
| Figure professionali richieste. | <ul style="list-style-type: none"> ✓ esperto di informatica e programmazione di software e applicativi; ✓ esperto di grafica pubblicitaria editoriale e multimediale e della comunicazione; |
| Titoli, competenze professionali del personale da impiegare nelle attività del progetto | <p>personale con i seguenti titoli professionali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - titolo di studio attinente al profilo richiesto nella materia specifica; - esperienza nella progettazione, programmazione e pubblicazione di Applicativi informatici, analoghi per tipologia e contenuti a quelli oggetto della presente procedura; - esperienza in attività di ideazione e realizzazione degli strumenti di comunicazione, desktop publishing, realizzazione sito web, web-app in coordinamento con gli altri membri del gruppo di lavoro. - esperienza in progetti didattici, nella materia specifica o similare, con allievi della fascia d'età 14/19 anni e/o con studenti, BES, DSA, H, stranieri; <p>Si richiedono un linguaggio e una modalità espositiva orientati ai principi pedagogici e finalizzati all'apprendimento interattivo degli studenti</p> |

Il RUP

Il Responsabile del Servizio Turismo, Biblioteca Civica
Simpliciana, Scuola Civica di Musica

Dott. Marco Ronchi

(documento originale firmato digitalmente)