

ADA.22.01.06 - PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE DI ATTIVITÀ CULTURALI

RIEPILOGO SCHEDA DI CASO

RISULTATO ATTESO 1 - Definire il progetto culturale e scientifico delle attività culturali, a partire dai temi e contenuti da valorizzare e dall'analisi delle risorse e dei vincoli contestuali

CASI ESEMPLIFICATIVI:

Dimensione 1 - Definizione progetto culturale e scientifico (fasi): **4 casi**

Dimensione 2 - Individuazione di risorse e vincoli: **5 casi**

RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE (RSV)

RISULTATO ATTESO 2 - Realizzare le attività culturali a partire dagli obiettivi definiti redigendone la progettazione esecutiva, curandone gli aspetti amministrativi e organizzativi e monitorando i servizi erogati

CASI ESEMPLIFICATIVI:

Dimensione 1 - Progettazione esecutiva attività culturali: **2 casi**

Dimensione 2 - Organizzazione e realizzazione delle attività culturali: **5 casi**

Dimensione 3 - Monitoraggio e valutazione: **2 casi**

Dimensione 4 - Cura degli aspetti amministrativi: **4 casi**

RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE (RSV)

RISULTATO ATTESO 3 - Curare la promozione e la comunicazione degli eventi culturali, elaborando strumenti di supporto alla fruizione

CASI ESEMPLIFICATIVI:

Dimensione 1 - Promozione e comunicazione dell'evento: **3 casi**

Dimensione 2 - Elaborazione e diffusione di strumenti di supporto alla fruizione: **1 caso**

RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE (RSV)

ADA.22.01.06 - PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE DI ATTIVITÀ CULTURALI

SCHEDA DI CASO

RISULTATO ATTESO 1 - Definire il progetto culturale e scientifico delle attività culturali, a partire dai temi e contenuti da valorizzare e dall'analisi delle risorse e dei vincoli contestuali

1 - DEFINIZIONE PROGETTO CULTURALE E SCIENTIFICO (FASI)

Grado di complessità 3

1.3 ANALISI DEL BENE CULTURALE E DEL SUO CONTESTO

Raccogliere dati e informazioni relativi al patrimonio culturale oggetto dell'evento in progetto e al suo contesto, ai possibili contenuti da sviluppare e al mercato culturale potenziale, anche tenendo conto di altri eventi simili (schede di catalogo, bibliografia, studi, ricerche, attività culturali già svolte sul bene, ecc.)

Grado di complessità 2

1.2 VALUTAZIONE DEL POTENZIALE DEL BENE CULTURALE

Valutare, sulla base degli elementi di analisi raccolti, il valore potenziale ed espressivo del patrimonio oggetto dell'evento, anche in relazione ad altri beni culturali e alle risorse turistiche del territorio circostante (es. beni culturali e ambientali, offerta ricettiva, offerta enogastronomica, infrastrutture, ecc.)

Grado di complessità 1

1.1 RETE STAKEHOLDER

Definire la rete degli stakeholder (enti pubblici, aziende, associazioni, ecc.) da coinvolgere nella realizzazione dell'evento, identificandone il ruolo e le forme di collaborazione (patrocinio, accordo organizzativo, ecc.)

1.1 IDEA PROGETTUALE

Delineare, considerando i dati raccolti e quelli relativi all'offerta culturale esistente, il progetto culturale e scientifico dell'evento, definendo: obiettivi, temi, contenuti, modalità e risorse necessarie alla realizzazione dell'attività culturale/della serie di attività culturali oggetto dell'evento (es. mostre, eventi tavole rotonde, laboratori, visite guidate, performance artistiche, letterarie o teatrali, ecc.)

2 - INDIVIDUAZIONE DI RISORSE E VINCOLI

Grado di complessità 2

2.2 CONTRIBUTI PUBBLICI EUROPEI

ADA.22.01.06 - PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE DI ATTIVITÀ CULTURALI

Elaborare e presentare richieste di contributi di progetti complessi a valere su fondi europei, tenendo conto delle indicazioni di un avviso/bando

2.2 ANALISI DI FATTIBILITÀ

Realizzare un'analisi di fattibilità organizzativa, economico-finanziaria, di marketing per valutare la sostenibilità del progetto anche in relazione alle risorse disponibili

Grado di complessità 1

2.1 CONTRIBUTI PUBBLICI NAZIONALI O REGIONALI

Elaborare e presentare richieste di contributi di progetti a valere su fondi statali o regionali, tenendo conto delle indicazioni di un avviso/bando

2.1 SPONSORIZZAZIONI

Promuovere, acquisire e contrattualizzare sponsorizzazioni, cessioni di marchi, diritti di immagine

2.1 DONAZIONI

Organizzare e realizzare campagne per donazioni e sovvenzioni tramite canali tradizionali o digitali (es. art bonus, crowdfunding)

ADA.22.01.06 - PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE DI ATTIVITÀ CULTURALI

SCHEDA RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE DEL RISULTATO ATTESO 1

RISORSE FISICHE ED INFORMATIVE TIPICHE (IN INPUT E/O PROCESS ALLE ATTIVITÀ)

- Beni, risorse del territorio e loro caratteristiche
- Stakeholder
- Risorse pubbliche regionali, nazionali ed europee e loro modalità di concessione attraverso avvisi/bandi
- Normativa pubblica e diritto commerciale
- Piattaforme di crowdfunding

TECNICHE TIPICHE DI REALIZZAZIONE/CONDUZIONE DELLE ATTIVITÀ

- Metodi e tecniche di progettazione ed analisi di fattibilità di attività culturali
- Metodi e tecniche di ricerca sponsorizzazioni e donazioni, incluso crowdfunding
- Metodi e tecniche di progettazione in risposta ad avvisi pubblici

OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ

- Progetti e studi di fattibilità di attività culturali definiti
- Progetti in risposta ad avvisi pubblici definiti
- Campagne di raccolta fondi attivate
- Contratti di sponsorizzazione, cessioni di marchi, diritti di immagine attivati

INDICAZIONI A SUPPORTO DELLA SCELTA DEL METODO VALUTATIVO E DELLA PREDISPOSIZIONE DELLE PROVE

ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE

1. Almeno una tipologia di bene/risorsa

DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE

1. Prova prestazionale: impostazione di un progetto di attività culturale attraverso valorizzazione di un bene, in termini di obiettivi, temi, contenuti, modalità e risorse
2. Colloquio tecnico relativo all'impostazione del reperimento delle risorse economiche, con riferimento alle diverse tipologie di fonti potenziali di finanziamento

ADA.22.01.06 - PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE DI ATTIVITÀ CULTURALI

SCHEDA DI CASO

RISULTATO ATTESO 2 - Realizzare le attività culturali a partire dagli obiettivi definiti redigendone la progettazione esecutiva, curandone gli aspetti amministrativi e organizzativi e monitorando i servizi erogati

1 - PROGETTAZIONE ESECUTIVA ATTIVITÀ CULTURALI

Grado di complessità 2

1.2 PROGETTO ESECUTIVO DI EVENTI COMPLESSI

Redigere il progetto esecutivo (es. programma/palinsteso, definizione criteri espositivi, dei luoghi e dei percorsi, tempistica delle prove, burocrazia, logistica, comunicazione e marketing, ecc.) relativo ad eventi complessi, che si articolino in più eventi o che comunque presentino un'articolazione complessa, verificando la coerenza delle spese con le risorse economiche disponibili e le entrate previste

Grado di complessità 1

1.1 PROGETTO ESECUTIVO DI EVENTI SEMPLICI

Redigere il progetto esecutivo (es. programma/palinsteso, definizione criteri espositivi, luoghi e percorsi, tempistica delle prove, burocrazia, logistica, comunicazione e marketing, ecc.) relativo ad eventi semplici che riguardano un unico evento o che comunque presentino bassa complessità, verificando la coerenza delle spese con le risorse economiche disponibili e le entrate previste

2 - ORGANIZZAZIONE E REALIZZAZIONE DELLE ATTIVITÀ CULTURALI

Grado di complessità 4

2.4 COORDINAMENTO DI UN EVENTO COMPLESSO

Curare la realizzazione di una manifestazione complessa, articolata con più eventi/sedi, coordinando le professionalità esterne e il personale coinvolto, i fornitori, e curando tutti gli aspetti organizzativi e i servizi collaterali (es. catering, servizi audio, affitto beni diversi, ecc.)

Grado di complessità 3

2.3 COORDINAMENTO DI UN EVENTO SEMPLICE

Curare la realizzazione di un evento semplice che comprenda un unico evento (anche articolato in più date o sedi), coordinando le professionalità esterne ed il personale coinvolto, i fornitori, e curando tutti gli aspetti organizzativi ed i servizi collaterali (es. catering, servizi audio, affitto beni diversi, ecc.)

ADA.22.01.06 - PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE DI ATTIVITÀ CULTURALI

Grado di complessità 2

2.2 LOGISTICA E OSPITALITÀ

Definire, sulla base del progetto esecutivo, la specifica delle attività di accoglienza, trasporto e sistemazione degli ospiti (artisti, relatori, ecc.) e del pubblico dando, al settore amministrativo, le informazioni necessarie per l'acquisizione dei beni e servizi necessari alla realizzazione dell'evento

2.2 SERVIZI TECNICI

Definire, sulla base del progetto esecutivo, le specifiche dei servizi tecnici necessari (bigliettazione, traduzione simultanea, allestimenti, trasporti, servizi audio/video, sorveglianza) dando, al settore amministrativo, le informazioni necessarie per l'acquisizione dei beni e servizi necessari alla realizzazione dell'evento

Grado di complessità 1

2.1 ALLESTIMENTO DEI PERCORSI E DEGLI SPAZI

Organizzare e allestire i percorsi e gli spazi secondo i criteri espositivi e/o di valorizzazione individuati dal progetto, tenendo conto delle norme sulla sicurezza, sulle barriere architettoniche e di tutto ciò che possa influire sulla fruizione e sulla sicurezza del patrimonio e delle persone

3 - MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

Grado di complessità 1

3.1 VALUTAZIONE ATTIVITÀ CULTURALI

Valutare, sulla base dei dati raccolti, il raggiungimento degli obiettivi programmatici ed il successo o meno dell'evento culturale e redigere il relativo report

3.1 MONITORAGGIO

Progettare, predisporre e somministrare agli utenti strumenti di monitoraggio e valutazione di gradimento (es. fogli di presenza, questionari di gradimento, valutazioni su strumenti informatici, ecc.)

4 - CURA DEGLI ASPETTI AMMINISTRATIVI

Grado di complessità 2

4.2 ACQUISIZIONE DI BENI E SERVIZI

Gestire le procedure di acquisizione dei beni e servizi necessari all'evento secondo le vigenti normative ed eventuali regolamenti di istituto

ADA.22.01.06 - PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE DI ATTIVITÀ CULTURALI

4.2 RENDICONTAZIONE

Rendicontare amministrativamente e finanziariamente i progetti e le attività svolte secondo le modalità richieste dai bandi o dal regolamento di istituto

Grado di complessità 1

4.1 AUTORIZZAZIONI

Acquisire le autorizzazioni necessarie alla realizzazione dell'evento (es. autorizzazioni di enti superiori relative a mostre, occupazioni di suolo pubblico, ecc.)

4.1 ASSICURAZIONI

Verificare e/o predisporre le coperture assicurative necessarie alla realizzazione dell'evento

ADA.22.01.06 - PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE DI ATTIVITÀ CULTURALI

SCHEDA RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE DEL RISULTATO ATTESO 2

RISORSE FISICHE ED INFORMATIVE TIPICHE (IN INPUT E/O PROCESS ALLE ATTIVITÀ)

- Progetto di massima
- Beni, risorse del territorio e loro caratteristiche
- Mercato dei servizi assicurativi, di allestimento, catering, supporto logistico, organizzativo e professionale
- Normativa in materia di rendicontazione di risorse pubbliche
- Normativa in materia di autorizzazioni pubbliche

TECNICHE TIPICHE DI REALIZZAZIONE/CONDUZIONE DELLE ATTIVITÀ

- Metodi e tecniche di project management di eventi semplici e complessi
- Metodi e tecniche di gestione delle relazioni commerciali e di servizio
- Metodi e tecniche di rendicontazione

OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ

- Fornitori contrattualizzati
- Strutture allestite
- Personale e servizi tecnici acquisiti
- Evento realizzato
- Customer satisfaction rilevata
- Progetti rendicontati

INDICAZIONI A SUPPORTO DELLA SCELTA DEL METODO VALUTATIVO E DELLA PREDISPOSIZIONE DELLE PROVE

ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE

1. Due tipologie di evento, distinte per complessità realizzativa
2. Due fonti di finanziamento, di cui una pubblica a rendiconto

DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE

1. Prova prestazionale: impostazione del processo realizzativo di un progetto
2. Colloquio tecnico relativo all'organizzazione ed alla gestione delle attività, in funzione della rendicontazione del contributo pubblico

ADA.22.01.06 - PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE DI ATTIVITÀ CULTURALI

SCHEDA DI CASO

RISULTATO ATTESO 3 - Curare la promozione e la comunicazione degli eventi culturali, elaborando strumenti di supporto alla fruizione

1 - PROMOZIONE E COMUNICAZIONE DELL'EVENTO

Grado di complessità 2

1.2 PROMOZIONE E COMUNICAZIONE EVENTO

Definire la campagna di promozione dell'evento e gli strumenti necessari (social media, manifesti, flyer, pubblicità radiofonica, merchandising, ecc.), acquisendo eventuali autorizzazioni e curando la fase della promozione e della comunicazione prima, durante e dopo l'evento

Grado di complessità 1

1.1 MERCHANDISING

Definire l'offerta di prodotti di merchandising (gadget, t-shirt, kit evento) dando al settore amministrativo le informazioni necessarie per l'acquisizione dei beni e dei servizi necessari

1.1 PACCHETTI INTEGRATI

Elaborare, in collaborazione con un organizzatore di pacchetti turistici, offerte di pacchetti integrati di servizi/prodotti (es. evento + trasporto + alloggio) definendo ruoli, obblighi e compensi per i vari operatori al fine di promuovere l'evento

2 - ELABORAZIONE E DIFFUSIONE DI STRUMENTI DI SUPPORTO ALLA FRUIZIONE

Grado di complessità 1

2.1 STRUMENTI DI SUPPORTO ALLA FRUIZIONE DEL PATRIMONIO

Progettare e realizzare, in relazione alle necessità di specifici pubblici (es. bambini, disabili cognitivi, ecc.) strumenti di supporto alla fruizione del patrimonio da valorizzare, individuando le modalità più adatte per la divulgazione delle informazioni, anche integrate (es. applicazioni, totem multimediali, materiale cartaceo, segnaletica stradale, QR code posti sul territorio, ecc.)

ADA.22.01.06 - PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE DI ATTIVITÀ CULTURALI

SCHEDA RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE DEL RISULTATO ATTESO 3

RISORSE FISICHE ED INFORMATIVE TIPICHE (IN INPUT E/O PROCESS ALLE ATTIVITÀ)

- Progetto di massima
- Canali di comunicazione e media
- Operatori turistici
- Fornitori di beni e servizi

TECNICHE TIPICHE DI REALIZZAZIONE/CONDUZIONE DELLE ATTIVITÀ

- Metodi e tecniche di comunicazione
- Metodi e tecniche di progettazione di strumenti di supporto alla fruizione del patrimonio
- Metodi e tecniche di gestione delle relazioni commerciali e di servizio

OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ

- Campagne di comunicazione attivate
- Prodotti di merchandising definiti e realizzati
- Strumenti di supporto alla fruizione del patrimonio sviluppati

INDICAZIONI A SUPPORTO DELLA SCELTA DEL METODO VALUTATIVO E DELLA PREDISPOSIZIONE DELLE PROVE

ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE

1. Una tipologia di evento
2. Almeno due tipologie di potenziali fruitori

DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE

1. Prova prestazionale: impostazione della campagna di comunicazione, assumendo a riferimento le tipologie di potenziali fruitori
2. Colloquio tecnico relativo alla definizione delle attività di merchandising/della realizzazione di strumenti di supporto

ADA.22.01.06 - PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE DI ATTIVITÀ CULTURALI

FONTI

Delibera Giunta Regionale n. 309/2003: "Approvazione standard e obiettivi di qualità per biblioteche, archivi storici e musei ai sensi dell'art. 10 della L.R. 18/2000"

Garlandini, A. (2007). La carta nazionale delle professioni museali. Genesi, risultati, prospettive. *Museologia Scientifica*, 1(1), 129-139

ICOM (2006). Carta Nazionale delle professioni museali

MiBACT- Da Milano C., Schiachitano E. (2015). Linee guida per la comunicazione nei musei: segnaletica interna, didascalie e pannelli

MiBACT. Atto di indirizzo sui criteri tecnico-scientifici e sugli standard di funzionamento e sviluppo dei musei (D. Lgs. n.112/98 art. 150 comma 6)

MiBACT, Di Luca A. M. (2007), L'organizzazione di eventi culturali e la comunicazione nello spettacolo dal vivo. Osservatorio dello spettacolo

Repertorio Friuli-Venezia Giulia

SITOGRAFIA

ECCOM, IZI. Professioni e mestieri per il patrimonio culturale
<http://www.eccom.it/it/documenti/49-professioni-e-mestieri-per-il-patrimonio-culturale>