

ALLEGATO A1

1. Capacità ed esperienza gestionale del proponente rispetto agli obiettivi del progetto e alle attività previste

(Punteggio massimo ottenibile da questo criterio: 18 punti)

1.1 Descrizione a comprova della realizzazione di specifiche progettualità (almeno due) in ambito Open Data e/o finalizzate alla promozione dell'acculturazione digitale o del paradigma dell'Open Innovation

2014 - 2015 Delibere di Giunta 223/2014 e 94/2015 Smart City, definizione di strategie coerenti con l'Agenda Digitale, con Michele Vianello, digital evangelist

Il progetto prevedeva:

- un processo di alfabetizzazione digitale di 20 giornate, rivolto ai dipendenti, alla Giunta ed ai Consiglieri e alla formazione di 10 evangelist nel mondo delle associazioni
- un confronto post formazione tra Giunta , dipendenti e cittadini per immaginare assieme la riorganizzazione di un servizio (Lego Serious Play).
- la creazione dei profili Facebook e Twitter dell'Ente, un account Twitter per la Protezione Civile, redazione delle Social network policies;
- un incontro con la popolazione per l'utilizzo dell'account Twitter e per la presentazione della nuova pagina Facebook.
- revisione di contenuti e architettura del sito istituzionale

2017 Delibera di Giunta 267 - Riutilizzo dei dati aperti: cartografia libera e realizzazione di mappe condivise con Paolo Brunello formatore nell'utilizzo di strumenti per la cartografia open source e con Libera Associazione di Ingegneri ed Architetti della Pianura Veronese.

L'Amministrazione ha realizzato 2 momenti di formazione rivolti a professionisti, scuole, gruppi spontanei e dipendenti PA per far conoscere il mondo della cartografia e come utilizzare le mappe, individuare i dati aperti di interesse comune, iniziare a costruire in modo partecipato una cartografia per il territorio; determinare un processo di costruzione del dato:

- Seminario del 03/11/2017
- Corso di formazione base Qgis per 25 persone

2018 - 2019 Delibera di Giunta 104/2018 ADESIONE COME ENTE PILOTA AL PROGETTO REGIONALE MYPORAL3 con Regione Veneto, Engineering Ingegneria Informatica S.p.A. e Nois3

s.r.l.

Il Comune di Legnago è stato inserito tra 5 comuni coinvolti in una fase sperimentale di "Service Design" per riprogettare i primi 10 servizi digitali "prioritari" destinati ai cittadini per tutti gli Enti Locali aderenti alla piattaforma MyPortal3, con l'obiettivo di comprendere abitudini e bisogni dei cittadini per identificare le priorità, mappando punti di debolezza e opportunità di sviluppo attraverso un percorso di progettazione incentrato sugli utenti. I cittadini sono stati coinvolti in tre fasi.

- è stato chiesto di compilare un questionario on line di circa 30 domande per raccogliere informazioni e dati quantitativi su parametri demografici, attitudini digitali, servizi comunali e digitali
- sono state selezionati 30 cittadini amici, 5 per Legnago scelti tra coloro che hanno compilato il questionario, disponibili per un'intervista e per altre attività di collaborazione
- questionario per selezionare i cittadini per i test di usabilità sulla nuova interfaccia regionale

Nella giornata di venerdì 29 marzo 2019 a SMAU Padova al workshop "Social Design PA - I cittadini al centro per lo sviluppo partecipato dei servizi della PA", il Comune di Legnago ha partecipato ai tavoli di lavoro con alcuni cittadini per eseguire i test di usabilità.

1.2 Istituzione e qualità della partnership per la gestione del progetto

Descrivere quali partner si intende coinvolgere per la gestione del progetto (**esperienza del beneficiario proponente, progetti già realizzati, profili professionali, organizzazione della partnership, eventuale specializzazione tematica, attrezzatura e dotazione tecnologica**) (max 4000 battute) 10 PUNTI

ESPERIENZA DEL BENEFICIARIO PROPONENTE

Legnago svolge ruoli di capofila in numerosi progetti con finanziamenti comunitari, ultimo in ordine di tempo, come rappresentante della Conferenza dei Sindaci ULSS 9, ha ottenuto un finanziamento pari ad euro 356.276,00 al Ministero del Lavoro e delle Politiche sociali per i seguenti interventi 2017/2019: potenziamento dei servizi di segretario sociale, attivazione lavorativa tirocini e work-experience, attività di informazione all'utenza e dotazione strumentale informatica.

Oltre alle iniziative già indicate nei precedenti punto 1.1, all'interno del Piano delle iniziative di integrazione dell'offerta turistica. Misura 313 - azione 5 - Bando GAL ha realizzato il "Portale turistico ed agriturismo della pianura veronese"

Il personale dipendente coinvolto nel progetto è di 4 unità ha esperienza pluriennale nell'ambito IT della Pubblica Amministrazione. Svolgono ruoli all'interno della Coalizione per lo Sviluppo delle Competenze Digitali della Regione Veneto: nei Gruppi di approfondimento regionale come Tutor nel GdA Opensource, Mentor nei GdA Codice dell'Amministrazione Digitale, Sistemi Informativi Territoriali e componenti del Gruppo Tecnico di Animazione della Provincia di Verona, rete di tecnici informatici della PA.

Due componenti hanno partecipato nel 2018 al percorso PA (R)EVOLUTION competenze e strumenti per l'open digital transformation delle Pubbliche Amministrazioni venete

ORGANIZZAZIONE DELLA PARTNERSHIP

Fondazione Fioroni: il più importante polo culturale della pianura veronese; il museo archeologico e la biblioteca pubblica costituiscono il nucleo principale delle attività di ricerca della Fondazione. Gestisce lo IAT (Informazione e Accoglienza Turistica) per circa 30 comuni attraverso il Portale turistico ed agriturismo della pianura veronese, ha in dotazione l'Archivio Storico e Archivio storico di Legnago (1419-1930), del Consorzio di bonifica Grandi Valli Veronesi ed Ostigliesi (1796-1988). Inventariazione analitica informatizzata in corso di avanzata realizzazione nell'ambito del progetto Archivi del Novecento. La valorizzazione del patrimonio archivistico in ottica OPENDATA e la visualizzazione di numerosi reperti archeologici, già modellati in 3D, sono uno dei temi che si intendono indagare nel corso del progetto con il Dipartimento dei Beni Culturali: Archeologia, Storia dell'Arte, del Cinema e della Musica dell'Università degli Studi di Padova

Fondazione della comunità del territorio di Cerea: finanzia la realizzazione sul nostro territorio di progetti a sfondo sociale coinvolgendo Istituti scolastici, associazioni culturali, sportive, ambientali, religiose e di volontariato. Intende promuovere la realizzazione di una palestra digitale come integrazione del laboratorio STEM con il Liceo Scientifico Da Vinci di Cerea.

Lignum - Consorzio di tutela del mobile di Verona è un progetto che riunisce gli imprenditori della filiera legno/arredo del distretto del Mobile di Verona per il rilancio della sua produzione tipica e la creazione di un brand di territorio.

Veneto Clima ed Energia: soggetto giuridico che rappresenta la Rete Innovativa Regionale, consorzio di Confindustria Verona, riunisce gli imprenditori della filiera collabora attivamente con prestigiosi enti di ricerca. È interessata a sinergie nell'ambito IOT

Al fine di dotarsi di un portfolio di partner tecnologico è stato istituito l'Elenco degli operatori economici per la realizzazione di soluzioni tecnologiche per l'alfabetizzazione e inclusione digitale, per il quale si rimanda al punto 5.1

2. Identificazione di personale da formare

(Punteggio massimo ottenibile da questo criterio: 3 punti)

2.1 Capacità di identificare i bisogni formativi/informativi degli utenti in ambito di trasformazione digitale

Identificare i bisogni formativi e informativi in ambito di trasformazione digitale (max 3000 battute)

3 PUNTI

Considerato che non sono presenti sul territorio realtà di innovazione strutturate (FabLab, Incubatori di impresa, CoderDojo, StartUp innovative), si è ritenuto di identificare un obiettivo primario del progetto: porre le basi per la costruzione di una comunità digitale sul territorio.

Per prima cosa si rende necessario attraverso il piano di comunicazione, illustrato al punto 4.5, diffondere

assieme alle iniziative una serie di informazioni di base sia sui temimi (app, chatbot, infografica, smart work, IOT) che sui temi (OpenData, Social Innovation, Design Thinking, Codice dell'Amministrazione Digitale, SPID, MyPortal, ecc..) che incrementino la conoscenza del mondo digitale e del loro linguaggio attraverso messaggi semplici e alla portata di tutti.

Poi attraverso un laboratorio itinerante far conoscere le potenzialità dei dati, anche in modo giocoso e divertente, per attrarre la curiosità dei possibili cittadini partecipanti alla futura community affiancando una campagna promozionale presso i partner di rete che rappresentano associazioni di impresa (Lignum, Veneto Clima Energia), associazioni locali, il personale dei Comuni aderenti e coordinare con gli Istituti scolastici un percorso per i potenziali studenti da coinvolgere, sulla base dei Piani Formativi che vedono nella creazione di app uno degli obiettivi del corso di studi.

Quindi identificare tra gli stakeholder presenti sul territorio, coloro hanno competenze latenti e trovare i possibili community leader. Con questi cittadini, attraverso un percorso di conoscenza e co-progettazione, implementare le soft skill che possano far durare nel tempo le relazioni che si costruiranno nel corso dell'attuazione progetto: la creatività, la flessibilità, l'adattabilità, disponibilità al cambiamento, la curiosità, l'attitudine alla ricerca e alla sperimentazione, l'apprendimento continuo, il lavoro in team, l'affidabilità e il riuscire a portare a termine i compiti che sono stati affidati.

Diventano quindi importanti le modalità con cui saranno eseguiti gli eventi, gli workshop e gli hackaton. Gli eventi saranno orientati all'effetto wow, cioè di riuscire a lasciare a bocca aperta per lo stupore, provocando la necessità di imitazione verso casi studio, best practice, in un'atmosfera che si ispira ai Data Beers (community europea aperta e no-profit la cui mission è creare luoghi di incontro per professionisti, studenti e cultori dei Dati in un'atmosfera rilassata e informale che favorisca lo scambio di opinioni e il networking) mostrando metodologie, tecniche o strumenti per impiegare dati in modo utile in vari ambiti: sociale, economico, scientifico, artistico o per semplice divertimento.

Gli workshop utilizzeranno il Design Thinking, modello progettuale volta alla risoluzione di problemi complessi attraverso visione e gestione creative. Gli hackaton vedranno coinvolti tutti i gruppi che si formeranno presso le Palestre Digitali per un confronto collaborativo e competitivo.

3. Sostenibilità dell'iniziativa anche post finanziamento

(Punteggio massimo ottenibile da questo criterio: 19 punti)

3.1 Chiarezza e accuratezza nella descrizione del modello di InnovationLab proposto, con particolare riferimento al modello di governance

Descrivere il modello di InnovationLab che si intende realizzare (*inserire la declinazione delle tipologie di intervento previste dall'art.5*) (max 6000 battute) 8 PUNTI

INNOVATION LAB SP@CE13

Allo scopo di favorire la costruzione/constituzione di una comunità di innovatori radicati nel territorio attraverso un percorso di Sviluppo Partecipato e Condiviso per l'innovazione digitale del territorio, si individuano i seguenti organi dell'Innovation Lab SP@CE13:

1. l'Assemblea per lo Sviluppo Partecipato e Condiviso, con funzioni di indirizzo;
2. il Comitato Guida per lo Sviluppo Partecipato e Condiviso, con funzioni gestionali e di coordinamento;
3. il Comitato Scientifico per lo Sviluppo Partecipato e Condiviso, che coinvolge esperti e rappresentanti dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, con funzioni di supervisione scientifica sul processo complessivo;
4. la Rete di Tutor e Mentor, costituita dagli operatori delle P.A., delle Palestre Digitali, del Coworking che operano
 - a. al fine di trasferire conoscenza strutturata (tutor) tramite gli eventi organizzati nel territorio
 - b. esperienza (mentor) tramite i gruppi operativi;
5. il Coordinamento per lo Sviluppo Partecipato e Condiviso, per coordinare la community delle Palestre Digitali e monitorare l'andamento del processo di trasformazione digitale del territorio
6. Sono poi da considerare tutti coloro, che partecipano alle attività per lo Sviluppo Partecipato e Condiviso, che denomineremo brevemente "Comunità".

L'Assemblea per lo Sviluppo Partecipato e Condiviso (brevemente "Assemblea") è composta dalle P.A. aderenti, dalle associazioni/gruppi che operano nelle Palestre Digitali e nel coworking, dai soggetti in partnership che intendono partecipare alle iniziative per lo Sviluppo delle Competenze Digitali. Ciascun soggetto, tramite una formale assegnazione da parte del proprio legale rappresentante, individua un proprio incaricato in seno all'Assemblea.

- a) L'Assemblea è in carica per tre anni.
- b) L'Assemblea si riunisce una volta all'anno in occasione dell'evento "SP@CE13 eLeadership" e in tale occasione vengono eventualmente inclusi gli incaricati dei soggetti entranti (o rimossi quelli uscenti).
- c) Nella riunione annuale:
 - vengono approvate le linee strategiche proposte dal Comitato Guida,
 - il Comitato Guida viene nominato, confermato o modificato nella sua composizione,
 - viene approvato il Programma Annuale di Sviluppo Partecipato e Condiviso

Il Comitato Guida per lo Sviluppo partecipato e Condiviso è composto da un referente per comune, per una o più Palestre Digitali, per il coworking e dai soggetti in partnership, individuato dall'Assemblea nella riunione annuale tra gli incaricati. Il Comitato Guida ha il compito proporre all'Assemblea il programma annuale per lo Sviluppo Partecipato e Condiviso e di sovrintendere alla sua gestione avvalendosi del Comitato Scientifico.

Il Comitato Scientifico per lo Sviluppo delle Competenze Digitali è composto esperti in tema di competenze digitali individuati tra esperti e rappresentanti dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca sia pubblica che privata. Il Comitato Scientifico ha il compito di supervisionare il processo di Sviluppo Partecipato e Condiviso.

Il Coordinamento per lo Sviluppo Partecipato e Condiviso: costituito dal personale ICT dei Comuni partecipanti e degli Uffici per la transizione al digitale e collaboratori.

Rete di Conoscenza per lo Sviluppo Partecipato e Condiviso. Le Pubbliche Amministrazioni, le forme associative delle Palestre Digitali, i fruitori del coworking, i soggetti in partnership, selezionandoli tra i propri operatori, designano i tutor e i mentor per costituire la Rete di Conoscenza per lo Sviluppo Partecipato e Condiviso. Tali nominativi sono comunicati al Comitato

Guida ed al Coordinamento per lo Sviluppo Partecipato e Condiviso.

LA COMUNITÀ:

Pubbliche Amministrazioni

Le Pubbliche Amministrazioni individueranno, nell'ambito della propria autonomia organizzativa, i componenti di Gruppi di Lavoro con il supporto del Coordinamento per lo Sviluppo Partecipato e Condiviso

Soggetti in partenariato

Individueranno, nell'ambito della propria autonomia organizzativa, i componenti di Gruppi di Lavoro con il supporto del Coordinamento per lo Sviluppo Partecipato e Condiviso

Palestre digitali e coworking

Per queste realtà non è previsto di definire una forma organizzativa tipica, ma assumeranno la forma che i partecipanti riterranno più adatta alla numerosità dei componenti alle attività di sviluppo partecipato e condiviso (gruppi, organizzazioni di volontariato, associazioni e altre realtà che siano riconducibili all'area del "Terzo Settore" o settore non profit). Dovrà in ogni caso essere individuato almeno un community leader, e dei mentor, per iniziare un percorso di evoluzione nella community da Utente > Partecipante > Membro > Tutor a potenziale professionista del settore (Community economic development (CED)).

3.2 Qualità della proposta progettuale presentata, con particolare riferimento alle prospettive di sostenibilità nel tempo

Illustrare le modalità che permettono alla proposta progettuale di essere sostenibile nel tempo anche dal punto di vista finanziario (max 6000 battute) 4 PUNTI

Si ritiene che la sostenibilità del progetto debba essere verificata in un'ottica di crescita (Bilancio sociale). Affinché il progetto sia sostenibile nel tempo si ritiene che "le persone" siano il valore sul quale le amministrazioni dovranno focalizzare le loro principali risorse, anche economiche.

Occorre valorizzare l'inventario della conoscenza dei cittadini, abitanti del territorio, in quanto "i processi di innovazione camminano sempre sulle gambe delle persone" (cit. Piero Dominici).

Chiarito l'orientamento della governance, si ritiene che le varie componenti strutturali del progetto possano essere declinate secondo i seguenti modelli di sostenibilità.

INFRASTRUTTURE (spazi pubblici, componenti tecnologiche, arredi) i beni mobili ed immobili per loro natura (beni pubblici) essendo già integrate nel patrimonio degli Enti verranno gestite con la spesa destinata annualmente per l'ordinaria amministrazione. Gli spazi delle Palestre e dell'Innovation Lab sono già in carico alle amministrazioni e non incidono per ulteriori costi di gestione.

ASSISTENZA SISTEMISTICA E GESTIONE IT: la Regione Veneto ha previsto con la DELIBERAZIONE DELLA GIUNTA REGIONALE N. 1058 del 30/07/2019 (BUR N. 94 del 23/08/2019) , un progetto di convergenza infrastrutturale e gestionale IT dei Centri di Elaborazione Dati dei comuni nei Soggetti di Aggregazione per il Digitale di livello provinciale. Il progetto InnovationLab ha circa lo stesso orizzonte temporale, lo strumento previsto è una convenzione tra Comuni e Provincia. Si ritiene che tale progetto di convergenza, poiché migliorerà e ottimizzerà le risorse del personale tecnico e di investimento, produrrà un risparmio di gestione in grado di sostenere al suo interno i costi di assistenza sistemistica del progetto Innovatio Lab. I attesa che tale convergenza sia attuata, il comune di Legnago utilizza attualmente un sistema di gestione e monitoraggio automatico delle postazioni di lavoro che può essere esteso alle 45 nuove postazioni.

GESTIONE DELLE PALESTRE DIGITALI

Si prevede che esaurita la fase progettuale finanziata, la gestione delle Palestre Digitali sia integrata nelle modalità di affidamento della gestione delle Biblioteche Pubbliche all'interno delle attività di norma previste nei contratti di servizio: attività culturali periodiche; organizzazione di laboratori e di attività culturali. A tali voci ordinarie sarà sufficiente integrare/coordinare una voce specifica per le attività delle Palestre Digitali.

L'estensione degli orari di apertura potrà trovare forme di collaborazione con le nuove comunità che si saranno formate nel corso del progetto.

SVILUPPO DEI PROGETTI DI INNOVAZIONE:

Il modello di riferimento per lo sviluppo dei progetti di innovazione è basato sul principio dell'OpenSource .I principi ispiratori sono pertanto quelli di uno sviluppo partecipato e condiviso, l'utilizzo di piattaforme Git di condivisione dei progetti in coerenza con le Linee guida acquisizione e riuso software PA.

I progetti di innovazione saranno coordinati con le linee di sviluppo regionali.

La Regione del Veneto, nell'ambito delle azioni per promuovere la modernizzazione della Pubblica Amministrazione (PA), ha sviluppato e messo a disposizione diversi sistemi integrati quali: identità digitali (MyID – SPID); pagamenti (MyPay – PagoPA); servizi al cittadino e all'impresa (MyPortal – Italia Login); gestione della comunità (MyExtranet); sviluppo condiviso (SPAC); competenze digitali (e-Leadership).

In particolare si promuoveranno iniziative di integrazione con il progetto denominato MyPortal 3 (MyP3), dove il Comune di Legnago è comune sperimentatore. MyPortal 3 ha l'obiettivo di ribaltare il punto di vista dell'erogazione dei servizi al cittadino passando da una visione ente-centrica (l'attuale portale dell'ente) ad una prospettiva che mette al centro il cittadino. Non sarà più quindi il cittadino a dover navigare una miriade di siti diversi ma sarà la PA a raggiungerlo in modalità proattiva mettendogli a disposizione i contenuti, le funzionalità e i servizi di cui ha bisogno.

Si ritiene in questo modo di attivare sinergie tecniche ed economiche per lo sviluppo di integrazioni e servizi innovativi.

Altra modalità di finanziamento dei progetti si ritiene possa essere ottenuta mediante il sistema del Crowdfunding che per i progetti OpenSource è una modalità ormai consolidata. Se i progetti sono concertati con il territorio e le iniziative di sperimentazione dell'Innovation Lab riscontrano interesse, in un bacino di utenza di 100.000 abitanti è probabile si riesca a raccogliere una somma sufficiente per finanziare lo sviluppo di un'applicazione/servizio.

LA COMMUNITY

Le modalità di finanziamento economico della Community saranno dipendenti dalla forma associativa che verrà assunta al termine del progetto. Sarà necessario far convergere i diversi attori in forme organizzative che possano arrivare ad un auto sostentamento. La presenza della Fondazione della comunità del territorio di Cerea si ritiene possa essere di supporto alla decisione.

COWORKING

Attualmente la gestione del coworking si è sostenuta con il contributo degli utilizzatori. Si ritiene che il modello si possa replicare anche negli anni successivi, sarà necessario rivedere la tipologia di contratto per rispettare le prescrizioni del Bando. Il contratto attuale è in scadenza il 30 novembre 2019. È stata allegata la liberatoria richiesta, anche in vista una possibile proroga contrattuale.

ULTERIORI FINANZIAMENTI

La partecipazione a progetti e bandi di finanziamento sono le finalità dei partner di rete Fondazione della comunità del territorio di Cerea e Veneto Clima ed Energia, si ritiene che la collaborazione in rete sia il primo passo per sviluppare progetti comuni con l'Innovation Lab.

3.3 Accessibilità e localizzazione dell'InnovationLab

Descrivere il livello di accessibilità dell'area considerando la disponibilità di mezzi pubblici per raggiungere l'InnovationLab e l'eventuale insediamento dello stesso all'interno di contesti che accelerino la trasformazione digitale (es. ecosistemi di innovazione, enti pubblici, centri di ricerca, ecc). (max 3000 battute) 3 PUNTI

L'Edificio 13, situato in via Giovanni Vicentini 4, rappresenta una delle più importanti ristrutturazioni industriali realizzate dall'Amministrazione Comunale di Legnago. Terminata nel 2008, la ristrutturazione è stata possibile grazie all'intervento della Regione Veneto che ha permesso la riqualificazione di un'area di grandi dimensioni, prossima al centro storico (900 m), integrata dunque con il contesto urbano circostante. L'Edificio 13 rappresenta l'evoluzione in chiave moderna dello storico Zuccherificio, un complesso industriale insediato a Legnago nel 1897 dalla Società Italiana Industria Zuccheri, in una superficie complessiva di circa 17 ettari

MEZZI PUBBLICI: Di fronte all'ingresso dell'Edificio (100 m) è presente la fermata mezzi pubblici della Linea extraurbana 144 Verona-Bovolone-Cerea-Legnago e della linea urbana A che collega direttamente con l'Autostazione di viale dei Tigli (1000 m) permettendo il collegamento con le altre linee di raccordo con i comuni dell'aggregazione (Linea urbana B, Linee extraurbane 41, 42, 336, 237, 338, 141, 341, 143, 343, 144, 344, 345, 351, 353, 354, 355, X03, X04)

PARCHEGGI: poiché l'edificio è collocato in un ambito dove sono presenti un centro commerciale e un

cinema multisala, le possibilità di parcheggio sono numerose (diverse centinaia di posti auto), in ogni caso il parcheggio pubblico dedicato è di 100 posti auto.

FERROVIA: Dista dal Piazzale della Stazione circa 500 m, la stazione ferroviaria si trova sulle linee Verona – Rovigo e Mantova – Monselice permettendo il diretto collegamento con la linea Padova-Bologna

AUTOSTRADE E SUPERSTRADE: È possibile raggiungere la Strada statale 434 Transpolesana, attraverso la bretellina di via Giovan Battista Giudici (2.500 m). La SS434 inizia a Verona allacciandosi alla tangenziale Sud tra le uscite dell'autostrada A4 di Verona Sud (54 Km) e Verona Est, attraversa i comuni del Basso veronese, entra in provincia di Rovigo, attraversa Villamarzana (dove è presente lo svincolo dell'autostrada A13 (45 Km) noto come Rovigo Sud, attivo dal 2008) per terminare in una rotatoria in località Borsea del comune di Rovigo. Dal 2014 la SS434 è anche collegata all'autostrada A31 Rovigo - Piovene Rocchette detta "della Val d'Astico" (25 Km).

ECOSISTEMI: All'interno dell'Edificio è presente la cosiddetta "Cittadella dei servizi" composta dal Centro per l'impiego del Veneto, il Coworking di BusinessAngels Verona. Ha ospitato Lavoro & società, che si occupa del «Patto territoriale per il lavoro» e una delle sedi della ITS Academy Meccatronico Veneto inserito all'interno del Sistema ITS nazionale fino a metà 2019. Per il 2019-2020 è prevista di ospitare gli studenti della Scuola Media Barbieri (in attesa della costruzione della nuova sede). A poche centinaia di metri è presente la nuova Scuola Media Frattini di recente costruzione. L'edificio è inserito in un'area con Centro commerciale e Cinema.

3.4 Definizione di “metriche” valutative adeguate, finalizzate a misurare l'efficacia delle iniziative dei Centri P3@-Palestre Digitali che permettano all'InnovationLab di monitorare l'andamento delle attività all'interno della propria Rete

Definire “metriche” atte a misurare l'efficacia delle iniziative dei Centri P3@-Palestre Digitali, che permettano all'InnovationLab di monitorare l'andamento delle attività all'interno della propria Rete (max 3000 battute) 4 PUNTI

Si intende definire sin dall'inizio i Key Performance Indicators, sia qualitativi che quantitativi del progetto per permettere al Coordinamento di monitorare l'andamento del processo di trasformazione digitale del territorio durante i mesi di durata complessiva.

INDICATORI QUALITATIVI

Saranno somministrati questionari di autovalutazione per definire KPI/ questionario di screening all'inizio, a metà e alla fine del percorso complessivo del progetto con il fine di identificare le persone da coinvolgere nelle interviste;

- comprendere grado di confidenza e competenza tecnologica e digitale;
- individuare conoscenza e esperienza con gli open data;
- raccogliere dati rispetto alla domanda e all'uso degli open data;
- intercettare “cittadini amici” disponibili a contribuire.

Saranno eseguiti dei Focus Group per la verifica dei KPI: I focus group sono discussioni semi-strutturate con

gruppi di 4-12 persone che hanno come obiettivo l'esplorazione di un set di domande specifiche. I moderatori iniziano il focus group con domande generali sull'argomento di interesse, prima di porre le domande focali. Anche se i partecipanti rispondono individualmente, sono incoraggiati a parlare e interagire tra loro. L'interazione di gruppo incoraggia gli intervistati ad esplorare e chiarire le prospettive individuali e quelle condivise con gli altri. I Focus Group organizzati per il progetto serviranno per approfondire, verificare e misurare le competenze digitali acquisite nei mesi del progetto

INDICATORI QUANTITATIVI

Si ritiene che dai cittadini nell'interazione con il piano di comunicazione produrranno una serie di indicatori di interazione sulle piattaforme di social media:

- Reach organica di un contenuto, portata in italiano, il numero di persone raggiunte da un certo post ossia quelle nel cui News Feed è apparso il post.
- Impression: il numero di volte che un post è stato visto da un determinato pubblico. Lo stesso post può essere visto più volte da un'unica persona.
- Fan coinvolti: il numero di persone fan della pagina che hanno interagito con i post con mi piace, commenti, click sui link e condivisioni.
- Interazioni: si intendono reazioni (mi piace, cuore, risata, sorpresa, rabbia), commenti e condivisioni dei post.

Dalle piattaforme di condivisione utilizzate dai componenti la community e dai cittadini nell'interazione con le Palestre Digitali e i progetti pubblicati potranno essere valutati i contributi a

LE RELAZIONI DI COMMUNITY:

- numero totale di iscritti, nuovi, cessati
- numero partecipanti agli eventi

LA CRESCITA DELLE COMPETENZE

- numero di community leader, di mentor
- numero di corsi/partecipazione/gradimento
- numero di guide/tutorial/videolezioni numero visualizzazioni commenti positivi/negativi

L'INNOVAZIONE

- numero progetti su GitHub/Portale regionale, download, utilizzo
- numero issue, pull/request, numero di contributori, numero di commits, code frequency

LE RELAZIONE DI PARTNERSHIP

- numero di collaborazioni

4 . Rispetto del criterio della massimizzazione dei benefici (in termini di enti e destinatari coinvolti) a parità di investimento richiesto

(Punteggio massimo ottenibile da questo criterio: 23 punti)

4.1 Grado di fruibilità dell'InnovationLab (descrizione e dimensione dello spazio, orari di

apertura complessivi, assistenza) e livello di diffusione delle attività di coworking (n. postazioni co-working)

Descrivere il grado di fruibilità dell'InnovationLab (descrizione e dimensione dello spazio, orari di apertura complessivi, assistenza) e il livello di diffusione delle attività di coworking (evidenziare il numero di postazioni coworking che si intende predisporre) (max 3000 battute) 5 PUNTI

DESCRIZIONE E DIMENSIONE DELLO SPAZIO

I 3 locali che ospiteranno l'Innovation Lab si trovano al piano primo dell'Edificio 13 e sono inseriti in un edificio che rappresenta una delle più importanti ristrutturazioni industriali realizzate dall'Amministrazione Comunale di Legnago. L'edificio è dotato di Sistema Antintrusione, Sistema Antincendio, Sistema di Videosorveglianza.

Gli spazi riservati all'Innovation Lab sono di complessivi 320 metri quadri suddivisi in:

- Sala conferenze: sala rettangolare di circa 160 mq che può ospitare fino ad un massimo di 99 persone, con altezza di circa 4,5 metri finestrata su un lato con 4 aperture di dimensioni 1,95 x 3,55
- Laboratorio: l'attuale spazio è interessato da lavori per la realizzazione di nuove scale d'accesso, al termine sarà disponibile una sala rettangolare di circa 40 mq con altezza di circa 4,5 metri finestrata su 2 lati con 6 aperture di dimensioni 1,95 x 3,55
- Coworking (spazi di coprogettazione): sala rettangolare di circa 120 mq con altezza di circa 4,5 metri finestrata su un lato con 1 apertura di dimensioni 1,95 x 3,55

I locali sono tutti dotati di propri servizi igienici ed usufruiscono degli spazi comuni dell'intero edificio (corridoi, ballatoi, atrio di ingresso, scale ed ascensori)

ORARI DI APERTURA COMPLESSIVI

Gli orari di apertura dell'edificio sono flessibili e vengono adeguati alle attività che sono ospitate. Nel caso dell'Innovation Lab gli orari di apertura saranno legati all'attività del coworking, con aperture straordinarie in occasione di eventi, seminari e convegni.

Lo spazio Coworking attualmente è disposizione nei seguenti orari: nei giorni feriali dalle ore 8.30 alle ore 19,30 – eventuali deroghe devono essere richieste almeno 48 ore prima. Il progetto prevede la conferma del medesimo orario di apertura.

ASSISTENZA

L'assistenza amministrativa è assicurata dal gestore del coworking, l'assistenza tecnica dai servizi di manutenzione esistenti per tutti gli edifici comunali, mentre l'assistenza informatica è in carico all'Ufficio Sistemi Informativi Comunali di Legnago nella gestione del patrimonio IT complessivo del Comune di Legnago.

LIVELLO DI DIFFUSIONE DELLE ATTIVITÀ DI COWORKING

Il progetto prevede la realizzazione di 12 postazioni di cui 2 postazioni di smart working/co-working ad uso gratuito

4.2 Modalità di ascolto delle esigenze e dei bisogni espressi dal territorio (cittadini e imprese), anche al fine di favorire la co-progettazione di servizi in ottica partecipativa

Descrivere come si intende raccogliere le esigenze e i bisogni espressi dal territorio, anche al fine di favorire la co-progettazione di servizi in ottica partecipativa (max 4500 battute) 4 PUNTI

Si propone un percorso di ricerca, monitoraggio e costruzione attiva di una nuova comunità digitale sul territorio, suddividendo le attività in step di lavoro distinti e attuabili nelle diverse Palestre Digitali, che si sviluppino sinergicamente nel territorio durante il progetto con una ricaduta negli eventi, nei seminari e nei workshop organizzati presso l'Innovation Lab.

STEP 1 - Ricerca qualitativa

Coinvolgerà i 12 comuni associati in un percorso di ricerca e d'analisi per individuare le competenze nascoste, le esigenze ed aspettative dei cittadini e stakeholder, così come potenziali idee di applicazione pratica degli OpenData.

- Project Kick-off LABVAN: Inizieremo il nostro percorso con incontri itineranti nelle 13 Palestre e nel Co-working con un laboratorio mobile di Co-Design con gli stakeholder del progetto per “scattare una fotografia” dello stato attuale, individuare problemi e focalizzare esigenze ed aspettative.
- Desk Research: seguirà una fase intensa di Ricerca Secondaria per analizzare: chi sono gli stakeholder già presenti sul territorio (aziende, istituti, persone, communities e community leader); quali competenze latenti e/o casi di studio rivela l'area geografica di riferimento; qual è l'attuale uso e impatto degli open data sul territorio; cosa dicono e dove, i cittadini in rete; quali sono le esigenze, le aspettative e gli obiettivi per il futuro delle PA locali.
- Ricerca qualitativa con i cittadini: dopo la fase di analisi e mappatura sarà condotta una ricerca con i cittadini coinvolgendo dalle 20 alle 40 persone tramite interviste etnografiche da svolgere in contesto, con l'obiettivo di immergersi il più possibile nel quotidiano delle persone e comprenderne il contesto di vita. La ricerca etnografica è un tipo di ricerca qualitativa, volto alla comprensione di comportamenti, abitudini e bisogni delle persone, tramite attività di intervista e osservazioni contestuali. È particolarmente utile ed efficace perché fornisce spunti e indicazioni per una progettazione che possa rispecchiare a pieno le esigenze dei destinatari di un prodotto o servizio.
- Analisi degli insight e individuazione di opportunità progettuali: i risultati della ricerca informeranno le fasi successive del progetto e faranno da guideline per la costruzione della community, l'organizzazione delle iniziative di formazione e community engagement.

STEP 02 - Definizione e monitoraggio KPI

Il secondo step intende definire sin dall'inizio i KPI (key performance indicators) del progetto per permettere al Coordinamento per lo Sviluppo Partecipato e Condiviso di monitorare l'andamento del processo di trasformazione digitale del territorio durante i mesi di durata complessiva. Le modalità prevedono di monitorare sia elementi quantitativi che qualitativi, con il coinvolgimento dei cittadini, e sono descritte in dettaglio al punto 3.4

STEP 03 - Community Design

L'obiettivo è aiutare a costruire una *Community delle Palestre Digitali* che possa diventare punto di riferimento sul territorio per la didattica legata agli Open Data, la ricerca e la sperimentazione —civica, artistica e tecnologica— con i dati aperti del settore pubblico. Per avviare il processo ipotizziamo l'organizzazione di momenti formativi per i potenziali community leader individuati e l'organizzazione di Civic Design Sprint come primo momento di coinvolgimento e co-creazione della community. Dopo il primo Sprint seguiranno dei percorsi strutturati tematici delle singole Palestre per aiutare a far crescere e gestire la nascente community. Le modalità sono descritte in dettaglio al punto 4.3

STEP 04 - Workshop di community management & engagement:

In occasione degli Eventi all'Innovation Lab, organizzeremo workshop di community design per trasmettere agli stakeholder del territorio buone pratiche per la costruzione e il mantenimento di una community. Individueremo insieme identità, esperienza e struttura applicando il [Community Canvas](#).

STEP 05 - Affiancamento, monitoraggio e counseling periodico

Nella fase avanzata del progetto, sarà fornito uno StarterKit di Comunità (sul modello dei Swift Coding Club e/o CoderDojo basandosi su strumenti OpenSource) dove saranno definiti strumenti, piattaforme per la gestione, canali e strategie di comunicazione e best practises per l'organizzazione degli eventi.

Il Coordinamento affiancherà la nascente community in momenti di retrospettiva per monitorare la crescita, valutare insieme opportunità comunicative e aiutare nella gestione di conflitti.

4.3 Livello e modalità di coinvolgimento dei destinatari finali nelle attività di co-design di prodotti e servizi

Descrivere le modalità con cui si intende coinvolgere i destinatari finali nelle attività di *co-design* di prodotti e servizi (max 4500 battute) 4 PUNTI

Per avviare il processo ipotizziamo l'organizzazione di momenti formativi sia per i tecnici informatici della PA che per i potenziali community leader. La prima informazione "Data School" verrà somministrata prima ai 4 tecnici, poi al completamento della fase Ricerca qualitativa ai 26 potenziali leaders individuati.

Tale attività sarà erogata attraverso una piattaforma web dove cominciare a familiarizzare con formati e strumenti per usare i dati. Usfruibile in modalità sincrona ed asincrona, permette di seguire le istruzioni da smartphone o postazione fissa, e attraverso uno scenario predefinito e replicare le attività svolte nel coworking/palestra digitale. Attraverso un forum è possibile il confronto con tutor una comunità allargata di partecipanti. I temi trattati saranno:

- introduzione ai dati
- data strategy
- data visualization

Poi partendo dalle opportunità emerse nella fase Ricerca qualitativa organizzeremo, in ognuna delle 13 Palestre digitali e nel Coworking, dei Civic Design Sprint con circa 10-12 persone come primo momento di coinvolgimento e co-creazione della community. Il DesignSprint è un processo di quattro fasi in cui un team

trasversale e misto passa dalla comprensione di un problema, all'esplorazione delle possibili soluzioni, la prototipazione e il test di una nuova idea.

- Map & Sketch: si affrontano e mappano idee, opportunità e strade a partire dagli insight derivanti dalla ricerca e dalle eventuali expert interview per ideare soluzioni e realizzare sketch di possibili implementazioni.
- Decide & Story board: Raccolte le strade, gli sketch e le possibili soluzioni, è il momento di convergere: si decide quale soluzione implementare e si realizza lo storyboard della soluzione scelta.
- Prototype: È il momento della realizzazione di prototipi dell'idea scelta e descritta nello storyboard: il team misto deciderà come prototipare e far testare l'idea su cui ha lavorato, puntando sulle idee chiave da validare.
- Test: Scelti degli utenti adatti a questo tipo di soluzione, si conducono dei test con il prototipo, possibilmente in presenza dei decisori, così da validare le idee di base e poi da implementare.
- Recover, Refine & Report: si procede a raffinare il prototipo testato, implementando le lezioni imparate e si redige un report di attività snello con cui documentare i risultati.

Le fasi del DesignSprint troveranno verrebbero riproposte e confrontate con stakeholder occasionali (esempio Sindaci, Società civile, Imprenditori) e tra le palestre stesse negli WorkShop e negli Hackathon organizzati nell'Innovation Lab secondo quanto illustrato al punto 4.4.

Un percorso particolare sullo SmartWorking sarà organizzato presso il Coworking con il coinvolgimento degli uffici del Personale dei vari Comuni, che prevede l'utilizzo dello StarterKit Vela per costruire un progetto pilota:

- Fotografia dell'organizzazione attuale e analisi degli obiettivi
- Predisposizione delle linee guida
- Definizione del progetto, della strumentazione e redazione documentazione
- Predisposizione del regolamento, del testo dell'accordo individuale
- Illustrazione ai lavoratori: realizzazione + monitoraggio e miglioramento
- Somministrazione di questionari per monitorare eventuali criticità e valorizzare punti di forza
- Incontro per verifica con i responsabili dei risultati ed incontro con i lavoratori per miglioramento

Il percorso troverà un momento di confronto con esperienze e modelli di aziende private in occasione dell'evento dedicato

StarterKit delle Palestre Digitali

Nella fase avanzata del progetto, sulla base delle competenze/capacità delle community sarà fornito uno StarterKit di Comunità dove saranno descritte:

- Attività di programmazione: per imparare concetti di programmazione (es. Python) con attività collaborative mediante strumenti Open Source: Inkscape Ren-py (per creare Infografiche), Ren-py (per creare Visual Novel), Qgis (per visualizzazioni con cartografia di base), creazione DASHBOARD

(Superset, Pentaho, "Google Charts"), creazione IOT con Arduino

- Diario di progettazione delle app: Per esplorare il processo di progettazione di un'app con un diario, fare brainstorming, pianificare, creare un prototipo e valutare le idee
- Pianificare eventi
- Community Canvas:
 - Identità: Chi siamo e quale è l'obiettivo che ci unisce?
 - Esperienza: Che cosa succede nella comunità e come si crea valore per i suoi membri?
 - Struttura: Che cosa ci dà stabilità sul lungo periodo?

Lo scopo è dotare di strumenti per il proseguimento e consolidamento della Community

4.4 Coerenza/adequazione degli eventi, dei seminari e dei workshop organizzati periodicamente su tematiche inerenti l'innovazione e la trasformazione digitale ed aperti alla partecipazione di cittadini ed imprese.

Illustrare le tematiche affrontate negli eventi, seminari e workshop che si intendono organizzare e realizzare nell'InnovationLab (max 4500 battute) 5 PUNTI

Si ritiene che il percorso itinerante e la campagna informativa possano essere attivate entro 3 mesi dal recepimento del contributo, per una durata di circa 3 mesi (15 settimane partenza dall'innovation lab e ritorno dopo 13 tappe nelle palestre). Questa fase che riguarda i primi 6 mesi permetterà di attivare tutte le procedure di gara per le forniture e per i servizi in tempo utili per attivare i 15 incontri informativi, i 7 seminari/workshop, e i 3 hackaton che saranno eseguiti nell'Innovation LAB, una volta al mese dal 7° al 21° mese, per concludersi dal 21° al 24° con un secondo percorso itinerante di debriefing del progetto. per ogni evento che potrà durare 1 giorno (incontro informativo II), 2 (incontro informativo + workshop II+WS), 3 giorni (incontro informativo + Hackaton II+HK)

Durante gli incontri informativi saranno presentati casi studio, best practice, parte in modo tradizionale frontale ed in parte in un'atmosfera rilassata e informale che favorisca lo scambio di opinioni e il networking.

Gli argomenti trattati saranno i seguenti, la sequenza degli argomenti potrà essere modificata in relazione alla disponibilità dei relatori e della necessità di attrarre cittadini agli eventi:

AGENDA DIGITALE

- inquadramento azioni della Regione, presentazione del progetto, avvio del percorso itinerante (II)

OPENDATA

- presentazione dei portali OpenData: istituzionali (DAF/PORTALE RV), governativi e non (II)
- Design Thinking: percorso di co-progettazione Map & Sketch (WS)

CIVIC HACKING – DATA VISUALIZATION – CHATBOT

- casi studio realizzati da hacker civici, startupper, artisti (II)
- Decide & Story board: analisi del paniere dei dataset disponibili, criticità, risorse (WS)

INFOGRAFICHE - DATA VISUALIZATION

- casi studio realizzati da hacker civici, startapper, artisti (II)
- Decide & Story board: modalità di rappresentazione dataset e selezione di variabili statistiche significative (WS)

SMART WORKING - KIT VeLa

- presentazione esiti percorso sperimentazione VeLa, casi studio nella realtà aziendale locale (II)
- confronto esperienze pubblico/privato (WS)

3D – REALTA' VIRTUALE AUMENTATA

- casi studio realizzati da startapper, presentazione progetto Archivi del Museo Archeologico e Archivi del Novecento (II)
- esiti percorso Design Thinking delle Palestre digitali, CREAZIONE PROTOTIPI INFOGRAFICHE (HK)

UI/UX - HUMAN CENTER DESIGN

- casi studio realizzati da startapper (II)
- valorizzazione dei rilievi 3d dell'Archivio Fondazione Fioroni, esiti percorso Design Thinking delle Palestre digitali, CREAZIONE PROTOTIPI APP/CHATBOT (HK)

PIANO/TRIENNALE – MYPORAL3

- presentazione delle attività del Cluster innovazione della Regione Veneto, progetto Myportal3, l'esperienza del comune di Legnago (II)

IDENTITÀ' DIGITALE

- l'importanza dell'identità digitale, presentazione delle attività del Cluster innovazione della Regione Veneto, progetto Myportal3, aiuto all'abilitazione a SPID dei partecipanti

SICUREZZA DEI DATI E DELLE APPLICAZIONI

- l'importanza della privacy dei dati, awareness/consapevolezza della condivisione dei dati, casi studio sull'utilizzo dei nostri dati nei social media
- confronto output progetto con i cittadini e i decisori, TEST USABILITÀ' PROTOTIPI INFOGRAFICHE (WS)

SERVIZI DIGITALI della PA

- progetto Myportal3, i nuovi servizi digitali LEDD della Regione Veneto, l'esperienza del comune di Legnago (II), guida all'utilizzo dei servizi erogati dalla PA
- confronto output progetto con i cittadini e i decisori, TEST USABILITÀ' PROTOTIPI APP/CHATBOT (WS)

CONTRIBUIRE AGLI OPENDATA

- casi studio realizzati da hacker civici ed istituzioni sull'Informazione Geografica Volontaria interoperabile, Presentazione StartUp KIT Palestre digitali(II)

ACKPA – integrazione con i gestionali della Pubblica Amministrazione

- tavola rotonda con le aziende di prodotti per la Pubblica amministrazione sulla possibilità di integrazione delle infografiche ed app sviluppate dal progetto con i programmi di gestione, confronto casi studio, best practice
- infografiche ed app INTEGRAZIONI con MyPortal3 e software gestionali (HK)

OPENDATA IOT – Internet delle cose

- casi studio realizzati da FABLAB e progetti dell'associazione Veneto Clima Energia (II)
- workshop in collaborazione con un FABLAB per sviluppare idee di interazione con gli oggetti d'uso comune mediante il kit Arduino tra rappresentanti di imprese, cittadini, studenti e delle PA locali (WS)

AGENDA DIGITALE/RISULTATI

- Esito percorso del progetto, Recover, Refine & Report, consegna StartUp KIT Palestre digitali, sviluppi futuri

4.5 Coerenza/adequatezza del piano di comunicazione

Evidenziare la metodologia e gli strumenti con i quali si intende promuovere e divulgare l'attività (max 3000 battute) 5 PUNTI

Essendo il bacino di utenti, molto vasto e variegato nella competenza digitale, si rende necessaria una rielaborazione strutturata degli argomenti affinché la digitalizzazione colpisca l'interesse di tutta la cittadinanza negli usi più quotidiani della vita e nell'usufruire dei servizi informatizzati delle amministrazioni del territorio.

Il piano di comunicazione è suddiviso in fasi di lavoro suddivise in tre momenti temporali distinti:

INFORMAZIONE E COINVOLGIMENTO (mesi 1-6): La gestione della campagna prevede la creazione degli strumenti web e social destinati alla promozione online, nonché la strutturazione di adeguata grafica ed immagine coordinata volta a creare un'identità riconoscibile dalla comunità coinvolta.

- Logo unitario ma declinabile per utilizzo singole palestre o singoli Comuni (14 loghi)
- Immagine coordinata con schema flessibile per le molteplici attività
- Predisposizione diversi formati grafici per utilizzo web e cartaceo
- Attivazione supporti social (facebook, instagram) e web (landing page)
- Condivisione nei siti web comunali esistenti in modo che da ogni piattaforma l'utente interessato possa accedere al sito di promozione di progetto
- Pubblicazione post a cadenza settimanale (~ 12) nella seconda metà del periodo preparatorio
- Gestione, quali amministratori, della condivisione dei post nelle pagine facebook comunali esistenti in modo da coordinare la diffusione capillare delle informazioni
- Sponsorizzazioni mirate sui social
- Registrazione video informativo
- Report semestrale

PROMOZIONE CONTINUATIVA (mesi 7-21) Nel corso dei mesi in cui si svolgeranno gli eventi formativi, le tematiche affrontate saranno divulgate con testi di semplice fruibilità (interagendo con i relatori per poter

riassumere in modalità condivisa le attività svolte). Per ogni evento sarà monitorato l'interesse del potenziale pubblico online, confrontato poi con la concreta affluenza agli eventi.

- Preparazione testi esplicativi, informativi e promozionali (suddivisi in post, newsletter e testi web, cartaceo) specifici per relatore ed evento
- Declinazione grafica dell'evento per social/web e cartaceo
- Pubblicazione post a cadenza bisettimanale (~ 120)
- Condivisione dei post nelle pagine facebook comunali esistenti
- Raccolta materiale fotografico dai referenti presenti in loco
- Sponsorizzazioni sui social degli eventi
- Report mensile

DEBRIEFING (mesi 22-24): Valutazione della partecipazione attiva della comunità e il suo grado di interesse verso la maggior alfabetizzazione digitale.

- Preparazione testi riassuntivi e di ringraziamento per la compartecipazione (suddivisi in post, newsletter e testi web, cartaceo)
- Pubblicazione 6 post social a cadenza bimensile
- Infografica del progetto
- Nuvola numerica degli eventi (declinazione testuale e grafica della numerica complessiva e dei risultati riportati)
- Registrazione video conclusivo (progetto per immagini)
- Report finale

5. Valorizzare dinamiche aggregative già in corso o in costituzione per favorire processi di apprendimento condivisi ed economie di scala a livello locale/regionale

(Punteggio massimo ottenibile da questo criterio: 10 punti)

5.1 Qualità delle partnership attivate con Università e organismi di ricerca, ovvero tutte le strutture dedicate a favorire il trasferimento tecnologico

Illustrare le partnership che si intendono attivare con Università e organismi di ricerca ovvero tutte le strutture dedicate a favorire il trasferimento tecnologico diverse dal partner gestionale di progetto (max 4500 battute) 2 PUNTI

È stata attivata una partnership con il Dipartimento dei Beni Culturali: Archeologia, Storia dell'Arte, del Cinema e della Musica dell'Università degli Studi di Padova al fine di valorizzare il patrimonio informativo degli archivi della Fondazione FIORONI e del Museo Archeologico. In particolare nel territorio dei comuni associati sono presenti una serie di siti archeologici della tarda età bronzo, tra cui il sito arginato di Fondo Paviani, il central place della cosiddetta polity terramaricola delle Valli Grandi Veronesi, principale terminal dei traffici micenei e levantini nell'Alto Adriatico. Il sito è stato oggetto, a partire dal 2007, di un progetto interdisciplinare diretto dall'equipe protostorica del Dipartimento. Sono emerse diverse categorie di

produzioni artigianali, la metallurgia del bronzo, la lavorazione dell'ambra e dei materiali vetrosi ed importanti evidenze riguardanti i contatti che il sito intrattenne con le regioni dell'Italia nord-occidentale e peninsulare, l'Egeo ed il Mediterraneo orientale.

Tra le partnership di rete indicate al punto 1.2 inoltre è presente la Rete Innovativa Regionale Veneto Clima ed Energia: un sistema formato da imprese ad alta specializzazione del settore termomeccanico e da soggetti pubblici e privati che operano in vari settori, in grado di sviluppare un insieme di iniziative e progetti rilevanti per l'economia regionale. Tra i loro partner sono presenti Agsm Verona Spa, Università degli Studi di Verona, Riello Spa, Gruppo Giordano e altri

Attualmente impegnata nel Progetto: "Global House Thermal & Electrical Energy Management (GHOTEM) for efficiency, lower emission and renewables". Il progetto mira a promuovere l'accelerazione dell'innovazione tecnologica a supporto della transizione energetica, raccogliendo alcune importanti sfide relative all'ambito energetico quali l'utilizzo massiccio delle rinnovabili, lo sviluppo tecnologico nell'efficienza energetica, l'innovazione per il riscaldamento/raffrescamento conveniente e a zero emissioni, lo sviluppo di batterie e sistemi di accumulo efficienti, l'integrazione del controllo e della gestione nell'ottica delle smart grids.

Inoltre al fine di dotarsi di un portfolio di partner tecnologici è stato istituito l'Elenco degli operatori economici per la realizzazione di soluzioni tecnologiche per l'alfabetizzazione e inclusione digitale.

Attualmente sono presenti 16 fornitori, individuati nell'allegato ELENCO DI OPERATORI ECONOMICI, i cui nominativi non sono pubblicabili ai sensi e per gli effetti dell'articolo 53, comma 2 lettera a), del D. Lgs. 50/2016 e s.m.i., che operano nei seguenti campi:

- Coworking, affiancamento StartUp, incubatori e/o acceleratori, mentorship
- Organizzazione eventi
- FabLab, CoderDojo
- Sviluppo soluzioni open source
- Formazione, workshop mediante Design Thinking Process; Design e Re-design di servizi; Co-programmazione progettuale; Percorsi innovativi per l'Alternanza scuola-lavoro
- Comunicazione, promozione e monitoraggio grandi eventi, creazione prodotti multimediali
- Welfare aziendale e smartworking
- Data Visualization e Story Telling, progettazione e realizzazione di prototipi web per la pubblicazione, rappresentazione e valorizzazione di dati economici in formato Open Data

5.2 Diffusione del Modello a rete (Capacità di estendere il network dei Centri P3@-Palestre Digitali oltre il numero minimo richiesto di 5 unità - in caso di singolo Ente Locale).

Descrivere, nel caso di singolo Ente Locale, se si prevede di estendere il network dei Centri P3@-Palestre Digitali oltre il numero minimo richiesto di 5 unità, o, nel caso di aggregazione di Enti Locali (max 500 battute) 3 PUNTI

Si prevede di estendere di 8 unità il numero minimo di 5 per la costituzione di un network di 13 Centri P3@-

Palestre Digitali. I Centri esistenti sono 7 localizzate nei seguenti comuni:

1. Legnago (presso Biblioteca Fioroni)
2. Castagnaro
3. Isola della Scala
4. Minerbe
5. Villabartolomea
6. Isola Rizza
7. San Pietro di Morubio

a cui si affiancheranno 6 nuove Palestre Digitali:

1. Legnago presso (Biblioteca Bellinato a Porto)
2. Angiari
3. Bovolone
4. Cerea
5. Terrazzo
6. Roverchiara

5.3 In caso di aggregazioni di Enti Locali, valorizzazione della contiguità territoriale di tutti i Comuni delle aggregazioni aderenti al progetto.

Descrivere, nel caso di aggregazione di Enti Locali, se tale aggregazione coinvolge Comuni territorialmente contigui (max 500 battute). 5 PUNTI

Per i Comuni che partecipano in forma singola, tale punteggio non verrà assegnato.

L'aggregazione, avente il comune di Legnago come Capofila, comprende i seguenti 12 comuni contigui territorialmente come desumibile dalla mappa allegata all'attestazione:

1. LEGNAGO (Comune capofila)
2. Angiari
3. Bovolone
4. Castagnaro
5. Cerea
6. Isola della Scala
7. Minerbe
8. Terrazzo
9. Villabartolomea
10. Isola Rizza (Unione Destra Adige)
11. Roverchiara (Unione Destra Adige)
12. San Pietro di Morubio (Unione Destra Adige)

6. Valorizzazione Open Data

(Punteggio massimo ottenibile da questo criterio: 20 punti)

6.1 Numero di dataset aggiuntivi che verranno pubblicati secondo gli standard di metadattazione definiti dal Profilo italiano DCAT-AP_IT, oltre il numero minimo che dovrà essere garantito (1 dataset ogni tre mesi per la durata del progetto)

Descrivere quanti dataset si intende pubblicare (secondo gli standard di metadattazione definiti dal Profilo italiano DCAT-AP_IT), oltre il numero minimo che dovrà essere garantito (max 4500 battute)

6 PUNTI

Il bando prevede la pubblicazione di almeno un dataset ogni 3 mesi corrispondenti ad un minimo di 8 dataset.

Si intendono pubblicare almeno 2 dataset per ogni percorso progettuale nelle 13 palestre pari a 26 diversi dataset, quindi 18 oltre il minimo previsto dal bando.

Si fa presente che Agid nel Paniere dinamico di dataset 2018 individua due panieri distinti: uno nazionale e uno regionale.

Il paniere nazionale è composto da una lista di 62 dataset riferiti a diversi ambiti tematici, il paniere regionale è composto da una lista di 48 dataset osservati in ciascuna regione, entrambi fanno riferimento alla classificazione dei temi dei dati del profilo di metadattazione italiano DCAT- AP_IT.

Dalla lista delle banche dati nazionali, e regionali sono stati esclusi quelli riferibili a enti territoriali quali comuni.

Per tali dataset, in mancanza di altre direttive, si farà riferimento al paniere di 50 dataset per le pubbliche amministrazioni locali della Regione Lombardia. Per ogni dataset sono individuati la Descrizione, la Tipologia (se Dataset geografico), i Formati (es. Shapefile), la Frequenza minima, gli Obblighi normativi, se esiste un progetto civico e le opzioni di pubblicazione. Per ogni dataset è inoltre definita la struttura della tabella valori indicando: Denominazione, Campo, Descrizione, Tipo, Obbligo. Le aree tematiche di riferimento sono: Ambiente, Commercio, Cultura, Energia, Mobilità e trasporti, Sicurezza, Statistica, Territorio, Trasparenza, Turismo.

Poiché il progetto prevede un'interazione con la cittadinanza in merito ai percorsi progettuali e alla scelta dei dati di interesse, l'elenco dei dataset sarà esito di un'azione concertata e qualora non fossero presenti nei panieri indicati, dovranno comunque essere coerenti con il profilo di metadattazione italiano DCAT- AP_IT.

In mancanza di standard di riferimento nella strutturazione dei dataset ci si raffronterà con normative di settore e/o linee guida regionali. La scelta dei dataset sarà funzionale alla realizzazione delle app e delle infografiche.

Per ogni percorso saranno valutati i seguenti parametri:

TEMA, DATASET (COMPLIANCE NORMATIVA), FONTE, STAKEHOLDER: cittadini, PPAA, imprese, istituzioni scolastiche, LUOGO, QUALI PROBLEMI POTENZIALMENTE PUÒ RISOLVERE, TIPO DI PERCORSI DI CO-PROGETTAZIONE, TIPO DI OUTPUT: APP/INFOGRAFICA

che schematicamente sono riassunte nelle seguenti PAROLE CHIAVE:

- SMART WORKING: dipendenti attivi, ore, permessi
- BIKE TO WORK: percorsi ciclabili, orari, flessibilità, rischi stradali
- PROTEZIONE CIVILE: aree accoglienza/analisi rischi/avvisi
- ARIA: ozono/pm10/mobilità sostenibile
- TURISMO SOSTENIBILE: calendario eventi IAT/associazioni
- VALORIZZAZIONE ARCHIVI STORICO-CULTURALI: percorsi, realtà aumentata, profilo 3D
- RIFIUTI/RACCOLTA/SPAZZAMENTO: punti raccolta/ segnalazione/ gps mezzi di servizio
- AMBIENTE: protezione sanitaria/zanzara tigre/ gps interventi
- TERRITORIO: aree verdi pubbliche/manutenzione/adotta una caditoia
- TERRITORIO: pratiche edilizie/cantieri
- ILLUMINAZIONE PUBBLICA: segnalazioni, consumi, geolocalizzazione guasti
- FOTOVOLTAICO: co2, pubblico/privato/sostenibilità/PAES
- ANALISI SOCIALE: anagrafe/statocivile/classi età/ISTAT
- SUAP/Commercio: localizzazione attività, attive/cessate, parcheggi
- URBANISTICA: rappresentazione del territorio, destinazioni, edificabilità
- BILANCIO AMBIENTALE: obiettivi/riciclo/energie rinnovabili/mobilità sostenibile/infografica
- MOBILITA': percorsi ideali, mappe isocrone, incidentalità

6.2 Numero di applicazioni aggiuntive (webapp/mobile app; chatbot/webbot) che saranno realizzate, oltre il numero minimo che dovrà essere garantito (5 all'anno per la durata del progetto)

Descrivere quante applicazioni (webapp/mobile app; chatbot/webbot) si intende realizzare, oltre il numero minimo richiesto (max 4500 battute) 8 PUNTI

Il Bando prevede la realizzazione di minimo 5 webapp/mobile app; chatbot/webbot l'anno per un totale di 10. Il progetto prevede la realizzazione di almeno 2 webapp/mobile app; chatbot/webbot per percorso delle Palestre Digitali per complessive 26, 16 oltre il minimo richiesto.

Per il primo anno viene mantenuto l'obiettivo minimo di 5, le restanti 21 saranno sviluppate/completate nel corso secondo anno.

Poiché il budget disponibile non può prevedere la realizzazione di 26 app native mobile, si ritiene, con il supporto dell'Istituto Silva-Ricci, di individuare delle modalità di realizzazione "economiche", ma innovative.

Alcuni possibile strumenti per raggiungere gli obiettivi con budget economici ridotti sono i seguenti;

- Utilizzo di Ren'Py: un motore di visual novel, utilizzato da migliaia di creatori di tutto il mondo, che aiuta a usare parole, immagini e suoni per raccontare storie interattive su computer e dispositivi mobili. Questi possono essere sia romanzi visivi che giochi di simulazione di vita. Utilizza un linguaggio di scripting facile da imparare consentendo a chiunque di scrivere in modo efficace grandi romanzi visivi, mentre il suo scripting Python è sufficiente per giochi di simulazione complessi. È

open source e gratuito per uso commerciale, compatibile con Android 5.0+, HTML5/Web Assembly (Beta), Linux x86/x86_64, Windows XP+, Mac OS X 10.6+, iOS 7+.

- Utilizzo dei bot Telegramm

Per quanto riguarda le simulazioni di realtà virtuale, modelli 3d nel percorso di valorizzazione dei rilievi 3d dell'Archivio Fondazione Fioroni, anche in questo caso alcune soluzioni Opensource sono disponibili:

- OpenSimulator è un server di applicazioni 3D multiutente multi-piattaforma open source. Può essere utilizzato per creare un ambiente virtuale (o mondo) a cui è possibile accedere attraverso una varietà di client, su più protocolli.
- SLOODLE (Simulation Linked Object Oriented Dynamic Learning Environment), una piattaforma di sperimentazione collaborativa in supporto alla didattica, che permette ad esempio, di collegare contenuti dinamici sul web 2D all'ambiente virtuale 3D di Second Life, un ibrido fra il sistema di Learning-Management System MOODLE, e i sistemi di grafica immersiva. Essendo un progetto Open Source è perfettamente integrabile a OpenSimulator, aprendo prospettive, come il creare una propria piattaforma di E-Learning con Sloodle (Moodle+SL) in ambiente OpenSim (client e viewer) integrabile a Second Life, ma indipendente dai suoi costi, essendo basato su server e viewer proprio.

In questi casi i percorsi delle Palestre digitali, la presenza di studenti con competenze tecniche di programmazione è da considerarsi indispensabile così come il supporto di FABLAB.

Il componenti degli Istituti scolastici presenti nel Comitato scientifico valuteranno i percorsi coerenti con il piano di formazione POF. Poi saranno i partecipanti, guidati nel corso degli workshop, che decideranno i modi che meglio si prestano a rappresentare le informazioni prescelte.

Nella fase di prima di Test e poi di Recover, Refine & Report saranno valutate le soluzioni su cui pensare delle evoluzioni nel tempo.

6.3 Numero di infografiche aggiuntive che saranno realizzate, oltre il numero minimo che dovrà essere garantito (5 all'anno per la durata del progetto)

Descrivere quante infografiche si intende realizzare oltre il numero minimo richiesto (max 4500 battute) 6 PUNTI

Il Bando prevede la realizzazione di minimo 5 infografiche l'anno per un totale di 10. Il progetto prevede la realizzazione di almeno 2 infografiche per percorso delle Palestre Digitali per complessive 26, 16 oltre il minimo richiesto.

Per il primo anno viene mantenuto l'obiettivo minimo di 5, le restanti 21 saranno sviluppate/completate nel corso secondo anno.

Le infografiche saranno realizzate mediante programmi OpenSource in parte già in utilizzo dal Comune Capofila (Inkscape per grafica vettoriale, Qgis per rappresentazioni cartografiche e statistiche) in parte da selezionare in base alle conoscenze/competenze dei partecipanti (da programmi di Office automation come Libre Office a più complessi di gestione dei dati come Superset/Pentaho), in quanto con il termine infografiche si possono intendere tutte le seguenti definizioni:

- a) Una rappresentazione di uno o più dataset in forma statica su qualsiasi supporto fisico o immateriale ottenuto da un processo non necessariamente riproducibile in modo automatizzato
- b) Una rappresentazione di uno o più dataset in forma statica su qualsiasi supporto fisico o immateriale ottenibile n volte da un processo riproducibile anche in modo automatizzato
- c) Una rappresentazione di uno o più dataset in forma statica su qualsiasi supporto fisico o immateriale ottenibile n volte da un processo esclusivamente automatizzato
- d) Una rappresentazione di uno o più dataset in forma dinamica, cioè che automaticamente si aggiorna al variare del/i dataset su qualsiasi supporto fisico o immateriale

Il componenti degli Istituti scolastici presenti nel Comitato scientifico valuteranno i percorsi coerenti con il piano di formazione POF.

Anche in questo caso come per le App, saranno i partecipanti, guidati nel corso degli workshop, che decideranno i modi che meglio si prestano a rappresentare le informazioni che avranno scelto di comunicare. Nella fase di prima di Test e poi di Recover, Refine & Report saranno valutate le implementazioni di possibili soluzioni di automazione nell'ottica anche di una integrazione con MyPortal3, software gestionali e app sviluppate con gli altri percorsi.

7. Collaborazione con Associazioni di Volontariato e scuole presenti sul territorio da parte dei Centri P3@- Palestre Digitali

(Punteggio massimo ottenibile da questo criterio: 3 punti)

7.1 Il Progetto prevede il coinvolgimento da parte dei Centri P3@- Palestre Digitali di almeno:

- un'Associazione di volontariato;***
- una scuola presente sul territorio.***

Dare evidenza del coinvolgimento da parte dei Centri P3@- Palestre Digitali di almeno 1 Associazione di volontariato e 1 scuola presente sul territorio (max 3000 battute) 3 PUNTI

Tra Associazione di volontariato del territorio ha dato adesione in partnership l'Associazione Cultura Aperta o.d.v. con sede a Bovolone per animazione delle Palestre digitali. Nell'atto costitutivo prevede l'organizzazione e gestione di attività culturali, artistiche o ricreative di interesse sociale, incluse attività, anche editoriali, di promozione e diffusione della cultura e della pratica del volontariato e delle attività di interesse generale.

Mentre tra le scuole presenti sono state coinvolte come partner oltre che per un coinvolgimento anche per un supporto tecnico nello sviluppo delle app e delle infografiche:

- L'Istituto di Istruzione Superiore "G. Silva - M. Ricci" che nasce dall'accorpamento del corso per Geometri, proveniente dall'I.T.RA.G "Matteo Ricci", con i corsi dell'indirizzo tecnico dell'I.T.I.S "Giovanni Silva". Gli indirizzi del "Polo Tecnico" sono articolati in: Biotecnologie sanitarie – Chimica e Materiali – Costruzioni, Ambiente, Territorio – Elettronica – Energia – Informatica – Meccanica-Meccatronica, Trasporti e Logistica. L' attuale offerta formativa si affaccia sul panorama delle

frontiere tecnologiche strategiche (IoT, cloud computing, blockchain, intelligenza artificiale, biotecnologie, manifattura digitale, realtà virtuale ed aumentata) e considera tra le competenze digitali: il problem solving, il pensiero critico e la creatività.

- Il Liceo Giovanni Cotta dispone di una Sede a Legnago (Polo umanistico) che ospita gli indirizzi: classico, linguistico e di una sede a Porto di Legnago (polo scientifico) che ospita gli indirizzi: scientifico, scienze applicate, scienze umane, economico-sociale e sportivo. Tra gli obiettivi vi sono: sviluppare una formazione integrata che interconnetta logica, matematica e informatica, costruire una cultura “Problem Posing & Solving” attraverso una attività sistematica fondata sull’utilizzo degli strumenti logicomatematico-informatici nella formalizzazione, quantificazione, simulazioni ed analisi di problemi di adeguata complessità, assicurare una crescita della cultura informatica, adottare attività didattica in rete, tutoraggio e autovalutazione, far maturare una capacità di lavorare in contesti di calcolo evoluto e simulazione per affrontare problemi applicativi, favorire l’innovazione didattica
- L'Istituto "Leonardo da Vinci" di Cerea propone diversi percorsi di studio: liceo scientifico, con potenziamento linguistico, con scienze applicate, liceo artistico opzione architettura e ambiente, istituto tecnico con indirizzi amministrazione finanza e marketing o sistemi informativi aziendali. L’opzione “scienze applicate” fornisce allo studente competenze particolarmente avanzate negli studi afferenti alla cultura scientifico-tecnologica, con particolare riferimento alle scienze matematiche, fisiche, chimiche, biologiche e all’informatica e alle loro applicazioni.

8. Rispetto del principio di minimizzare gli impatti ambientali di tali investimenti

(Punteggio massimo ottenibile da questo criterio: 2 punti)

8.1 Utilizzo di spazi già esistenti per insediamento degli InnovationLab e dei Centri P3@ - Palestre Digitali

Descrivere in quali spazi verranno realizzati InnovationLab e Centri P3@ - Palestre Digitali, dando evidenza se si tratta di spazi già esistenti (max 4500 battute) 2 PUNTI

INNOVATION LAB : Gli spazi dell’InnovationLab sono esistenti al piano primo dell’Edificio 13, come descritti al punto 4.1. Si rende necessario provvedere all’integrazione degli arredi esistenti e dotare gli spazi di adeguate attrezzature per la nuova destinazione d’uso.

Sala conferenze: lo spazio è già utilizzato per eventi/seminari e conferenze, è necessario integrare la dotazione con:

Arredi: integrazione della dotazione delle sedute con 60 sedie lettura impilabili, 10 tavolo lettura pieghevole su ruote - 4 posti per workshop, 8 pannelli acustici pendinati a soffitto/parete per migliorare l’acustica della sala e 1 bancone info e accoglienza.

Attrezzature: un proiettore con rapporto di proiezione di 0,47 (ottica ultra corta), schermo proiezione con bordi motorizzato 300x225, impianto di diffusione sonora, hot spot wi-fi per ampliare la copertura del

segnale.

Laboratorio: l'attuale spazio attualmente risulta inutilizzato. È prevista una dotazione minima in acquisto.

Arredi: 5 tavolo lettura pieghevole su ruote con 10 poltroncine operative

Attrezzature: uno scanner 3D per oggetti, uno scanner 3D per libri/stampe, una stampante 3D

Coworking. Lo spazio destinato al coworking è attualmente già utilizzato dall'Associazione BusinessAngels Verona in seguito ad un accordo quadro per l'avvio di strat up innovative e connesse attività di coworking con comodato d'uso dei locali scadente il 30/11/2019. La dotazione delle attrezzature ed arredi sono di proprietà dell'Associazione pertanto il progetto prevede di arredare, infrastrutturare e acquistare:

Arredi: al fine di permettere ampia flessibilità dello spazio è previsto l'acquisto di 8 tavoli da lettura pieghevoli su ruote, 12 poltroncine operative professionali, 10 scaffali base con ruote con pannello acustico, per organizzare eventuali aree riunioni riservate, un' isola con 2 poltrone conversazione, sgabello e tavolino per l'area accoglienza.

Attrezzature: poiché l'area sarà coperta da wi-fi si ritiene che il Bring your own device (BYOD) sia la modalità con cui si usufruiranno gli spazi di lavoro, solo per le 2 postazioni di Smartwork ing gratuite si è ritenuto di dotarle anche di pPersonal computer portatile in configurazione base con sistema operativo e cuffie con filo duo dotate di disconnessione rapida e cancellazione del rumore.

CENTRI P3@ - PALESTRE DIGITALI

Si prevede di estendere di 8 unità il numero minimo di 5 per la costituzione di un network per complessivi 13 Centri P3@-Palestre Digitali. Ogni Palestra Digitale sarà attrezzato di con il numero minimo di postazioni previsto sulla base degli abitanti. Sono di norma realizzati nelle Biblioteche comunali esistenti, ad eccezione di Cerea in alcuni locali messi a disposizione del Liceo statale e ad Angiari presso la sede comunale.

Si prevede il rinnovo della dotazione hardware acquistata per i P3@ esistenti, mentre per i centri di nuova costituzione anche la dotazione di alcuni arredi minimi.

La dotazione hardware standard per ogni centro è la seguente:

- 3 o 4 personal computer portatile in configurazione base con cuffie
- proiettore con rapporto di proiezione di 0,47 (ottica ultra corta)
- schermo proiezione con bordi motorizzato 190x107
- sistema audio portatile wi-fi/bluetooth

La dotazione di arredi standard per le nuove Palestre:

- 3 o 4 poltroncine operative
- 2 tavoli lettura pieghevole su ruote
- 2 scaffali base su ruote con pannello acustico

I Centri P3@ esistenti sono 7 localizzate nei seguenti comuni:

- Legnago Biblioteca Fioroni via Matteotti 43: n. 4 postazioni
- Castagnaro Biblioteca comunale Via Dante Alighieri 273: n. 3 p.

- Isola della Scala Biblioteca Comunale via G. Bevilacqua:n. 4 p.
- Minerbe Biblioteca Comunale Piazza IV Novembre 14: n. 3 p.
- Villabartolomea Biblioteca Comunale Arnaldo Fraccaroli Corso A. Fraccaroli, 38: n. 4 p.
- Isola Rizza Biblioteca Via Marconi, 187: n. 3 p.
- San Pietro di Morubio Biblioteca Comunale "A.Caracciolo" Via Motta, 2: n. 3 p.

a cui si affiancheranno 6 nuove Palestre Digitali:

- Legnago presso Biblioteca Bellinato via Pio X 57A: n. 4 p.
- Angiari Sede Municipio P.zza Municipio, 441: n. 3 p.
- Bovolone Biblioteca Civica "MARIO DONADONI " Via Vescovado n. 7: n. 4 p.
- Cerea Istituto Statale Istruzione Leonardo Da Vinci - Via Gandhi 2: n. 4 p.
- Terrazzo Biblioteca Comunale Via Brazzetto, 8: n. 3 p.
- Roverchiara Biblioteca civica "Lionello Fiumi" Piazzetta Unità d'Italia, 4: n. 3 p.

Per complessive 45 postazioni.

9. Coerenza con la Strategia EUSAIR (EU Strategy for the Adriatic and Ionian Region)

(Punteggio massimo ottenibile da questo criterio: 2 punti)

9.1 Descrivere la coerenza della proposta progettuale con la Strategia EUSAIR

La proposta progettuale è coerente con la Strategia EUSAIR se realizza attività coerenti con almeno uno dei seguenti topic:

- Pillar 1: BLUE GROWTH: 1.1. Blue technologies; 1.2. Fisheries and aquaculture; 1.3. Maritime and marine governance and services.
- Pillar 2. CONNECTING THE REGION: 2.1. Maritime transport; 2.2. Intermodal connections to the hinterland; 2.3. Energy networks.
- Pillar 3. ENVIRONMENTAL QUALITY: 3.1. The marine environment; 3.2. Transnational terrestrial habitats and biodiversity.
- Pillar 4. SUSTAINABLE TOURISM: 4.1. Diversified tourism offer; 4.2. Sustainable and responsible tourism management.

Maggiori informazioni su Strategia Eusair sono disponibili sul sito:

<https://www.regione.veneto.it/web/programmi-comunitari/eusair>

Si ritiene che i temi affrontati nei percorsi illustrati nel punto 6.1 siano coerenti con il Pillar 4. TURISMO SOSTENIBILE Gli obiettivi specifici di questo “pilastro” sono:

1. Diversificazione dei prodotti e servizi turistici della macroregione insieme affrontare la stagionalità della domanda di turismo interno, costiero e marittimo.
2. Migliorare la qualità e l'innovazione dell'offerta turistica e migliorare la sostenibilità e le capacità

turistiche responsabili degli attori del turismo nella macroregione.

In linea con l'approccio integrato incoraggiato dalla strategia, il pilastro del turismo è fortemente legato agli altri tre pilastri. Il piano d'azione per il pilastro 4 potrebbe quindi essere rafforzato grazie a un migliore connettività intermodale, che è al centro del secondo pilastro "Collegamento regionali". Il 3 "Qualità ambientale" e il primo "Crescita blu" svolgono un ruolo evidente nel garantire la sostenibilità integrata ricercata attraverso il pilastro "Turismo sostenibile".

Si ritiene che nell'Azione - "Brand-building dei prodotti/servizi turistici dell'Adriatico Ionio" dove si prevedono benefici per il miglioramento dei prodotti/servizi turistici rientri il percorso "TURISMO SOSTENIBILE: calendario eventi IAT/associazioni"

Nell'Azione - "Iniziativa per migliorare la qualità dell'offerta di turismo sostenibile" e nell'Azione - "Migliorare l'accessibilità per i prodotti turistici dell'Adriatico-Ionico e Servizi". possano rientrare: RIFIUTI/RACCOLTA/SPAZZAMENTO: punti raccolta/ segnalazione/ gps mezzi di servizio; AMBIENTE: protezione sanitaria/zanzara tigre/ gps interventi; ILLUMINAZIONE PUBBLICA: segnalazioni, consumi, geo-localizzazione guasti; ARIA: ozono/pm10/mobilità sostenibile PROTEZIONE CIVILE: aree accoglienza/analisi rischi/avvisi; FOTOVOLTAICO: co2, pubblico/privato/sostenibilità/PAES TERRITORIO: pratiche edilizie/cantieri ; ANALISI SOCIALE: anagrafe/stato civile/classi età/ISTAT; BILANCIO AMBIENTALE: obiettivi/riciclo/energie rinnovabili/mobilità sostenibile/infografica
Nell'Azione - "Piattaforma di ricerca e sviluppo nel settore del turismo sostenibile su nuovi prodotti e servizi": SMART WORKING: dipendenti attivi, ore, permessi.

Nell'Azione - "Percorsi turistici sostenibili e tematici". sviluppo e branding di percorsi turistici macroregionali, attraverso la mappatura e promuovere ulteriormente i percorsi esistenti: BIKE TO WORK: percorsi ciclabili, orari, flessibilità, rischi stradali; SUAP/Commercio: localizzazione attività, attive/cessate, parcheggi; MOBILITA': percorsi ideali, mappe isocrone, incidentalità;

Nell'Azione - "Promuovere il patrimonio culturale adriatico-ionico" il cui fine è diversificare il profilo della regione agli occhi dei suoi visitatori e di estendere gli afflussi turistici oltre la stagione estiva, sfruttando il ricco background culturale e le risorse : VALORIZZAZIONE ARCHIVI STORICO-CULTURALI: percorsi, realtà aumentata, profilo 3D; URBANISTICA: rappresentazione del territorio, destinazioni, edificabilità

Luogo e data

Timbro e firma leggibile
del legale rappresentante