

QUISTELLO (MN), HUB OLTREPO' – 27/06/2019

PERCORSO PARTECIPATO PER STUDIO DI FATTIBILITA' PIC

3° incontro progettazione partecipata/facilitazione

Il terzo incontro del tavolo di progettazione ha avuto un focus specifico sui beni e attività culturali del territorio: quali beni/attività vogliamo individuare come principali e come possiamo pianificarne la valorizzazione attraverso le nuove tecnologie? I progetti che verranno individuati verranno messi a sistema all'interno del PIC, che sarà un Piano di azione sul medio-lungo termine e sarà costituito da vari "sotto-progetti" in ambito culturale-creativo

Il terzo incontro di co-progettazione si è focalizzato sulle modalità attraverso cui valorizzare i beni/attività culturali del territorio utilizzando le nuove tecnologie.

A tal scopo, ai presenti sono state presentate alcune "best-practices" attive a livello nazionale, le quali sono state evidenziate da Fondazione CARIPLO nel percorso formativo al quale lo staff del Consorzio Oltrepò sta partecipando.

In particolare:

- **LAPISLY**

Target: APP pensata PER BAMBINI DAI 4 AI 12 ANNI (e altre età)

Oggetto: valorizzazione delle opere di astrattismo di Paul Klee

Obiettivi: esplorare e conoscere l'arte e stimolare la creatività' (forti connessioni con didattica e scuole – ma non solo)

- **coMwork**

Piattaforma che permette di archiviare tutti i beni e pubblicarli on line con contenuti e messaggi rivolti all'utenza. Può essere utilizzata come mezzo per attrarre utenza e offrire contenuti per il pre-visita e il post-visita

- **Artoo**

Piattaforma che favorisce un coinvolgimento attivo dei partecipanti più piccoli

- **Play city**

Play city si propone di sviluppare giochi da tavolo per la promozione del territorio che possano diventare un souvenir di un determinato territorio o città.

- **Smart Conservation**

Promuove un sistema interattivo su virtual tour 3D per la valorizzazione e gestione semplificata della manutenzione programmata del patrimonio culturale.

- Teatroxcasa

Permette di ottimizzare i costi di gestione delle strutture nei periodi in cui restano vuote (per cui si hanno comunque spese) e permette di far rivivere gli spazi offrendo contenuti particolari agli spettatori.

Al termine della presentazione, si è discusso per capire se uno o più degli approcci sopra descritti possano essere ripresi per sviluppare nuove soluzioni sul territorio dell'Oltrepò. I partecipanti hanno espresso parere positivo sull'approccio di Playcity, altre soluzioni invece sono state ritenute come non utili al territorio.

Uno spunto condiviso da tutti i partecipanti è stato quello di creare un'app sul modello "gioco di ruolo", in cui siano i personaggi emblematici del territorio a guidare i fruitori attraverso un gioco in realtà aumentata (accessibile da smartphone e tablet).

In seguito si è stabilito di focalizzarsi sui PERSONAGGI EMBLEMATICI del territorio: ogni partecipante al gruppo di lavoro dovrà inviare via mail al Consorzio l'elenco dei personaggi emblematici del proprio Comune con una breve descrizione. Sarà anche poi necessario individuare un "personaggio guida" che accompagni il visitatore in tutto il territorio, accompagnandolo presso i vari singoli Comuni in cui si attiveranno i personaggi emblematici locali.

Altro interessante spunto emerso è quello di creare una WEB SERIE ambientata nell'Oltrepò, che può fare da cassa di risonanza alla promozione del territorio (sul modello della serie di Montalbano, che ha promosso il territorio siciliano). Il punto fondamentale però è la necessità di renderla virale.

In conclusione, il PIC dell'Oltrepò dovrà dunque avere:

- una VISION orientata al futuro (azioni di medio-lungo termine)
- un approccio teso a raccontare tutto il TERRITORIO dell'Oltrepò mantovano e le sue peculiarità

In chiusura è stato illustrato ai presenti il bando di Regione Lombardia per il finanziamento dei PIC (cfr. riassunto allegato).