

RELAZIONE ILLUSTRATIVA DEL PROGETTO

1. SEZIONE DESCRITTIVA

Titolo del progetto:

VIRTUALIFT – ASCENSORE PANORAMICO VIRTUALE

1.1 Descrizione dettagliata del progetto: attività e interventi previsti (criterio di valutazione n. 2 - Allegato A del bando)

(descrivere in modo dettagliato, completo ed accurato gli interventi e le attività previsti specificando:

- a) durata prevista in mesi e tempistiche di realizzazione*
- b) risorse e strumenti impiegati / previsti*
- c) obiettivi e risultati che si intendono raggiungere)*

Il progetto prevede la realizzazione di una cabina esperienziale collocata nel giardino del Museo civico di Palazzo Trevisan di proprietà del Comune di Palmanova sito in Borgo Udine 4, che al piano terra ospita anche l'Infopoint di PromoTurismoFVG. Uno strumento fondamentale per permette anche ai disabili e alle persone fragili di apprezzare e conoscere l'unicità della Fortezza UNESCO a forma di stella a nove punte. Si tratta di un box prefabbricato nel quale i visitatori potranno vivere l'esperienza di un vero e proprio ascensore panoramico per la visualizzazione dall'alto della città di Palmanova. Attraverso l'installazione di schermi LED ad elevata luminosità disposti ai lati e, parzialmente, sul pavimento della cabina, verrà riprodotto il movimento di un ascensore panoramico, dal punto di ingresso reale, fino ad una torre virtuale, dalla quale sarà possibile osservare la città stellata. I video saranno integrati con infografica ed effetti speciali, in modo da fornire al visitatore ulteriori informazioni (turistiche, storiche o altro). Sarà poi possibile implementare l'esperienza con ulteriori contenuti video (come volo sulla città, visione notturna, viaggi nel tempo, immagini satellitari e altro), selezionabili da una classica pulsantiera di ascensore. Il "Virtualift" si propone come punto di attrazione turistica e strumento di promozione della città, offrendo incredibili potenzialità comunicative che solo la tecnologia può dare. La realizzazione dell'opera è prevista in circa un anno. Verrà formato un team di lavoro composto da dipendenti comunali che si interfaceranno con aziende locali per la progettazione, produzione ed installazione finale della cabina. Con questo progetto la Città di Palmanova intende implementare l'offerta turistica attuale, offrendo un nuovo strumento per la conoscenza, la valorizzazione e la divulgazione della cultura del territorio, a vantaggio dell'intero tessuto economico di un vasto territorio regionale.

1.2 Finalità del progetto (articolo 5 del bando)

È possibile selezionare più di un ambito progettuale

a)	Implementazione del sito web dell'istituto, anche con strumenti dedicati agli utenti con ridotte capacità sensoriali, che assicurino la fruizione ampliata fornendo informazioni e conoscenza, consentendo l'interazione e la produzione di contenuti culturali anche in una logica partecipativa.	<input type="checkbox"/>
b)	Realizzazione di un punto informativo al quale rivolgersi in remoto, per avere informazioni sullo specifico istituto, e sistemi di prenotazione e contatto telefonico diretto, o indiretto in remoto.	<input type="checkbox"/>
c)	Predisposizione di forme alternative e strumenti specifici per assicurare un'adeguata esperienza di visita alle persone con disabilità motoria, sensoriale o cognitiva, quali inserimento nel percorso museale di tutti quegli strumenti che consentano una fruizione ampliata quali avvisi luminosi, possibilità di rete Wi-Fi per scaricare applicativi o accedere a contenuti culturali in ambiente digitale, acquisto ed installazione di dispositivi di supporto/ausili per il superamento di specifiche disabilità (permanenti e temporanee) quali riproduzioni per esplorazione tattile, audio guide, ausili per difficoltà motorie ecc..	<input checked="" type="checkbox"/>
d)	Circolazione e diffusione dei prodotti culturali verso nuovo pubblico (diminuzione del divario territoriale, raggiungimento categorie deboli) e verso l'estero (ad es. sviluppo e ideazione di formati per lo streaming, dal vivo e non).	<input checked="" type="checkbox"/>
e)	Realizzazione di attività per la fruizione del proprio patrimonio attraverso modalità e strumenti innovativi di offerta (piattaforme digitali, hardware, software per nuove modalità di fruizione e nuovi formati narrativi, di comunicazione e promozione) volte a garantire un beneficio in termini di impatto economico, culturale e/o sociale, salvaguardando adeguatamente la tutela della proprietà intellettuale.	<input checked="" type="checkbox"/>
f)	Digitalizzazione del proprio patrimonio con obiettivo di conservazione e maggiore diffusione	<input checked="" type="checkbox"/>
g)	Acquisto di attrezzature tecnologiche, informatiche e relativi software preordinati anche allo sviluppo di progetti di realtà aumentata.	<input checked="" type="checkbox"/>

1.3 Tipologia di luogo della cultura oggetto dell'intervento:

L'intervento di cui alla richiesta appartiene alla tipologia di seguito indicata (scegliere un'unica tipologia):

- a) "Museo," una struttura permanente che acquisisce, cataloga, conserva, ordina ed espone beni culturali per finalità di educazione e di studio;
- b) "Biblioteca", una struttura permanente che raccoglie, cataloga, e conserva un insieme organizzato di libri, materiali e informazioni, comunque editi o pubblicati su qualunque supporto, e ne assicura la consultazione al fine di promuovere la lettura e lo studio;
- c) "Archivio", una struttura permanente che raccoglie, inventaria e conserva documenti originali di interesse storico e ne assicura la consultazione per finalità di studio e di ricerca;
- d) "Area archeologica", un sito caratterizzato dalla presenza di resti di natura fossile o di manufatti o strutture preistorici o di età antica;
- e) "Parco archeologico", un ambito territoriale caratterizzato da importanti evidenze archeologiche e dalla compresenza di valori storici, paesaggistici o ambientali, attrezzato come museo all'aperto;
- f) "Complesso monumentale", un insieme formato da una pluralità di fabbricati edificati anche in epoche diverse, che con il tempo hanno acquisito, come insieme, una autonoma rilevanza artistica, storica o etnoantropologica;

1.4 Avvio del progetto precedentemente alla presentazione della domanda

Il progetto è già in corso	Sì	<input type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>
Se sì, specificare la data di inizio del progetto	<i>Inserire data</i>			

2. SEZIONE RELATIVA AI CRITERI DI VALUTAZIONE DEL PROGETTO

2.1 Interesse e rilevanza del bene oggetto di intervento (criterio di valutazione n. 1 - Allegato A del bando)

Descrizione dell'interesse e della rilevanza del luogo della cultura nel quale viene operato l'intervento

Il Virtualift si propone come nuovo strumento per la valorizzazione storica e culturale della città di Palmanova. Grazie all'ausilio di immagini digitali sarà possibile vivere l'esperienza della salita verso una torre panoramica e visualizzare la città dall'alto non solo nell'epoca in cui viviamo, ma anche ripercorrere l'evoluzione storica ed urbanistica attraverso ricostruzioni tridimensionali iperealistiche.

La città stellata, monumento nazionale dal 1960, patrimonio dell'UNESCO dal 2017 e uno de I Borghi più Belli d'Italia dal 2018, dopo più di 400 anni, sarà quindi finalmente visibile a tutti dall'alto, ammirandone la forma unica al mondo. Virtualift permetterà di superare il grande ostacolo che, fino ad oggi, ha impedito ai turisti di apprezzarne l'unicità, permettendo di apprezzarne le geometrie di città ideale a forma di stella a nove punte che l'hanno resa famosa internazionalmente.

In relazione al presente criterio, dichiarare il giudizio che si ritiene applicabile in autovalutazione specificandone la motivazione:

Criterio di valutazione	Giudizio		Motivazione
<i>Interesse e rilevanza del bene oggetto di intervento</i>	Basso	<input type="checkbox"/>	
	Medio-Basso	<input type="checkbox"/>	
	Medio	<input type="checkbox"/>	
	Medio-Alto	<input type="checkbox"/>	
	Alto	<input checked="" type="checkbox"/>	Palmanova Patrimonio dell'Umanità UNESCO

2.2 Qualità del progetto (criterio di valutazione n. 3 - Allegato A del bando)

a) Capacità del progetto di raggiungere gli obiettivi

L'immagine è senza dubbio lo strumento più veloce e diretto per la divulgazione di contenuti di natura diversa. Il virtualift offre incredibili potenzialità comunicative, in quanto utilizza schermi Led di grandi dimensioni e di alta risoluzione per offrire al visitatore una esperienza immersiva senza precedenti. Senza barriere fisiche né linguistiche, la visualizzazione del panorama della città sarà finalmente una realtà. Verrà utilizzata una tecnologia altamente innovativa, unica nel suo genere. Una progettualità dettagliata, realizzata con professionisti del settore, ad alta formazione tecnologica che hanno già realizzato strumentazioni similari in altre parti del mondo e per altre modalità comunicative e che, ora, vengono utilizzate per accrescere la conoscenza turistica di un bene storico. Le tempistiche saranno stringenti e precise grazie alla competenza di progettisti e aziende specializzate, realizzeranno un box costruito nei loro laboratori, che verrà posizionato all'interno di una struttura museale. Una modalità realizzativa che ridurrà ed efficienterà i tempi di realizzazione.

In relazione al presente criterio, dichiarare il giudizio che si ritiene applicabile in autovalutazione specificandone la motivazione:

Criterio di valutazione	Giudizio		Motivazione
Capacità del progetto di raggiungere gli obiettivi	Basso	<input type="checkbox"/>	
	Medio-Basso	<input type="checkbox"/>	
	Medio	<input type="checkbox"/>	
	Medio-Alto	<input type="checkbox"/>	
	Alto	<input checked="" type="checkbox"/>	Alta tecnologia a LED e alta professionalità

b) Capacità del progetto di attrarre nuovi fruitori

L'ascensore panoramico virtuale sarà sicuramente un nuovo strumento di attrazione per la città. Un'installazione tecnologicamente avanzata, unica nel suo genere, in grado di attrarre persone di ogni età. Le molteplici possibilità di utilizzo potranno attrarre anche molti visitatori stranieri, ampliando di fatto le potenzialità turistiche della città. Il Virtual lift amplia il target dei visitatori del sito Unesco di Palmanova rendendo inclusiva l'esperienza della vista dall'alto della città stellata anche ai disabili, alle persone con ridotte capacità motorie o sensoriali e a tutti i visitatori che per vari motivi sono solitamente esclusi dai percorsi di visita sulla cinta bastionata. La fruizione della Fortezza sarà completamente rivoluzionata, permettendo un'innovativa comprensione delle sue forme e strutture, nonché dando la possibilità ai turisti, anche in poco tempo e con limitati spostamenti, di apprezzarne struttura e forma. Questo progetto amplierà in modo significativo i fruitori del bene storico architettonico che fino ad oggi non potevano apprezzarne a pieno la peculiarità.

In relazione al presente criterio, dichiarare il giudizio che si ritiene applicabile in autovalutazione specificandone la motivazione:

Criterio di valutazione	Giudizio		Motivazione
Capacità del progetto di attrarre nuovi fruitori	Basso	<input type="checkbox"/>	
	Medio-Basso	<input type="checkbox"/>	
	Medio	<input type="checkbox"/>	
	Medio-Alto	<input type="checkbox"/>	
	Alto	<input checked="" type="checkbox"/>	Bene storico fruibile per tutti (anche disabili)

c) Grado di innovatività del progetto

Il Virtualift è un concentrato di tecnologia: schermi LED ad alta definizione, simulatori dinamici, effetti sonori. Il visitatore sarà immerso in una esperienza unica, senza l'ausilio di alcun tipo di device. Un nuovo modo per vivere la storia di una città senza tempo. Il Virtualift non ha barriere: chiunque potrà vivere l'esperienza di un volo sulla città. Giovani, anziani, portatori di handicap potranno condividere la stessa esperienza insieme, nello stesso istante. Pochissime sono le installazioni del genere al mondo, nessuna in un insediamento urbano sotto tutela UNESCO.

Virtualift ha una tecnologia adattabile ad una svariata tipologia di esperienza con la sola variazione dei contenuti riprodotti (ad esempio eventi, riproduzioni immersive di periodi storici e altre modalità di coinvolgimento dei visitatori)

In relazione al presente criterio, dichiarare il giudizio che si ritiene applicabile in autovalutazione specificandone la motivazione:

Criterio di valutazione	Giudizio		Motivazione
Grado di innovatività del progetto	Basso	<input type="checkbox"/>	
	Medio-Basso	<input type="checkbox"/>	
	Medio	<input type="checkbox"/>	
	Medio-Alto	<input type="checkbox"/>	
	Alto	<input checked="" type="checkbox"/>	Senza barriere architettoniche

d) TEAM DI PROGETTO - Qualità delle competenze coinvolte nel progetto in termini di composizione del team progettuale proponente

Allegato 2)
Riferimento a
PR FESR FVG 2021-2027
Bando a2.2.1 38- DGR 132/2024
Relazione dettagliata del progetto

Inserire i nominativi dei componenti del gruppo di lavoro, con particolare riguardo alla presenza nel team di donne e di giovani. Allegare i curriculum vitae di ciascun componente del team di lavoro

NOME	COGNOME	DATA DI NASCITA	ESPERIENZE FORMATIVE	ESPERIENZE LAVORATIVE
Marica	Gori	4/2/1970	Laurea in Giurisprudenza	TPO Affari generali e Demografici
Gabriella	Del Frate	7/7/1960	Laurea in Lettere e Filosofia Conservazione Beni Culturali – indirizzo Beni Mobili e artistici	Istruttore direttivo D 5 – Attività culturali e turistiche
Serena	Brugnola	3/10/1989	Laurea Magistrale in Giurisprudenza	Istruttore Direttivo Amministrativo
Massimiliano	Cao	27/7/1981	Laurea Magistrale in Relazioni Pubbliche d'impresa	Istruttore amministrativo contabile C1 – Ufficio stampa e comunicazione

In relazione al presente criterio, dichiarare il giudizio che si ritiene applicabile in autovalutazione specificandone la motivazione:

Criterio di valutazione	Giudizio		Motivazione
TEAM DI PROGETTO - Qualità delle competenze coinvolte nel progetto in termini di composizione del team progettuale proponente	Basso	<input type="checkbox"/>	
	Medio-Basso	<input type="checkbox"/>	
	Medio	<input type="checkbox"/>	
	Medio-Alto	<input type="checkbox"/>	
	Alto	<input checked="" type="checkbox"/>	Professionalità ad alta e varia formazione

e) *Presenza di almeno una donna nel team progettuale del proponente*

Spuntare il campo prescelto

Presenza di almeno una donna nel team progettuale del proponente	NO	<input type="checkbox"/>
	SI'	<input checked="" type="checkbox"/>

f) *Presenza di almeno un giovane¹ nel team progettuale del proponente*

Spuntare il campo prescelto

Presenza di almeno un giovane nel	NO	<input type="checkbox"/>
--	----	--------------------------

<i>team progettuale del proponente</i>	<i>SI'</i>	√
--	------------	---

¹ Soggetti di età pari o inferiore ai 35 anni.

2.3 Scalabilità dell'intervento (criterio di valutazione n. 4 - Allegato A del bando)

Allegare copia del/degli accordo/i stipulato/i fra beneficiario e altri soggetti pubblici e/o privati finalizzati alla promozione e valorizzazione di beni culturali che partecipano alla progettazione e sviluppo dell'iniziativa a titolo gratuito.

Illustrare come il/gli accordo/i sottoscritto/i contribuiscano alla promozione e valorizzazione del luogo della cultura oggetto di intervento precisando i contenuti della partecipazione alla progettazione e sviluppo dell'iniziativa a titolo gratuito.

(Si raccomanda di indicare il numero di accordi di partenariato sottoscritti con soggetti istituzionali, comprese le comunità locali, residenti e operatori privati nell'ambito del progetto e di illustrare come questi contribuiscano a creare percorsi e pratiche di cittadinanza attiva allo scopo di favorire la partecipazione attiva dei giovani alla vita della propria comunità; l'utilizzo e la fruizione dei luoghi e degli spazi da parte di segmenti sociali caratterizzati da situazioni di marginalità sociale, con l'obiettivo di accrescerne le competenze e promuovere una maggiore confidenza in sé stessi; il benessere di persone diversamente abili, o che soffrono di alcune malattie, ovvero di problemi legati all'invecchiamento e alla solitudine).

Max 2000 caratteri

Numero di accordi di partenariato sottoscritti e allegati alla domanda		1
Soggetto	Finalità dell'Accordo	
Proloco Pro Palma	Collaborazione nella promozione dell'ascensore virtuale in aderenza alle finalità della Pro Palma di ente promotore del territorio.	

3. SEZIONE RELATIVA AGLI ELEMENTI DI IMPLEMENTAZIONE DEL PROGETTO

3.1 Risultati intermedi al 30 novembre 2024 (articolo 10 commi 3 e 4 del bando)

Indicare i risultati intermedi il cui conseguimento è previsto entro il 30 novembre 2024 (completamento di un investimento e/o di un'attività tra quelle sottoelencate)

a)	La progettazione del sito web dell'istituto con le finalità e le specifiche indicate al punto a) dell'articolo 5 del bando e lettera a) del punto 1.2 della presente relazione	<input type="checkbox"/>
b)	Il progetto del punto informativo con le finalità e le specifiche indicate al punto b) dell'articolo 5 del bando e lettera b) del punto 1.2 della presente relazione	<input checked="" type="checkbox"/>
c)	Laddove il progetto preveda la predisposizione di forme alternative e strumenti specifici per assicurare un'adeguata esperienza di visita alle persone con disabilità motoria, sensoriale o cognitiva, il progetto dei percorsi museali e degli strumenti che consentano una fruizione ampliata con le finalità e le specifiche indicate al punto c) dell'articolo 5 del bando e lettera c) del punto 1.2 della presente relazione	<input checked="" type="checkbox"/>
d)	La progettazione di attività di circolazione e diffusione dei prodotti culturali con le finalità e le specifiche indicate al punto d) dell'articolo 5 del bando e lettera d) del punto 1.2 della presente relazione	<input type="checkbox"/>
e)	La definizione e progettazione di modalità e strumenti innovativi di offerta (piattaforme digitali, hardware, software per nuove modalità di fruizione e nuovi format narrativi, di comunicazione e promozione) con le finalità e le specifiche indicate al punto e) dell'articolo 5 del bando e lettera e) del punto 1.2 della presente relazione	<input checked="" type="checkbox"/>
f)	La definizione e progettazione di interventi e sistemi di digitalizzazione del proprio patrimonio con le finalità e le specifiche indicate al punto f) dell'articolo 5 del bando e lettera f) del punto 1.2 della presente relazione	<input checked="" type="checkbox"/>
g)	L'attivazione di procedure a evidenza pubblica della ricerca di fornitori per l'acquisto di attrezzature tecnologiche, informatiche e relativi software preordinati anche allo sviluppo di progetti di realtà aumentata con le finalità e le specifiche indicate al punto g) dell'articolo 5 del bando e lettera g) del punto 1.2 della presente relazione	<input checked="" type="checkbox"/>

3.2 Cronoprogramma delle attività di progetto

Attività	MESI											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Gara, assegnazione, progettazione esecutiva												
Ordine LED												
Costruzione cabina												
Predisposizione sito e costruzione passerella												
Installazione cabina ed impianti												
Installazione LED												
Setup installazione												
Test												
Apertura al pubblico												

RELAZIONE ILLUSTRATIVA DEL PROGETTO

4. SEZIONE ECONOMICO FINANZIARIA: DETTAGLIO ECONOMICO FINANZIARIO

4.1 Quadro economico di dettaglio del progetto

Compilare il quadro economico-finanziario del progetto fornendo una descrizione anche quantitativa del bene e del servizio associato alle tipologie di spesa ammissibile.

* gli eventuali documenti giustificativi e le relative quietanze di pagamento devono riferirsi a una data uguale o successiva al 01/01/2022.

A. SPESE PER INVESTIMENTI			
Tipologia di spese	Descrizione, quantità	Costo totale (IVA esclusa)	Importo pagato prima della domanda *
a) Forniture di hardware (IVA esclusa)	SCHERMI LED	50.000,00	
	PC REGIA AUDIO VIDEO	10.000,00	
<i>subtotale a)</i>		60.000,00	
b) Attivi immateriali, quali software compresi interventi per la digitalizzazione e nuove tecnologie (IVA esclusa)	RIPRESE CON DRONE	5.000,00	
<i>subtotale b)</i>		5.000,00	
c) Fornitura e installazione di attrezzature, impianti e sistemi nuovi di fabbrica (IVA esclusa)	STRUTTURA PREFABBRICATA IN ACCIAIO	17.000,00	
<i>subtotale c)</i>		17.000,00	
d) Fornitura e installazione di componenti strettamente necessarie al funzionamento di attrezzature, impianti e sistemi nuovi di fabbrica (IVA esclusa)			
<i>subtotale d)</i>			
e) IVA Indetraibile		18.040,00	
TOTALE SPESE PER INVESTIMENTI		100.040,00	
B. ALTRE SPESE CORRELATE ALL'INVESTIMENTO			
Tipologia di spese	Descrizione, quantità	Costo totale (IVA esclusa)	Importo antecedente alla domanda *

Allegato 2)
Riferimento a
PR FESR FVG 2021-2027
Bando a2.2.1 38- DGR 132/2024
Relazione dettagliata del progetto

f) Servizi immateriali, quali licenze d'uso (IVA esclusa)			
<i>subtotale f)</i>			
g) Fornitura e installazione di componenti strettamente necessarie al funzionamento di attrezzature (IVA esclusa)			
<i>subtotale g)</i>			
h) Servizi specialistici connessi alla digitalizzazione, come ad esempio alla predisposizione di contenuti multimediali ad elevata accessibilità e adeguati strumenti di fruizione (IVA esclusa)			
<i>subtotale h)</i>			
i) IVA indetraibile			
TOTALE ALTRE SPESE CORRELATE ALL'INVESTIMENTO (B)			
TOTALE SPESE DEL PROGETTO (A+B)		100.040,00	
CONTRIBUTO RICHIESTO *		Intensità di aiuto	Importo del contributo
applicazione del par. 6 dell'art. 53 del Reg. (UE) 651/2014		<i>Si veda strumento di calcolo</i>	
applicazione del par. 8 dell'art. 53 del Reg. (UE) 651/2014		100%	100.000,00
<i>*valorizzare alternativamente solo una delle due righe</i>			

4.2 Sostenibilità finanziaria del progetto (articolo 24, comma 1 lettera d) del bando)

Nel caso in cui il proponente preveda nel progetto spese di investimento che hanno una durata superiore al periodo di realizzazione dello stesso, illustrare come sia garantita la copertura dei costi di gestione e manutenzione dei medesimi investimenti successivamente alla chiusura del progetto, per l'intero periodo di durata del vincolo di stabilità ai sensi dell'articolo 65 del Regolamento (UE) 2021/1060.

I costi previsti di gestione/apertura del Virtualift saranno coperti dalle entrate derivanti dai biglietti di accesso al Museo Civico cittadino.

SOTTOSCRIZIONE

Elenco firmatari

ATTO SOTTOSCRITTO DIGITALMENTE AI SENSI DEL D.P.R. 445/2000 E DEL D.LGS. 82/2005 E SUCCESSIVE MODIFICHE E INTEGRAZIONI

Questo documento è stato firmato da:

NOME: GORI MARICA

CODICE FISCALE: *****

DATA FIRMA: 03/04/2024 16:10:34