



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero
dell'Università
e della Ricerca



Italiadomani
PIANO NAZIONALE
DI RIPRESA E RESILIENZA



NODES
Nord Ovest Digitale E Sostenibile



NODES – Nord Ovest Digitale e Sostenibile

MANIFESTAZIONE DI INTERESSE per il lancio di CHALLENGES proposte da partner esterni per candidare “sfide” che gruppi di studenti universitari risolveranno all’interno del progetto NODES a.a. 2023-2024

SPOKE 3- Industria del Turismo e Cultura

Sommario

1. FINALITÀ E OBIETTIVI	3
1.1 Inquadramento generale	3
1.2 Obiettivi specifici	4
2. REQUISITI GENERALI	4
2.1 Ambito di intervento	4
2.2 Destinatari e requisiti di ammissibilità	4
2.3 Ammissibilità delle proposte	4
3. MODALITÀ DI PRESENTAZIONE E DI VALUTAZIONE	5
3.1 Modalità e termini di presentazione della domanda	5
3.2 Termini di presentazione delle domande	5
3.3 Modalità di valutazione e selezione	5
4. OBBLIGHI DEI BENEFICIARI	6
5. TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI E RESPONSABILE DEL PROCEDIMENTO	7
6. INFORMAZIONI	7
Allegato 1 – Proposta di Challenge	8
Allegato 2 – Linee guida organizzazione della Challenge	12
Allegato 3 - Tematiche di ricerca e innovazione dallo Spoke n.3	13
Allegato 4- Attività escluse da DNSH	18

1. FINALITÀ E OBIETTIVI

1.1 Inquadramento generale

“NODES-Nord Ovest Digitale E Sostenibile” è un progetto finanziato dal Ministero dell'Università e della Ricerca approvato con decreto di concessione del finanziamento n. 1054 del 23 giugno 2022 nell'ambito degli investimenti previsti dal Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) che porta 110 milioni di euro sul territorio di Piemonte, Valle d'Aosta e sulle province più occidentali della Lombardia, Como, Varese e Pavia e 15 milioni di euro per attività di ricerca e bandi a cascata a favore delle regioni del Sud del Paese.

Il progetto è stato valutato come capace di produrre un impatto considerevole in termini di territori e sistemi industriali intercettati, perché interessa una Macro-Regione nella quale è possibile mettere a sistema un numero di attori consistente, che genera la possibilità di accrescere la capacità di condivisione di competenze e di creare un network ampio e disponibile per un utilizzo da parte di più territori, rendendo il modello scalabile anche una volta che il PNRR sarà concluso. Altro punto di forza della Macro Regione è la capacità di intercettare MPMI e di attivarle su iniziative di ricerca, sviluppo, trasferimento tecnologico, formazione, generando dunque una considerevole massa critica nel raggiungere gli obiettivi misurabili proposti dall'Ecosistema e, potenzialmente, di attrarre ulteriori risorse anche a livello europeo.

I soggetti attuatori (che costituiscono il cosiddetto Hub a cui spetta il coordinamento gestionale) sono tutte università pubbliche: oltre al Politecnico di Torino, Università degli Studi di Torino, Università del Piemonte Orientale, Università degli Studi dell'Insubria, Università degli Studi di Pavia e Università della Valle D'Aosta, tra le quali è stata costituita una Società consortile a responsabilità limitata (Scarl). Gli stessi Atenei, unitamente all'Università degli Studi di Scienze Gastronomiche, in qualità di Spoke si avvalgono della collaborazione di soggetti affiliati per la realizzazione delle attività di ricerca di propria competenza.

In totale i soggetti che compongono l'ecosistema sono 24: 8 Atenei, 6 Poli di Innovazione, 5 Centri di ricerca di riferimento, 3 Incubatori e 1 Acceleratore, 1 Competence Center. Del budget complessivo del progetto, poi, circa 54 milioni di euro saranno impiegati in “bandi a cascata” aperti anche a realtà imprenditoriali, moltiplicando quindi il numero di attori coinvolti e le competenze messe a sistema.

L'obiettivo ambizioso del progetto, che si concluderà in tre anni, è la creazione di filiere di ricerca e industriali in sette settori legati alla vocazione territoriale dell'Ecosistema (Figura 1): Industria 4.0 per la mobilità e l'aerospazio, Sostenibilità industriale e green technologies, Industria del turismo e cultura, Montagna digitale e sostenibile, Industria della salute e silver economy, Agroindustria primaria e secondaria.

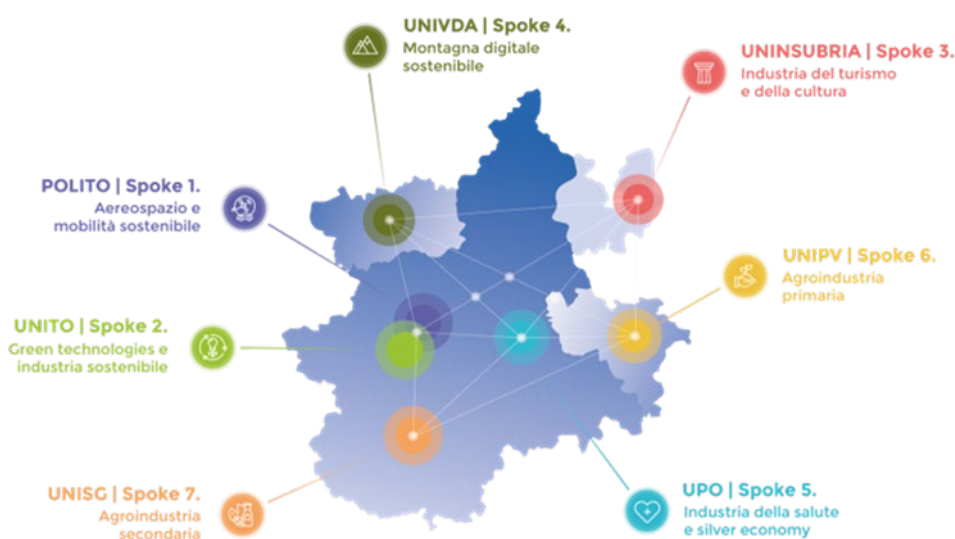


Figura 1 L'ecosistema NODES

1.2 Obiettivi specifici

Tra le attività in essere, Il progetto NODES (Nord Ovest Digitale e Sostenibile) promuove la collaborazione tra imprese, enti territoriali e università anche tramite l'organizzazione di Challenge (sfide) rivolte agli studenti che, coinvolti in percorsi di didattica innovativa, le affrontano sviluppando nuove idee e proponendo progettualità e soluzioni innovative.

L'obiettivo è duplice: da un lato offrire agli studenti la possibilità di interagire con il mondo aziendale, gli enti pubblici, le associazioni e gli enti del terzo settore dei territori del progetto NODES attraverso il metodo "learning by doing", sviluppando contestualmente mentalità imprenditoriale e multidisciplinare, e, dall'altro, fornire un'occasione per le aziende e gli altri soggetti proponenti di incontrare giovani talenti e scoprire soluzioni innovative applicabili all'interno delle loro realtà.

La manifestazione di interesse si rivolge ad aziende ed enti territoriali, soggetti proponenti che intendono aderire all'iniziativa e quindi formulare sfide tecnologiche e/o sociali poi raccolte e selezionate dagli Atenei dell'Ecosistema NODES sulla base di criteri condivisi.

I proponenti sono invitati a compilare la Manifestazione di Interesse secondo le indicazioni e la modulistica qui indicata. Le sfide selezionate saranno sottoposte a gruppi di studenti di Laurea Magistrale che, inseriti in team multidisciplinari e affiancati da tutor accademici e mentor del proponente, progetteranno soluzioni innovative per poi presentarle all'azienda/ente che le ha individuate.

La presente Manifestazione è promossa ed organizzata dallo Spoke 3 in collaborazione con gli Atenei affiliati.

2. REQUISITI GENERALI

2.1 Ambito di intervento

Le Challenge devono essere coerenti in termini di ricadute e impatti dei risultati con **le tematiche di ricerca e innovazione indicati dallo Spoke n. 3 - vedi Allegato 3**, con la strategia di specializzazione intelligente (S3) delle regioni coinvolte, nonché con l'area di specializzazione "digitale, industria, aerospazio"¹ del PNR dell'Ecosistema di Innovazione NODES.

2.2 Destinatari e requisiti di ammissibilità

La presente manifestazione di interesse è rivolta ai seguenti soggetti - di seguito definiti *Proponenti*:

- Enti pubblici, associazioni, enti del terzo settore
- Micro, Piccole e Medie imprese (MPMI) aventi i parametri dimensionali di cui all'allegato I del REG (CE) n. 800/2008 della Commissione del 6 agosto 2008 (Regolamento generale di esenzione per categoria) in GUUE L 214 del 9.8.2008
- Grandi imprese (GI) aventi i parametri dimensionali di cui all'allegato I del REG (CE) n. 800/2008 della Commissione del 6 agosto 2008 (Regolamento generale di esenzione per categoria) in GUUE L 214 del 9.8.2008

Con sede in uno dei territori del progetto NODES (Piemonte, Val D'Aosta, Province di Como, Varese, Pavia), che intendono intraprendere un approccio di open innovation, per introdurre innovazione all'interno della propria realtà identificando un bisogno, espresso in termini di Challenge (ovvero sfida) che viene rivolta agli studenti.

2.3 Ammissibilità delle proposte

I proponenti dovranno fornire informazioni utili a circostanziare contenuto e obiettivi della Challenge che intendono lanciare, secondo il modulo di partecipazione allegato (Allegato 1 – Proposta di Challenge)

La Challenge deve garantire aderenza con i principi trasversali del PNRR ovvero, oltre a essere coerenti con le finalità dell'Ecosistema NODES e alle tematiche dello Spoke, dovrà contribuire al conseguimento del vincolo climatico e digitale, soddisfare il Principio del "Do No Significant Harm" (Allegato 4) e, ove pertinente, promuovere la parità di genere.

Il proponente potrà prevedere l'erogazione di una premialità verso il gruppo di studenti ritenuto meritevole per le attività svolte e i risultati raggiunti. Tale aspetto potrà essere concordato con l'ateneo organizzatore.

3. MODALITÀ DI PRESENTAZIONE E DI VALUTAZIONE

3.1 Modalità e termini di presentazione della domanda.

Per manifestare il proprio interesse nel proporre una Challenge da svolgersi nell'a.a. 2023-2024, i proponenti dovranno produrre la seguente documentazione:

- Allegato 1 – Proposta di Challenge
- Copia documento di identità in corso di validità del legale rappresentante.
- Informativa sulla Privacy sottoscritta (allegata alla presente manifestazione di interesse)

La candidatura è da presentarsi via mail al seguente indirizzo di posta elettronica: Challenge_NODES_spoke3@uninsubria.it riportando in oggetto CHALLENGE "SOGGETTO" SPOKE N.: 3.

All'interno dell'Allegato 1 il proponente potrà indicare l'ateneo affiliato allo Spoke a cui indirizzare l'organizzazione della Challenge.

Per l'a.a. 2024-2025 verrà pubblicato un nuovo Avviso, con modalità e procedure di sottomissione analoghe.

3.2 Termini di presentazione delle domande

Le candidature da implementare nell'a.a. 2023-2024 potranno essere formalizzate **entro il 15 maggio 2023**.

Farà fede la data di invio telematico.

Nessuna candidatura potrà essere presa in considerazione se inviata dopo il termine indicato.

3.3 Modalità di valutazione e selezione

Ai fini della ricevibilità, si provvede a verificare che la documentazione ricevuta sia stata inoltrata:

- nei termini previsti dal Bando
- nelle forme previste dal Bando che tutta la documentazione sia completa e regolare, debitamente compilati e firmati.

Il progetto sarà ritenuto non ricevibile qualora la documentazione presentata non risponda ai requisiti di ricevibilità indicati.

Superata la fase di ricevibilità, si provvede a verificare *i requisiti di conformità delle proposte* rispetto ai termini, alle modalità, alle indicazioni e ai parametri previsti dal Bando secondo quanto riportato ovvero:

- Verifica coerenza con gli ambiti di intervento e destinatari previsti al bando (rif. 2.1 e 2.2)
- Verifica della ammissibilità delle proposte (rif. 2.3)

La proposta progettuale sarà considerata non ammissibile qualora anche solo uno dei requisiti previsti non sarà verificato.

Le proposte di Challenge pervenute che avranno superato le verifiche di ricevibilità e ammissibilità verranno sottoposte a una Commissione di Valutazione, identificata dallo Spoke, recependo le indicazioni dell'HUB e composte da:

- 1 componente per ciascuna università affiliata allo Spoke
- 1 membro del polo di innovazione/incubatore

La Commissione esaminerà le proposte ricevute secondo i seguenti Criteri di valutazione:

Tabella 1 Griglia dei Criteri di Valutazione

Criterio di valutazione	Punteggio Minimo Sufficiente	Punteggio Massimo
Criterio 1. Qualità e coerenza del progetto e con le finalità del progetto Nodes /Spoke	15	30
Criterio 2. Output e impatto della Challenge e possibili ricadute future anche dal punto di vista della sostenibilità ambientale, sociale e culturale	15	20
Criterio 3. Grado di innovazione della Challenge rapportata al contesto specifico	15	20
Criterio 4: Prospettive di arricchimento e crescita (personale, professionale) degli studenti	15	30
Totale	60	100

Le Challenge proposte riceveranno una valutazione, con un punteggio da 0 a 100. Le Challenge in possesso dei requisiti di ammissibilità che abbiano ottenuto una valutazione non inferiore a 60 punti saranno ammesse alla graduatoria elaborata in base alla valutazione ottenuta. In caso di necessità, la commissione potrà convocare una o più aziende proponenti per eventuali delucidazioni sulla Challenge proposta.

Nel caso in cui il soggetto proponente avesse indicato all'interno della proposta la preferenza per uno specifico ateneo organizzatore e tale proposta risultasse ammissibile ma non selezionata dall'ateneo indicato, lo Spoke potrà proporre la Challenge ad altri atenei affiliati.

Lo Spoke informa i Soggetti Proponenti degli esiti entro 45 giorni dalla chiusura della manifestazione di interesse e invita i soli Soggetti Proponenti selezionati a **siglare una Convenzione/Protocollo di Intesa con l'Università a titolo gratuito, in cui verranno anche concordati i dettagli circa le modalità di gestione di eventuali diritti di proprietà intellettuale relative alle soluzioni proposte, considerate le Linee Guida Generali di cui all'Allegato 2.**

4. OBBLIGHI DEI BENEFICIARI

Il proponente selezionato identificherà un responsabile interno quale referente per la Challenge. Il referente dovrà partecipare all'incontro di Lancio della Challenge durante il quale dovrà illustrare i contenuti e le caratteristiche principali della stessa oltre che gli obiettivi che l'azienda/ente si pone rispetto alla presente iniziativa. Dovrà altresì partecipare ad un incontro di avanzamento e ad una sessione plenaria di chiusura dei progetti sviluppati e della loro presentazione finale. Gli obblighi saranno oggetto di dettaglio nella Convenzione/Protocollo di Intesa che si andrà a siglare tra le parti, tenuto conto delle Linee Guida Generali all'Allegato 2.

5. TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI E RESPONSABILE DEL PROCEDIMENTO

Il responsabile del procedimento è lo Spoke – ovvero l'Università coinvolta nell'Ecosistema con il ruolo di Spoke, nonché le Università Affiliate allo Spoke.

In particolare, per lo Spoke 3 il responsabile del procedimento è il Dott. Federico Raos incaricato con decreto rettorale nr. 328/2023 del 27 marzo 2023.

Gli Atenei affiliati e lo Spoke si riconoscono, ai sensi del Regolamento (UE) n. 679 del 27 aprile 2016 relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali, nonché alla libera circolazione di tali dati e che abroga la direttiva 95/46/CE (Regolamento generale sulla protezione dei dati), di seguito: "GDPR", i titolari del trattamento dei dati personali, effettuata con o senza l'ausilio di processi automatizzati, necessari al fine di adempiere alle funzioni istituzionali ed agli obblighi normativi e contrattuali correlati all'attuazione del presente bando.

Il titolare è autonomo e risponde dei trattamenti che gestisce sotto la propria responsabilità e rispetto ai quali ha un potere di controllo sulla struttura organizzativa e sulle attrezzature, anche informatiche, di cui si avvale nel trattamento stesso. Ogni titolare provvede a fornire agli interessati l'informazione sul trattamento dei dati personali per quanto concerne i propri trattamenti

L'Hub NODES, in qualità di titolare autonomo, visionerà i dati relativi alla gestione del procedimento, necessarie per adempiere alle funzioni istituzionali ed agli obblighi normativi e contrattuali correlati all'attuazione del presente bando.

Ai partecipanti sono riconosciuti i diritti di cui agli artt. 15 e ss. del citato Regolamento 2016/679, in particolare, il diritto di accesso ai propri dati personali (ricorrendone le condizioni), il diritto di chiederne la rettifica, la cancellazione (ove quest'ultima non contrasti con la normativa vigente sulla conservazione dei dati stessi e con la necessità di tutelare, in caso di contenzioso giudiziario, l'Università ed i professionisti che li hanno trattati) o la limitazione del trattamento, nonché di opporsi al loro trattamento.

Gli interessati che ritengono che il trattamento dei dati personali a loro riferiti avvenga in violazione delle disposizioni del Regolamento europeo hanno il diritto di proporre reclamo al Garante per la protezione dei dati personali o di adire le opportune sedi giudiziarie, secondo la normativa vigente.

I dati verranno conservati, in formato cartaceo e digitale, per tutto il tempo necessario al raggiungimento delle sopraindicate finalità, in conformità della normativa nazionale ed europea (Regolamento (UE) Generale sulla protezione dei dati).

I Responsabili della Protezione dei Dati (RPD) sono contattabili attraverso i seguenti recapiti:

Università degli Studi dell'Insubria sede legale Via Ravasi 2, 21100 VARESE e-mail: privacy@uninsubria.it,
PEC: privacy@pec.uninsubria.it

Per informazioni relative alla partecipazione all'Avviso o alla compilazione della documentazione è possibile contattare Challenge_NODES_spoke3@uninsubria.it

6. INFORMAZIONI

Per informazioni relative alla partecipazione all'Avviso o alla compilazione della documentazione è possibile contattare Challenge_NODES_spoke3@uninsubria.it

Allegato 1 – Proposta di Challenge

Il/la sottoscritto/a _____ C.F.: _____, in qualità di legale rappresentante di _____

CODICE ATECO : _____ CODICE NACE _____

C.F. o P. IVA: _____

con sede legale in _____

Prov. _____ Via _____ n° _____

DICHIARA:

Che [indicare ragione sociale] _____ è:

- Ente Pubblico; Associazione; Ente del Terzo Settore;**
- Micro Impresa o Piccola Impresa:** fino a 50 dipendenti e un fatturato o bilancio annuo inferiore ai 10 milioni di euro.
- Media Impresa:** meno di 250 dipendenti e un fatturato annuo inferiore a 50 milioni di euro o un bilancio inferiore a 43 milioni di euro.
- Grande Impresa:** più di 250 dipendenti e un fatturato annuo maggiore di 50 milioni di euro o un bilancio maggiore di 43 milioni di euro.

- Di aver preso visione della manifestazione di interesse per la proposta di Challenge e in particolare di accettare:
 - che l'esito della selezione delle proposte pervenute sarà comunicato ai Proponenti entro 45 giorni dalla chiusura della Manifestazione di Interesse;
 - che la partecipazione all'iniziativa non comporta alcun onere per il soggetto proponente.
 - a propria discrezione il proponente potrà prevedere l'erogazione di un Premio in denaro o altra forma da comunicare ai soggetti organizzatori a favore della soluzione ritenuta più meritevole e selezionata nel corso dell'evento finale conclusivo dell'iniziativa
- che la realizzazione delle attività previste in risposta alla Challenge proposta prevede di non arrecare un danno significativo agli obiettivi ambientali, ai sensi dell'articolo 17 del Regolamento (UE) 2020/852 ed è coerente con i principi e gli obblighi specifici del PNRR relativamente al principio del "Do No Significant Harm" (DNSH) e, ove applicabili, ai principi del Tagging clima e digitale, della parità di genere (Gender Equality), della protezione e valorizzazione dei giovani e del superamento dei divari territoriali;

E AUTORIZZA:

L'Università al trattamento dei "dati personali" raccolti nel seguente documento esclusivamente per le finalità strettamente connesse all'organizzazione della attività inerenti all'iniziativa Challenge entro il progetto Nodes e inoltre, per fini statistici, con esclusivo trattamento dei dati in forma anonima, mediante comunicazione a soggetti pubblici, quando ne facciano richiesta per il perseguimento dei propri fini istituzionali.

Lo Spoke e i suoi affiliati tratteranno i dati conformemente al Regolamento UE 2016/679 del Parlamento europeo e del Consiglio del 27/04/2016 - "GDPR" e per il tempo necessario alla presente iniziativa.

Lo Spoke e i suoi affiliati riconoscono il carattere riservato di tutte le informazioni confidenziali fornite nel seguente documento. Queste saranno utilizzate esclusivamente per le finalità strettamente connesse all'organizzazione dell'attività e non potranno essere fornite a terzi, né utilizzate, per scopi diversi da quelli per i quali sono state fornite, senza una preventiva autorizzazione scritta del Proponente.

Data e Luogo,

Firma del Proponente (Legale Rappresentante)

La proposta di Challenge

Descrizione del contesto/scenario (max 400 parole)

Area di scrittura per la descrizione del contesto/scenario, con linee guida puntate.

Descrizione della Challenge, e osservazioni relative alla eventuale soluzione (max 600 parole)

Area di scrittura per la descrizione della Challenge e osservazioni, con linee guida puntate.

Descrizione della Challenge utilizzando 4 parole chiave:

1. _____ 2. _____
3. _____ 4. _____

Indicare l'Ateneo a cui si vuole proporre la challenge (**una sola scelta possibile**):

- Università degli Studi dell'Insubria

Nel caso in cui non venisse segnalato nessuno degli atenei affiliati allo Spoke o nel caso in cui il soggetto proponente avesse indicato all'interno della proposta la preferenza per uno specifico ateneo organizzatore e tale proposta risultasse ammissibile ma non selezionata dall'ateneo indicato, lo Spoke potrà proporre la Challenge ad altri atenei affiliati.

Referente/i del proponente per seguire l'iniziativa

Nome Cognome:

Email:

Telefono:

Nome Cognome:

Email:

Telefono:

Eventuali note e descrizione dell'eventuale premialità da accordare al team con la miglior soluzione:

Firma del Proponente (Legale Rappresentante)

Allegato 2 – Linee guida organizzazione della Challenge

Il presente allegato 2 riporta le linee guida sulle modalità di organizzazione della Challenge. La Convenzione/Protocollo di Intesa verrà negoziata a seguito della selezione della Challenge tra il proponente e l'ateneo organizzatore.

GESTIONE DELLA CHALLENGE

B.1 – Lancio della Challenge e costruzione costituzione dei team progettuali di studenti

Il proponente selezionato identificherà un responsabile interno quale referente per la Challenge.

Il referente dovrà partecipare all'incontro di **Lancio della Challenge** durante il quale dovrà illustrare i contenuti e le caratteristiche principali della stessa oltre che gli obiettivi che l'azienda/ente si pone rispetto alla presente iniziativa. All'evento di Lancio parteciperanno gli studenti selezionati e interessati alla Challenge. A seguito del lancio, gli studenti selezionati e divisi in team da un minimo di 4 ad un massimo di 6 componenti, lavoreranno per rispondere alla Challenge lanciata. Per ogni Challenge proposta verranno formati al massimo 6 team di studenti.

B.2 - Modalità svolgimento del lavoro

La Challenge avrà una durata di 4/6 mesi e sarà così strutturata:

1. AVVIO DEI LAVORI - primo incontro di approfondimento della Challenge

Dove: presso la sede universitaria/ la sede dell'incubatore/polo di innovazione.

Chi è coinvolto: il referente della Challenge e i team di studenti selezionati per darvi risposta. All'incontro partecipano anche il tutor universitario e tutti gli stakeholders coinvolti.

Obiettivo: fase di approfondimento della Challenge e delle esigenze del proponente.

2. INCONTRI DI AVANZAMENTO DEI LAVORI

Dove: presso la sede universitaria/ la sede dell'incubatore/polo di innovazione o altro spazio concordato tra le parti.

Obiettivo:

- a. Presentazione al referente interno del soggetto proponente circa lo stato di avanzamento lavori da parte di ciascun team di studenti.
- b. Feedback da parte del soggetto proponente e dagli stakeholders coinvolti per indirizzare la prosecuzione dei lavori di approfondimento da parte del team di studenti.

Il numero di incontri di avanzamento lavori sarà da definire con l'ateneo organizzatore della Challenge. Il numero minimo di incontri durante il periodo di Challenge sarà 1, il numero massimo potrà essere 4.

3. EVENTO IN PLENARIA DI SELEZIONE DELLE SOLUZIONI ALLE CHALLENGE

Quando: a fine dell'attività

Dove: presso la sede universitaria/ la sede dell'incubatore/polo di innovazione o altro spazio concordato tra le parti.

Obiettivo: organizzazione di un evento in cui tutti i gruppi presenteranno la soluzione / elaborazione prodotta al soggetto proponente della Challenge.

Allegato 3 - Tematiche di ricerca e innovazione dallo Spoke n.3

Industria del Turismo e Cultura

Contesto generale

Lo Spoke Industria Turistica e Culturale comprende i territori in cui hanno sede le Università partecipanti: In Lombardia la Provincia di Como, la Provincia di Lecco, la Provincia di Pavia e la Provincia di Varese (Università degli Studi dell'Insubria), Piemonte e Valle d'Aosta.

Fulcro delle attività di R&D dello Spoke₃ è la creatività umana, elemento fondamentale per l'innovazione nelle industrie del turismo e della cultura, anche alla luce delle trasformazioni economiche, del processo di globalizzazione, del cambiamento climatico e non ultimo la pandemia, con l'impatto negativo che questi elementi hanno avuto su settori tradizionali dell'ecosistema NODES.

Finalità e Obiettivi generali

Turismo sostenibile e valorizzazione del patrimonio industriale si intersecano su più livelli in una dimensione che punta alla sostenibilità e alla digitalizzazione.

Le attività dello Spoke₃ sono finalizzate a validare le modalità innovative di sviluppo sostenibile dell'industria turistica, anche negli aspetti legati ai temi della fruizione culturale dei territori, e dall'altro, sperimentare e dimostrare le nuove tecnologie per la creazione di prodotti sostenibili nei settori industriali più rappresentativi dei vari territori, come il tessile e la moda, recuperando aspetti legati alla cultura e alla storia, anche e soprattutto grazie alla comunicazione digitale dei contenuti.

In una prospettiva più ampia, è evidente che nell'area in cui si sviluppa il progetto è in atto un duplice processo: in primis, esiste una forte richiesta da parte del settore industriale che vuole incentivare la transizione verso un modello digitale e sostenibile per rispondere alle esigenze del mercato attuale, sempre più sensibile ai temi della tutela ambientale e della resilienza ai cambiamenti climatici.

In secundis, e contemporaneamente, si assiste anche a una transizione dalle attività produttive industriali verso attività legate ai settori della cultura, della creatività e del turismo, in modo che gli spazi produttivi diventino sempre più spazi di cultura e di rivitalizzazione economica e sociale, in grado di valorizzare il patrimonio culturale materiale e immateriale. Un esempio classico è la diffusione dei musei d'impresa e la loro gestione secondo nuovi modelli che utilizzano le tecnologie digitali. Si vuole, quindi, promuovere la creatività volta a rinnovare le specializzazioni locali legate all'identità del territorio, portatrici di valori materiali e immateriali, come i marchi tipici/storici. Per farlo, si avvarrà di dispositivi tecnologici e digitali, al fine di promuovere la sostenibilità e lo sviluppo dell'ecosistema, aumentando il beneficio di tutte queste attività per il territorio circostante e i cittadini.

Infine, l'industria del turismo è interessata dalle preoccupazioni legate al cambiamento climatico. In particolare, l'aumento delle temperature può mettere in crisi le industrie collegate agli sport invernali. In questo caso è necessario promuovere la creatività di queste industrie al fine di sviluppare nuovi processi, prodotti e/o servizi che rendano i territori maggiormente sostenibili e resilienti anche attraverso il ricorso a tecnologie digitali.

Per governare questi processi in atto, le imprese e i territori hanno bisogno di modelli innovativi di gestione culturale e turistica.

Topic

Le linee di ricerca industriale e sviluppo sperimentale si articolano su cinque macro-ambiti:

- **Fashion Design, Management and Sustainability** per migliorare la gestione del processo produttivo anche in logica di sostenibilità ambientale. Saranno affrontate aree specifiche di ricerca e innovazione riguardanti:
 - a. **Digitalizzazione della filiera tessile-moda** per innovare i processi produttivi, di manutenzione e controllo e qualità, in logica di efficientamento e di incremento della

- competitività, nonché per valorizzazione del know-how anche a livello di filiera (design, prodotti, archivi storici a titolo esemplificativo), tramite modalità inedite abilitate dalle tecnologie digitali e funzionali a nuove modalità di interazione sia nella catena di fornitura che rispetto all'utente finale.
- b. **Sostenibilità della filiera tessile-moda** per impatto a livello di sostenibilità della filiera, anche monitorato tramite rating ESG. A titolo di esempio non esaustivo: innovazione nei processi e nei materiali per ridurre le emissioni di CO₂ e l'uso di sostanze inquinanti, nuovi materiali, valorizzazione del know how, tracciabilità di prodotti e materie prime, valorizzazione degli scarti di produzione...).
- **Interazione tra Patrimonio Culturale e Conservazione** (Musei, Luoghi Archeologici e Storici, Paesaggio). Saranno affrontate aree specifiche di ricerca e innovazione:
 - a. **Sviluppo e conservazione dei beni culturali** per valorizzare i luoghi della memoria e delle esperienze storico-artistiche e per migliorare gli attuali modelli di fruizione culturale, anche considerando gli impatti dei cambiamenti climatici. L'area d'innovazione prenderà in considerazione:
 - i. **Valorizzazione dei percorsi culturali, turistici e didattici e del paesaggio** (tra cui anche aree industriali, gli archivi d'impresa) al fine di favorire la costruzione di nuove modalità di fruizione degli stessi, unitamente a nuove modalità di interazione con l'utenza, focalizzate su diverse tipologie di target.
 - ii. **Monitoraggio di siti e aree della cultura** al fine della conservazione e valorizzazione dei beni stessi e per la costruzione di nuove modalità di fruizione (e.g. tramite realtà virtuale / aumentata) da parte dell'utenza.
 - **Narrazioni Multimediali e Creatività Digitale** per narrare storie/paesaggi/beni in un nuovo ambiente mediatico che mantiene una stretta relazione con la costruzione e la comprensione della società contemporanea. Verranno affrontate aree specifiche di ricerca e innovazione:
 - a. **Storytelling interattivo** attraverso protocolli sviluppati nel campo della creatività digitale che permettano di condividere le proprie interpretazioni (dal gaming allo storytelling interattivo) e sperimentare nuove tecnologie di visione (dai dispositivi mobili ai nuovi ambienti immersivi - VR, AR, XR). L'area di ricerca e innovazione prenderà in considerazione:
 - i. **I prodotti di narrazione interattiva** come strumento per la valorizzazione/tutela/conservazione del patrimonio culturale, attraverso la produzione di nuovi modelli di fruizione dei beni materiali e immateriali.
 - ii. **Competenze innovative per le professioni** curatoriali in grado di realizzare nuovi prodotti per la gestione/fruizione del patrimonio culturale in relazione alle possibilità di condivisione e utilizzo degli strumenti digitali.
 - iii. **Nuovi modelli di fruizione del patrimonio culturale**, sia dal punto di vista della valorizzazione (anche economica), sia da quella della partecipazione attiva della popolazione ai processi di tutela del patrimonio, oggi possibile anche attraverso i nuovi strumenti web (nuovi modelli di progettazione territoriale partecipata).
 - b. **Arricchimento delle narrazioni multimediali.** soluzioni di innovazione dei contenuti utilizzando in modo più accurato le conoscenze storiche e storico-artistiche. L'area di ricerca e innovazione prenderà in considerazione:
 - i. **miglioramento delle guide museali** e dei tour virtuali sul web, sfruttando strumenti e soluzioni in realtà aumentata/virtuale, la geolocalizzazione degli utenti, la raccolta di dati derivanti da monitoraggi degli spazi e dei percorsi di visita.
 - ii. **narrazioni del paesaggio rurale** con strumenti di storytelling attraverso l'arricchimento dei dati toponomastici, la contaminazione dei dati derivanti dai

percorsi di stratificazione dei saperi tradizionali (es. enogastronomici), nonché le rappresentazioni linguistiche/culturali esterne ai territori considerati.

- **Turismo digitale e Destination Management.** Le tematiche riguardano l'impatto delle tecnologie digitali per accelerare la crescita del turismo, avvicinare domanda e offerta, facilitare i viaggi e le prenotazioni e trasformare le operazioni di marketing e i modelli di business. Saranno affrontate aree specifiche di ricerca e innovazione:
 - a. **Nuovi modelli di gestione delle destinazioni basate sulla conoscenza.** L'area di ricerca e innovazione prenderà in considerazione:
 - i. **soluzioni e strumenti per la raccolta di dati sulle conversazioni online** dei turisti, in aree specifiche (geolocalizzazione) o durante eventi specifici, e la successiva analisi di questi contenuti (analisi semantica, sentiment analysis) per identificare e comprendere la percezione del marchio sul web (place branding).
 - ii. **applicazioni per la raccolta di dati sulle preferenze** degli utenti sui luoghi visitati in grado di "raccomandare" i luoghi da visitare, in base al profilo del singolo utente e di matchare le scelte del visitatore con le preferenze dello stesso e i dati ricavati dai percorsi di visita, anche attraverso l'utilizzo dell'infrastrutturazione tecnologica del territorio.
 - b. **Data driven revenue management** per modelli innovativi di Revenue Management (RM) a beneficio delle aziende, in particolare delle PMI, e dei territori, abilitati da approccio data-driven, cioè guidati dai dati per trasformarsi in destinazioni più accoglienti, più sostenibili e più solide piuttosto che con tecniche di Intelligenza Artificiale (AI) per l'analisi dei dati e quelli di machine learning per l'automazione di processi gestionali che rispondano alle esigenze dei fruitori.
- **Lifestyle Tourism e Marketing.** Le linee di ricerca industriale e di sviluppo sperimentale sono rivolte a favorire la creatività, migliorare la sostenibilità e i contenuti digitali delle imprese che operano nel settore turistico in senso ampio, tenendo conto delle nuove tendenze, stili di vita ed esigenze dei consumatori. L'area di ricerca e innovazione prenderà in considerazione modelli, soluzioni e strumenti relativi a:
 - a. **Cluster di dialogo territoriale** per favorire il "dialogo territoriale" anche attraverso i nuovi dispositivi di interazione virtuale.
 - b. **Condivisione** per la raccolta dati, la loro gestione, la tutela, la valorizzazione e l'utilizzo finalizzato allo sviluppo territoriale nel rispetto del quadro giuridico dell'UE (ad esempio: archivi internet, soluzioni di proprietà intellettuale e marchi collettivi).
 - c. **Ospitalità esperienziale e sostenibile** per favorire l'attrattività turistica attraverso l'offerta di esperienze non convenzionali, immersive e sostenibili.
 - d. **Offerta turistica integrata** per la fruizione e comunicazione turistica integrata volte a valorizzare gli asset locali in modo sistematico (ad esempio, pacchetti turistici), anche attraverso l'uso di strumenti digitali.
 - e. **Lifestyle** per l'adattamento, in ottica di resilienza e sostenibilità, delle imprese del settore turistico al cambiamento dei gusti dei turisti e alle mutazioni derivanti dal cambiamento climatico.
 - f. **Gestione della clientela** per la segmentazione della domanda e per il customer relationship management.
 - g. **Performance** per monitorare e migliorare le performance economiche, sociali e ambientali delle imprese del settore turistico.
 - h. **Gestione ambientale** per pratiche sostenibili volte a generare differenziazione e attrattività al fine di aumentare le performance.

La componente digitale

Lo spoke3 ha una fortissima connotazione “digital”, sia per la necessità di individuare nuovi modelli/strumenti per lo sviluppo delle filiere culturale e turistica, sia per le possibilità offerte oggi dai Big Data e dai nuovi strumenti di comunicazione digitale/virtuale.

L’obiettivo che si vuole raggiungere è l’incremento, da parte delle imprese, della capacità di utilizzare nuovi strumenti/modelli e radicalizzare nel proprio business model questi processi di lavoro basati su approccio *data driven* e che agiscono anche in ambienti virtuali.

I tre temi portanti, quindi, si vogliono riferire a:

Trasformazione digitale: l'applicazione delle tecnologie digitali sta cambiando profondamente il modo in cui le persone vivono, lavorano, viaggiano e fanno affari e, di conseguenza, stanno trasformando e rimodellando l'industria del turismo e della cultura (OCSE, *The Next Production Revolution: Implications for Governments and Business*, 2017).

Attraverso i bandi ci si aspetta un aumento delle applicazioni di nuove tecnologie di gestione aziendale quali:

- tecnologie mobile
- cloud computing
- automazione dei processi/servizi
- data analytics
- intelligenza artificiale e machine learning

Oltre alla proposta di prodotti e servizi innovativi, nel settore Turismo e Cultura, legati a tecnologie quali:

- realtà aumentata
- realtà virtuale/metaverso
- sensoristica smart/internet of things
- fotogrammetria e georeferenziazione e monitoraggio
- modellazione 2D e 3D per produzioni multimediali

Queste tecnologie troveranno applicazione sia nei modelli innovativi di tutela/valorizzazione/fruizione dei beni materiali e immateriali, dei percorsi culturali, dei progetti territoriali, sia nei processi di crescita delle imprese che operano nel settore culturale e turistico e che operano nei territori di riferimento del progetto NODES.

Nuovi modelli di narrative multimediali e creatività digitale: questo ambito di applicazione si pone l’obiettivo di fornire supporto alle imprese che vogliono costruire nuovi modelli di narrazione (relativamente ai temi dello Spoke3) utilizzando le tecnologie abilitanti per accedere ad ambienti virtuali/di realtà aumentata proponendo ai target di riferimento nuovi progetti di fruizione (anche attraverso una nuova comunicazione immersiva).

Si potranno esplorare ambiti quali:

- gaming e processi di comunicazione/valorizzazione attraverso il gioco
- documentari interattivi
- social media e produzioni multimediali
- personalizzazione dei contenuti attraverso raccolta delle informazioni sul viaggiatore
- creazione di percorsi/narrazioni personali sfruttando l’approccio *data driven* e i processi di AI e machine learning

Turismo digitale e Destination Management: le tematiche riguardano l'impatto delle tecnologie applicative, come i “travel aggregators”, le agenzie di viaggio online, le applicazioni dei social media, i motori di metasearch, e i nuovi modi di gestirle per accelerare la crescita del turismo, avvicinare domanda e offerta, facilitare i viaggi e le prenotazioni e trasformare le operazioni di marketing e i modelli di business.

Il tutto sfruttando le tecnologie oggi disponibili per la raccolta, catalogazione e interpretazione dei dati in forma automatica, attraverso il web e i social network.

In questo caso gli ambiti principali di intervento potranno riguardare:

- nuovi modelli di raccolta e gestione dei dati relativi al territorio da utilizzare per la creazione di percorsi esperienziali dedicati ai singoli target di viaggiatori
- sistemi innovativi di ingaggio del visitatore, attraverso progetti in ambito “internet of things” o gestione big data
- business case relativi a modelli di accoglienza personalizzata e sostenibile
- progetti di fruizione e gestione del turismo in aree fragili o di particolare fragilità (anche ambientale)
- prototipi di nuove applicazioni dedicate alla fruizione turistica e culturale dei territori

Allegato 4- Attività escluse da DNSH

Principio Guida e Indicazioni Generali

Nel caso di finanziamenti dedicati alla ricerca, le attività finanziate, e i risultati che ne derivano, non devono compromettere il rispetto del criterio di DNSH. Il rispetto del principio DNSH è verificato tramite due metodi diversi a seconda che si tratti di interventi che superano la soglia di 10 milioni di EUR o quelli che si trovano al sotto di questa soglia. Nel caso specifico del presente Bando, gli interventi riguardano PMI, piccole imprese a media capitalizzazione, altre imprese ammissibili e sono al di sotto delle soglie minime (10 milioni di EUR) e pertanto, oltre a rispettare la pertinente normativa ambientale comunitaria e nazionale, per tutti i progetti finanziati si applica un regime semplificato, ovvero una lista di esclusione.

Liste di esclusione (In base alle indicazioni riportate nell'Allegato RIVEDUTO della DECISIONE DI ESECUZIONE DEL CONSIGLIO relativa all'approvazione della valutazione del piano per la ripresa e la resilienza dell'Italia)

In relazione al primo dei sei obiettivi ambientali, Mitigazione dei cambiamenti climatici, sono **escluse ex-ante le attività dedicate alla ricerca e innovazione cosiddetta "brown R&I" ossia:**

- attività connesse ai combustibili fossili, compreso l'uso a valle¹;
- attività nell'ambito del sistema di scambio di quote di emissione dell'UE (ETS) che generano emissioni di gas a effetto serra previste non inferiori ai pertinenti parametri di riferimento²;
- attività connesse alle discariche di rifiuti agli inceneritori³ e agli impianti di trattamento meccanico biologico⁴;
- attività nel cui ambito lo smaltimento a lungo termine dei rifiuti potrebbe causare un danno all'ambiente.

Sono esclusi gli investimenti in relazione a combustibili fossili (incluse le applicazioni a valle), ad eccezione dei sistemi di raffreddamento, riscaldamento e generazione di energia basati su gas naturali che rispettano le condizioni elencate all'allegato III dell'Orientamenti tecnici sull'applicazione del principio "non arrecare un danno significativo". Sono ugualmente esclusi quelli che riguardano attività ricomprese nell'ETS con emissioni di CO₂eq attese, che non siano sostanzialmente inferiori a quelle previste per l'assegnazione a titolo gratuito (Direttiva EU ETS).

In relazione al secondo dei sei obiettivi climatici, ossia Adattamento ai cambiamenti climatici, il risultato dei processi di ricerca deve essere **tecnologicamente neutrale (technological neutrality)** nella sua applicazione ossia può essere applicato a tutte le tecnologie disponibili, incluse quelle a basso impatto ambientale.

¹ Ad eccezione dei progetti previsti nell'ambito della presente misura riguardanti la produzione di energia elettrica e/o di calore a partire dal gas naturale, come pure le relative infrastrutture di trasmissione/trasporto e distribuzione che utilizzano gas naturale, che sono conformi alle condizioni di cui all'allegato III degli orientamenti tecnici sull'applicazione del principio "non arrecare un danno significativo" (2021/C58/01)

² Se l'attività che beneficia del sostegno genera emissioni di gas a effetto serra previste che non sono significativamente inferiori ai pertinenti parametri di riferimento, occorre spiegarne il motivo. I parametri di riferimento per l'assegnazione gratuita di quote per le attività che rientrano nell'ambito di applicazione del sistema di scambio di quote di emissioni sono stabiliti nel regolamento di esecuzione (UE) 2021/447 della Commissione.

³ L'esclusione non si applica alle azioni previste nell'ambito della presente misura in impianti esclusivamente adibiti al trattamento di rifiuti pericolosi non riciclabili, né agli impianti esistenti quando tali azioni sono intese ad aumentare l'efficienza energetica, catturare i gas di scarico per lo stoccaggio o l'utilizzo, o recuperare i materiali da residui di combustione, purché tali azioni nell'ambito della presente misura non determinino un aumento della capacità di trattamento dei rifiuti dell'impianto o un'estensione della sua durata di vita; sono fornite prove a livello di impianto

⁴ L'esclusione non si applica alle azioni previste dalla presente misura negli impianti di trattamento meccanico biologico esistenti quando tali azioni sono intese ad aumentare l'efficienza energetica o migliorare le operazioni di riciclaggio dei rifiuti differenziati al fine di convertirle nel compostaggio e nella digestione anaerobica di rifiuti organici, purché tali azioni nell'ambito della presente misura non determinino un aumento della capacità di trattamento dei rifiuti dell'impianto o un'estensione della sua durata di vita; sono fornite prove a livello di impianto

Normativa di Riferimento:

La principale normativa comunitaria applicabile è:

- Regolamento Delegato Della Commissione 2021/2139 che integra il regolamento (UE) 2020/852 del Parlamento europeo e del Consiglio fissando i criteri di vaglio tecnico che consentono di determinare a quali condizioni si possa considerare che un'attività economica contribuisce in modo sostanziale alla mitigazione dei cambiamenti climatici o all'adattamento ai cambiamenti climatici e se non arreca un danno significativo a nessun altro obiettivo ambientale
- COMUNICAZIONE DELLA COMMISSIONE, Orientamenti tecnici sulla verifica della sostenibilità per il Fondo InvestEU (2021/C 280/01)
- REGOLAMENTO (UE) 2021/523 DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO del 24 marzo 2021, che istituisce il programma InvestEU e che modifica il regolamento (UE) 2015/1017, Allegato V, punto B
- Orientamenti tecnici sull'applicazione del principio "non arrecare un danno significativo" a norma del regolamento sul dispositivo per la ripresa e la resilienza
- Direttiva ETS (Directive (EU) 2018/410 amending Directive 2003/87/EC)