

# CREATECH

*Open Lab*  
ED. 2020  
for Città Come Cultura

IL GAMING AL SERVIZIO DELL'ACCESSIBILITÀ CULTURALE

LUCCA, REAL COLLEGIO | 8-9 OTTOBRE 2020

*In piena sicurezza secondo le normative Covid-19*

## REPORT



CreaTech è un progetto di



Nell'ambito di



città  
come  
cultura

CCC

CreaTech è un progetto di



Nell'ambito di



architettibologna



## CreaTech 2020: Open Lab per Città Come Cultura

**CREATECH 2020** è una due giorni di formazione interattiva giunta alla **VII edizione** e organizzata a Lucca nell'ambito di **LuBeC-Lucca Beni Culturali** da Promo PA Fondazione. Nel 2020 si è svolta l'8 e 9 ottobre, approfondendo il tema **dell'inclusione e dell'accessibilità culturale tra città e territorio**, utilizzando le tecniche di coinvolgimento dei pubblici propri della **gamification**.

Il partenariato della VII edizione ha confermato il coinvolgimento di **Fondazione MAXXI**, come promotore dell'iniziativa nell'ambito del progetto nazionale di **Città Come Cultura, sostenuto dalla Direzione Generale per la Creatività Contemporanea – MIBACT**.

**CCC** si sviluppa grazie alla coorazione tra MllabAXXI, Triennale di Milano, Comitato per Parma 2020, Ordine degli architetti di Bologna, Città di Taranto e Promo PA stessa e rappresenta un progetto di riflessione e valorizzazione culturale che mette a fuoco il rapporto tra cultura e territori in termini di sviluppo e trasformazione. L'attuale momento storico eccezionale dovuto alla pandemia da Covid-19 rende ancora più necessaria una riflessione sul rapporto tra città e cultura, di cui il progetto si fa promotore.

## CreaTech 2020: IL CONCEPT

La fase di grande cambiamento che stiamo attraversando ci impone di ripensare linguaggi e strumenti per la fruizione culturale. La pandemia ha sottolineato le fragilità del nostro vivere, ma contestualmente ha reso evidente la forza della cultura rispetto alla connettività sociale, alla tenuta dell'individuo nella sua quotidianità, alla sua resilienza, sia come singolo, sia come parte attiva di una comunità. In questo quadro, è evidente come **la riapertura dei luoghi della cultura porti con sé, con rinnovato vigore, il tema imprescindibile dell'accessibilità culturale e dell'inclusione**, richiedendo a gran voce il diffondersi di azioni per favorire la partecipazione, l'inclusione e l'accoglienza del pubblico, di attività che rendano i cittadini agenti attivi nella fruizione, co-creazione e conservazione del patrimonio e dell'identità culturale.

**CREATECH 2020** ha inteso dare un contributo operativo allo svilupparsi di tale processo, ponendosi l'obiettivo di accrescere e rafforzare nei partecipanti, provenienti da realtà territoriali e discipline differenti, competenze progettuali trasversali tra digitale e cultura. L'inserimento dell'Open Lab nell'ambito di **Città Come Cultura**, progetto di formazione e di analisi sul binomio città – cultura, ha reso ancora più forte e intenso questo intento. **CCC** difatti, attivo dal 2016 e giunto adesso nella sua terza fase, prevede numerosi momenti di formazione, scambio e progettualità, che coinvolgono in maniera capillare giovani studenti, creativi e professionisti della cultura, a diverso livello protagonisti attivi nell'attuazione di processi culturali su scala urbana e territoriale.

## PERCHÈ IL GAMING?

L'innovazione digitale che da diversi anni sta trasformando l'intera società ha avuto, e ha tuttora, importanti ricadute anche sulle organizzazioni culturali e i musei in particolare, portando a un'evoluzione strutturale nelle modalità di programmazione culturale delle città e dei territori, nonché di **fruizione e di partecipazione dei pubblici al patrimonio**.

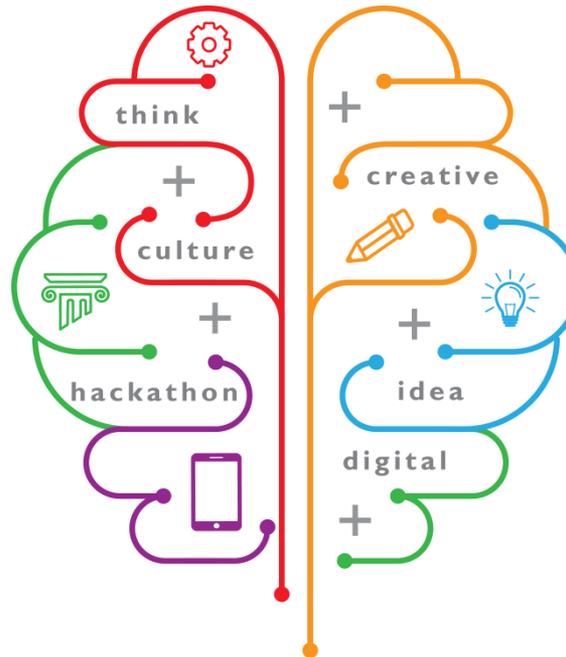
La *gamification* si colloca in questo scenario presentandosi come linguaggio in grado di offrire alle città e ai territori l'opportunità di raccontare il patrimonio e i suoi significati con rinnovate modalità interattive, rivolgendosi a **pubblici sempre più diversificati**, stimolando una **fruizione partecipata ed emozionale**, ponendo una rinnovata **attenzione all'abbattimento delle barriere cognitive, sensoriali, fisiche e sociali che possono interporsi tra pubblico e patrimonio culturale**.

Il *gaming* è un settore che può offrire una serie di strumenti utili anche alla crescita sul mercato del sistema imprenditoriale, culturale e turistico, grazie al potenziamento di alcuni specifici fattori: **un rapido scambio di feedback**, una connessione sociale (*engaged economy*), una narrativa fatta di **stratificazioni progressive** (*progressive path*), un'interfaccia che permetta di **valorizzare l'unicità dell'esperienza** nell'immediato e nel ricordo (*user experience*).

## CreaTech 2020: GLI OBIETTIVI

Abbattere le barriere cognitive, sensoriali, fisiche e sociali che possono ostacolare la relazione tra i soggetti ed il patrimonio culturale

Creare prodotti e servizi innovativi per la fruizione della cultura, stimolando l'inclusione e la partecipazione dei pubblici



Accrescere e rafforzare nei partecipanti, provenienti da realtà territoriali e discipline differenti, competenze progettuali trasversali tra digitale e cultura.

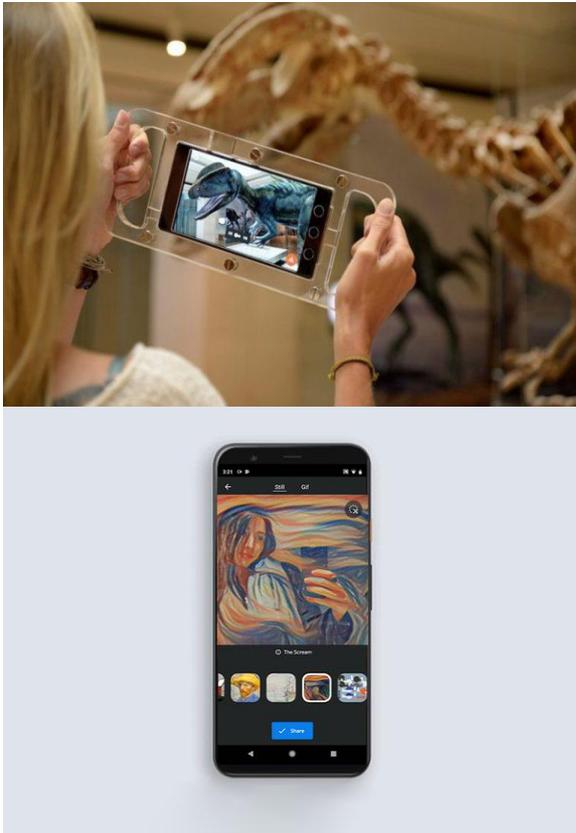
Incrementare la conoscenza dei contenuti turistico-culturali delle città e del territorio nel solco dell'innovazione

## CreaTech 2020: organizzazione in team di lavoro

I partecipanti a **CREATECH 2020** sono stati suddivisi in **6 team di lavoro** all'interno dell'Area dell'Open Lab. Ogni tavolo ha sviluppato un project work su una città assegnata dall'organizzazione ed ha avuto come referente un rappresentante della città oggetto del PW, oltre ad un coordinatore nominato tra i membri del tavolo stesso all'inizio del laboratorio.



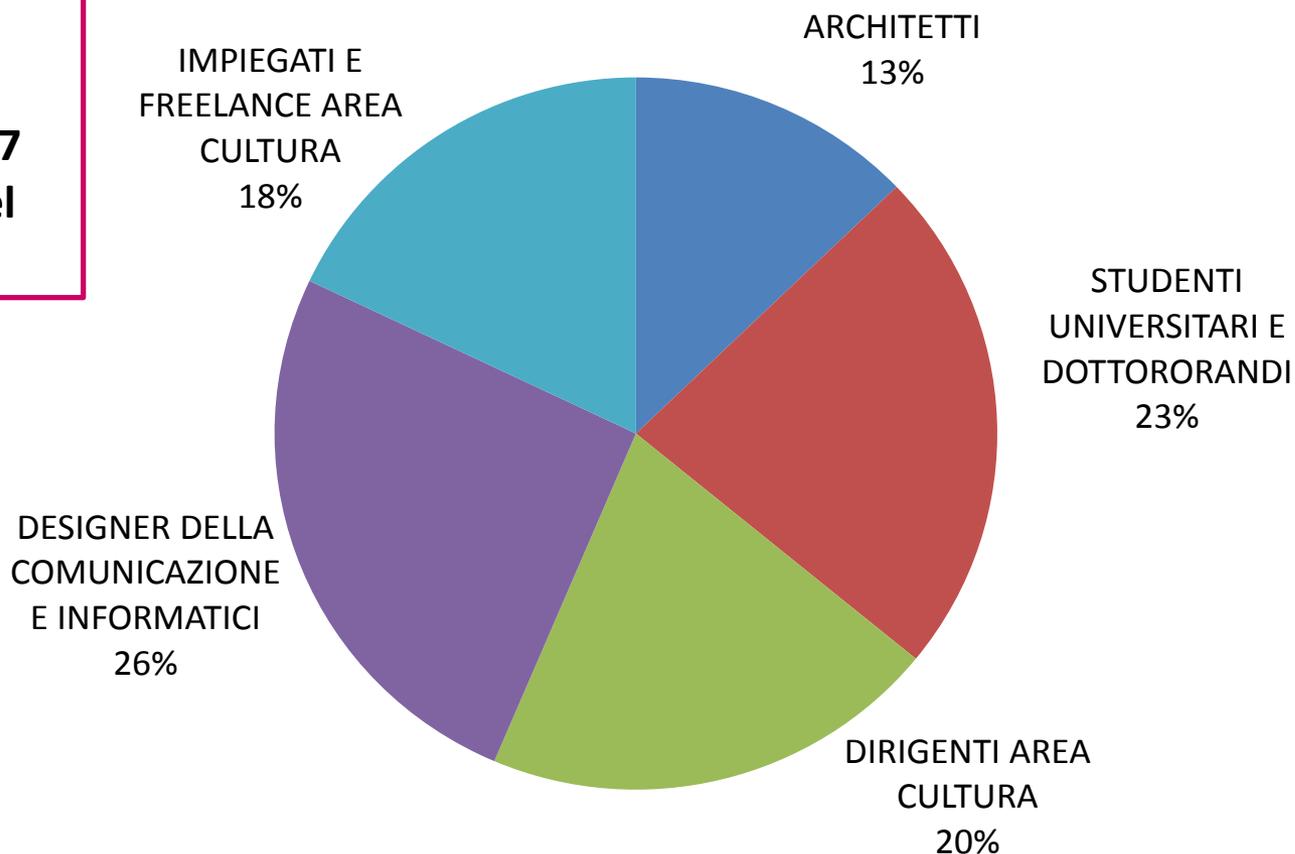
## CreaTech 2020: call, selezione e regolamento



Le iscrizioni si sono aperte il giorno **11 Settembre** e si sono chiuse il **28 Settembre** per un totale di **55 iscritti**, mentre i partecipanti effettivi all'Open Lab, escludendo i referenti dei tavoli, sono stati **26**. Nella fase di iscrizione è stato chiesto di compilare un form con i propri dati anagrafici, sottoscrivere il regolamento e allegare il proprio CV. L'adesione a **CREATECH - Open Lab 2020** è stata gratuita ed aperta a tutti, a partire dai **18 anni compiuti** e riservata in via prioritaria agli aderenti a Città Come Cultura, fino ad esaurimento dei posti disponibili. Come da regolamento, l'adesione all'Open Lab non ha determinato alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo e ha previsto l'obbligo di frequenza per tutta la sua durata. I tavoli sono stati composti a giudizio dell'organizzazione sulla base dei CV presentati, seguendo il principio della multidisciplinarietà dei gruppi di lavoro.

**Su 55 iscritti,  
18 sono  
dipendenti  
pubblici e 37  
lavorano nel  
privato.**

## Gli iscritti



## LE CITTÀ OGGETTO DEI PROJECT WORK



### Alghero

**Maria Giovanna Fara**, *Responsabile Area Programmazione e del progetto europeo Med Gaims, Fondazione Alghero*

Nasce qui MED GAIMS, il progetto europeo che si propone di rivoluzionare la tradizionale visita ai siti culturali, utilizzando tecniche e tecnologie della gamification, sia analogiche che digitali, per innovare l'esperienza turistica.



### Bolzano

**Luca Bizzarri**, *Direttore reggente Ufficio Politiche giovanili della Provincia autonoma di Bolzano*

La Provincia Autonoma di Bolzano – partner di CCC - è costituita da un ecosistema pubblico e privato che in questi ultimi anni ha sperimentato forme innovative di promozione territoriale attraverso la cultura.

## LE CITTÀ OGGETTO DEI PROJECT WORK



### Cerveteri

**Federica Battafarano**, *Assessore alle Politiche Culturali della Città di Cerveteri*

Città della Cultura 2020 della Regione Lazio, con la propria ricchezza naturalistica e storica è un polo attrattivo archeologico con la sua Necropoli, dal 2004 nel World Heritage List dell'**UNESCO**. Oggi è impegnata nella sperimentazione di nuovi modelli di governance territoriali a base culturale.



### Emilia2020

**Pierangelo Romersi**, *Direttore Destinazione Emilia*

Piacenza, Parma e Reggio dal 2017 insieme per promuovere il territorio come area vasta della cultura. La sfida del 2021: valorizzare le reti Cultura e Castelli e Food & Wine e fidelizzare i turisti, lavorare per la crescita della rete culturale.

## LE CITTÀ OGGETTO DEI PROJECT WORK



### L'Aquila

**Salvo Provenzano**, *Capo Ufficio speciale per la ricostruzione della Città dell'Aquila*

La città dell'Aquila, parte anch'essa della rete costituitasi attorno al progetto CCC, all'indomani del terremoto dell'aprile 2009, si è impegnata in un eccezionale lavoro di recupero del proprio patrimonio culturale e della sua fruibilità. In questo quadro risulta una città ideale per provare a sperimentare nuove forme di inclusione dei pubblici e attrazione per i turisti.



### Macerata MOF

**Sara Maccari**, *Responsabile comunicazione Macerata Opera Festival*

Macerata ha come simbolo lo Sferisterio, contenitore del Macerata Opera Festival, festival di opera lirica che ogni anno cresce attraverso determinate linee strategiche, tra cui l'accessibilità, ricercata da anni con il progetto InklusivOpera. Il MOF è, più in generale, forte di un'esperienza che cresce ogni anno con progetti e appuntamenti speciali composti dedicati a pubblici diversificati.

## Il coordinatore scientifico



**Francesca Velani**  
Direttore LuBeC,  
Coordinatore  
Parma  
2020+2021

## I docenti



**Fabio Viola**  
TuoMuseo



**Elena Di  
Giovanni**  
Università di  
Macerata

## CCC | MAXXI



**Elena Pelosi**  
MAXXI |  
Responsabile  
Progetto CCC e  
Responsabile  
Formazione

## I mentor



**Giulia  
Masini**  
MAXXI  
L'Aquila



**Chiara  
Castiglia**  
MAXXI

## La segreteria organizzativa



**Elena Alei**  
CreaTech  
2020  
3465819402

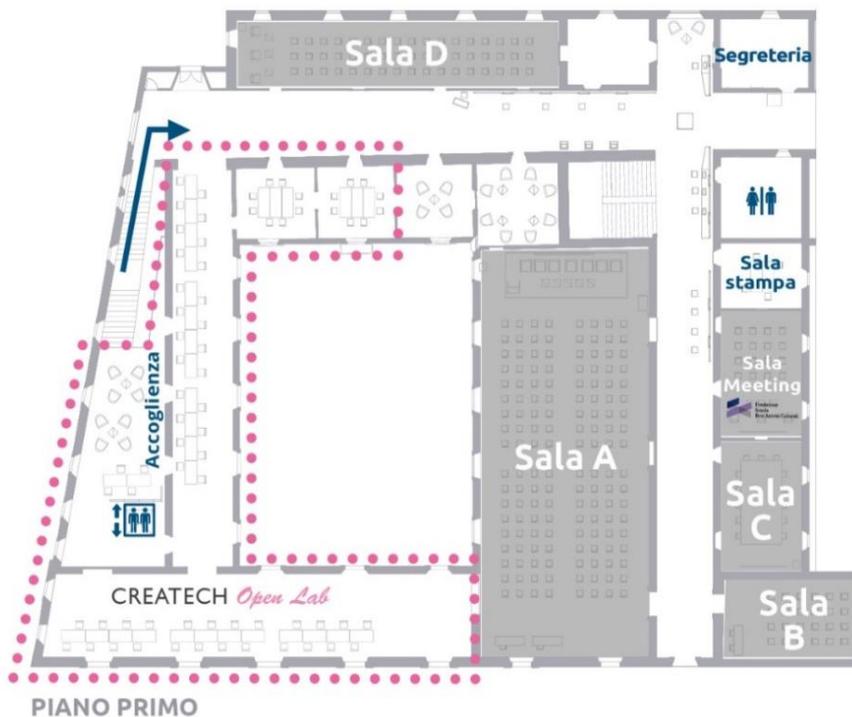
## TEMPI E LUOGO DI SVOLGIMENTO

**8 OTTOBRE**

- 08.30 – 09.30 | RegISTRAZIONI
- 09.30-11.30 | Tools & tasks: lezione teorica
- 11.30 - 13.30 | Inizio sviluppo progetti.
- 13.30 - 14.30 | Pausa pranzo
- 14.30 – 17.30 | Proseguimento dei lavori di progettazione

**9 OTTOBRE**

- 09.30 – 11.00 | Tools & tasks: Check point
- 11.00 – 13.30 | Finalizzazione presentazioni
- 13.30 – 15.00 | Pausa pranzo
- 15.00 - 17.30 | Workshop “Il gaming al servizio dell’accessibilità culturale”



L’Open Lab ha avuto luogo all’interno degli ampi spazi del Real Collegio, edificio storico di Lucca sede dell’antico convento della basilica di S. Frediano, le cui origini risalgono al VI secolo. In particolare, i tavoli di lavoro si sono distribuiti nell’area tratteggiata del primo piano, come da piantina.

## Workshop

# Il gaming al servizio dell'accessibilità culturale

VENERDÌ 9 OTTOBRE | POMERIGGIO | 15.00 – 17.30

Apri

**Francesca Velani**, Direttore di LuBeC, Coordinatore  
Parma 2020+2021

Ha introdotto e moderato

**Elena Pelosi**, MAXXI | Museo nazionale delle arti del XXI  
secolo, Responsabile Formazione

### *Il gaming per la cultura: il caso del MARTA di Taranto*

**Eva degli Innocenti**, Direttrice MARTA - Taranto

### *La formazione al gaming e gli strumenti dell'accessibilità per...la cultura per tutti!*

**Elena Di Giovanni**, Università di Macerata

**Fabio Viola**, Fondatore TuoMuseo

### *Presentazione project work*

#### **PLAYSHANGHAI**

**Emanuele Ardolino**, Coordinatore Team Bolzano

**Luca Bizzarri**, Provincia autonoma di Bolzano

#### **EN LA REDA**

**Isotta Bertoletti**, Coordinatore Team Alghero

**Maria Giovanna Fara**, Fondazione Alghero | META

#### **CAERE**

**Francesco Canali**, Coordinatore Team Cerveteri

**Federica Battafarano**, Città di Cerveteri

#### **L'AQUILA FENICE**

**Adele Giacoia**, Coordinatore Team L'Aquila

**Salvo Provenzano**, Città dell'Aquila

#### **AIDA**

**Maria Antonietta Mariani**, Coordinatore Team  
Macerata

**Sara Maccari**, Macerata Opera Festival

#### **EMILIA, VISIT THE ITALIAN FOOD VALLEY**

**Alessio Collocola**, Coordinatore Team Emilia 2020

**Pierangelo Romersi**, Destinazione Emilia

## CreaTech 2020: promozione

CreaTech 2020 è stata promossa attraverso più canali di comunicazione:

- Newsletter di Promo PA Fondazione con più di 70.000 contatti con uscite settimanali ad hoc e all'interno della campagna promozionale di LuBeC;
- Mail Marketing e contatti telefonici con istituti universitari, poli tecnologici, Hub, testate online e cartacee del settore culturale e tecnologico;
- Stampa locale e nazionale (Tirreno, Nazione, Sole 24 Ore, AgCult)
- Interviste al Presidente e Vice Presidente di Promo PA Fondazione su televisioni locali
- Social media di Promo PA Fondazione, ovvero gli account di LuBec;
- Social media e newsletter dei partner del progetto;
- Sponsorizzazione e interviste su Radio Bruno e Controradio.
- Lancio di comunicati stampa da parte di PPAN

## #CreaTech2020 sui Social

Lubec Lucca Beni Culturali  
22 settembre · 🌐

A #LuBeC2020 non poteva mancare... #Createch2020, un Open Lab dedicato al tema del "gaming al servizio dell'accessibilità culturale".

Organizzato da PROMO PA FONDAZIONE con Fondazione MAXXI - Museo nazionale delle arti del XXI secolo, nell'ambito di #CittàComeCultura, l'evento si svolgerà l'8 e il 9 ottobre al Real Collegio di Lucca.

I partecipanti, massimo 40, saranno suddivisi su 5 tavoli di lavoro. Ogni tavolo dovrà sviluppare un project work su una città/territorio. ... Altro...



LUBEC.IT

**CreaTech Open Lab 2020 - Lubec - Convegno e rassegna beni culturali**

Iscriviti

**6541**  
Persone raggiunte

**147**  
Interazioni

Mettilo nuovamente in evidenza

**6541** persone raggiunte

**29** Reazioni, commenti e condivisioni

**23** Mi piace | **21** Sul post | **2** Sulle condivisioni

**1** Love | **1** Sul post | **0** Sulle condivisioni

**0** Commenti | **0** Sul post | **0** Sulle condivisioni

**5** Condivisioni | **5** Sul post | **0** Sulle condivisioni

**118** Clic sul post

**3** Visualizzazioni della foto | **55** Clic sul link | **60** Altri clic

COMMENTI NEGATIVI

**0** Nascondi post | **0** Nascondi tutti i post

**0** Segnala come spam | **0** Non mi piace più

Le statistiche indicate potrebbero non essere subito aggiornate rispetto a ciò che viene visualizzato nei post

**Attività di comunicazione social dagli account di Lubec Lucca Beni culturali**  
*L'attività social per la comunicazione e promozione di #Createch2020 ha interessato tutti gli account social di Lubec.*

### FACEBOOK & INSTAGRAM

**Su Facebook sono stati pubblicati:**

- Post organici per lanciare le iscrizioni
- Evento Facebook
- Link allo streaming YouTube del workshop conclusivo
- Rassegna stampa
- Foto post evento

**Su Instagram:**

- Post lancio evento/iscrizioni
- Post evento
- Storie animate

## #CreaTech2020 sui Social

Sia su Facebook che su Instagram sono state impostate due brevi promozioni per incentivare le iscrizioni, che hanno generato **oltre 26mila impression** (v. immagine pagina successiva). In totale, su **Facebook**, i post relativi a Createch, hanno raggiunto **una copertura di 9843 account**, generando **386 interazioni**, tra commenti, clic e reactions. In totale, su **Facebook**, i post relativi a Createch, hanno raggiunto **una copertura di 9843 account**, generando **386 interazioni**, tra commenti, clic e reactions.

***I canali utilizzati sono stati 4:***

***Facebook***

***Linkedin***

***Twitter***

***Instagram***

***Sono state impostate due brevi  
campagne ADS  
(Facebook & Instagram)***



## #CreaTech2020 sui Social

*Sia su Facebook che su Instagram sono state impostate due brevi promozioni per incentivare le iscrizioni, che hanno generato oltre 26mila impression (v. immagine).*

Nome della campagna	Impression	Costo per risultato	Importo speso	Frequenza	Clic unici sul link
Lubec 2020   Facebook   Createch	9558	€ 0,22 Clic sul li...	€ 11,36	1,54	45
Lubec 2020   Instagram   Createch	16.463	€ 0,27 Clic sul li...	€ 8,48	1,01	32
<b>Risultati totali</b> 2/2 righe visualizza...	<b>26.021</b> totali	€ 0,24 Clic sul li...	<b>€ 19,84</b> Spesa totale	<b>1,16</b> per persona	<b>77</b> totali

In totale, su Facebook, i post relativi a Createch, hanno raggiunto **una copertura di 9843 account, generando 386 interazioni**, tra commenti, clic e reactions.

**LINKEDIN** Anche su Linkedin si è proceduto col pubblicare il lancio dell'evento/iscrizioni, del link alla diretta e un link di rassegna. La copertura è stata di circa 900 account.

**TWITTER** Si è proceduto con attività analoga.

**TAG E MENZIONI** Tutti i post sono stati pubblicati taggando e menzionando partner dell'iniziativa e soggetti interessati.

# #CreaTech2020 sui Social



Dalla rassegna stampa

Ag|Cult

ISCRIVITI ALLA NEWSLETTER GRATUITA  
NOTIZIE SETTIMANALI DAL MIBAC, DAL PARLAMENTO, DA  
DALLEUROPA E SEGNALAZIONI DI BANDI, CONCORSI E FIP

Home Canali Newsletter Speciali Bandi e G

Home / Createch 2020, due giorni di formazione tra inclusione, accessibilità e gamification

CULTURA E DIGITALE | EVENTI | TERRITORIO

(asa) 24 settembre 2020 12:23

## Createch 2020, due giorni di formazione tra inclusione, accessibilità e gamification

All'interno di Lubec dall'8 al 9 ottobre sarà approfondito il tema dell'inclusione e dell'accessibilità culturale tra città e territorio utilizzando le tecniche di coinvolgimento dei pubblici propri della gamification

#cittacomecultura



24.09.2020

Il Sole  
24 ORE .com

Data 05-10-2020  
Pagina  
Foglio 1

t24 ECONOMIA  
DI UN  
TERRITORIO

oggi

Il Sole  
24 ORE

HOME | SCENARI | ATTUALITÀ | NORME | OPINIONI | NUMERI

🔍 f t d ★ MY

sommario

OGGI | 5 OTTOBRE 2020 18:07

OGGI  
Arrivano risorse  
per gli  
ammortizzatori  
artigiani

OGGI  
Ghinelli  
riconfermato  
sindaco di  
Arezzo

OGGI  
Banca Mps e  
Amco approvano

## Inclusione e gamification, ecco LuBeC 2020

Torna Lubec (Lucca dei beni culturali), l'evento che i prossimi 8 e 9 ottobre darà vita a "Createch open lab 2020": due giorni di formazione interattiva organizzata da Promo Pa Fondazione, presso il Real collegio di Lucca.

Il tema centrale dell'edizione di quest'anno è accessibilità e inclusione culturale attraverso l'uso della tecnologia e in particolar modo della gamification, cioè dell'interattività e design tipici dei videogiochi.

La manifestazione, rivolta agli operatori culturali, vuole promuovere il benessere



05.10.2020

05.10.2020

**Finestre sull'Arte**  
RIVISTA ONLINE D'ARTE ANTICA E CONTEMPORANEA

NEWS | OPERE & ARTISTI | RECENSIONI MOSTRE | OPINIONI | SHOP

MALEDETTO MODIGLIANI  
SOLA IL 12-13-14 OTTOBRE AL CREATECH

Al via la XVI edizione di LuBeC: quest'anno sarà possibile seguirlo in presenza e online

LuBeC, l'importante convegno annuale sulle innovazioni nei beni culturali, si terrà quest'anno l'8 e il 9 di ottobre e sarà possibile seguirlo in presenza e online.

Sarà per un'edizione speciale a causa dell'emergenza sanitaria, quella che LuBeC - Lucca Beni Culturali si accinge ad aprire quest'anno: per la XVI edizione della manifestazione che raduna nella città toscana le punte più innovative del settore in Italia non ci sarà infatti la tradizionale fiera con gli espositori, ma sarà soltanto un convegno con numero chiuso e rispetto di tutte le misure di carattere sanitario.

L'appuntamento è, come tutti gli anni, al Real Collegio di Lucca giovedì 8 e venerdì 9 ottobre. Organizzato da Promo PA Fondazione in collaborazione con il MIBACT, la Regione Toscana, gli Enti del territorio e numerosi partner nazionali e internazionali, è diretto da Francesca Velani. LuBeC quest'anno alternerà workshop a laboratori tecnici, seminari, interviste, presentazioni e dibattiti, con i quali la rassegna contribuirà, come soluzioni, strategie e strumenti a sostegno del sistema culturale e creativo, in relazione ai comparti del turismo, della produttività, dell'innovazione, della salute, della sostenibilità.

L'elemento trasversale di LuBeC sarà come sempre il rapporto pubblico-privato nelle sue diverse configurazioni: dai modelli di gestione al welfare culturale, dalla contaminazione tra cultura e impresa al rafforzamento di reti che promuovono la messa a sistema di servizi e prodotti per una società più sostenibile. La XVI edizione di LuBeC affronterà i seguenti temi: il rapporto pubblico-privato; Agenda 2030 e cultura; Valorizzazione del patrimonio culturale per il rilancio del turismo; cultura e salute; musei e innovazione; la Riforma del codice dello spettacolo-volontariato e valorizzazione dei beni culturali; valorizzazione della cultura mediterranea. Saranno in tutto 25 gli appuntamenti di LuBeC 2020.

Ancora, a LuBeC 2020 ci sarà anche l'evento Createch Open Lab 2020, una due giorni di formazione interattiva organizzata da Promo PA Fondazione in partnership con Fondazione MAXXI nell'ambito di Città Cultura. Createch Open Lab giunge peraltro quest'anno alla settima edizione e si svolgerà anch'essa l'8 e 9 ottobre 2020 a Lucca, nell'ambito di LuBeC. Focus di quest'anno Open Lab 2020 sarà il tema dell'inclusione e dell'accessibilità culturale tra città e territorio, utilizzando le tecniche di coinvolgimento dei pubblici propri della gamification, e questo alla luce degli sconvolgimenti che la

laLettura	Settimanale	Data	04-10-2020
		Pagina	35
		Foglio	1 / 2

Un'altra crescita Torna a Lucca l'8 e il 9 ottobre il LuBeC, dedicato a sviluppo e welfare culturale al tempo del Covid-19

# Leggere un libro e visitare musei fa bene alla salute

di DAMIANO FEDELI

Forse un giorno anche in Italia il medico ci prescriverà di visitare un museo o di leggere un libro. E non come consiglio bonario, ma secondo un preciso protocollo sanitario. «Ci sono Paesi dove questo avviene già: la Finlandia, ad esempio, o i Paesi scandinavi che hanno cominciato da anni a lavorarci a partire dai problemi di depressione. Ma anche gli Usa e l'Inghilterra si stanno muovendo. E poi l'Organizzazione mondiale della sanità ha diffuso quest'anno un documento in cui ribadisce l'importanza della cultura per la salute, raccogliendo novecento studi e tremila buone pratiche». Francesca Velani è la direttrice di LuBeC, Lucca Beni Culturali, la rassegna che porterà al Real Collegio della città toscana i prossimi 8 e 9 ottobre il dibattito su sviluppo e ripartenza del settore culturale dopo il coronavirus. **Ripartiamo con la cultura, ripartiamo per la cultura** è il titolo della due giorni, quest'anno alla sedicesima edizione. È quello del welfare culturale, ovvero la capacità delle attività artistiche e di conoscenza di influire sul benessere e persino sulla salute degli individui, sarà uno dei temi di dibattito. Insieme alla riflessione su quanto possano fare per la cultura i fondi europei del Next Generation Eu (che in Italia chiamiamo *recovery fund*), con un occhio allo sviluppo sostenibile e agli obiettivi di Agenda 2030. «Durante il periodo di confinamento — spiega Velani — la cultura ha fatto quello che sa fare meglio: prendersi cura delle persone. Era quello che ci teneva agganciati alla vita. Il Covid ha fatto emergere la consapevolezza di quanto la cultura sia importante per la crescita del benessere di persone e comunità, anche in ambito sanitario».

Nelle Marche il Comune di Recanati sta dando vita a un coordinamento regionale sul tema che sarà presentato proprio a Lucca. «Ora occorre fare un salto, con politiche nazionali. Ci vorrebbe un accordo fra ministero della Salute e ministero dei Beni culturali perché alcuni servizi culturali vengano riconosciuti dal sistema sanitario. Con protocolli che trasformino i progetti locali in servizi nazionali. E con un sistema unico di misurazione dei risultati». Parma, capitale della cultura 2020-2021, sta studiando un sistema di monitoraggio degli effetti della cultura su chi ne fruisce.

C'è un altro versante su cui si incentrerà la riflessione a Lucca. «La pandemia ha innescato un processo di valorizzazione dei borghi minori», sottolinea Gaetano Scognamiglio, presidente della fondazione di ricerca Promo PA che organizza l'evento lucchese. «Questi, un tempo vissuti come periferici, si stanno trasformando in "neoluoghi", acquisendo nuova visibilità e nuova vita. Riffletteremo su come tecnologia e smart working consentano di ripensare le dinamiche delle nostre città e il loro rapporto con i borghi. Si può ipotizzare uno scenario dove, accanto a centri urbani con servizi importanti come ospedali e università, ci siano corone di borghi dove la gente vive. È una prospettiva culturale». Secondo Scognamiglio, «il turismo deve tornare nelle città, ci mancherebbe. Ma questa ripartenza ci deve far pensare che un modello basato su una monetizzazione eccessiva del patrimonio culturale snatura le città e va bilanciato con le esigenze dei residenti».

Anche quest'anno LuBeC sarà laboratorio tecnologico. Ci sarà il Createch Open Lab in collaborazione con la Fondazione Maxxi di Roma. Il tema sarà quello delle tecnologie di gioco (la *gamification*) a servizio di inclusione e accessibilità.



04.10.2020

# LA GAZZETTA DI LUCCA

10.10.2020

Giornale Politico - Artistico - Amministrativo - Letterario e Teatrale

Prima	Cronaca	Politica	Economia	Cultura	Piana	Sport	Confcommercio	Rubriche	interSVISTA	Brevi
Cecco a cena	L'evento	Enogastronomia	Sviluppo sostenibile	Formazione e Lavoro	Cuori in divisa	A.S. Lucchese				
Comics	Meteo	Cinema	Garfagnana	Viareggio	Massa e Carrara					

CULTURA E SPETTACOLO

## CreaTech, cuore creativo di LuBec 2020

sabato, 10 ottobre 2020, 10:25

di donatella beneventi

Nell'ambito di LuBec 2020, oltre alle numerose conferenze tematiche, è stato data grande rilevanza alla progettualità, con un workshop che si è svolto al Real Collegio di Lucca: CreaTech ha riunito per due giorni, professionisti provenienti da varie zone di Italia, operanti in diversi campi, dalla comunicazione di impresa, creativi di agenzie pubblicitarie, operatori della cultura, associazioni culturali, in dialogo con pubbliche amministrazioni o fondazioni di sei territori campione: Bolzano, Alghero, Cerveteri, L'Aquila, Macerata, Emilia Romagna, realtà che hanno partecipato al progetto di #cittacomecultura.



L'evento, alla sua sesta edizione e organizzata da PromoPa Fondazione, ha visto come tema centrale, l'inclusione e l'accessibilità culturale fra città e territorio, utilizzando le tecniche di coinvolgimento dei pubblici propri della gamification, cioè del mondo del video gioco: la tematica è stata scelta considerando soprattutto i tempi che stiamo vivendo in cui la parola distanziamento, rischia di declinare in isolamento, specie per le categorie svantaggiate, per cui la cultura si è rivelata essere fondamentale come sostegno per la collettività e per l'individuo.

La fruizione dei beni culturali tramite la tecnologia, è già una realtà anche se non diffusa capillarmente in tutto il paese, e a Createch sono state studiate soluzioni che avessero come base il gioco: una vera e propria tempesta creativa, ai tavoli, una fortissima energia che ha aleggiato per le sale, con l'aiuto dei docenti Elena Di Giovanni, dell'università di Macerata, Fabio Viale, fondatore di TuoMuseo e ideatore del game Father and Son che è stato utilizzato come promozione per l'ncoming turistico dalla Cina in Italia; mentor di CreaTech, Chiara Castiglia e Giulia Masini di Maxxi, il museo nazionale delle arti del XXI secolo che presto aprirà una sede a L'Aquila.

ALTRI ARTICOLI IN CULTURA E SPETTACOLO

domenica, 18 ottobre 2020, 13:13

**Successo per l'Open Day: musica e partecipazione in totale sicurezza**

L'Open Day della Accademia di musica "La Rondine" - andato in scena ieri (sabato 18 ottobre), nella rinnovata sede di via del Ponte Guasparini - è stato un autentico successo

sabato, 17 ottobre 2020, 17:25

**Domani seconda giornata di Carta d'Epoca all'Agorà**  
Successo per la 13esima edizione di Carta d'Epoca, la mostra mercato del libro e della stampa antichi alla Biblioteca Agorà (ingresso da piazza dei Servi a Lucca)

sabato, 17 ottobre 2020, 10:28

**Björn Oliver Wiede, un grande interprete a Lucca**  
Il concerto fa parte del progetto del '700 musicale a Lucca ed è dedicato a Bach e a Liszt. Si svolgerà con piena osservazione delle vigenti norme di sicurezza e nel rispetto delle distanze

Supporters 1

Supporters 2

RICERCA NEL SITO

Cerca  Vai

# I PROJECT WORK ELABORATI

TEAM  
ALGERO



**Isotta Bertoletti, Elena Bonaccorsi, Alberto Brasso, Michele Viti**

**Referente: Maria Giovanna Fara**, Responsabile Area Programmazione e progettazione e del progetto europeo Med Gaims | Eni Cbc Med 2014-2020 - Fondazione Algero | Musei Eventi Turismo Arte

TEAM  
ALGHERO

# EN LA REDA



**Problema:** stagionalità turismo, parzialità dell'esperienza

**Target:** 18-30 anni, turismo di prossimità e/o locale

**Obiettivo:** accessibilità digitale, fidelizzare visitatori/giocatori, aumentare la conoscenza del territorio, favorire il ritorno, coinvolgimento comunità

Videogioco gratuito basato su realtà aumentata geolocalizzata con GPS.

## TEAM ALGHERO

Nel gioco En la Reda il giocatore si muove liberamente nello spazio fisico del comune di Alghero e ricerca tutti i personaggi in realtà aumentata: il cantautore, il pescatore di corallo, il guerriero della fortezza, il rivoluzionario Vincenzo Sulis, ecc. Per collezionare i personaggi è **necessario superare quiz e giochi** che coinvolgeranno la **comunità locale**. Ogni personaggio conquistato permette di ottenere punti che, accumulati, danno accesso a sconti o esperienze speciali organizzate in collaborazione con le attività locali.



TEAM  
BOLZANO



**Emanuele Ardolino, Donatella Beneventi, Daniele Ficociello, Maria Loreta Pagnani, Alina Petrisor**  
**Referente: Luca Bizzarri**, Direttore reggente dell'Ufficio Politiche giovanili della Provincia autonoma di Bolzano

TEAM  
BOLZANO

# PLAYSHANGHAI

**Problema:** aumentare la percezione dello spazio pubblico nel quartiere popolare Don Bosco (conosciuto come Shanghai), potenziandone la fruibilità e l'accessibilità della cittadinanza senior (over 65) attraverso dispositivi culturali; rendere più qualificate le relazioni fra gli abitanti del quartiere e fra questi ultimi e gli abitanti della città; creare un'identità di quartiere

**Target:** Pubblico senior con basse capacità digitali (over 65), dove il target interagisce senza sentirsi a disagio. In questo processo le giovani generazioni, pur non essendo target, sono attivatori del processo. Il target appartiene maggiormente al fenotipo degli Archiviatori (70%) e degli Esploratori (30%). Il valore del progetto consiste nel racconto e nella condivisione delle proprie storie. Il vissuto degli abitanti diventa bene comune e contemporaneamente patrimonio di valore.

**Obiettivo:** A breve termine aumentare la qualità delle relazioni degli abitanti del quartiere attraverso un coinvolgimento attivo e con attività continue (episodi); A medio termine co-definire un'identità di quartiere attraverso le storie dei vissuti degli abitanti che si intrecciano con le storie degli spazi pubblici e privati (appartamenti) (stagioni); A lungo termine affermare la reputazione del quartiere verso l'esterno e in particolare creare un legame con il centro cittadino (Museion).

## TEAM BOLZANO

# IL CONCEPT DEL PROGETTO

- Container posizionati nel quartiere Don Bosco con funzione di Wunderkammer delle storie dei vissuti degli abitanti; le storie fanno emergere le funzioni dei luoghi e le storie arricchiscono una grammatica del quartiere in modalità IA che produce una visualizzazione delle parole più utilizzate (meccanica Data Driven);
- La visualizzazione (shanghai) viene proiettata sulle facciate degli edifici nel quartiere e cambiano in continuazione man mano che i racconti vengono archiviati dall'intelligenza collettiva;
- In contemporanea la stessa visualizzazione viene proiettata in dimensione macro sulla facciata del Museion, che riflette le storie del quartiere popolare di Don Bosco; l'istituzione accoglie e valorizza questo patrimonio immateriale e ne aumenta la reputazione.



TEAM  
CERVETERI



**Francesco Canali, Carlo Feniello, Fabiana Masoni, Gabriele Zeloni**  
Referente: **Federica Battafarano**, Assessore alle Politiche Culturali della Città di Cerveteri

TEAM  
CERVETERI

# CAERE

## CITTA' DEI VIVI

## CITTA' DEI MORTI

**Problema:** Miglioramento accessibilità al Museo Nazionale Cerite (e quindi del Vaso e della Kylix di Eufonio) e ai percorsi della Necropoli; valorizzazione dei luoghi di interesse

**Target:** Adolescenti e giovani under 35 anni, Gamer (explorers / achievers) Italiani e stranieri

**Obiettivo:** Migliorare la fruizione dei reperti archeologici presenti nel Museo; attrarre nuovi visitatori (in particolare stranieri) alla Città di Cerveteri tramite la creazione di un GIOCO attorno al Vaso di Eufonio, il vaso «conteso» affinché diventi un ponte tra il passato e futuro, tra il fisico e il digitale, l'aldilà e la vita terrena; affiancarsi agli obiettivi multimediali del progetto di Candidatura Città della Cultura 2022; coinvolgere la cittadinanza nella creazione del gioco

## TEAM CERVETERI

# IL CONCEPT DEL PROGETTO

Il gioco è un App. gratuita composta da due fasi



*Pre-esperienza e avvicinamento (gioco mobile da casa)*

## FASE 1

**OBIETTIVO: LOTTA «MAGICA»** in cui il giocatore deve respingere i non morti che tornano per riprendere il Vaso, e crea alleanze con i vivi che lo aiutano a respingere i personaggi dell'aldilà  
**AMBIENTAZIONE** (dalla città > alla Via degli inferi)  
**SCONTI** su prodotti

**CURIOSITA'** su Cerveteri e la sua storia trasmesse lungo il percorso

**FINALE:** Si sblocca la parte 2, e il giocatore riceve un coupon / sconto per il percorso esclusivo e immersivo del Gioco presso la Necropoli

*Sul posto (percorso di realtà aumentata)*

## FASE 2

**GIOCO** con percorso guidato in **realtà aumentata** nella Necropoli che ti permette di scoprire informazioni sui reperti del Museo riprodotti digitalmente e i luoghi salienti della necropoli  
All'ingresso della Necropoli a chi ha concluso la fase viene consegnato la **riproduzione 3d del Vaso.**

**OBIETTIVO:** il giocatore deve riportare la riproduzione del Vaso di Eufronio nella tomba in cui è stato preso, per riconciliare vivi e morti, in un percorso che coniuga l'interazione con narratori.

**FINALE:** il tuo nome «entra» a far parte del gioco, e viene inserito in un luogo di memoria

TEAM  
EMILIA 2020



**Mirco Del Carlo, Alessio Collocola, Gaia Lembi, Anna Romani**  
Referente: **Pierangelo Romersi**, Direttore Destinazione Emilia



TEAM  
EMILIA 2020

**Problema:** Fidelizzazione della gente che arriverà in Emilia, nel 2021, attraverso le reti, per farla conoscere anche ad altre persone.

**Target:** un pubblico potenziale: **achievers** e **socializers**

**Obiettivo:** Aumento delle presenze e dei visitatori; aumento del tasso di ritorno; incremento della partecipazione attiva; trasparenza rispetto ai servizi accessibili (esperienza e valorizzazione).

TEAM  
EMILIA 2020

## IL CONCEPT DEL PROGETTO

- **Un sito o una web App** capace di creare profili dualistici sia per il pubblico che per le attività, suddivise a loro volta *in Entertainment e Food and Beverage*. L'utente si iscrive ed entra nel network, a questo punto può muoversi nel territorio di Emilia2020 ed una volta completate le esperienze, attraverso un QR code può registrare la mia presenza in quel luogo.
- **Viene offerto agli utenti un sistema premiante di benefit e/o sconti:** avanzamento di livello e possibilità di ricevere trofei a cui sono associati dei benefit che fidelizzano il cliente:
  - Iscrizione base
  - Trofeo in bronzo (almeno tre esperienze fatte): uno sconto del 50%
  - Trofeo in argento (almeno sei esperienze fatte): un ingresso gratuito ad un'esperienza, per esempio in un teatro
  - Trofeo in oro (almeno nove esperienze fatte): una notte in struttura ricettiva/castello
- Esiste la possibilità di far entrare nel network nuove persone, il singolo utente riceve un codice amico che, se condiviso, permette di ampliare il network e di integrare nuovi benefit ed esperienze. Per verificare che un'attrazione della rete sia effettivamente visitata: **QR code univoco**.



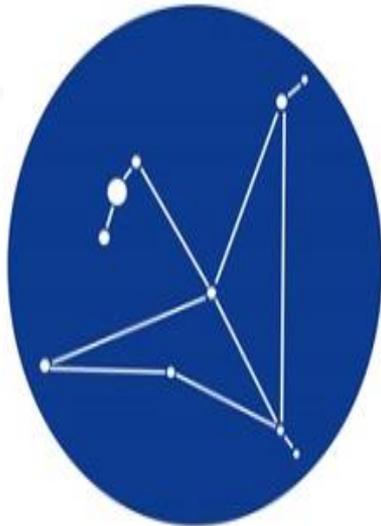
TEAM  
L'AQUILA



**Adele Giacoia, Luca Serasini, Elisa Sorrentino, Luca Rigano**

**Referente: Salvatore Provenzano**, Responsabile comunicazione Macerata Opera Festival

TEAM  
L'AQUILA



# L'Aquila Fenice

**Problema:** rendere L' Aquila una città turistica e accogliente e associarla ad un'immagine di rifondazione e rinascita artistica e creativa, oltre che urbanistica

**Target:** Turismo internazionale e di prossimità; giovani e adulti appassionati di arte e architettura

**Obiettivo:** Incentivare il turismo; valorizzare l'identità della città; creare un rapporto tra turista e territorio attraverso il gioco.

## IL GAMING AL SERVIZIO DELL'ACCESSIBILITA'

## TEAM L'AQUILA

# IL CONCEPT DEL PROGETTO

Il gioco **L'Aquila Fenice** prende il nome dall'uccello mitologico che muore e rinasce dalle proprie ceneri, proprio come la città dell'Aquila che, mattone dopo mattone, sta tornando a vivere ed essere fruibile.

**Il giocatore deve inserire elementi in una mappa che si sviluppa su livelli temporali differenti:** dalla data di fondazione della città, alle ricostruzioni in seguito ai vari sismi subiti dalla città, fino allo stato contemporaneo. **Gli esercenti e artigiani aquilani vengono coinvolti nel gioco mettendo a disposizione dei giocatori degli sconti e la possibilità di attivare workshop pratici nella città.** Il gioco si conclude con l'arrivo fisico del giocatore nella città dell'Aquila, rilevato attraverso la geolocalizzazione.

Oltre al gioco, il Team propone l'organizzazione di un Festival di landart e videomapping per far conoscere ai cittadini il territorio circostante ed i suoi castelli.



TEAM  
MACERATA



**Marco Luchetti, Maria Antonietta Mariani, Federica Moretti, Silvia Sangriso, Massimo Silva**  
**Referente: Sara Maccari**, Responsabile comunicazione Macerata Opera Festival

TEAM  
MACERATA

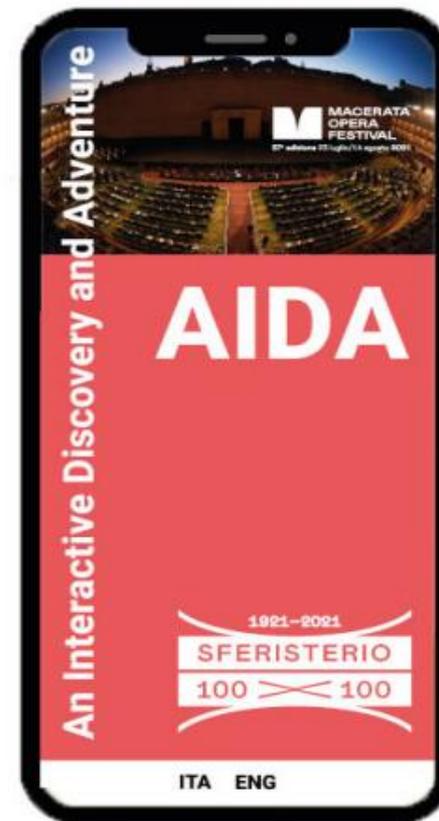
# AIDA

## An Interactive Discovery and Adventure

**Problema:** migliorare la percezione della città ; arricchire l'esperienza del pubblico

**Target:** Visitatori italiani e stranieri - +13 anni - Appassionati d'opera - Explorers - Contatti B2B – Studenti

**Obiettivi:** diffondere la conoscenza del Festival; condividere i valori dell'opera e l'industria culturale; celebrare il centenario, raccontando la storia e l'identità del Teatro; educare all'opera; raccontare il teatro e la città; incrementare il pubblico del Festival; prolungare il tempo di permanenza - data collection – fidelizzazione.



## IL CONCEPT DEL PROGETTO

### TEAM MACERATA

Il gioco parte da elementi di realtà, con una storia nella storia, che intreccia le vicende d'amore del Conte Pier Alberto Conti e del soprano Francisca Solari con quella di Aida.

➤ **OUVERTURE** – Fase di accesso (on boarding). I due protagonisti del nostro gioco, Pier e Francis, si incontrano al Teatro Lauro Rossi, e lui si innamora perdutamente. Per conquistarla, dovrà ricostruire lo spartito di Aida, raccogliendo i 100 pezzi del puzzle, e mettere così in scena l'opera allo Sferisterio.

➤ **LEVEL 1 GIOCO DIGITALE** - Aiuta Pier guidandolo nel suo viaggio attraverso i principali musei e monumenti di Macerata per trovare gli elementi necessari per conoscere e allestire Aida allo Sferisterio. Una volta collezionati i 100 pezzi del puzzle, Pier ha completato la sua ricerca all'interno della città. Ha conosciuto da vicino Aida e ha guadagnato l'amore di Francis. Accedi così a contenuti speciali e arricchisci la tua esperienza con l'accesso a contenuti speciali online: foto, archivio, video interviste, trailer.



➤ **DAL DIGITAL AL PHYGITAL** - Il secondo livello, on place, introduce nuovi elementi di gioco, come la realtà aumentata nei luoghi della città, le notifiche a tempo ispirate ai movimenti della Torre dell'Orologio, l'incontro con i personaggi delle opere. Pier, per ringraziarti dell'aiuto, ora ti accompagnerà a scoprire lo Sferisterio e il Macerata Opera Festival.







# Creativity takes courage.

*(Henri Matisse)*



[Per approfondimenti](#)  
[info@lubec.it](mailto:info@lubec.it)