



WORKSHOP PROGETTUALE
DEL CORSO IN

**“TECNICO QUALIFICATO NELLA VALORIZZAZIONE
DEI BENI CULTURALI
PER LE IMPRESE E IL TERRITORIO”**

A cura di:
Bucciarelli Lucia
Cinci Marta
Ferazzoli Elisa
Lettig Alice
Lorenzin Paola
Manzi Luigi
Owston Phoebe
Polidoro Giulia

Coordinamento e direzione:
Amodei Emanuele
Burnett Catherine





La ferita
è il luogo
in cui la luce
entra in te.

- Rumi



INDICE

0.0 Scheda progetto

1.0 Analisi del contesto

- 1.1 Patrimonio culturale
- 1.2 Progetti UE
- 1.3 Dati Eurostat
- 1.4 Conservazione nell'UE
- 1.5 Occupazione nella cultura

2.0 Panorama fiere

- 2.1 Fiere partner
- 2.2 Fiere non partner

3.0 Analisi PESTLE

- 3.1 Analisi paesi UE
- 3.2 Analisi paesi non UE
- 3.3 Comparazione dati

4.0 Analisi Target

- 4.1 Target group
- 4.2 Target sector
- 4.3 Stakeholders
- 4.4 Toscana accessibile

5.0 Brand Identity

- 5.1 Nome
- 5.2 Logo

6.0 Descrizione Progetto

- 6.1 Contenuti scientifici
- 6.2 Analisi SWOT

7.0 Partenariato

- 7.1 P1 Palazzo Spinelli
- 7.2 P2 Messezentrum
- 7.3 P3 Junta Castilla y León
- 7.4 P4 Spira

8.0 Pacchetti di lavoro

- 8.1 WP1 Management
- 8.2 WP2 Implementazione
- 8.3 WP3 Qualità
- 8.4 WP4 Comunicazione
- 8.5 WP5 Sfruttamento
- 8.6 Gantt

9.0 Budget

- 9.1 Voci di costo
- 9.2 Giornate lavorative

10.0 Gruppo di lavoro

- 10.1 Presentazione team
- 10.2 Autovalutazione

0.0 Scheda progetto



Il progetto Herit-Us ha come obiettivo strategico lo sviluppo e l'implementazione delle competenze degli operatori che lavorano nel settore della conservazione, del restauro e della valorizzazione del patrimonio culturale nei paesi dell'Unione Europea. Herit-Us si rivolge in particolare modo ai soggetti diversamente abili che intendono aggiornare le proprie competenze e capacità e acquisire nuove forme di approccio alla tutela del patrimonio. Ogni fiera aderente all'European Network Fair si impegna a creare, nel periodo dell'evento fieristico, una rete interna di eventi dedicati alle disabilità sensoriali e cognitive inerenti l'inclusione e l'accessibilità per i diversamente abili all'interno di musei, istituzioni e percorsi formativi. Verranno organizzati seminari, conferenze, workshops, presentazioni di innovazioni tecnologiche, performances artistiche, incontri riguardanti nuovi approcci didattici e scientifici. L'obiettivo è creare delle connessioni e un know how condivisibile tra i diversi paesi e gli operatori del settore culturale.

OBIETTIVI SPECIFICI

- Incentivare la promozione e l'inclusione delle diversità culturali europee nell'ambito della tutela e della valorizzazione del patrimonio culturale.
- Promuovere lo sviluppo di innovazioni scientifiche, tecnologiche e operative nel settore della conservazione e del restauro.
- Favorire il dialogo e l'interscambio di conoscenze e competenze tra i diversi stakeholders che operano nel territorio.
- Avviare meccanismi di formazione e life long learning per soggetti diversamente abili nel settore dei beni culturali, contribuendo al rafforzamento dell'audience development.

OUTPUT

L'output di progetto sarà una piattaforma interattiva multilingue contenente le best practices raccolte durante le manifestazioni fieristiche e gli eventi organizzati, inerenti i seguenti ambiti: ricerca scientifica, performances artistiche, accessibilità museale, tecnologie, tecniche e formazione.

PARTNERS

Queste realtà hanno costituito una rete (European Network Art Fair) che riunisce tre tra le principali fiere del restauro in Europa: Il Salone dell'Arte e del Restauro di Firenze (Italia), Monumento Salzburg Fair (Austria), AR&PA-Bienal Iberica de Patrimonio Cultural, Spagna e Portogallo.

Palazzo Spinelli – Istituto per l'Arte e il Restauro, Italia

Messezentrum Salzburg, Austria

Junta de Castilla y León, Spagna

Spira, Portogallo

DURATA: 24 mesi

BUDGET: € 335.000 (di cui il 60% verrà finanziato dall'Unione Europea)

6.0 Descrizione Progetto

6.1 Contenuti scientifici

6.2 Analisi SWOT



Il progetto “Herit-Us” ha lo scopo di creare una piattaforma contenente eventi, realizzati durante le fiere, dedicati alle disabilità sensoriali e cognitive inerenti l’inclusione e l’accessibilità per i diversamente abili all’interno di musei, istituzioni e percorsi formativi.

LINEE GUIDA PER LA PIATTAFORMA

Il **World Wide Web Consortium**, anche conosciuto come W3C, è un’organizzazione non governativa internazionale che ha come scopo quello di sviluppare tutte le potenzialità del World Wide Web. Al fine di riuscire nel proprio intento, la principale attività svolta dal W3C consiste nello stabilire standard tecnici per il World Wide Web inerenti sia i linguaggi di markup che i protocolli di comunicazione. L’Ufficio W3C Italiano (W3C-IT) è il punto di contatto nazionale per le attività W3C in Italia. Esso è ospitato dal Consiglio Nazionale delle Ricerche (C.N.R.) e gestito congiuntamente dall’Istituto di Scienza e Tecnologie dell’Informazione “A. Faedo” (ISTI) e dall’Istituto di Informatica e Telematica (IIT), entrambi situati a Pisa. Nel maggio 1999 sono state pubblicate le linee guida, **Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 1.0**, per rendere un sito web accessibile; tale protocollo tiene conto di tutte le disabilità fisiche e cognitive tra cui: la cecità e l’ipovisione, la sordità e la perdita di udito, limitazioni cognitive e dell’apprendimento, ridotte capacità di movimento, disabilità della parola, fotosensibilità e combinazioni di queste.

Il sito web che andremo a creare dovrà dunque seguire strenuamente tali linee guida che sono:

1. L’**informazione** deve essere **percepibile**, per far ciò bisognerà fornire delle alternative testuali per qualsiasi contenuto non di testo in modo che questo possa essere trasformato in altre forme usufruibili secondo le necessità degli utenti come stampa a caratteri ingranditi, Braille, sintesi vocale, simboli o un linguaggio più semplice. Per i contenuti video

le alternative sono la registrazione di un sonoro, l’utilizzo di sottotitoli o lingua dei segni. Il contenuto non dovrà contenere nulla che lampeggi per più di tre volte al minuto per evitare l’insorgere di attacchi epilettici.

2. I **componenti dell’interfaccia utente** devono essere **utilizzabili**. I contenuti dovranno essere fruibili interamente con l’interfaccia tastiera, oltre a ciò bisognerà fornire all’utente funzionalità di supporto per navigare, trovare contenuti e determinare la propria posizione.

3. Le **informazioni e l’operazione dell’interfaccia utente** devono essere **comprensibili**. Alcuni utenti incontrano grandi difficoltà nel riconoscere le parole scritte a questo si dovrà ovviare inserendo contenuti letti o illustrati visivamente anche con la lingua dei segni. Bisognerà fornire definizioni e sinonimi di parole che vengono utilizzate in maniera insolita.

4. Il **contenuto** deve essere **abbastanza robusto** per essere interpretato in maniera affidabile mediante una vasta gamma di programmi utente, comprese le tecnologie assistive (AT), particolarmente importate perché le tecnologie AT non sono costantemente aggiornate per cui il contenuto dovrà essere proposto in maniera standard così che la lettura da parte delle AT non venga interrotta.

Per le disabilità visive ci sarà la possibilità di scaricare un software open source di screen reader così da facilitare l’utilizzo della piattaforma anche per chi non ne avesse già uno.



6.0 Descrizione Progetto

6.1 Contenuti scientifici

6.2 Analisi SWOT



Le categorie delle **best practices** prese in considerazione per gli eventi sono: performance artistiche, accessibilità nei musei, tecnologie, tecniche e metodologie, formazione e progetti di ricerca. Per ogni categoria, viene data una spiegazione e un esempio di realizzazione.

PERFORMANCE ARTISTICHE

L'osservazione e partecipazione a qualsiasi tipo di forma artistica non riguarda solo la soddisfazione di un piacere personale o l'accrescimento del proprio profilo culturale, ma anche la capacità di osservarsi e riconoscersi con l'opera.

ACCESSIBILITÀ NEI MUSEI

Se si parla di arte si parla di emozioni a "tutto tondo" che coinvolgono tutti i sensi. È questo l'obiettivo di tutti i musei, e tanto più dovrebbe essere quello dei musei aperti alla disabilità. L'accessibilità dell'arte va garantita rispetto a tutte le tipologie di disabilità, cominciando dalla progettazione stessa del museo, passando per l'utilizzo di nuove tecnologie, per arrivare più semplicemente a piccoli accorgimenti, che talvolta fanno la differenza.

TECNOLOGIE

Un'innovazione è efficace se viene messa in relazione tra le persone e la società nel suo insieme. È necessario quindi passare dalla sperimentazione ad una vera pratica inclusiva. Di questo può farsi carico la tecnologia per i musei, nel rispetto di un approccio progettuale mirato alla creazione di soluzioni inclusive, utilizzabili dal maggior numero possibile di persone, senza dover ricorrere ad adeguamenti o soluzioni speciali. Ci sono molte soluzioni tecnologiche in grado di rendere i musei più accessibili e di migliorare la fruizione delle loro collezioni. In particolare, le **tecnologie digitali legate al 3D** rappresentano opportunità da cogliere al volo. Queste tecnologie sarebbero di notevole importanza per incentivare anche il percorso tattile per ciechi e ipovedenti, composto da riproduzioni in stampa 3D, schede tattili e guide audio.

TECNICHE E METODOLOGIE

Tecniche e metodologie per dare il giusto riconoscimento e cura delle intelligenze di ciascuno, l'acquisizione di capacità, abilità e competenze inerenti ad attitudini specifiche e al rafforzamento di rapporti interpersonali. Potrebbero essere il mezzo per innalzare la qualità di apprendimento dei fruitori.

FORMAZIONE

I gestori dei complessi museali devono lavorare affinché tutti, compresi i visitatori, possano trovare un metodo di comportamento che eviti i problemi relativi alla sicurezza, soprattutto quando il luogo, in questo caso il museo, è in relazione con quelle che sono le opere di restauro e di recupero. Si potrebbe quindi rafforzare la capacità di realizzare elevati standard di qualità nell'inclusione, anche attraverso la formazione di figure di referenti, coordinatori, tutor nell'inclusione. Inoltre, si potrebbero garantire percorsi formativi specifici per tutti gli insegnanti specializzandoli nell'accoglienza, promuovere metodologie e tecniche inclusive, percorsi formativi di apprendimento sia delle tecniche artistiche, che di relazione e comunicazione. L'incontro dialogico e formativo con gli artisti contemporanei ha messo in moto un processo di corresponsabilità e partecipazione a doppio senso, che ha coinvolto gli artisti e i laboratori d'arte, potenziando il lavoro di trasformazione sociale e culturale del mondo circostante e l'azione dei laboratori verso una libera creatività.

PROGETTI DI RICERCA

Raccogliere sistematicamente informazioni su strumenti, processi, esperienze relative all'uso delle tecnologie per l'integrazione di disabili.

8.0 Pacchetti di lavoro

- 8.1 WP1 Management
- 8.2 WP2 Implementazione
- 8.3 WP3 Qualità
- 8.4 WP4 Comunicazione
- 8.5 WP5 Sfruttamento
- 8.6 Gantt



Ogni **Work package** è un insieme di attività finalizzate a produrre specifici **deliverables**. I WP sono suddivisi a loro volta in specifici compiti relativi ad operazioni e attività da effettuare (Tasks), rispetto ai quali vengono definite le date di avvio e le scadenze di realizzazione e gli eventuali prodotti previsti. Affinché la scomposizione possa definirsi ottimale, ogni pacchetto di lavoro deve essere descritto in maniera chiara e concisa, attribuendo ogni compito a uno specifico responsabile. I pacchetti si differenziano l'uno dall'altro e illustrano in modo univoco il singolo lavoro da svolgere. Tutto ciò è raggruppato nel **diagramma di Gantt**, una rappresentazione su scala temporale dell'evoluzione del progetto che fornisce un immediato colpo d'occhio delle attività da svolgere con le rispettive durate.

- Il **Management** è il complesso delle attività direzionali di gestione e organizzazione di un ente per raggiungere obiettivi precisi.

- L'**Implementazione** è definita come una serie di azioni che hanno lo scopo di mettere in pratica un'attività o un programma di mansioni specifiche.

- Il **Piano di Qualità** contiene le azioni di Quality Assurance e Quality Control. Il Quality Assurance ha finalità preventive, cioè assicura che i processi di produzione dei deliverables di un progetto rispettino gli standard qualitativi concordati. Il Quality Control, invece, ha finalità ispettive, ovvero controlla

che i deliverables di un progetto siano conformi alle specifiche ed ai requisiti predefiniti.

- Lo scopo del **Piano di Comunicazione** di progetto è assicurare che i vari stakeholders, i membri del team di progetto, lo sponsor, ecc., abbiano le informazioni precise e dettagliate riguardo l'andamento del progetto.

- Infine, si definisce piano di **Sfruttamento** e di diffusione dei risultati quel documento che riassume la strategia dei beneficiari e un concreto piano di azione per la protezione, lo sfruttamento e la disseminazione dei risultati di un progetto.

8.0 Pacchetti di lavoro

- 8.1 WP1 Management
- 8.2 WP2 Implementazione
- 8.3 WP3 Qualità
- 8.4 WP4 Comunicazione
- 8.5 WP5 Sfruttamento
- 8.6 Gantt



	Who	Where	When	What	
AZIONE 1.1	R: Castilla y Leon P1+P2+P4	Firenze (IT) Salisburgo (AT) Valladolid (ES) Lisbona (PT)	4 mesi	Meeting	→ Gestione+ Organizzazione+ Programmazione meeting transnazionali
Sottoazione 1.1.1	Manager+ Amministrativi	Valladolid	Mese 1	Kick-off meeting	→ Presentazione Partners+ Coordinamento attività+ Discussione realizzazione piano comunicazione+ Divisione pacchetti lavoro+ Spiegazione criteri di rendicontazione
Sottoazione 1.1.2	Manager+ Tecnico (Austria)+ Ricercatori	Lisbona	Mese 4	Meeting 2	→ Report TG/TS + Discussione piattaforma + Approvazione piano di comunicazione+ Selezione contenuti bando
Sottoazione 1.1.3	Manager+ Ricercatori	Salisburgo	Mese 8	Meeting 3	→ Discussione contenuti + Materiale di comunicazione + Piattaforma + Test + Analisi correttive
Sottoazione 1.1.4	Manager+ Amministrativi	Firenze	Mese 12	Mid-term meeting	→ Discussione contenuti + Report stato dei lavori + Analisi correttive + Funzionamento piattaforma
Sottoazione 1.1.5	Manager+ Ricercatori	Lisbona	Mese 16	Meeting 5	→ Report test + Analisi correttive + Andamento fiera
Sottoazione 1.1.6	Manager+ Amministrativi	Salisburgo	Mese 20	Meeting 6	→ Report contenuti + Test + Materiale di comunicazione + Analisi correttive + Andamento fiera
Sottoazione 1.1.7	Manager+ Tecnico (Austria)+ Amministrativi	Valladolid	Mese 23	Meeting 7 Final presentation	→ Presentazione piattaforma + Contenuti + Report andamento fiera
Sottoazione 1.1.8	Manager+ Amministrativi	Firenze	Mese 24	Final meeting	→ Report rendicontazione finanziaria
AZIONE 1.2	R: Castilla y Leon P1+P2+P4	Valladolid	4 mesi	Rendicontazione finanziaria	→ Report contabili
AZIONE 1.3	R: Castilla y Leon	Valladolid	Una volta al mese	Proiezione economico-finanziaria	→ Report analisi

10.0 Gruppo di lavoro

10.1 Presentazione team

10.2 Autovalutazione



"Faber est suae quisque fortunae"
(Ciascuno è artefice del proprio destino).
- Appio Claudio Cieco

"Live. Love. Laugh."
- J. McLeod

"La libertà non consiste nello scegliere tra varie opzioni, ma nel crearsi ognuno la propria opzione."
- S. Cirugeda

"Chi vuol muovere il mondo prima muova sè stesso."
- Socrate



Bucciarelli
Lucia | Scheda progetto
Controllo qualità
Work packages
Analisi target



Ferazzoli
Elisa | Contesto fiere partner
Contenuti scientifici
Work packages
Gantt



Lorenzin
Paola | Analisi progetti EU
Merchandising
Impaginazione
Logo e grafica



Owston
Phoebe | Analisi del contesto
Merchandising
Partenariato
PESTLE

Analisi progetti EU
Work packages
Merchandising
Analisi target | Cinci
Marta



Work packages
Contesto fiere
Partenariato
Budget | Lettig
Alice



Ricerca immagini
Work packages
Analisi SWOT
PESTLE | Manzi
Luigi



Contenuti scientifici
Analisi del contesto
Work packages
Budget | Polidoro
Giulia



"When I leave this world I'll leave no regrets, I lived, I loved, I did, I've done, I was here."
- Beyoncé

"Sii te stesso; tutti gli altri sono già stati presi."
- O. Wilde

"La minaccia della malattia è uno dei costituenti della salute."
- G. Canguilhem

"Ho sempre impostato la mia vita in modo da morire con trecentomila rimorsi e nemmeno un rimpianto"
- F. de André

