



---

## Servizio di Valutazione Indipendente del POR FESR Emilia-Romagna 2014-2020

### Rapporto di valutazione tematica:

#### *Asse VI - Città Attrattive e Partecipate* *Allegato 2 - Le strategie di sviluppo urbano delle città*

*Versione finale*

---

Committente: Regione Emilia-Romagna

## Indice

<b>1</b>	<b>Premessa</b> .....	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>Bologna</b> .....	<b>5</b>
2.1	Gli obiettivi e risultati attesi della Strategia Urbana .....	5
2.2	Il sistema di governance .....	6
2.3	Il progetto di valorizzazione del bene culturale.....	6
2.4	Le attività di promozione del Laboratorio urbano.....	7
2.5	Le attività svolte all'interno del Laboratorio .....	7
<b>3</b>	<b>Cesena</b> .....	<b>9</b>
3.1	Gli obiettivi e risultati attesi della Strategia Urbana .....	9
3.2	Il sistema di governance .....	9
3.3	Il progetto di valorizzazione del bene culturale.....	10
3.4	Le attività di promozione del Laboratorio urbano.....	10
3.5	Le attività svolte all'interno del Laboratorio .....	10
<b>4</b>	<b>Ferrara</b> .....	<b>13</b>
4.1	Gli obiettivi e risultati attesi della Strategia Urbana .....	13
4.2	Il sistema di governance .....	14
4.3	Il progetto di valorizzazione del bene culturale.....	14
4.4	Le attività di promozione del Laboratorio urbano.....	14
4.5	Le attività svolte all'interno del Laboratorio .....	15
<b>5</b>	<b>Forlì</b> .....	<b>17</b>
5.1	Gli obiettivi e risultati attesi della Strategia Urbana .....	17
5.2	Il sistema di governance .....	18
5.3	Il progetto di valorizzazione del bene culturale.....	18
5.4	Le attività di promozione del Laboratorio urbano.....	18
5.5	Le attività svolte all'interno del Laboratorio .....	18
<b>6</b>	<b>Modena</b> .....	<b>21</b>
6.1	Gli obiettivi e risultati attesi della Strategia Urbana .....	21
6.2	Il sistema di governance .....	22
6.3	Il progetto di valorizzazione del bene culturale.....	22
6.4	Le attività di promozione del Laboratorio urbano.....	23
6.5	Le attività svolte all'interno del Laboratorio .....	23
<b>7</b>	<b>Parma</b> .....	<b>26</b>
7.1	Gli obiettivi e risultati attesi della Strategia Urbana .....	26
7.2	Il sistema di governance .....	27
7.3	Il progetto di valorizzazione del bene culturale.....	27
7.4	Le attività di promozione del Laboratorio urbano.....	28
7.5	Le attività svolte all'interno del Laboratorio .....	29
<b>8</b>	<b>Piacenza</b> .....	<b>30</b>

---

8.1	Gli obiettivi e risultati attesi della Strategia Urbana .....	30
8.2	Il sistema di governance .....	31
8.3	Il progetto di valorizzazione del bene culturale.....	32
8.4	Le attività di promozione del Laboratorio urbano.....	32
8.5	Le attività svolte all'interno del Laboratorio .....	33
<b>9</b>	<b>Ravenna.....</b>	<b>36</b>
9.1	Gli obiettivi e risultati attesi della Strategia Urbana .....	36
9.2	Il sistema di governance .....	36
9.3	Il progetto di valorizzazione del bene culturale.....	37
9.4	Le attività di promozione del Laboratorio urbano.....	37
9.5	Le attività svolte all'interno del Laboratorio .....	37
<b>10</b>	<b>Reggio Emilia.....</b>	<b>39</b>
10.1	Gli obiettivi e risultati attesi della Strategia Urbana .....	39
10.2	Il sistema di governance.....	40
10.3	Il progetto di valorizzazione del bene culturale .....	41
10.4	Le attività di promozione del Laboratorio urbano .....	41
10.5	Le attività svolte all'interno del Laboratorio .....	42
<b>11</b>	<b>Rimini.....</b>	<b>44</b>
11.1	Gli obiettivi e risultati attesi della Strategia Urbana .....	44
11.2	Il sistema di governance.....	44
11.3	Il progetto di valorizzazione del bene culturale .....	45
11.4	Le attività di promozione del Laboratorio urbano .....	45
11.5	Le attività svolte all'interno del Laboratorio .....	46

## 1 Premessa

Il presente Allegato riporta una analisi degli obiettivi delle Strategie di Sviluppo Urbano e Sostenibile delle 10 Città che hanno beneficiato del contributo del POR 2014 – 2020 Regione Emilia - Romagna, degli obiettivi attesi a livello di azione e delle caratteristiche degli interventi attuati al terzo trimestre 2022.

L'analisi è stata fatta:

- analizzando i contenuti delle Strategie presentate dalle Amministrazioni comunali ed approvate dalla Regione Emilia – Romagna;
- ricostruendo il quadro degli obiettivi attesi, attraverso la lettura delle schede progetto (azione 2.3.1; azione 6.7.1; azione 6.7.2) presentate dalle Amministrazioni comunali e dei progetti presentati dai soggetti gestori (documentazione messa a disposizione dalla Regione Emilia – Romagna);
- ricostruendo le caratteristiche degli interventi realizzati attraverso la analisi delle relazioni periodiche e finali presentate dalle Amministrazioni comunali (documentazione messa a disposizione dalla Regione Emilia – Romagna) e quanto riportato nei siti web dedicati ai diversi Laboratori Aperti;
- avviando una serie di interviste ai soggetti referenti degli Organismi Intermedi, che alla data di consegna del presente rapporto ha interessato:
  - Comune di Piacenza: 11 luglio 2022;
  - Comune di Parma: 12 luglio 2022;
  - Comune di Forlì: 19 luglio 2022;
  - Comune di Reggio Emilia: 20 luglio 2022
  - Comune di Ravenna: 22 luglio 2022;
  - Comune di Rimini: 22 luglio 2022;
  - Comune di Modena: 26 luglio 2022;
  - Comune di Ferrara: 28 luglio 2022;
  - Comune di Cesena: 2 agosto 2022;
  - Comune di Bologna: 17 novembre 2022.
- avviando una serie di interviste ai soggetti gestori dei Laboratori Aperti, ed in particolare:
  - Fondazione Giacomo Brodolini (Città di Ferrara, Forlì, Piacenza, Modena, Ravenna);
  - Consorzio Cooperative Sociali Quarantacinque Società Cooperativa Sociale (Città di Reggio Emilia);
  - Fondazione Innovazione Urbana (Città di Bologna);
  - Romagna Tech (Comune di Cesena)
  - Comuni di Parma e di Rimini, in qualità anche di soggetti gestori “in house”.

Il quadro riportato di seguito non vuole essere una ricostruzione puntuale del complesso degli interventi realizzati a livello di singola Città, ma fornire una base informativa in merito alle iniziative implementate per azione, ambito di intervento, tipologia di destinatari, che costituisca anche la base di partenza per le analisi valutative, i cui risultati sono espressi nel Rapporto di valutazione.

## 2 Bologna

### 2.1 Gli obiettivi e risultati attesi della Strategia Urbana

La SUS del Comune di Bologna è centrata sul concetto di ‘**Città Collaborativa**’, inteso come un ecosistema capace di produrre e rigenerare beni comuni urbani tramite le dinamiche della collaborazione tra cittadini, imprese, associazioni/ONG e pubblica amministrazione. A questa visione il Comune lavora da tempo attraverso progetti che trovano un contesto programmatico coerente in campo urbanistico, nell’ambito della documentazione strategico – operativa che va dal **PSC - Piano Strutturale Comunale** al **POC - Piano Operativo Comunale**, con i quali la Città definisce gli ambiti di trasformazione urbana e programma la realizzazione di interventi di trasformazione di medio-grande entità, pubblici e privati, definendone i benefici e le ricadute per la città.

In questo contesto, gli obiettivi della SUS coincidono con i punti di contatto tra il disegno strategico complessivo già definito dal Comune e gli ambiti operativi entro i quali si attuano le azioni dell’Asse VI del POR FESR regionale, secondo una logica di coerenza: la SUS non elenca di fatto tali obiettivi, ma illustra le principali progettualità urbane (e le rispettive logiche collaborative) entro le quali essa si integra, calando le azioni di riqualificazione urbana, partecipazione civica attraverso il digitale e promozione dell’Asse VI, nel contesto definito da tali progetti. Essi, sinteticamente, sono:

- a) il regolamento sui beni comuni:** è il "Regolamento sulla collaborazione tra cittadini e amministrazione per la cura e la rigenerazione dei beni comuni urbani" (2014) che definisce come i cittadini (innovatori sociali, imprenditori, organizzazioni della società civile e le istituzioni della conoscenza disposte a lavorare per l'interesse generale) possono entrare in un processo di co-design con la città che porta alla firma di un "patto di collaborazione per la cura o la rigenerazione dei beni comuni urbani": spazi pubblici, spazi verdi urbani e edifici o aree abbandonate. Costituisce, di fatto, lo sfondo regolamentare urbano che ben approssima il concetto di “partecipazione” dell’Agenda Urbana regionale;
- b) la rete civica Iperbole/Comunità:** è la prima rete civica in Italia e seconda in Europa, creata solo pochi mesi dopo Amsterdam (1995), che ora include un social network civico disegnato per connettere e condividere obiettivi, risorse e problemi con le altre migliaia di persone iscritte;
- c. l’open data:** è il portale “Open Data” del Comune di Bologna, i cui dati coprono diversi argomenti: dati del governo aperto, statistiche sulla popolazione, demografia, cartografia, indicatori ambientali, commercio, mobilità, trasporti pubblici, istruzione, cultura, benessere, turismo, ecc.;
- d. il city brand,** un progetto con cui il Comune sta definendo il posizionamento che la città, in dimensione metropolitana, vuole raggiungere rispetto ad altre città potenzialmente competitive a livello internazionale;
- e. Incredibol!,** un progetto a sostegno delle industrie culturali e creative (ICC ) che include una rete di partner pubblici e privati che supportano sia le professioni creative e innovative sia una comunità di talenti creativi in campo culturale. Rappresenta un punto di integrazione, informazione e scambio di conoscenze. Opera attraverso la pubblicazione di inviti aperti che selezionano progetti imprenditoriali nel settore culturale e delle professioni creative. La rete riunisce partner come Università di Bologna e Accademia di Belle Arti, ASTER, istituzioni pubbliche e private (Città Metropolitana di Bologna, CNA, Urban Center e due uffici di diritto privato.
- f. Il protocollo del Paes:** Il Comune di Bologna e gran parte dei Comuni dell'area metropolitana hanno aderito al Piano d’Azione per l’Energia Sostenibile promosso dalla Commissione Europea impegnandosi a ridurre le emissioni di CO2 del 20% entro il 2020. Il PAES è stato costruito con un approccio di collaborazione pubblico-privata che ha coinvolto diversi portatori di interesse;
- g. Barcamper Garage:** un programma di accelerazione e uno spazio per l'innovazione con un fondo di venture capital di 50 milioni di euro per attrarre e lanciare 50 start-up provenienti da tutta Italia.

Nella SUS Bolognese, il Laboratorio aperto si situa nel cuore della città collegando (mediante l'intervento infrastrutturale) un sistema di spazi esistenti tra loro adiacenti (beni/contenitori dal forte valore identitario per l'area centrale della città), che nell'insieme configurano un unico, grande spazio collaborativo, già peraltro frequentato da cittadini, city user e turisti con i quali attivare più facilmente le azioni previste dalle azioni del POR.

## 2.2 Il sistema di governance

Il Comune di Bologna in veste di AU gestisce *in house* il Laboratorio secondo la delega dalla Regione. Per la realizzazione delle azioni, la struttura comunale competente, il Dipartimento Cultura e Promozione della Città si avvale, in regime di convenzione, della collaborazione della Fondazione per l'Innovazione Urbana, partecipata dal Comune.

## 2.3 Il progetto di valorizzazione del bene culturale

Il "contenitore" culturale sede del Laboratorio Aperto è l'insieme, costituito dalla connessione funzionale e logistica e dalla rigenerazione, degli spazi comprendenti Sala Borsa, Urban Center Bologna, piano terra di Palazzo d'Accursio ed i cortili, Galleria Accursio. Il progetto prevede la "ricucitura" e integrazione dei contenitori culturali che affacciano sugli spazi (appena rinnovati dal Comune) della Sala Borsa, di Palazzo D'Accursio, della Galleria Accursio, di Palazzo Re Enzo e del futuro cinema Modernissimo.

La "ricucitura" è ottenuta con interventi mirati attraverso i quali gli edifici vengono collegati, **realizzando un nuovo spazio pubblico contemporaneo che viene definito, appropriatamente, "di connessione"**.

Sono stati, in particolare, riqualificati gli spazi al piano terra di palazzo Comunale, collegandoli ad alcuni spazi di sala Borsa, attraverso un corridoio adibito a mostre temporanee (corridoio del Bramante). È stata ristrutturata una parte del secondo ballatoio al secondo piano di sala Borsa, adibendo una sala a incontri e conferenze e una sezione del ballatoio, contenente installazioni multimediali, adibita a incontri e a percorsi dedicati alla musica, che si integrano in più ampi percorsi dedicati alla fruizione culturale (biblioteche, spazi per lo studio e l'informazione) già in loco.

Sono stati inoltre ristrutturati i collegamenti verticali di accesso con nuovi parapetti all'interno del sottopasso ed è stato adeguato l'impianto di riscaldamento e raffrescamento. I locali sono forniti di nuovi bagni, di cui uno per cittadini con disabilità. Nella medesima area stanno proseguendo i lavori non inclusi dall'Asse VI del POR, in particolare la progettazione dell'ex cinema Modernissimo. Il valore storico – culturale degli spazi è stato in parte ulteriormente messo in evidenza attraverso i lavori di collegamento e ristrutturazione (a titolo esemplificativo: in alcune sale sono stati ritrovate decorazioni di pregio storico – artistico su volte e pareti, che sono state restaurate).

**Il progetto di rifunionalizzazione, collegamento e di valorizzazione del complesso e la sua dotazione digitale costituiscono di fatto un insieme indivisibile:** gli spazi e le loro funzioni sono ripensati in virtù dell'utilizzo della strumentazione, costituendo un ambiente -o meglio, un sistema di ambienti comunicanti- nei quali la funzione (o le funzioni in taluni casi) sono prevalentemente definite proprio dalla dotazione tecnologica.

Il tema che accomuna tali spazi e la strumentazione di cui essi sono dotati può essere complessivamente ricondotto all'**utilizzo ("digitale", in senso lato, ed interattivo) dei dati nel contesto della condivisione e della partecipazione della cittadinanza alle politiche pubbliche, con particolare riguardo per gli aspetti delle trasformazioni urbane** che accompagnano ed innervano l'evoluzione socio – economica del tessuto cittadino.

**L'esperienza di visita e di fruizione** del Laboratorio, letteralmente "aperto" in virtù della collocazione in un ambiente di cerniera tra spazi adibiti alla fruizione civica e gli spazi tradizionalmente identificati come "del potere" cittadino (di pertinenza del comune e in particolare della Giunta) **si caratterizza fortemente sia in termini simbolici** (connessi con il livellamento delle barriere tra amministrazione e cittadino) **che, soprattutto, partecipativi:** le installazioni tecnologiche consentono al fruitore **l'acquisizione di informazioni e di dati su aspetti strategici**

della città, l'organizzazione dei relativi contenuti, la simulazione e la progettazione di nuove soluzioni, la raccolta e la restituzione delle interazioni dei precedenti utenti. Tale esperienza può essere idealmente collocata in un punto intermedio tra quelle ricercate da alcune istituzioni culturali/museali civiche europee<sup>1</sup> e un vero e proprio workshop digitale, nel quale familiarizzare (a vari livelli, da un'alfabetizzazione di base, anche con funzioni meramente connesse con la scoperta del mezzo o il suo utilizzo in chiave di "intrattenimento", a un'interazione più finalizzata) con le possibilità offerte dalla tecnologia rispetto al trattamento e la manipolazione del dato nel contesto cittadino.

## 2.4 Le attività di promozione del Laboratorio urbano

Il Laboratorio costituito dagli spazi così collegati ha incominciato a ospitare eventi musicali, performance, mostre, reading e dibattiti, che hanno sia la funzione di trasmettere contenuti culturali che quella di comunicare le attività del Lab e i risultati dei lavori effettuati.

Le manifestazioni sono a loro volta state comunicate e promosse contestualmente al contesto generale del rinnovamento dell'area e della sua complessiva riqualificazione: per garantire una maggiore diffusione delle attività e delle iniziative realizzate nell'ambito del Laboratorio Aperto, il personale ed i collaboratori del SG si sono occupati di promuoverle tramite i canali social, di documentarle fotograficamente e per mezzo di dirette streaming, di redigere una newsletter a cadenza settimanale e, nel periodo di emergenza pandemica, di produrre un video promozionale per testimoniare l'impegno durante la fase di emergenza sanitaria.

Tra le numerose iniziative realizzate si segnalano (l'elencazione è non esaustiva):

- l'inaugurazione del "Corridoio del Bramante" e le mostre ivi ospitate;
- "After Futuri Digitali", un festival nazionale dedicato alla trasformazione digitale della società contemporanea;
- un evento nazionale per la costruzione di un "Patto tra le città sui temi dell'immaginazione civica e della cura condivisa dei beni comuni"
- "Cortile in comune", una rassegna corale e multidisciplinare articolata in una trentina di serate fra reading, talk e incontri, musica e performance;

Oltre alle manifestazioni, dal punto di vista comunicativo è stato avviato il percorso di ideazione e co-progettazione dell'identità visiva del Quadrilatero della Cultura - Laboratorio Aperto, che nelle fasi finora realizzate ha previsto l'allestimento coordinato degli spazi (nel lungo termine lo scopo è definire di un'identità comunicativa capace di coinvolgere attivamente i gruppi target). Questo comprende l'allestimento di momenti divulgativi riguardanti specificamente la progettazione del Laboratorio Aperto.

## 2.5 Le attività svolte all'interno del Laboratorio

Nell'ambito delle attività svolte dal SG e tenendo presente sia l'aspetto della strutturazione e dotazione degli spazi in chiave digitale, che pur non costituendo un "evento" isolabile **risponde pienamente alla funzione di contribuire all'alfabetizzazione digitale della cittadinanza in modo continuativo ed "aperto"**, sia il carattere ibrido, tra quello comunicativo e quello partecipativo, degli eventi di promozione e comunicazione, possono essere individuati tra le attività laboratoriali anche

---

<sup>1</sup> A titolo puramente esemplificativo e al netto degli aspetti museali connessi con le collezioni storico – artistiche, che evidentemente nel caso del Lab bolognese non sono pertinenti, appaiono in qualche misura affini alcune realizzazioni del MAS – Museum aan de Stroom di Anversa (<https://mas.be/en/page/portopolis>) o dello STAM - Stadsmuseum Gent (<https://stamgent.be/en/about-stam/wat-is-het-stam>), mediante le quali il visitatore sceglie e personalizza il punto di vista attraverso il quale leggere l'evoluzione della città.

alcuni specifici eventi /cicli di eventi pubblici e di inaugurazione degli spazi e delle attività alle quali sono finalizzati. Tra questi:

- la rassegna culturale/musicale “**Cortile in comune**”, in due edizioni, svolta in pubblico (pur con le limitazioni imposte dalle misure di contrasto pandemico) con il coinvolgimento del tessuto associativo locale, in regime di partenariato;
- la presentazione pubblica del **Quadrilatero della Cultura** (il polo della cultura e della partecipazione che si perfeziona, nel contesto esistente del complesso e delle relative funzioni culturali, nell'ambito del progetto Laboratorio Aperto), mediante l'inaugurazione della nuova “**Sala della Musica**”, nello spazio collegato della Sala Borsa;
- l'inaugurazione di un nuovo laboratorio “Innovazione Urbana Lab” (IUL) al piano terra di Palazzo D'Accursio e Salaborsa.

Oltre alle manifestazioni culturali di cui alla sezione precedente, in occasione dell'emergenza pandemica alcune attività del Laboratorio sono state ridisegnate e/o riadattate alle mutate condizioni di contesto. Tra le iniziative che ne sono derivate, si segnala (in modo non esaustivo) lo sviluppo dei progetti:

- “**R-innovare la città – Osservatorio sull'emergenza Coronavirus**”, che consiste di diversi strumenti e le azioni fra di loro collegati e organizzati in tre principali assi di intervento: documentazione, con la creazione di un archivio digitale di circa 1.000 fonti, e l'organizzazione di un ciclo di dialoghi/ talk pubblici tra personalità selezionate nell'ambito dei principali esperti, nazionali e internazionali, sulle tematiche sociali connesse con lo sviluppo delle città interessate dai cambiamenti indotti dall'emergenza pandemica. Gli eventi sono stati sviluppati e connessi con un'indagine e un percorso di analisi multidisciplinari e multisettoriali sull'impatto della pandemia in città (realizzati mediante survey, focus group, interviste, data analysis e strumenti di ricerca partecipata) che hanno condotto alla realizzazione di cantieri e tavoli di lavoro mirati, nel breve termine, all'attivazione rapida di soluzioni e azioni per rispondere all'emergenza; nel lungo periodo, a favorire la prototipazione e l'ideazione di interventi su scala locale e metropolitana. I contenuti dei 14 dialoghi sono successivamente confluiti in pubblicazioni e podcast.
- **Il Volo del Colibrì**. Storie di Immaginazione civica, un programma di social tv in streaming trasmesso sul web e via radio. Il programma, nato per sostenere il sistema sociale e sanitario cittadino tramite la promozione di raccolte fondi solidali dedicate alla popolazione bolognese e agli ospedali Sant'Orsola, Maggiore e Bellaria, ha visto la partecipazione di numerosi ospiti, tra cui personalità di rilievo della realtà bolognese e della regione Emilia-Romagna, personaggi famosi e semplici cittadini. In totale, sono state realizzate 27 puntate.

Sono inoltre state realizzate le app “Che aria è” e “BOforAll” (dedicata alla scoperta del patrimonio culturale del centro storico di Bologna, che dà una particolare attenzione alle persone con disabilità visive, uditive e motorie).



## 3 Cesena

### 3.1 Gli obiettivi e risultati attesi della Strategia Urbana

La SUS di Cesena viene disegnata nell'ambito più ampio dei documenti strategici comunali che definiscono il mandato politico dell'Amministrazione nel periodo di attuazione (Piano di mandato del Sindaco 2014-2019) e la pianificazione strategica urbana (Documento strategico del Piano Strutturale Comunale al 2030 e Piano Strutturale Comunale, ai tempi in fase di definizione in base al documento strategico al 2030)<sup>2</sup>.

Le aree di principale intersezione sono costituite dagli ambiti della **città intelligente e connessa**, della **formazione** per lo sviluppo delle competenze, della creazione di **opportunità di lavoro** e del sostegno alle imprese, dell'inclusività e della **partecipazione** dei cittadini, dimensioni che nella SUS vengono legate al tema culturale identitario e al tema della sostenibilità ambientale.

Il tematismo del Laboratorio Aperto è rappresentato dal generale richiamo alla "**cultura del territorio**", che nei documenti strategici menzionati viene intesa come "identità dei luoghi e delle vocazioni culturali della città" e declinata sui valori della sostenibilità ambientale e sociale. Si tratta, in sintesi di una **visione olistica del territorio, teso a valorizzare l'ambiente e il patrimonio naturale e culturale** attraverso la crescita delle competenze e la partecipazione civica.

La SUS individua due principali linee di intervento per il Laboratorio Urbano:

- promozione turistica/culturale del territorio;
- promozione sostenibile del territorio.

Ciascuna delle due linee viene declinata in base alle possibili attività/ prodotti/ servizi che potrebbero essere realizzate dal Laboratorio, che includono (non esaustivamente):

- Sviluppo di strumenti ICT per la prevenzione del rischio e/o per migliorare sistema di allertamento;
- Ricostruzioni virtuali
- Formazione per le imprese e i cittadini
- Laboratori di e-inclusion per fasce deboli (anziani, giovani disoccupati, cittadini stranieri ecc.); di programmazione software per alunni di scuole elementari e medie; per imprese e professionisti (e-Government - e-Leadership - competenze digitali specialistiche);
- Attività educative riguardanti biodiversità urbana e analisi biologica

Vengono infine indicati alcuni specifici ambiti di sinergia con progetti già sviluppati sul territorio rispetto a tematiche affini e soggetti con i quali avviare formule collaborative (Cesanalab, incubatore e acceleratore d'impresa avviato nel 2014; le Università presenti sul territorio: Agraria e Medicina veterinaria, Ingegneria e Architettura, Psicologia, Ingegneria e Scienze Informatiche; il Centro di ricerca industriale dell'Università di Bologna per le tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con sede a Cesena).

### 3.2 Il sistema di governance

Il progetto è stato coordinato dal Comune attraverso il Servizio Pianificazione Strategica, Progetti Integrati Comunali, Nazionali ed Europei, in raccordo con i settori competenti (segnatamente il settore Biblioteca Malatestiana, Cultura e Turismo del Comune di Cesena).

---

<sup>2</sup> Nell'orizzonte temporale di breve termine definito in quel periodo, la SUS viene integrata e recepita nella Relazione Previsionale Programmatica 2015-2017; nel bilancio pluriennale di previsione 2015-2017; nel Piano degli investimenti 2015-2017 e nel Piano esecutivo di gestione 2015.

L'individuazione del SG del Laboratorio è stata affidata mediante un bando per la concessione del bene rifunzionalizzato e del servizio di gestione.

### 3.3 Il progetto di valorizzazione del bene culturale

Il bene oggetto di rifunzionalizzazione è Casa Bufalini, uno degli edifici identitari del centro cittadino nell'area che fa da cornice al complesso della Biblioteca Malatestiana e la zona cosiddetta delle "Tre Piazze": Piazze Fabbri – Bufalini – Almerici.

Durante il periodo nel quale sono stati realizzati i lavori di riqualificazione di Casa Bufalini, il Laboratorio Aperto è stato avviato in una sede transitoria, individuata all'interno del complesso della Biblioteca Malatestiana, adiacente a Casa Bufalini. All'interno della Biblioteca Malatestiana sono stati individuati gli spazi per consentire al Soggetto Gestore l'avvio delle attività del Laboratorio, attrezzato con 10 postazioni pc, uno spazio dedicato alle attività di progettazione e co-working, segreteria organizzativa e info-point del Laboratorio Aperto, con apertura al pubblico e una capienza fino a 20-25 persone sedute.

I lavori di rifunzionalizzazione hanno dotato lo spazio di spazi dedicati al coworking, una sala riunioni e una sala conferenze attrezzati. L'ultimo intervento sul sito è stato rivolto all'apertura di una caffetteria.

### 3.4 Le attività di promozione del Laboratorio urbano

Il Comune e successivamente il SG hanno promosso, prima, a ridosso e dopo l'inaugurazione, l'apertura del Laboratorio con attività di comunicazione, che hanno incluso una campagna stampa, la partecipazione a eventi media (tra cui il festival Radio Rai), la realizzazione di conferenze stampa in occasione del rilascio di applicativi e/o di alcuni bandi o della riapertura dello spazio di coworking al termine delle restrizioni dovute all'emergenza pandemica.

L'apertura del Laboratorio è stata inoltre promossa mediante un evento inaugurale, nel corso del quale lo spazio è stato aperto alla cittadinanza e si sono svolte alcune presentazioni e dibattiti sui temi oggetto dell'attività del Lab. Gli eventi di "porte aperte" al Lab sono stati ripetuti anche successivamente all'inaugurazione.

Sono seguiti all'inaugurazione altri eventi culturali (una mostra e un allestimento scenografico presso lo spazio; un concerto nell'adiacente Teatro, un evento di co-progettazione) nei quali si è richiamato il Laboratorio, anche in associazione con la figura di Maurizio Bufalini. Sono inoltre stati prodotti dei materiali di promozione del Laboratorio.

Nelle fasi iniziali dei lavori è stata predisposta una pagina dedicata al Laboratorio sul sito Cesena Cultura, mentre successivamente all'inaugurazione è stato messo online il portale dedicato. In occasione della riapertura al termine delle restrizioni imposte dall'emergenza pandemica è stato diffuso un video (disponibile su youtube) relativo allo spazio e alle attività del Lab.

Possono essere considerate funzionali alla conoscenza del Laboratorio, inoltre, alcune attività di sondaggio e somministrazione di questionari diffusi presso la cittadinanza, realizzate per raccogliere idee e desiderata in base ai quali disegnare alcuni degli applicativi realizzati dal Laboratorio (Oltre Cesena, in ambito turistico).

### 3.5 Le attività svolte all'interno del Laboratorio

Il periodo di inizio delle attività del SG ha visto l'apertura degli spazi dedicati al coworking e l'avvio dei cicli delle manifestazioni, di diversa tipologia, che hanno animato il Laboratorio.

Il calendario della prima fase ha visto numerosi **appuntamenti** (in formato diverso: laboratori, workshop, conferenze, diffusione di contenuti, corsi) focalizzati sull'**alfabetizzazione digitale** di diverse fasce di pubblico:

- bambini delle scuole elementari, per i quali sono stati organizzati cicli di laboratori dedicati

all'informatica (pensiero computazionale, programmazione, coding), all'informazione, piattaforme educative digitali per avvicinare alle materie STEM, alla robotica;

- ragazzi delle scuole superiori, cui sono stati rivolti appuntamenti mirati a stimolare il lavoro di gruppo e lo sviluppo di applicativi cloud utili nel mondo del lavoro (un sistema di registrazione presenze customizzato per realtà che fanno formazione; una chatbot per customer care), iniziative didattiche (per es. in occasione della Giornata della Memoria). Le collaborazioni con istituti scolastici del territorio si sono progressivamente rafforzate, portando il Lab a offrire progetti didattici innovativi su temi culturali e connessi al digitale e alla robotica;
- anziani, coinvolti in attività (prevalentemente laboratori) nelle quali gli utenti hanno preso confidenza con semplici applicazioni per l'elaborazione di video e slide show a partire dalle fotografie digitali (*Memorie digitali, Dal rullino al selfie*);
- cittadinanza in generale: conferenze, laboratori, webinar, proiezioni di video (soprattutto diffusi a partire dal periodo di lockdown) su temi connessi al digitale, quali ad esempio: coding, laboratori sullo storytelling, sulla sicurezza digitale (truffe digitali, fake news), sulla "salute digitale" (inclusi diversi appuntamenti sull'impatto del digitale sulla vita familiare), sulla visione artificiale, sull'arte, sul gaming, sulla stampa 3d. Sono inoltre stati condivisi e diffusi nel corso di eventi ad hoc alcuni strumenti disponibili su canali digitali per la fruizione culturale – turistica (musei virtuali, Travel Emilia Romagna). Nel 2021 sono stati realizzati dei webinar per promuovere la "Cittadinanza digitale": SPID, FSI, APP IO e PAGO PA.

Specificamente rivolti alle **imprese e agli aspiranti imprenditori**, e in collaborazione con altri soggetti quali la Camera di Commercio, ART-ER, PID, lo staff del bando Incredibol del Comune di Bologna, l'università di Bologna, altri soggetti dell'ecosistema produttivo regionale tra cui i Tecnopoli di Ravenna, Rimini, Forlì e Cesena sono stati realizzati tra gli altri:

- corsi sull'innovazione responsabile e sullo sviluppo sostenibile di soluzioni (modelli Ethics Canvas, PRISMA RRI Exemplar Roadmap), sul business model canvas;
- corsi su specifiche competenze spendibili in campo professionale (video editing, public speaking);
- il progetto Urban Gamers Labs, costituito da eventi di formazione e divulgazione con tecniche di coinvolgimento miste legate alla sfida della transizione digitale, finalizzato a promuovere lo sviluppo delle nuove competenze ICT (eSkills), di stimolare la diffusione e l'utilizzo del web, dei servizi pubblici digitali e degli strumenti di dialogo, nonché di favorire la collaborazione e partecipazione civica in rete (open government), in particolare coinvolgendo le giovani generazioni (nell'ambito del programma CAP2030 - Cartoline da futuri sostenibili, un festival dedicato ad ambiente, paesaggio e sostenibilità organizzato dal Laboratorio);
- webinar: sull'e – commerce, sull'innovazione nei fab-lab in periodo pandemico, sullo smart working, sulla realtà virtuale e la realtà aumentata, sulle tecnologie per la traduzione linguistica per l'internazionalizzazione, sugli strumenti digitali per promuovere le attività no-profit e le associazioni, sulla narrativa in ambiente business e sui relativi strumenti (blog, siti, social media, app);
- un hackaton (per studenti)
- un bando per idee di impresa creativa (StartIdeaUp, di cui sono state realizzate due edizioni e, al momento della conclusione del presente rapporto, in corso per la terza edizione). Alle idee risultate vincitrici dalla prima edizione è stato proposto un percorso di incubazione (definizione della formula imprenditoriale, analisi e validazione del business model, affiancamento nell'individuazione e contatto con partner di progetto e potenziali clienti del servizio, analisi di studi specialistici sui mercati di riferimento, interviste ad attori del territorio per comprendere bisogni e necessità), che ha portato allo sviluppo di due imprese attualmente autonome ed attive nei rispettivi mercati.

Il Lab ha inoltre realizzato degli **applicativi** online dedicati:

- 
- alla partecipazione della cittadinanza ad attività connesse con la vita e il benessere all'aria aperta (Green City Cesena – allariaperta!), mediante il quale visualizzare le attività proposte da enti e associazioni del territorio che aderiscono al programma e consultare tutte le iniziative dislocate in tutta la città (mentre le associazioni e gli esercenti possono inserire la propria programmazione e altri contenuti connessi);
  - al calendario delle manifestazioni culturali e di intrattenimento in città: spettacoli teatrali, stand up comedy, concerti, rassegne letterarie, visite serali alle mostre, saggi di danza, cinema sotto le stelle, shopping e intrattenimento tra il centro storico e i quartieri (Cesena Riparte);
  - a 19 percorsi cittadini definiti per promuovere la scoperta di luoghi e attività di Cesena (#cesenadavivere, in collaborazione con altri soggetti affini per finalità: Associazione Barbablù, FAI).

## 4 Ferrara

### 4.1 Gli obiettivi e risultati attesi della Strategia Urbana

La Strategia di Sviluppo Urbano e Sostenibile proposta prende spunto dalla caratteristica di Ferrara come *città della bicicletta* e dalla qualifica di Ferrara come *Città Patrimonio UNESCO*, due connotati che qualificano il contesto urbano volto a favorire interventi di turismo sostenibile e mobilità sostenibile.

L'analisi di contesto analizza quindi da un lato i valori storici e monumentali del centro storico e del contesto circostante, dall'altro le caratteristiche della mobilità sostenibile urbana e la rete di itinerari ciclabili diffusi sul territorio.

Se tra i punti di forza viene evidenziata la ricchezza del patrimonio culturale e turistico del territorio, tra i punti di debolezza si rileva tra l'altro la presenza di un turismo prettamente giornaliero, la carenza di servizi avanzati e la scarsa attrattività rispetto al mercato del lavoro soprattutto giovanile; la ricchezza del patrimonio e la sua capacità di valorizzarlo sono viste anche come opportunità da cogliere, così come la generale attrattività del territorio e la possibilità espansione della rete di mobilità sostenibile.

Sono quindi molto ampi gli obiettivi da perseguire per attuare la strategia urbana sostenibile: riduzione dell'impatto dei trasporti; qualità della vita dei residenti; qualità del lavoro; allargamento del rapporto domanda/offerta rispetto all'obiettivo della stagionalizzazione; tutela attiva del Patrimonio Culturale; tutela attiva del Patrimonio Ambientale; tutela attiva della Identità della destinazione turistica; diminuzione e ottimizzazione dell'utilizzo delle risorse naturali con particolare riferimento all'acqua; diminuzione e ottimizzazione dei consumi di energia; diminuzione e gestione dei rifiuti.

La Strategia si inserisce in un quadro programmatico che al momento dell'avvio considerava tra l'altro:

- il Piano Strutturale Comunale (PSC) che si basava su tre direttrici: lavorare sulla città esistente, riqualificando e riutilizzando gli spazi; espandere il centro, per portare i servizi e le attrezzature proprie del centro storico nelle aree esterne; stabilire reti e connessioni, in modo da riconnettere i segmenti delle reti già esistenti (ecologiche, mobilità, luoghi collettivi) ed i frammenti urbani;
- il Piano Strategico della Città di Ferrara, che rappresentava la cornice, come luogo (fisico e virtuale) in cui legare e armonizzare i diversi ambiti di programmazione settoriale e le diverse politiche di intervento (sviluppo economico, sicurezza, ambiente, salute, cultura, ecc.) in una visione strategica;
- Il Piano di Gestione UNESCO quale strumento integrato per perseguire l'obiettivo di passare dalla cultura della salvaguardia a quella della valorizzazione sostenibile.

Altro elemento da considerare, il Piano Urbano della Mobilità, con interventi sulla ZTL, sulla mobilità ciclabile, sulla mobilità elettrica, sul trasporto pubblico locale.

Date queste considerazioni, Ferrara ha scelto di incentrare il proprio Laboratorio aperto sul tema del *turismo legato alla mobilità sostenibile*, concentrandosi sul tema della bicicletta avendo cura della promozione turistico-culturale della città in generale adoperandosi attivamente per il supporto alle competenze digitali della popolazione.

La Strategia individuava alcuni dei possibili servizi e prodotti da sviluppare all'interno del Laboratorio Urbano, quali soluzioni tecnologiche rivolte alla promozione dell'offerta locale, delle destinazioni e di eventi sul territorio (ad esempio punto di informazione per la mobilità, visitor center del sito UNESCO), soluzioni applicative per la creazione di percorsi personalizzati sulla base del contesto territoriale, delle preferenze e delle esperienze dell'utente; soluzioni tecnologiche per la digitalizzazione e la fruizione dei beni culturali; soluzioni che integrino le informazioni provenienti da

sensori "emozionali" nel processo di produzione artistica, rendendo il pubblico partecipe agli eventi; soluzioni infrastrutturali specifiche rivolte ai luoghi cittadini di fruizione della cultura; strumenti per la conservazione del patrimonio culturale in ottica di monitoraggio e verifica preventiva con metodi di misura qualitativi e quantitativi per la caratterizzazione del bene.

Il modello che si voleva adottare si basa sull'idea di partecipazione anche per la progettazione di nuove soluzioni ICT legate alla bicicletta, alla mobilità sostenibile, all'intermodalità, alle infrastrutture ciclabili ed ai servizi connessi.

La domanda potenziale prevedeva 2 segmenti: da un lato turisti, visitatori, scuole/studenti, consumatori, spettatori italiani e stranieri che possono accedere al contenitore e/o al laboratorio aperto a seconda delle iniziative; l'altro segmento riguardava i soggetti interni al laboratorio urbano, coordinati dal soggetto gestore.

## 4.2 Il sistema di governance

In fase di programmazione è stata costituita un'Unità di progetto, formata da tecnici del settore cultura, mobilità e sistemi informativi, che ha affiancato una Cabina di regia, di indirizzo politico. Ai fini della co-progettazione, sono state coinvolte anche Associazioni dei cittadini.

La fase di gara per la selezione del soggetto gestore è stata gestita anche con il supporto di consulenti esterni messi a disposizione dalla Regione.

In fase di gestione, il responsabile di progetto è il Dirigente dei Sistemi Informativi; lo staff fa capo alla Direzione Generale, con il supporto della Ragioneria.

## 4.3 Il progetto di valorizzazione del bene culturale

La scelta del Comune è ricaduta sugli spazi dell'ex Teatro Verdi, definito dal progetto *qualcosa di più di un edificio da rigenerare: è un volume destinato a riconferire significato a un importante brano di centro storico, al rapporto con le Mura Estensi, alla realizzazione di una nuova polarità per la città e per l'intero territorio Unesco. L'idea di riqualificazione dell'ex Teatro Verdi, mirata alla realizzazione di un Laboratorio Aperto, necessita di un progetto integrato che nasce dalla sommatoria di un disegno architettonico e di un piano di gestione dello spazio che ha come obiettivo lo sviluppo della mobilità sostenibile e della cultura della bicicletta.*

Il progetto ha quindi previsto una destinazione multifunzionale degli spazi, in ambiti coerenti con il tematismo scelto, anche se va segnalato come alcuni interventi specifici come il bike caffè e il museo della bicicletta non siano stati effettivamente realizzati, in quanto ritenuti non più coerenti con le nuove esigenze del territorio e quindi con la mission del Laboratorio.

L'ex Teatro Verdi è stato quindi recuperato ed allestito per ospitare il Laboratorio Aperto e coerentemente con il progetto sono stati allestiti gli spazi per ospitare gli eventi (Piazza Coperta, lo spazio scenico dove realizzare eventi di intrattenimento, convegni, conferenze, meeting, mostre ed esibizioni artistiche, spettacoli teatrali e musicali), il Lab Space (con un'attenzione particolare al tema dell'innovazione, dell'apprendimento digitale, con allestimento anche di spazi per immergersi nella realtà virtuale), sale riunioni per attività formative, meeting e convegnistiche e spazi di co-working.

## 4.4 Le attività di promozione del Laboratorio urbano

Il Piano di promozione ha previsto tre tipologie di attività:

- Organizzazione di eventi e manifestazioni per la promozione e valorizzazione del Laboratorio Aperto, diretti a scuole, università, sistema produttivo, popolazione, turisti, referenti di media, mirati incentrati sui tematismi del Laboratorio, le attività offerte, il ruolo del Centro come elemento di attrazione;
- Campagna di informazione e comunicazione, con un'ampia diversificazione di strumenti (news letter, sito web, comunicati stampa, inserzioni su riviste, sociale), per informare i

diversi utenti del Laboratorio;

- Realizzazione di materiale informativo per promozione integrata, per informare su attività specifiche.

Sono stati organizzati numerosi incontri per informare e sensibilizzare l'utenza potenziale sui servizi offerti, a partire dall'evento di lancio per l'apertura del Laboratorio.

L'attività di ufficio stampa ha previsto numerose iniziative per la divulgazione di informazioni e news relative alla diffusione delle attività che si realizzano all'interno del Laboratorio Aperto.

Il sito è disponibile e risulta aggiornato sulle attività del Laboratorio.

## 4.5 Le attività svolte all'interno del Laboratorio

Il Laboratorio aperto è stato immaginato come un luogo aperto alla collettività, con l'obiettivo di costituire un polo attrattivo per l'innovazione, il turismo e la mobilità sostenibile. Come si legge nel progetto del soggetto gestore, *un aggregatore di esperienze e di sinergie, un laboratorio di sinergie ed ibridazioni, un generatore di "shared value", un acceleratore di sviluppo dell'ecosistema dell'innovazione della Città di Ferrara connesso ad una community internazionale.*

Molteplici gli obiettivi previsti, tra cui: migliorare i processi di erogazione e fruizione del settore cultura, turismo e mobilità, grazie all'utilizzo di tecnologie ICT; sperimentare strumenti finalizzati alla miglior promozione, fruizione dei beni culturali, anche ai fini turistici; testare e validare strumenti innovativi per la tutela del patrimonio culturale; sostenere il sistema di organizzazioni locali in ambito culturale; favorire l'animazione territoriale; sperimentare forme di innovazione sociale; favorire lo sviluppo di un cluster di imprese operanti nel settore della mobilità sostenibile e del turismo.

A queste, si aggiungono tutte le iniziative proposte dal soggetto gestore per favorire i processi di innovazione: la creazione di un LabSpace come spazio tecnologico ed esperienziale accessibile al sistema degli operatori culturali, scolastico, universitario, associativo e della cittadinanza; gli spazi per il coworking; servizi di animazione ed incubazione di imprese; promozione dell'incontro tra domanda ed offerta.

Tutta l'azione del Laboratorio, inoltre, è basata sul coinvolgimento degli attori e stakeholder locali, operanti nei diversi settori di interesse (quali, digitale, cultura, turismo, ricerca ed innovazione, mobilità sostenibile).

In fase di attuazione sono stati, come previsto, realizzati numerosi interventi in diversi ambiti.

Innanzitutto, è stato allestito il punto informativo permanente, per informare e sensibilizzare sul percorso di valorizzazione del Teatro e sulle attività che vengono erogate nei nuovi spazi, tra cui anche quelli per il Lab Space, le sale riunioni ed il coworking.

Il tema del **digitale** è stato affrontato sotto molteplici aspetti:

- sul tema dell'alfabetizzazione informatica e delle competenze digitali sono stati realizzati corsi, anche gestiti da soggetti della formazione, destinati a studenti e universitari e adulti, che in fase di pandemia sono stati condotti on line;
- sono stati organizzati webinar, ad esempio sulle tematiche di Social Media e Cyberbullismo, Educazione Digitale e Gaming e Cinema e Cultura delle immagini.

Allo stesso modo, diverse attività hanno riguardato la **promozione turistica e culturale**, come ad esempio l'implementazione di app per fornire informazioni sul turismo, sulla cultura, sui percorsi ciclabili (Sviluppo dell'applicativo Scopri Ferrara") ed anche lo sviluppo del settore, come il lancio del bando INCREDIBOL.

Altre attività hanno riguardato il tema della **mobilità sostenibile**:

- con la collaborazione dei soggetti locali è stato definito il progetto per allestire una mostra a Ferrara sul tema della bicicletta ed il suo ruolo per la promozione di una cultura della mobilità sostenibile in realtà urbane;

- è stato attivato con i soggetti del territorio un tavolo di lavoro sul tema;
- il soggetto gestore ha operato nell'ambito del progetto Showroom per favorire lo sviluppo di un cluster di imprese del settore;
- è stata attivata la partecipazione ad un progetto europeo promosso dal Comune di Ferrara sul tema green - mobilità - sostenibilità, che mira a ridurre l'inquinamento atmosferico del 25% in aree selezionate della città e ad affrontare questioni correlate, come i problemi di pendolarismo, la mancanza di spazi verdi urbani e la mancanza di informazioni aggiornate sulla qualità dell'aria.

Altro tema quello della promozione dell'**innovazione e della cultura dell'innovazione**:

- sono stati sviluppati prototipi, ad esempio per l'immersione della realtà virtuale;
- una delle linee di azione ha riguardato lo show room permanente, rispetto al quale sono stati realizzati incontri con imprese del settore tecnologico, associazioni culturali, istituti di istruzione superiore, enti del terzo settore;
- attività specifiche sono state rivolte ai ragazzi dai 6 ad i 14 anni (percorsi di Edutech);
- sono stati organizzati eventi di divulgazione scientifica.

Altre attività hanno avuto per obiettivo **l'animazione territoriale e la crescita del tessuto associativo e culturale del territorio** (progetti in campo sociale, laboratori artistici, tavole rotonde aperte alle associazioni, percorsi rivolti ai giovani per la programmazione ambientale, comunità di pratica all'interno dell'Amministrazione comunale per rendere più efficaci e inclusive le attività di progettazione europea relativamente a tematiche prioritarie per l'amministrazione) e la costruzione di una comunità creativa aperta e collaborativa di rilevanza internazionale (ad esempio: realizzazione della mostra "Wasting Safety in partnership con PLAM Collective; realizzazione mostra STRADE DEL MARE in partnership con Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università di Ferrara; ospitalità e realizzazione di alcuni incontri durante del Festival di giornalismo Internazionale a Ferrara)

Iniziativa specifiche hanno riguardato la creazione di **nuove professioni** (ad esempio: webinar sul diritto informatico, webinar comunicare on line, corso di formazione sulle nuove professioni digitali organizzati da COLIN e Young Revolution).

In ultimo, sono stati coinvolti numerosi stakeholder, appartenenti a diversi mondi, sia per sensibilizzare il territorio e rilevarne i fabbisogni, sia per attivare partenariati su attività specifiche: Associazioni di categoria; Associazioni Sindacali; Università; esponenti del terzo settore; piccole e medie imprese, start up; Fondazioni.



## 5 Forlì

### 5.1 Gli obiettivi e risultati attesi della Strategia Urbana

La Strategia Urbana si inserisce all'interno di un programma più ampio legato allo sviluppo e alla valorizzazione del centro storico della città impostato lungo tre direttrici: prosecuzione della rifunzionalizzazione di contenitori storici e loro destinazione ad uso culturale; promozione culturale e turistica della città (posizionando definitivamente Forlì come "Città della cultura"); qualificazione di Forlì come punto di riferimento europeo sulla storia e l'architettura del '900.

In particolare, la Strategia si pone in continuità con l'esperienza che, nell'ottica della valorizzazione del patrimonio diffuso del 900 e del Ventennio, ha portato alla creazione della Rotta culturale europea ATRIUM (Architetture e Memorie dei Regimi Totalitari del '900), riconosciuta dal Consiglio d'Europa nell'aprile 2014, di cui il Comune di Forlì è capofila.

Dal punto di vista programmatico, la Strategia si colloca lungo il percorso tracciato da diversi Piani e Programmi sviluppati dall'Amministrazione nel corso degli ultimi anni, quali:

- i due programmi di valorizzazione del centro storico, che proponevano un insieme di progetti cardine (come la realizzazione del nuovo Campus Universitario e la riqualificazione di tutto il Complesso San Domenico e dell'area circostante) e progetti complementari su cui si fondava tutto il programma di valorizzazione del Centro storico;
- gli indirizzi generali di Governo della Giunta del 2014, dove il programma di recupero del centro storico veniva integrato con un investimento più ampio sulla cultura e sulla realizzazione di prodotti turistici culturali distintivi e identitari;
- il Piano Generale di Sviluppo 2015 – 2019, articolato in programmi e progetti, di cui la Strategia teneva conto, come del Programma La città che cresce (al cui interno si colloca la prosecuzione del progetto ATRIUM) e del Programma La cultura e turismo: il valore dell'identità (dove erano previsti interventi per il nuovo progetto della Biblioteca, la promozione di interventi di promozione, comunicazione, valorizzazione ed informazione turistica del territorio, implementazione dell'esperienza della piattaforma Ravenna 2019).

Da sottolineare come nello sviluppo della strategia si prevedesse l'attivazione di processi partecipativi di cittadini ed imprese e l'attivazione di sinergie e collaborazioni con l'Università.

Date queste premesse, il Laboratorio di innovazione è stato ideato come un dispositivo funzionale alla realizzazione del Museo Urbano a cielo aperto del '900 ed alle nuove funzioni bibliotecarie, intervenendo su linee quali la creazione di percorsi di fruizione e di nuove narrazioni sulla città; la digitalizzazione del patrimonio; la valorizzazione del patrimonio anche attraverso la dimensione virtuale; lo sviluppo di competenze innovative; il coinvolgimento e la partecipazione dei cittadini; la generazione di servizi, prodotti e infrastrutture sociali.

Era quindi prevista la qualificazione del bene culturale contenitore, individuato nell'ex Asilo Santarelli, il cui recupero era previsto dall'Amministrazione quale sede della Biblioteca Moderna e del Museo Urbano del '900.

Infine, la Strategia prevedeva alcuni elementi di particolare interesse: contestualmente al progetto, l'elaborazione di una linea di attività per la creazione di progetti formativi, anche lavorando sulla rete delle fondazioni ITS, interlocutori privilegiati per la creazione di nuove forme strutturate di collaborazione, tra cui la Fondazione ITS FITSTIC (Fondazione Istituto Tecnico Superiore Technologie Industrie Creative) di Cesena; la sinergia e l'interconnessione con programmi, progetti ed esperienze nel settore della digitalizzazione e della valorizzazione dei beni culturali e archivistici (come nel caso del progetto "Atr-contemporaneo", in cui il Comune di Forlì era partner di alcune realtà associative e culturali del territorio, per dare luogo alla creazione di una hub finalizzata all'incontro tra le imprese e il mondo della cultura con finalità di sviluppo occupazionale e sociale) e la partecipazione a reti di livello nazionale ed europeo.

## 5.2 Il sistema di governance

La governance del progetto è incentrata sulla costituzione di una Cabina di regia, che fa riferimento alla Direzione Generale, con la partecipazione dei dirigenti di settore (cultura, informatica) ed il soggetto gestore.

## 5.3 Il progetto di valorizzazione del bene culturale

Il progetto si pone come obiettivo il rafforzamento dell'identità urbana e attivare processi di partecipazione e di inclusione attraverso il recupero e il riutilizzo dell'edificio dell'ex Asilo Santarelli e l'allestimento al suo interno di laboratori capaci di operare su temi prioritari per la città quali la cultura e il turismo.

Si inserisce in un contesto programmatico più ampio, dato dalle linee guida del Programma Centro Storico e dal Piano Generale di Sviluppo 2015 – 2019, documenti in cui l'Amministrazione si poneva come obiettivo la crescita e la riqualificazione del centro storico sia in chiave culturale che turistica agendo anche su porzioni strategiche di città e su contenitori a valenza storico - culturale.

L'ex Asilo Santarelli è stato costruito nel 1937 ed è quindi parte del patrimonio architettonico di valore monumentale del Novecento localizzato a Forlì; si colloca all'interno di un'area che comprende importanti contenitori culturali della città quali il Palazzo del Merenda, sede della Biblioteca comunale e di importanti raccolte museali, il Campus universitario, l'ex Palestra Campostrino in fase di riqualificazione per la realizzazione di un spazio culturale, e soprattutto il complesso dei Musei San Domenico diventata spazio polifunzionale.

Il progetto di recupero tiene conto di questa collocazione e ha tra gli obiettivi la ricerca di integrazione tra i diversi spazi.

Da sottolineare come il recupero del bene sia da poco terminato e soltanto adesso verrà concesso l'utilizzo al soggetto gestore, che finora ha operato nella sede provvisoria.

## 5.4 Le attività di promozione del Laboratorio urbano

Il Piano ha previsto innanzitutto attività finalizzate a informare la collettività su tre aspetti, interrelati tra loro:

- la storia dell'ex asilo Santarelli e la sua importanza nel contesto territoriale forlivese;
- il pregio architettonico dell'edificio come testimonianza storica di alto livello dell'edilizia di regime e la sua importanza in un contesto internazionale;
- le nuove funzioni che saranno assunte dal Santarelli, grazie ai fondi POR FESR 2014-2020.

Prima della chiusura del sito, sono stati organizzati incontri, mostre, visite guidate, che hanno coinvolto cittadini, scuole, associazioni culturali e creative, imprese.

Come per altri Laboratori, è stato creato il sito web e realizzate campagne di informazione e comunicazione, sui media, il sociale e attraverso materiale informativo.

## 5.5 Le attività svolte all'interno del Laboratorio

Come si legge nel progetto presentato dal soggetto gestore, il Laboratorio Aperto di Forlì si pone l'obiettivo di facilitare l'incontro tra domanda e offerta di soluzioni innovative e tecnologiche per la cultura e la sua valorizzazione. Come le officine di antica tradizione, aiuterà giovani talenti ad esprimere il loro potenziale e a trasformare in realtà le proprie idee. Come centro culturale, offrirà al pubblico una varietà di occasioni di informazione, educazione e intrattenimento. Intermediario per l'innovazione, officina, centro culturale, questa sarà la matrice strategica e operativa de "il Nuovo Asilo Santarelli".

Adottando un modello di open innovation, il nuovo centro vuole essere un acceleratore di sviluppo

per l'ecosistema dell'innovazione, promuovendo anche il suo inserimento in un network nazionale ed internazionale di centri di innovazione; data questa mission, sono molteplici le linee di attività previste ed in particolare:

- Servizi del laboratorio aperto:
  - Servizi per la cittadinanza: realizzazione di eventi (attività di animazione territoriale, progetti educativi rivolti alle scuole, workshop tematici sull'innovazione; hackathon sui temi della cultura e dell'innovazione; eventi di divulgazione scientifica; festival dei film e documentari i Virtual reality); attività di formazione e Lab Space (alfabetizzazione e consapevolezza digitale, rivolte alle scuole, agli anziani e alla popolazione; promozione dell'imprenditoria giovanile sui temi della fruizione culturale; momenti di apprendimento sui temi innovativi e di frontiera); coproduzione di contenuti culturali, in condivisione con la Biblioteca e l'Associazione ATRIUM;
  - Servizi per il mondo culturale e le imprese: attività formative rivolte ad operatori ed imprese del settore culturale e creativo, con particolare riferimento all'utilizzo delle ICT e alla progettazione in campo europeo; LabSpace, dove sostenere l'apprendimento digitale generalista, specialistico e avanzato e promuovere l'utilizzo e la diffusione delle tecnologie innovative, anche presentando, testando e promuovendo i prototipi dei risultati di azioni e progetti; spazio di Open Innovation, dove sviluppare progetti e coinvolgere i diversi attori del territorio (cittadini, aziende, scuole, università, istituzioni) attraverso iniziative come i barcamp e workshop tematici e divulgativi); spazi di coworking;
- Servizi per la valorizzazione del patrimonio culturale:
  - organizzazione di manifestazioni culturali;
  - creazione di prodotti digitali per la valorizzazione del patrimonio digitale e culturale, alla scoperta dei percorsi di visita della città nel periodo storico, la valorizzazione del Museo a cielo aperto.

Le informazioni raccolte forniscono elementi validi a considerare come tutte le linee di attività siano state effettivamente e siano stati raggiunti i diversi target e coinvolti diverse categorie di soggetti nell'implementazione delle attività e delle linee progettuali.

Sono stati quindi organizzati eventi, attività formative, workshop, laboratori, che hanno avuto per oggetto i diversi temi previsti dal progetto.

Diverse attività hanno riguardato il **digitale**, dal punto di vista dell'alfabetizzazione, delle competenze, dello sviluppo delle opportunità delle nuove tecnologie; le attività hanno quindi riguardato i giovani, le scuole, la popolazione, i professionisti, ed hanno avuto seguito percorsi diversi. Una serie di incontri, ad esempio, dal titolo *Questioni digitali*, ha affrontato temi quali essere cittadini al tempo di Internet, la trasformazione digitale e la Pubblica Amministrazione, il digital divide culturale nelle scuole e nel mondo del lavoro; alcuni *LabTalk Innovazione* hanno trattato il tema della trasformazione digitale. Altri incontri hanno informato sulle opportunità di lavoro e le competenze che si richiedono per lavorare in settori innovativi, quali la realtà virtuale, molte iniziative hanno affrontato il tema dell'innovazione e della produzione, fruizione e valorizzazione culturale

Molti eventi hanno riguardato la **formazione e la divulgazione scientifica**: con un'attenzione particolare ai ragazzi, un tema è stato l'approccio alle materie *STEM*, un altro l'introduzione all'utilizzo del computer; ancora, una serie di momenti informativi e formativi hanno trattato il rapporto tra tecnologia, la fruizione e la produzione di cultura.

Altro tema, quello della cultura; da momenti di approfondimento sul ruolo che la cultura può avere per lo sviluppo delle città, le strategie di successo, le opportunità delle nuove tecnologie, alla creazione di app correlata al **Museo a cielo aperto della città del '900** con l'esigenza di fornire supporto all'esplorazione degli itinerari più suggestivi e accompagnare il visitatore lungo i percorsi.

Sono stati organizzati numerosi eventi e manifestazioni, con un'attenzione ai temi della cultura: ad

esempio, è stato organizzato un laboratorio **Fotografico “Forlì: una città da scoprire”**, anche questo rivolto in particolare ai giovani ma non solo; è stato ospitato il **Festival dello Sviluppo Sostenibile 2021**, durante il quale sono stati organizzati incontri su temi quali gli sprechi alimentari, l'hate speech, le città sostenibili, la vita sott'acqua, imprese, innovazione e infrastrutture, lavoro e crescita economica, lotta contro il cambiamento climatico e istruzione di qualità.

Il coinvolgimento della cittadinanza è stato un elemento trasversale a molte delle attività: sono state organizzate tre Hackathon cittadine per la valorizzazione e il protagonismo delle Comunità Culturali, che hanno visto l'individuazione di tre progetti vincitori scelti per l'impatto positivo sul territorio (ad esempio, una piattaforma che organizza giochi di ruolo interattivi in diverse ambientazioni che diventano veri e propri campi di gioco che permettono di scoprire la città di Forlì); sono state organizzate giornate sul tema della cittadinanza europea.

Molto spazio, come già accennato, è stato dedicato ai giovani, con attività diversificate: ad esempio, Il Laboratorio ha ospitato l'ultima tappa di **OltrApe 2021**, il tour di Radio Immaginaria, la prima web radio italiana gestita interamente da adolescenti, con l'obiettivo di dialogare con i giovani per conoscere la loro visione di futuro, parlando di sostenibilità, digitale e innovazione e di illustrare loro le opportunità offerte dalla Regione Emilia-Romagna grazie ai Fondi Europei.

Per le imprese e i soggetti del territorio, sono stati organizzati incontri e allestiti spazi, quali quelli del coworking, dove sono stati ospitati Associazioni universitarie, liberi professionisti, gruppi composti da giovani che operano sul territorio; sono stati effettuati momenti informativi sulle opportunità, come il lancio del bando INCREDIBOL: una linea di attività ha riguardato l'Open Innovation, con momenti anche per il coinvolgimento delle start-up; altri momenti hanno interessato *Forlì creativa*, con riferimento al settore dell'imbottito forlivese.

## 6 Modena

### 6.1 Gli obiettivi e risultati attesi della Strategia Urbana

La Strategia Urbana della Città di Modena è stata costruita come un progetto di sviluppo economico e culturale, di sostegno all'importante e qualificato esistente sistema di produzione culturale (teatri, intesi anche come produzione teatrale, associazioni, cinema, ecc.) e alla rete allargata di relazioni presenti e potenziali.

Tema trainante è quello dell'innovazione in campo culturale, come leva principale per innescare processi di qualità di vita, grazie alla valorizzazione di esperienze, talenti e creatività, in parte già presenti a Modena, ma che potevano anche essere attratti da altre realtà, nazionali e non solo.

Dal punto di vista urbanistico, il progetto si inseriva all'interno di un piano di sviluppo e recupero finalizzato alla creazione di spazi, che interessava diverse aree, quali il centro storico, l'area delle Caserme, la stazione, la fascia urbana prospiciente la ferrovia dismessa, il nodo di Cittanova e la Fiera ed infine l'area ex AMCM un'area industriale dismessa a metà degli anni '90, collocata a ridosso dell'antica cinta muraria e già adibita a sede dell'Azienda Municipalizzata per la distribuzione del gas e dell'energia elettrica, nonché del trasporto urbano, scelta come area perno all'intorno della quale costruire un nuovo polo al servizio della cultura,

Al momento della definizione della Strategia era in fase di avvio il processo di definizione del nuovo Piano Strutturale Comunale.

Considerando i punti di forza e di opportunità propri del territorio, il Comune di Modena ha scelto come ambito tematico del Laboratorio Aperto "**cultura, spettacolo e creatività**", con l'obiettivo di valorizzare il grande patrimonio culturale, materiale e immateriale, della città e dare respiro alle imprese creative presenti sul territorio. Più in particolare, la Strategia individuava i seguenti obiettivi:

- migliorare l'accesso all'offerta di cultura e spettacolo presente a Modena (informazione/interazione/contestualizzazione/accessibilità/presa in carico di ciascun utente/*business model*);
- migliorare i processi di produzione del settore cultura e spettacolo, grazie all'utilizzo di tecnologie ICT (innovazione di processo e di prodotto/maggiore qualità/minori costi);
- migliorare la fruibilità di cultura e spettacolo, grazie all'utilizzo di tecnologie di realtà aumentata;
- organizzare i dati e le informazioni già in possesso degli *stakeholder* e raccogliere dati e informazioni generati dagli utenti per migliorare e personalizzare l'offerta adeguandola ai nuovi gusti e orientamenti del pubblico;
- favorire lo sviluppo di un *cluster* di imprese operanti nell'ambito delle industrie creative e/o dell'ICT (piattaforma di *open innovation*), in stretta relazione ai progetti di ricerca e innovazione presenti sul territorio e alle principali iniziative di investimento e promozione della cultura.

Era prevista l'implementazione di sperimentazioni nell'ambito dello spettacolo (progettazione di scenografie; progettazione di scenografie virtuali; realizzazione di un laboratorio permanente di sound design applicato alla produzione teatrale) e della cultura (applicazione di soluzioni di realtà aumentata e/o *wearable* per la miglior fruizione di beni culturali; creazione di soluzioni digitali innovative a sostegno della promozione di beni e attività culturali).

All'interno della Strategia era ben definita inoltre l'attività di promozione, da sviluppare attraverso la partecipazione a reti settoriali, con il coinvolgimento delle start up, del sistema formativo, universitario, museale e culturale e la partecipazione all'ecosistema delle imprese creative.

Inoltre, la Strategia puntava in maniera significativa al coinvolgimento della cittadinanza e degli stakeholder, quali enti culturali; fondazioni; associazioni di imprese di settore; associazioni

professionali di settore; organizzazioni sindacali di settore; Università degli studi di Modena e Reggio Emilia; strutture di formazione professionale; associazioni culturali; operatori del settore dello spettacolo.

## 6.2 Il sistema di governance

Il sistema di governance adottato dall'Amministrazione ha coinvolto tutti i settori interessati dall'attuazione della Strategia, con il coordinamento della Direzione Generale e il mandato politico stabilito dalla Giunta.

In sede di avvio, è stato creato un gruppo di lavoro, che ha permesso anche di definire meglio le richieste da inserire in Capitolato.

L'attuazione è coordinata dalla Direzione Generale, Ufficio Progetti europei, relazioni internazionali e coordinamento progetti complessi, con la costituzione di una Cabina di regia a cui partecipano i referenti dei diversi settori dell'Amministrazione (Lavori Pubblici; Cultura; Promozione della Città; Ufficio Contratti). L'Ufficio si occupa anche della rendicontazione.

Non è stato fatto ricorso a consulenze esterne e la formazione è continua sulla materia della programmazione europea.

La struttura è stata inoltre caratterizzata da una stabilità organizzativa nel periodo di attuazione.

## 6.3 Il progetto di valorizzazione del bene culturale

L'intervento ha interessato un bene costruito nel 1912 e classificato come archeologia industriale, l'ex centrale AEM del comparto ex AMCM (Azienda Municipalizzata Comune di Modena), originariamente destinato alla trasformazione dell'elettricità per l'alimentazione della rete tramviaria cittadina. Il sito è localizzato in un'area della città adiacente al centro storico.

La scelta dello spazio risponde anche alla volontà di dare spazio e respiro alle imprese creative del territorio modenese e di valorizzare il grande patrimonio culturale, materiale e immateriale, della città, sede di un sito patrimonio UNESCO, di biblioteche e istituti museali di rilevanza europea, molto attiva nel campo delle arti dello spettacolo

Il progetto ha previsto l'integrazione con le iniziative già presenti sul territorio finalizzate all'emersione e alla valorizzazione di idee innovative a elevato contenuto tecnologico e di *know-how* (spazi di incubazione, *coworking*, *Fab Lab* e, in particolare, Tecnopolo di Modena e *Hub Modena R-Nord*).

Inoltre, elemento fondante era la ricerca di networking, per favorire l'attrazione di competenze e talenti (quali start up, creativi, imprese di eccellenza); promuovere la collaborazione con gli stakeholder presenti sul territorio che si occupano di creatività, come le Università, le associazioni di categoria, le imprese; creare una rete stabile con le scuole superiori, anche per far conoscere ai giovani le opportunità di lavoro.

L'edificio è stato quindi ristrutturato ed inaugurato; già nel 2018 ha ospitato eventi, nell'ambito della campagna regionale *enERgie diffuse - Settimana di promozione della cultura*, per sensibilizzare il pubblico sull'intervento di restauro e iniziare a promuovere le attività previste.

Sempre nel 2018, è stato organizzato un evento in occasione del conferimento a Vasco Rossi della cittadinanza onoraria, che ha avuto senza dubbio un forte impatto sulla promozione.

Da segnalare come il progetto rientri in un più ampio piano di riqualificazione dell'area con lavoro in fase di realizzazione e programmati per il restauro e la riqualificazione dell'ex Enel destinato a ospitare il Nuovo teatro delle Passioni, un secondo teatro-auditorium e la sede di ERT, interventi di riqualificazione e nuova destinazione d'uso degli spazi esterni.

## 6.4 Le attività di promozione del Laboratorio urbano

Il Piano integrato di promozione del Laboratorio Aperto di Modena si è posto due obiettivi principali: far conoscere l'edificio riqualificato grazie ai contributi europei; promuovere le attività del Laboratorio Aperto per la diffusione della cultura digitale e per l'innovazione dei processi produttivi nei settori cultura, spettacolo e creatività.

Sono stati quindi individuati tre diversi *target* a livello locale, nazionale e internazionale: le imprese culturali e creative e le imprese dei settori ICT, robotica e Internet of Things (IOT); i cittadini, le associazioni, le scuole, le università; le amministrazioni pubbliche che operano in ambito culturale e dell'innovazione tecnologica e le reti europee legate ai temi dell'innovazione in ambito culturale. Rispetto a questi tre target sono previsti obiettivi differenziati, riconducibili ad alcuni macro ambiti: mettere a conoscenza i soggetti sui temi dell'innovazione in campo culturale; promuovere nuove progettualità e sperimentazioni; favorire l'interscambio tra sistemi diversi; accreditare il LAB come punto di riferimento per gli attori del settore cultura e dello spettacolo; incrementare le esperienze di networking.

Il Piano ha previsto anche quali strumenti adottare, differenziati a seconda del target, tra cui: sviluppo del sito web, produzione di video, utilizzo dei social media, elaborazione di materiale cartaceo illustrativo; organizzazione di eventi di grande impatto; partecipazione a fiere e convegni, a livello italiano ed europeo.

Le attività previste dal Piano di promozione sono state affidate ad una società esterna e risultano correttamente svolte (campagna di informazione e sensibilizzazione, sito web, social, promozione digitale, materiale informativo anche audiovisivo).

## 6.5 Le attività svolte all'interno del Laboratorio

Il progetto della azione 2.3.1 definisce nel dettaglio obiettivi ed azioni del Laboratorio Aperto.

Innanzitutto, è evidente la volontà di attuare un intervento sul tematismo, per migliorare fruizione e valorizzazione del patrimonio culturale e individuare nuove opportunità per imprese e cittadini:

- elaborare soluzioni che sostengano e migliorino le politiche di comunicazione e promozione realizzate dagli enti produttori impegnati in ambito culturale, con particolare attenzione alle arti performative, sia sul fronte pubblicitario, sia su quello dell'*audience development*, sia su quello del monitoraggio del gradimento;
- migliorare i processi di produzione del settore cultura e spettacolo, grazie all'utilizzo di tecnologie ICT;
- migliorare la fruibilità di cultura e spettacolo, grazie all'utilizzo di tecnologie di realtà aumentata;
- organizzare i dati e le informazioni per migliorare e personalizzare l'offerta culturale, adeguandola ai nuovi gusti e orientamenti del pubblico;
- favorire lo sviluppo di un *cluster* di imprese operanti nell'ambito delle industrie creative e/o dell'ICT, in stretta relazione ai progetti di ricerca e innovazione presenti sul territorio e alle principali iniziative di investimento e promozione della cultura;
- identificare e sperimentare soluzioni che facilitino l'accesso alla cultura da parte di una più vasta fascia di pubblico;
- testare strumenti innovativi per la tutela del patrimonio culturale;
- attrarre e coinvolgere talenti e investitori;
- sperimentare forme di innovazione sociale in cui i cittadini, da semplici fruitori dell'offerta culturale, ne divengano co-produttori, favorendo forme di coinvolgimento attivo del pubblico.

Altro elemento rilevante del progetto è la ricerca del coinvolgimento con gli stakeholder e il favorire percorso di coprogettazione e partecipazione della cittadinanza, anche attraverso una strategia di promozione diversificata per tipologia di destinatari e tipologia di strumenti.

Un'attenzione particolare il progetto dedica all'inserimento del Laboratorio Aperto all'interno dell'ecosistema dell'innovazione e quindi alle relazioni con soggetti quali il Tecnopolo di Modena e l'Hub Modena Nord; inoltre, il progetto doveva consentire al Comune di Modena di potenziare la sua azione a favore dell'Agenda Digitale, per quanto riguarda l'evoluzione delle infrastrutture, dei dati e servizi a cittadini e imprese, lo sviluppo delle competenze digitali e il sostegno alle comunità tematiche e alle *start-up*.

Il Laboratorio si doveva quindi caratterizzare come incubatore di progetti imprenditoriali stimolati da una domanda pubblica sotto forma di contributi e, in parte, dal mercato; per questo era previsto l'allestimento di spazi per attività complementari a mercato, quali un servizio di bar e ristorazione, l'affitto di sale per eventi, la messa a disposizione di postazioni di *coworking*, ecc.

L'analisi della documentazione e le risultanze dell'intervista con i referenti della Città restituiscono le caratteristiche degli interventi realizzati, che risultano nel complesso coerenti con gli indirizzi strategici definiti in fase di programmazione, avere un significativo potenziale di impatto sul tematismo, interessare le diverse tipologie di destinatari e aver coinvolto i soggetti attivi sul territorio e la cittadinanza.

Un tema trasversale, comune a tutti i Laboratori Aperti, è quello dell'*Agenda Digitale*, che anche Modena ha trattato sotto diversi aspetti; sono stati realizzati diversi incontri e workshop online sul tema della cittadinanza digitale e del contrasto al fenomeno del *digital-divide*, anche diretti a specifiche fasce di popolazione, come nel caso delle persone con disabilità. Altri eventi sono stati indirizzati a professionisti del settore della cultura e a giovani per lo sviluppo di prodotti multimediali. Un evento ha riguardato il tema delle tecnologie innovative per la prevenzione ed il contrasto della violenza contro le donne.

Gli studenti, gli istituti scolastici e le Università sono stati oggetto di diverse iniziative, di formazione e di divulgazione scientifica: una serie di eventi ha riguardato la robotica (anche con la collaborazione della Camera di Commercio), altre attività hanno riguardato il mondo del sociale e della solidarietà, coinvolgendo attori del terzo settore, in questo una giornata Hackathon è stata dedicata al rapporto tra innovazione sociale e giovani. Una serie di incontri sul tema dell'innovazione e l'imprenditorialità ha interessato gli studenti dell'Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia (*Contamination Lab*).

Per coniugare *cultura e turismo*, è stata creata la web app *Modena UNESCO Site*, dove vengono presentate le attrazioni culturali (Piazza Grande, Duomo, Torre Ghirlandina, Palazzo Comunale, Musei del Duomo) sono i protagonisti dei cinque percorsi disponibili, articolati in 44 Punti di Interesse.

Il rapporto tra innovazione e industrie culturali e creative è stato oggetto di un progetto di ricerca *Platforming e industrie culturali (CLAP)*, sviluppato in collaborazione con l'Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia – Centro Interdipartimentale di ricerca sulle Digital Humanities – DHMoRe, indirizzato a istituzioni e organizzazioni che operano nel panorama culturale Modenese e Regionale, giovani ricercatori, professionisti e aspiranti imprenditori del territorio Modenese, aziende e gli investitori che operano nel mercato delle industrie creative e culturali. Oltre alle fasi di ricerca, divulgazione, formazione, progettazione collaborativa, è stata implementata una piattaforma in grado di facilitare anche le interazioni tra produttori, festival, giovani autori di scuole e accademie di cinema, promuovere progetti, incentivare lo scambio di esperienze e di valore.

La *sperimentazione delle nuove tecnologie* è oggetto di tre studi di fattibilità condotti attraverso la costituzione di gruppi di lavoro con esperti dei settori di riferimento: spazi collaborativi e post-Covid, per analizzare come la pandemia ha impattato sui luoghi di lavoro, sulla composizione della forza lavoro, sulla diffusione del lavoro da remoto e come questo influenza l'organizzazione degli spazi; progettazione di un laboratorio di sound design, anche per valorizzare progetti del territorio; utilizzo di nuovi applicativi e la messa in opera di strategie utili a migliorare la tutela e la conservazione dei beni culturali, da implementare nei musei della città.

Anche il *teatro* è stato oggetto di numerose iniziative, anche in collaborazione con i soggetti presenti sul territorio come ERT- Emilia Romagna Teatro, Drama teatro, e altre associazioni locali; sono stati tra l'altro realizzati due prodotti per realizzare scenografie teatrali interamente virtuali e scenografie



---

teatrali tradizionali in maniera innovativa, che hanno coinvolto il Teatro Pavarotti e il Teatro Storti, per sensibilizzare i gestori di teatri all'utilizzo del digitale nelle produzioni.

Le relazioni di *networking* sono state molteplici; ad esempio, il Laboratorio è stato partner di numerosi festival di carattere nazionale e internazionale, tra cui Festival internazionale del giornalismo investigativo e del reportage (DIG), La Biennale del Cinema di Venezia, VirtualReality Experience di Roma e Play - Festival del Gioco di Modena; è stato promosso il Modena Smart Life, il festival della cultura digitale della città di Modena.

Il Laboratorio Aperto ha poi partecipato attivamente al lavoro del Comitato promotore che ha accompagnato la candidatura di Modena a Città Creativa UNESCO nel *cluster* delle Media Arts, presentata nel 2021.

Inoltre, sono stati allestiti gli spazi per ospitare convegni e riunioni; creati gli spazi per il coworking; promossa l'apertura del LabSpace per la realizzazione di laboratori di educazione sulle nuove tecnologie.

Sempre con l'obiettivo di creare community e coinvolgere il territorio, è stato aperto un bando *Welcome to Modena 2029*, dedicato a innovatori, imprese e startup che offrono soluzioni, prodotti e servizi negli ambiti delle nuove tecnologie, della nuova mobilità e dei nuovi modelli di attività economica; sono stati presentati 16 progetti, di cui ne sono stati premiati tre. Come in altri Laboratori, è stato promosso il bando INCREDIBOL, per le imprese culturali e creative.

## 7 Parma

### 7.1 Gli obiettivi e risultati attesi della Strategia Urbana

La SUS di Parma si integra nel più ampio ambito della documentazione strategica comunale (di cui al Piano Strutturale Comunale ma anche al Piano di Marketing del Turismo 2014-2017) per il recupero e la rifunzionalizzazione, da attuarsi mediante la realizzazione di attività coerenti con le diverse “vocazioni” urbane, di 7 spazi urbani (“contenitori culturali” ed ex – industriali), indicati complessivamente dal Comune come “distretti socio-culturali” urbani.

In questo contesto, il Complesso monumentale del monastero di San Paolo, oggetto dell’azione 6.7.1. dell’Asse VI del POR FESR regionale, svolge il ruolo di “Parma Gastronomy Hub”, con l’obiettivo di divenire un polo d’eccellenza che affianchi la fruizione culturale alle attività di formazione professionale e all’auto-imprenditorialità.

Il LAB di Parma è concepito come:

- una piattaforma di soluzioni innovative e sostenibili destinate allo sviluppo di progettualità ad alto contenuto di tecnologia digitale
- un hub per la partecipazione attiva e la collaborazione cittadina in vista di fornire un reale supporto per l’attuazione di un open government urbano.

L’ambito tematico selezionato per il LAB è quello della “Cultura dell’eccellenza agroalimentare”, scelta effettuata in coerenza con uno degli aspetti vocazionali più caratteristici del territorio. In termini di obiettivi, con l’individuazione del tema agroalimentare Parma intende “proporre un dialogo inclusivo, che permetta di tesaurizzare le competenze degli attori dell’intera filiera: produttori, imprenditori, ristoratori, ricercatori, specialisti, docenti, studenti, soci di associazioni del terzo settore, dipendenti delle istituzioni pubbliche, giovani talenti e giovani professionisti”.

Il nesso tra il tematismo selezionato e il più generale ambito della fruizione culturale dello spazio (inteso in senso lato e dunque, anche, connesso con lo sviluppo di attività creative) è attualmente ben rappresentato dalla designazione, nel dicembre 2015, di Parma come Città Creativa per la Gastronomia nella Rete Città Creative UNESCO (UNESCO Creative Cities Network).

Tale designazione, oltre che sul menzionato tematismo, si fonda sui tre principali driver per lo sviluppo territoriale indicati nel dossier di candidatura, “EDUCATION – EXPERIENCE – PRODUCTION”, sostanzialmente allineati alle direttrici strategiche ed operative con le quali la Regione Emilia Romagna ha definito la propria Agenda Urbana. In altre parole, come sottolineato dalla Strategia Urbana della città, “partendo dalla traccia comune delineata dal concept per la candidatura UNESCO a Città Creativa per il tema della Gastronomia, si è trovato un denominatore comune che da un lato dà forma alle attività del LAB e dall’altro a quelle della promozione”.

La declinazione delle azioni del POR FESR connesse con il Laboratorio Urbano avviene, di conseguenza, secondo una logica di reciproco adattamento: le cinque dimensioni indicate nella strategia regionale dei Laboratori Aperti (open innovation, real-life settings, end and user engagement, user-driven innovation, generazione di servizi-prodotti-infrastrutture sociali.), vengono interpretate in ottica di partecipazione e di coinvolgimento delle realtà cittadine (incluse le fasce produttive) in coerenza con mission, connessa con il riconoscimento UNESCO, di rafforzare il city branding rispetto al tema dell’eccellenza enogastronomica. L’allineamento riguarda sia le attività del Laboratorio che quelle dell’azione di promozione, rispetto alla quale pure vengono mantenute le attività previste dall’Agenda Urbana regionale per la promozione del luogo culturale (si veda, in merito, oltre: attività).

Gli obiettivi esplicitati nella strategia sono:

- dare vita ad un sistema innovativo di spazi, di architetture, di funzioni ed esperienze da restituire alla città;
- riscoprire i luoghi caratterizzanti la città, luoghi da rivitalizzare nella vocazione originaria per farne un presidio dal punto di vista sociale e della sicurezza;

- recuperare la memoria civile e popolare della città per rafforzarne l'identità;
- favorire esperienze di aggregazione sociale allestendo spazi dedicati alla famiglia, ai giovani ed al tempo libero, di alto il valore inclusivo e partecipativo;
- gestire servizi di qualità volti a promuovere Parma come destinazione turistica e a favorire la fruizione culturale e turistica del centro storico e del territorio;
- valorizzare e promuovere gli allestimenti esistenti del patrimonio culturale locale;
- promuovere con nuove iniziative il know how locale;
- formare, educare e catalizzare la creatività in spazi innovativi con funzione di laboratorio e di incubatore per i giovani.

## 7.2 Il sistema di governance

La sostanziale sovrapposizione tra l'ambito delle attività di cui al riconoscimento UNESCO e la SUS ha determinato, dal punto di vista gestionale e della governance, il naturale incardinamento del Soggetto Gestore nell'ambito, interno all'Amministrazione, dell'Ufficio UNESCO City of Gastronomy".

L'Ufficio UNESCO" è posto in dipendenza funzionale dagli uffici della Direzione Generale del Comune e ha sede presso il Laboratorio Urbano. Esso ne definisce e gestisce le attività in collaborazione (anche dal punto di vista amministrativo) con il Settore Cultura e Giovani del Comune, titolare dello spazio secondo una logica volta a massimizzarne le sinergie tra elementi culturali (manifestazioni, accesso al sito) e la mission del SG.

Nel 2017 è stata costituita la Fondazione di partecipazione "Fondazione Parma City of Gastronomy", attualmente partecipata da Comune di Parma, Camera di Commercio, Università degli Studi di Parma, Fiere di Parma e Unione Parmense degli Industriali e, dal 2021; l'impresa Barilla.

Il Comune di Parma, nel corso dell'intervista concessa per la stesura del presente rapporto, ha sottolineato che in prospettiva questo soggetto potrebbe subentrare al Comune, per affinità con gli scopi del Laboratorio, nel ruolo di SG (al momento non vi sono tuttavia precisi indirizzi o atti formali in tal senso).

L'utilizzo del Laboratorio secondo le finalità dell'Agenda Urbana è stato garantito, oltre che mediante la gestione diretta da parte del Comune, attraverso una rete di soggetti territoriali con i quali sono state sottoscritte convenzioni che disciplinano modalità di uso del bene e contenuti delle attività da svolgere in coerenza con il tematismo individuato (si veda oltre: attività del Laboratorio Urbano).

## 7.3 Il progetto di valorizzazione del bene culturale

L'ex Convento di San Paolo, realizzato a partire dall'età longobarda e di cui restano alcune testimonianze (il Sacello), fu riconvertito a monastero delle benedettine agli inizi del 1000 e raggiunse il massimo splendore nei primi decenni del '500 con la ricostruzione del convento e la realizzazione del ciclo di affreschi noto come "Camere di San Paolo o Camere della Badessa". Il Complesso di cui è parte, che conserva l'antico orto di San Paolo, attualmente parco pubblico, è il centro di un ampio e articolato sistema culturale che raccoglie, in un raggio di percorrenza di circa 200 metri, ulteriori emergenze culturali: le collezioni della Pilotta con il Teatro Farnese, la Camera del Correggio nel San Paolo e l'area del Duomo, del Battistero e di San Giovanni con la cupola del Correggio.

Nonostante l'importanza storico – culturale e il ruolo identitario l'area, con le modifiche urbanistiche stratificatesi nel corso degli anni, ha subito un progressivo degrado e una connessa perdita di funzionalità rispetto al ruolo storicamente riconosciuto e consolidato.

La valorizzazione del bene rientra quindi nell'ambito di un processo incardinato nella citata documentazione strategica cittadina e in particolare la politica dei "distretti socio culturali", che ha l'ambizione di *"individuare la vocazione spontanea di alcuni luoghi focali della città. Luoghi da*

*considerarsi strategici per la posizione nel contesto urbano o sociale di riferimento; luoghi che, se chiamati nuovamente a svolgere una funzione importante per la città, si pensa possano avere la capacità di positiva contaminazione su un loro intorno significativo”.*

Più nello specifico, l'azione 6.7.1 è stata integrata nella complessiva ristrutturazione del Chiostro, per un investimento totale di 6 milioni e 840 mila euro, di cui 1.600.000 a valere sul POR FESR regionale e 5.240.000 di fondi del Comune, incluso un cofinanziamento di 250 mila euro della Fondazione Cariparma.

I lavori di ristrutturazione del sito si sono protratti (sia a causa di problematiche connesse con lo stato del sito e con i più ampi lavori entro il quale il bene oggetto dell'intervento regionale è inserito, che con le restrizioni connesse con l'emergenza pandemica) oltre i tempi originariamente previsti, cosa che ha comportato l'avvio delle attività del Laboratorio Urbano presso la sede provvisoria sita al primo piano del Palazzo della Provincia in Piazzale della Pace, attivata il 31.12.2018. Nel luglio 2021, alla luce dell'ultima data aggiornata del collaudo tecnico amministrativo, il Comune di Parma ha ottenuto dalla Regione l'approvazione della modifica della data di avvio del laboratorio aperto nella sede definitiva al 31/12/2021 e la proroga della data di termine attività al 31/12/2022 (DGR 997/2021).

## 7.4 Le attività di promozione del Laboratorio urbano

Al di là della puntuale elencazione delle iniziative strettamente finanziate dall'azione 6.7.2, è opportuno sottolineare che le attività di promozione del Laboratorio urbano risultano strettamente connesse con la restituzione alla cittadinanza dello spazio e con le attività generali ivi ospitate, sia a cura del Comune che dei soggetti che a diverso titolo entrano a far parte delle comunità che popolano il Laboratorio stesso. La natura di numerose delle attività che, a regime, si tengono nel Complesso è infatti difficilmente scindibile in aspetti connessi con la rappresentanza, la (ri)scoperta e, appunto, la promozionale di uno spazio che diviene la sede identitaria di un tematismo così strategico per un territorio che travalica l'area comunale.

È comunque possibile individuare alcune iniziative specifiche più direttamente connesse con la promozione del Laboratorio e del Gastronomy Hub: in particolare, al termine dei lavori di ristrutturazione sono state realizzate attività di promozione del Complesso, sia in veste di **evento di inaugurazione “I Chiostrini del Correggio”, che mediante visite guidate da parte di archeologi (in sede di intervista è stato precisato che è prevista la realizzazione di pannellistica dedicata).**

L'oggetto delle attività comprende, quindi, sia l'aspetto storico – identitario del bene ripristinato, sia la nuova destinazione d'uso del complesso e dei connessi tematismi: oltre alle citate attività connesse con la diffusione dei contenuti culturali, **il Laboratorio ha infatti ospitato iniziative di promozione tematica, quale la mostra fotografica Art save the food**, organizzata in collaborazione con Fiere di Parma e Mia Photo Fair, e più recentemente la **mostra GUSTO! AL SAN PAOLO GLI ITALIANI A TAVOLA. 1970-2050**, curata dal Museo M9 -Museo del '900.

Si sono inoltre svolte alcune delle iniziative del cartellone regionale EnERgie Diffuse, dedicato alla promozione culturale. Più recentemente, nell'ambito degli **Open days** dedicati al Laboratorio, sono stati realizzati incontri di divulgazione letteraria e installazioni / manifestazioni artistiche per il racconto del Chiostro mediante la proiezione di un videomapping, oltre a una serie di appuntamenti per i bambini e le loro famiglie, realizzati dal Laboratorio Aperto in collaborazione con Parma Kids, tra cui una visita guidata in lingua inglese alla scoperta dei segreti enogastronomici della città e delle sue bellezze e un laboratorio creativo dedicato al Parmigiano Reggiano.

A cavallo tra le iniziative di promozione e quelle di city branding legate al tematismo gastronomico devono inoltre essere considerate alcune attività di rappresentanza / istituzionali svolte nel contesto della designazione UNESCO Creative City of Gastronomy (4 incontri con UNESCO Giovani, le visite istituzionali delle delegazioni di Panama e di Yangzhou in veste di Città Creativa UNESCO per la Gastronomia) o nella promozione di specifiche iniziative di formazione (quali un incontro con le Università di Alicante, Bergen e Östersund relativo alla proposta di Master Internazionale in Food City Design e con il Presidente della Rete Latinoamericana di Food Design).

## 7.5 Le attività svolte all'interno del Laboratorio

Nel corso del periodo di ristrutturazione, il Laboratorio ha svolto attività presso la sede provvisoria e/o, nel caso di eventi, presso gli spazi (segnatamente la Galleria San Ludovico) adiacenti o prossimi al corpo principale interessato dai lavori.

Il Comune nella sua veste di SG ha, in termini di attività e di costi sostenuti sull'azione 6.7.1., formalmente centralizzato la gestione del Laboratorio, costruendo tuttavia, di fatto, una rete di soggetti strettamente connessi con il tematismo individuato per l'animazione dello spazio e per la realizzazione delle attività.

La formula gestionale (gestione interna + stipula di convenzioni per l'uso di postazioni e/o per la realizzazione di attività) ha infatti consentito di concentrare nel LAB i soggetti le cui attività sono connesse con il tematismo principale del Laboratorio: le convenzioni, stipulate o in corso di formalizzazione, con i Musei del cibo, l'Associazione Gastronomi Professionisti, il CUS per il progetto GIOCAMPUS, l'Università di Parma, l'Associazione Maestri del Lievito Madre, ecc. sono il principale strumento mediante il quale **il Laboratorio è stato continuamente popolato da diverse attività di divulgazione e di formazione, anche laboratoriale, connesse con il tematismo**, oltre alle attività istituzionali dei soggetti convenzionati che, di fatto, "abitano" l'hub tematico. A titolo esemplificativo si possono citare il recente **Young Food Creatives** oppure l'intero, ampio palinsesto organizzato per l'inverno 2022 (**Inverno al Laboratorio Aperto**, con appuntamenti sostanzialmente quotidiani che includono talk, presentazioni, workshop e altri formati di evento) organizzati da dei soggetti convenzionati col Comune per degli spazi laboratoriali, Assaggiami Emilia Food Mag e On/Off.

In connessione con la valenza digitale dell'azione del POR, sono state realizzate inoltre iniziative per **l'alfabetizzazione digitale** (realizzate a partire da un bando comunale ad hoc) anche **mediante eventi – "contenitore" come Digita 2021, all'interno del quale sono stati realizzati campi estivi per rafforzare le digital skills degli studenti, laboratori hackaton per la generazione di nuove idee per la città, corsi sui servizi online e sui rischi e le opportunità di internet, laboratori musicali per le persone diversamente abili.**

Sullo stesso fronte, il Laboratorio ha supportato tra le altre:

- Argento Vivo, un **programma culturale e di alfabetizzazione digitale** rivolto agli over 55 iscritti al Servizio Biblioteche per favorire la fruizione di eventi culturali con il supporto delle nuove tecnologie, attivato nel corso del periodo dell'emergenza pandemica. La manifestazione ha contribuito a divulgare anche alcuni contenuti legati alla fruizione dei servizi delle PA via web (INPS, altre);
- la **app Parma@tavola** del Comune di Parma, che permette la visualizzazione di menu equilibrati, tra cui quelli scolastici, e la ricezione di informazioni mirate, per la promozione di corretti stili di vita legati ad una sana alimentazione oltre che la cultura e la sostenibilità del territorio.

Il Laboratorio è stato inoltre attivo sul fronte del coinvolgimento dei giovani per l'avvio all'intrapresa (in particolare, mediante l'affidatario Associazione Officine On/Off è stato realizzato uno startup weekend).

## 8 Piacenza

### 8.1 Gli obiettivi e risultati attesi della Strategia Urbana

Il disegno della Strategia Urbana della Città di Piacenza si inserisce in un processo di pianificazione che trova attuazione nel Piano Strutturale Comunale (PSC), che ha approfondito le opportunità correlate alla mobilità, alla logistica, alla produzione e alla riqualificazione urbana; tra gli obiettivi prevalenti: rendere Piacenza una città ecologicamente sostenibile, intervenendo sia sulla valorizzazione delle aree verdi e fluviali, sia sulla mobilità e logistica; promuovere la rigenerazione interna di Piacenza, attraverso la riqualificazione delle aree militari ed interventi sul sistema della viabilità; rendere Piacenza una città territoriale snodo, agendo sulle piattaforme logistiche e sugli assi di collegamento ferroviari e autostradali; favorire il riconoscimento di Piacenza come terra delle tradizioni, dei saperi e dei sapori, riqualificando gli spazi urbani del centro cittadino ed i luoghi della cultura; rafforzare l'idea di Piacenza città che favorisce la coesione sociale, per il mantenimento e la qualificazione dei servizi alla persona.

In questo contesto, la Strategia Urbana dell'Asse VI si concentra nel comparto nord della città (in particolare nella zona che fa riferimento all'area di Piazza Cittadella – Piazza Casali), dove viene localizzato il Laboratorio Aperto, che, come si legge nel documento strategico, *dovrà giocare il ruolo di rafforzare questa area nella sua preziosa identità di snodo di passaggio per la città e per numerose sue funzioni: di mobilità pedonale e automobilistica (pubblica e privata), di fruizione di beni culturali, di servizio a studenti e lavoratori del centro storico (pubblici e privati).*

Gli obiettivi della Strategia di riqualificazione urbana sono quindi i seguenti:

- rafforzare i processi di riqualificazione urbana e della città e della partecipazione; in particolare, l'obiettivo prevedeva lo sviluppo di uno spazio per la riflessione e l'approfondimento tecnico-scientifico sui processi di rigenerazione urbana di confrontarsi attivamente con i cittadini e con gli utenti della città di Piacenza; per il Laboratorio era quindi definito l'obiettivo di diventare un terminale esterno delle funzioni attualmente concentrate presso l'Urban Center cittadino.
- rafforzare l'orientamento smart della città; si voleva dotare la città di uno spazio di funzioni tipiche di una città smart e per questo il Laboratorio aveva l'obiettivo di *“diventare luogo dell'interazione tra la città ed i cittadini, dando luogo a funzioni di mobilità sostenibile, monitoraggio della mobilità, monitoraggio del territorio nel suo complesso, creazione di uno snodo di connessione alla rete e di un hotspot wifi ad alte prestazioni, di box office per gli eventi culturali e ricreativi della città, di auditorium e spazio di co-working per cittadini, di informazione e diffusione della conoscenza tra i cittadini, di sviluppo di startup capaci di realizzare prodotti per la promozione della mobilità e della logistica sostenibile e di prodotti per il monitoraggio del territorio”*;
- rafforzare la qualità della mobilità; promuovendo il ruolo di Piacenza come città della logistica e snodo della mobilità interregionale lungo gli assi autostradali e ferroviari, il Laboratorio aveva tra le sue finalità quelle di sviluppare e sostenere servizi di mobilità sostenibile avviati nel contesto urbano, quali ad esempio la mobilità elettrica;
- ridurre il gap digitale; tra le finalità del Laboratorio, quella di fornire servizi specializzati finalizzati a migliorare il gap digitale dei cittadini e degli utenti della città di Piacenza, diventando simbolo della cultura digitale diffusa a livello cittadino.

Gli elementi di riflessione su cui puntava la Strategia Urbana erano quindi:

- il collocamento del laboratorio in una zona nevralgica della città, la zona Nord, interessata da un significativo processo di rigenerazione urbana, con la realizzazione di numerosi interventi sul sistema dei trasporti, sui beni culturali, sul patrimonio edilizio pubblico;
- un processo di rigenerazione urbana che interessava l'intera città (creazione di spazi pubblici destinati alla cultura, ai giovani, al sistema universitario; restituzione al demanio di numerosi edifici per i quali dovevano essere scelte le destinazioni d'uso);

- il ruolo di Piacenza come territorio snodo, sotto diversi aspetti (via Francigena; rapporto con il Po ed i suoi affluenti; ruolo di snodo ferroviario e di mobilità su gomma per merci e per persone; polo logistico; terra di pendolarismo con punti di attrazione lavorativa verso Bologna e Milano).

Il documento della SU definiva di conseguenza le funzioni che doveva svolgere il Laboratorio Urbano, che doveva essere strutturato sul modello dei Living Lab, spazio di fruizione di servizi per cittadini ed imprese. Tema centrale è la *mobilità sostenibile e la logistica*; in questo ambito il Laboratorio avrebbe dovuto svolgere diverse funzioni: disegnare, implementare, promuovere, valutare, disseminare e sfruttare una varietà di soluzioni ICT per la mobilità e la logistica sostenibile; fungere da punto di raccolta di dati ed informazioni su infrastrutture e mobilità da trasferire a cittadini, imprese e decision-makers; fornire soluzioni tecnologiche (App, tools disponibili su cloud ecc.) capaci di modificare le abitudini della domanda, orientarla alla razionalizzazione dei mezzi di mobilità in ottica di sostenibilità (eco-routing, carbon footprint metering), fornendo servizi adeguati sulla mobilità in ottica energy-saving e time saving, ma anche legati alla segnalazione di incidenti ed a raccomandazioni per la mobilità; fornire informazioni sulla mobilità, in collaborazione con altri soggetti, e sui sistemi di intermodalità; svolgere funzione di incubatore per le start – up operanti nel settore; essere sede del Mobility manager; essere la sede delle principali funzioni informative in tema di ambiente, qualità dell'aria e del 24 rischio idrogeologico.

Il Laboratorio doveva svolgere anche altre funzioni:

- sede di un box office cittadino per informazione e vendita di biglietti per eventi culturali e sportivi (prevista la dislocazione all'interno dello spazio dei servizi informativi del Comune sul turismo); anche in questo ambito, era prevista l'adozione di strumenti multimediali ed applicazioni avanzate, come la videomapping, fotografia immersiva, foto a 360, realtà aumentata, wearable tools, beacons ecc.
- spazio per la partecipazione urbana e per la presentazione dei processi di trasformazione urbana, con l'obiettivo ultimo di sperimentare soluzioni di open government;
- spazio di co-working, con l'obiettivo di fornire un complesso di servizi finalizzati alla riduzione del digital divide, ma anche servizi di carattere ludico come eventi, mostre, spazio cinematografico e teatrale specializzato, fruizione libraria (cross-reading) ma anche temporary shops e servizio di ristorazione.

Erano previste regole di utilizzo dello spazio differenziate a seconda delle caratteristiche dell'utenza: libero accesso per anziani e studenti; fee di utilizzo per gli utenti professionisti. Inoltre, era prevista l'istituzione di tavoli di lavoro permanenti finalizzati alla verifica della soddisfazione dei clienti e per generare possibili soluzioni che divengono luoghi di incontri della domanda e dell'offerta

Per favorire in particolare la partecipazione dei giovani, ed il loro coinvolgimento rispetto ai temi della implementazione tecnologica di applicazioni utili per la mobilità e la fruibilità della città e del territorio, era prevista la realizzazione di un Vivaio giovani, come strumento di supporto al soggetto coordinatore del progetto.

## 8.2 Il sistema di governance

Per la gestione del Laboratorio era prevista la figura di un coordinatore con la responsabilità del funzionamento e del raggiungimento degli obiettivi, oltre alla nomina di un Comitato degli stakeholders, per promuovere la partecipazione e l'interazione del progetto con gli stakeholders locali e di sistema, ed un Comitato tecnico-scientifico, con l'obiettivo di produrre e validare il progetto tecnico-scientifico. Inoltre, per favorire il coinvolgimento della popolazione nella implementazione della strategia era prevista anche la costituzione di una giuria popolare per misurare la performance della struttura.

Il cambiamento della Giunta in corso di realizzazione ha in parte ritardato la ripresa del progetto nel periodo del COVID, in quanto sono anche cambiate le priorità, spostando l'asse di interesse più

verso la mission della smart city.

L'Autorità Urbana è in capo al Dirigente del Servizio Organi istituzionali e Risorse Umane, con staff della Direzione Generale Programmazione e Innovazione; per l'attuazione della 6.1. e della 6.72 è coinvolto il Dirigente del Servizio Cultura Musei e Turismo.

### 8.3 Il progetto di valorizzazione del bene culturale

Il Laboratorio è stato collocato all'interno della ex Chiesa del Carmine, edificio di proprietà dell'Amministrazione Comunale costruito nel 1334 dall'ordine mendicante dei Padri Carmelitani, in stato di abbandono.

Il recupero dell'edificio (concluso nel 2019) rientra nel più ampio processo di rigenerazione urbana in corso al momento dell'avvio del progetto, con interventi sul sistema urbano, dei trasporti, dei beni culturali, per la razionalizzazione del sistema della mobilità e il rafforzamento della vocazione culturale dell'area.

L'ex chiesa del Carmine, secondo il progetto, doveva diventare contenitore di eventi non solo propri, legati alla sua vocazione, ma anche sede di manifestazioni collaterali ai grandi eventi organizzati a Piacenza, in particolare, a partire dal 2020, anno in cui la Cultura era protagonista anche grazie al patto di alleanza stipulato con la città di Parma e Reggio Emilia.

Il restauro (svolto con il supporto della Soprintendenza ai Beni Archeologici) è stato particolarmente significativo ed ha permesso di rilevare emergenze archeologiche di rilievo, dal momento che gli scavi sulla pavimentazione hanno rilevato reperti e tombe e secoli diversi; è tuttora in corso una mostra multimediale **Il Carmine svelato**, che consente alla popolazione ed ai turisti di visitare i percorsi archeologici.

### 8.4 Le attività di promozione del Laboratorio urbano

Il Piano di promozione è stato finalizzato a promuovere le attività del Laboratorio Urbano.

Molte attività realizzate hanno riguardato la valorizzazione dei beni culturali, anche per mettere a sistema i vari luoghi della cultura presenti a Piacenza (collegamento ad esempio con Palazzo Farnese o con una mostra su Klimt, con la ricostruzione di un'opera andata perduta durante la Seconda Guerra Mondiale).

L'attuazione del Piano prevedeva, oltre all'utilizzo di personale interno, il ricorso ad affidamenti esterni per l'individuazione di professionalità specifiche.

Ulteriori iniziative, da realizzare da parte del soggetto gestore, dovevano riguardare i temi della mobilità e della sostenibilità.

Inoltre, era previsto l'utilizzo di campagne informative, attraverso i social network e strumenti innovativi e tradizionali di comunicazione, per promuovere le diverse attività.

L'attività di promozione è stata avviata in maniera regolare, a partire dall'autunno 2019, con l'inaugurazione dello spazio e gli eventi dedicati alle scuole; all'inizio del 2020, con l'emergenza sanitaria, sono state interrotte le attività in presenza, data la chiusura al pubblico del Laboratorio, che ha comunque continuato le proprie attività on line, mediante corsi di formazione, webinar, seminari e momenti di divulgazione.

Come previsto dal progetto, sono state realizzate attività di informazione e sensibilizzazione e la realizzazione di materiale informativo, finalizzato alla promozione integrata del Laboratorio (compresa la diretta video dell'inaugurazione). Oltre alla campagna stampa, è stata realizzata attività di promozione sui social network e creato il sito <https://laboratorioapertopiacenza.it/>

Una delle attività di promozione riguarda la realizzazione di "Carmine Experience", installazione di immersive storytelling che consente ai visitatori di rivivere la storia del Carmine e le sue relazioni con la città di Piacenza, esperienza a cui hanno avuto accesso cittadini e studenti, tramite visite



individuali ed organizzate; l'attività è stata promossa tramite eventi e campagne informative e sul web ed oggetto di un webinar "La fruizione dei beni culturali nell'era digitale- il progetto Carmine Experience", tenutosi a dicembre del 2020.

All'interno dello spazio, è stata creata anche una postazione interattiva con tablet in cui ai visitatori vengono poste domande con l'obiettivo di coinvolgerli nella definizione dell'identità del luogo e per avere la loro opinione sul ruolo del Laboratorio nell'ambito delle attività cittadine.

Oltre alla realizzazione di pannelli e postazioni tecnologiche per informare sulle caratteristiche del luogo, sono stati, in linea con il progetto, creati pannelli per informare i visitatori sull'offerta di mostre nella città, così da mettere a sistema l'esperienza del Carmine con quella dei Musei Civici di Palazzo Farnese e degli altri attori dell'ecosistema culturale locale in occasione delle mostre previste per il 2019-2021 (Piacenza 2020).

## 8.5 Le attività svolte all'interno del Laboratorio

Come per altri Laboratori, il progetto ha previsto numerose e diversificate attività:

- eventi di informazione, divulgazione, sensibilizzazione e coinvolgimento del pubblico;
- sviluppo di nuove metodologie didattiche, eventi educativi, attività di formazione sui temi del laboratorio ed in particolare per la riduzione del digital divide, tutte attività rivolte a figure professionali e imprese del territorio, il sistema scolastico (anche con l'organizzazione di momenti alternanza scuola – lavoro) ed universitario, studenti ed universitari, la cittadinanza, anche con riferimento alle fasce sociali marginali;
- sviluppo, sperimentazione e diffusione di piattaforme e soluzioni tecnologiche (Lab Space con finalità di edutainment per la divulgazione, esposizione e sperimentazione di tecnologie; Living Lab con attività di supporto e accompagnamento per la diffusione e la scalabilità delle soluzioni; sperimentazione di innovazioni di processo e sviluppo di prodotti innovativi per la mobilità, logistica e smart city);
- sviluppo di programmi di Open Innovation volti a facilitare l'incontro e il matching di innovazione tecnologica tra imprese e startup, contribuendo a generare nuovi progetti di sviluppo che avranno ricadute sul territorio;
- realizzazione di applicazioni innovative e/o software dedicate a mobilità sostenibile (Piacenza snodo di mobilità), logistica sostenibile (Piacenza snodo logistico), ambiente e territorio (Piacenza territorio snodo), beni culturali/eventi;
- sperimentazione con cittadini e imprese per la costruzione di nuovi servizi e di punti di accesso;
- luogo di sviluppo ed opportunità per il sistema territoriale (studi, analisi di fattibilità e ricerche di technology foresight; spazio di co-working per innovatori e aspiranti startupper; realizzazione di servizi di incubazione e accelerazione di imprese negli ambiti del Laboratorio);
- promozione della città di Piacenza a livello nazionale ed internazionale e servizi di networking a livello locale, nazionale ed internazionale.

All'interno del progetto, come riportato anche sopra, ha molta rilevanza il tema dell'*innovazione*, anche con momenti di sperimentazione e diffusione, in grado di dare la possibilità ai cittadini di prendere confidenza con le tecnologie relative al mondo IoT e Industria 4.0, con focus su mobilità e logistica e beni culturali.

Sempre sul tema dell'innovazione a favore dei cittadini e dei turisti, era prevista la realizzazione di un'App Piacenza, per la diffusione di informazioni sui percorsi turistici, mappe, eventi, informazioni sulla mobilità, servizi utili e di emergenza, informazioni enogastronomiche, strutture ricettive e informazioni su uffici comunali.

Altro tema di rilievo, l'offerta di *servizi di accelerazione e incubazione di imprese*, anche per coordinare l'attività rispetto ai servizi offerti da altri attori presenti sul territorio, quali INLAB (Incubatore Certificato di Start-Up), MUSP (Laboratorio Macchine Utensili e Sistemi di Produzione), URBAN HUB e la rete degli acceleratori regionali. Il servizio prevede quattro fasi: animazione e promozione; selezione; incubazione; accompagnamento alla crescita.

Inoltre, un elemento significativo del progetto riguarda il *coinvolgimento di altri stakeholder* presenti sul territorio, in modo da:

- rafforzare le competenze di rete del laboratorio del Carmine, mediante la progettazione, sperimentazione, proceduralizzazione e portata a regime di un sistema integrato di collaborazione strutturata tra i soggetti del territorio;
- valorizzare il contributo potenziale degli stakeholders al fine di ampliare la capacità e la profondità di ascolto delle istanze del territorio.

In linea con quanto previsto dal progetto sono stati realizzati diversi eventi, a partire da quello di apertura, all'interno del quale è stato organizzato anche un convegno sul tema delle smart city.

All'interno del Laboratorio è stata allestita l'installazione di immersive storytelling **Carmine experience**, con la quale, attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie, è possibile per i visitatori scoprire la storia, le caratteristiche del sito e del suo restauro, la connessione con lo spazio urbano; l'iniziativa è stata oggetto anche di un webinar sul tema della fruizione dei beni culturali nell'era del digitale.

Sono stati allestiti gli spazi per il coworking (in totale 24 spazi per professionisti, imprese, ricercatori, con diverse modalità di fee per l'accesso) e creati gli spazi per l'Open Innovation, così da sviluppare il networking tra imprese e start up, in collaborazione con le Associazioni di categoria ed offrire momenti consulenziali alle PMI per propri percorsi di innovazione.

Per promuovere la **alfabetizzazione digitale** della popolazione, all'interno del Laboratorio sono stati organizzati corsi, webinar ed eventi per diffondere informazioni sui principali servizi a disposizione dei cittadini e come potervi accedere (ad esempio, lo SPID, il Fascicolo Sanitario Elettronico); un ciclo di eventi è stato dedicato al diritto informatico, alla privacy ed alla sicurezza sul web; inoltre, è stato realizzato uno spazio destinato a sportello SPID per il rilascio dell'identità digitale (previa registrazione sul sito di Lepida).

Sul tema della digitalizzazione e dell'innovazione, alcuni eventi sono stati dedicati in maniera specifica alle donne e alle scuole (ad esempio, una serie di incontri on line dedicati alle ragazze dagli 11 ai 17 anni che vogliono imparare a progettare, creare, inventare, imparando a usare le tecnologie STEM). Un evento sul tema Free-liberi di leggere è stato organizzato con la rete di biblioteche innovative Biblioh.

Attività di formazione specifica è stata rivolta alla fascia di età tra i 18 ed i 35 anni, con focus sui cosiddetti NEET, organizzata in diversi incontri sui temi della ricerca del lavoro.

Sul tema della **cultura**, oltre all'organizzazione di convegni in materia di valorizzazione dei beni culturali a cui hanno partecipato esperti e direttori di numerosi musei italiani, sono state organizzate alcune giornate di presentazione dei bandi INCREDIBOL, per il finanziamento di progetti di impresa e di innovazione del settore artistico culturale e creativo, e del bando Bologna Game Farm per lo sviluppo di nuovi progetti di videogiochi in Emilia-Romagna. Una particolare attenzione è dedicata al tema dei percorsi e alla digitalizzazione dei musei, anche attraverso la realizzazione di una survey on line, sulle modalità più adeguate per estendere l'audience dei luoghi della cultura.

In materia di **mobilità sostenibile**, è stato organizzato l'evento Climathon Piacenza, dal titolo "Reimagining urban mobility", per sensibilizzare la popolazione e verificare la disponibilità di soluzioni innovative per il contesto locale. Inoltre, è stato organizzato un tavolo permanente sul settore della mobilità ed uno sul settore della logistica per raccogliere elementi sui fabbisogni e soluzioni da adottare.

---

Il Laboratorio agisce anche come soggetto promotore di sviluppo; in questo senso è stato recentemente promosso un bando **Piacenza City Logistic Camp**, a livello internazionale, per la selezione di 10 tra le startup europee più innovative che operano nel settore della **logistica urbana**, così da facilitare nuove sinergie e stimolare l'identificazione di nuove soluzioni che contribuiscano a migliorare la logistica cittadina a livello locale.

## 9 Ravenna

### 9.1 Gli obiettivi e risultati attesi della Strategia Urbana

La scelta strategica della Città di Ravenna trova il suo punto di forza nella presenza nel contesto urbano del patrimonio culturale iscritto nella World Heritage List dell'UNESCO e nell'ampia offerta culturale, che ha portato alla candidatura a Capitale Europea della Cultura 2019; inoltre si metteva in evidenza il forte legame identitario fra il patrimonio UNESCO e l'arte del mosaico, nonché dal punto di vista dell'economia dell'innovazione la presenza di un comparto di piccole e medie imprese, spesso artigianali, che opera in vari settori produttivi tra cui anche quello delle industrie culturali e creative, e l'avvio di diverse attività di coworking, promosse sia in ambito pubblico che in ambito privato.

Tra i fattori di opportunità per lo sviluppo, la presenza di Università e centri di ricerca, che con la loro offerta formativa possono contribuire a sostenere le vocazioni e le peculiarità del territorio.

Dal punto di vista della pianificazione, la Strategia si inquadra nell'ambito del Programma di Mandato e Documento Unico di Programmazione 2012 – 2026 e nel percorso effettuato per la candidatura di Ravenna Capitale Europea della Cultura 2019.

Il tematismo scelto è quindi quello della *fruizione turistica dei beni culturali e del territorio* tenendo presenti quelli che sono i punti di forza del territorio:

- presenza di un'offerta turistica e culturale complessa e composita, con potenzialità ancora da esplorare ed implementare;
- presenza di una intensa esperienza di co-progettazione, condotta nel percorso di candidatura a Capitale Europea della Cultura, ricondotta nelle esperienze di Capitale Italiana della Cultura;
- presenza di esperienze di rilievo, che riguardano il rapporto fra valorizzazione dei beni culturali e le nuove tecnologie, che costituiscono la base per progetti innovativi da realizzarsi a cura del Laboratorio Aperto;
- presenza di segmenti diversificati di offerta turistica, le cui potenzialità sono ancora da potenziare o da esprimere in forma più compiuta.

Come richiesto dalla Regione, la Strategia prevede il coinvolgimento della cittadinanza e degli stakeholders nell'implementazione ed a questo proposito sono individuate 4 categorie di soggetti:

- *Soggetti pubblici e privati* su scala territoriale in grado di innescare politiche di innovazione basate sulla valorizzazione e sul rafforzamento della partecipazione attiva della cittadinanza e delle infrastrutture materiali e immateriali esistenti nel territorio (es. Enti pubblici, Musei, Associazioni e culturali);
- *Soggetti attivi nella produzione*, gestione e scambio di conoscenza e dell'innovazione (es. Università, Tecnopoli, Istituti di formazione, enti di ricerca);
- *Soggetti attivi in ambito economico*, produttivo e dei servizi alla produzione (es. Associazioni di categoria, Associazioni economiche, Reti di imprese);
- *Soggetti attivi nella rete degli attori territoriali*: Cittadini, Scuole, Insegnanti, Studenti, Centri di aggregazione sociale e culturale.

### 9.2 Il sistema di governance

Nel descrivere il sistema della governance scelto dal Comune di Ravenna, vanno considerati due elementi; gli spazi del Laboratorio Aperto sono dislocati presso due sedi, entrambe in ambito museale: presso il MAR, Museo d'Arte della Città di Ravenna, e presso Classis, il nuovo Museo

della Città e del Territorio; al soggetto gestore sono stati quindi affidati alcuni spazi, all'interno dei due istituti museali.

Il modello gestionale vede quindi la partecipazione dei referenti dei due istituti museali ed è strutturato su due livelli: il Tavolo di confronto permanente, con i referenti dell'Amministrazione, i direttori delle istituzioni museali ed il soggetto gestore, per orientare e monitorare l'attività del Laboratorio; il Comitato di coordinamento, per gli indirizzi strategici, con la partecipazione degli Assessori e del Presidente di RavennAntica ed i soggetti del tavolo di confronto permanente.

La gestione del Laboratorio è affidata al Servizio Turismo del Comune di Ravenna, denominato RavennaTourism, che si occupa dell'amministrazione, della rendicontazione, della comunicazione.

### 9.3 Il progetto di valorizzazione del bene culturale

Come già accennato, il Laboratorio Aperto di Ravenna ha due sedi.

La prima è presso il Museo d'arte della città, all'interno del tessuto urbano, che ospita collezioni permanenti con opere d'arte dal XIV secolo all'arte contemporanea e una esposizione di mosaici contemporanei (collezione in fase di riallestimento secondo le informazioni contenute nel sito); il progetto ha riguardato la ristrutturazione di una parte del museo per allestimento di spazi co-working, il LabSpace, sale riunioni e conferenze, gestione di momenti assembleari. z

La seconda sede è localizzata presso il Museo Archeologico di Classe, un ex zuccherificio situato in una frazione, destinato a museo della città e del territorio, mediante l'esposizione di materiali archeologici per rappresentare la storia della città dalle origini etrusco-umbre all'antichità romana, dalle fasi gota e bizantina all'alto Medio Evo, collegato alla basilica di S.Apollinare in Classe e all'antiporto romano. L'edificio è stato ristrutturato, con allestimento di aule didattiche con strumentazioni multimediali, sale conferenze e spazi da dedicare alla sperimentazione di tecnologie e software.

### 9.4 Le attività di promozione del Laboratorio urbano

Il piano integrato di promozione ha previsto tre linee principali di attività: eventi; attività di comunicazione (strumenti di comunicazione on line e off line; eductour; attività di relazioni con i settori di stampa specializzata, produzione video), produzione di materiali informativi e divulgativi.

L'attività di promozione è stata diversificata, a partire dall'organizzazione degli eventi per informare la cittadinanza sulle nuove aperture, sui restauri effettuati, sulle attività nell'ambito del Laboratorio Aperto.

Oltre alle attività gestite dal soggetto gestore, ad attività specifica realizzata dalla Fondazione RavennAntica per il Museo Classis (mostre, eventi, centro estivo per i ragazzi), è stato affidato un incarico ad un'agenzia specializzata, che si è occupata per esempio del progetto grafico per i materiali e di campagne informative attraverso i media.

### 9.5 Le attività svolte all'interno del Laboratorio

Obiettivo del Comune di Ravenna, attraverso la creazione del Laboratorio Aperto, è quello di fornire strumenti e metodologie per un modello di città e di territorio che attraverso le nuove tecnologie garantisca ai cittadini una migliore qualità della vita e ai turisti e ai visitatori nuove modalità di accoglienza e accessibilità. Il Laboratorio deve quindi stimolare l'innovazione, promuovendo il costante scambio di idee, conoscenze e aggregazione tra ricercatori, imprese e gruppi organizzati di cittadini.

**L'apprendimento digitale e l'uso delle nuove tecnologie** è stato tema trattato in numerosi workshop ed eventi divulgativi, destinati a start up e soggetti dell'innovazione, ma anche per l'alfabetizzazione digitale, rivolti al grande pubblico, agli adulti e agli studenti (programma Edutech)

Altro tema è quello dell'**innovazione**, attraverso workshop tematici, sia a livello di settore, sia di funzione aziendale.

Il Laboratorio si occupa del tema delle industrie culturali e creative; grazie alla collaborazione tra il Centro per l'innovazione della Fondazione Flaminia e il Centro per l'Interazione con le Industrie Culturali e Creative dell'Università di Bologna (CRICC), il Laboratorio è diventato oggetto di un progetto pilota che riguarda l'**Osservatorio sulle Industrie Culturali e Creative**, progetto che prevede tra l'altro la realizzazione di una piattaforma online per descrivere il fenomeno e creare nuove connessioni.

Il rapporto tra **turismo, innovazione e cultura** è stato oggetto di momenti di approfondimento ed eventi divulgativi; è stata sviluppata una app (*MyRavenna*) per promuovere la città attraverso l'identificazione di percorsi definiti e alcuni momenti di approfondimento, anche attraverso le nuove tecnologie, sono stati dedicati alla figura di Dante. Inoltre, un momenti di approfondimento ha riguardato il lancio del bando INCREDIBOL.

Gli spazi sono stati allestiti con nuove tecnologie, utilizzate anche per l'allestimento di mostre interattive e multimediali, come quella dedicata ad una chiesa trecentesca distrutta durante la seconda guerra mondiale. **La casa di Nostra Donna. Immagini e ricordo di Santa Maria in Porto Fuori**, con ricostruzioni digitali e virtuali degli affreschi trecenteschi perduti, realizzati grazie ad una convenzione con l'Università di Bologna; in contemporanea alla mostra sono stati organizzati anche conferenze tematiche.

Un'azione specifica ha riguardato il **fundraising per le organizzazioni del terzo settore**, mediante webinar e momenti di consulenza one to one.

Per lo sviluppo del territorio, per sensibilizzare imprese e cittadini, diversi incontri hanno riguardato le **tematiche ambientali** (sostenibilità, economia circolare, valorizzazione dei rifiuti, le comunità energetiche).

Ai fini della co-progettazione, sono stati attivati 4 **tavoli di co-design**, sui temi delle industrie culturali e creative, del turismo, delle arti performative, della creatività nelle scuole. Con la collaborazione dell'Università di Bologna e lo IUAV, è stato organizzato il **Festival Comunità Culturali**, che ha coinvolto esperti sul tema della rigenerazione urbana

Nell'ambito delle collaborazioni, sono stati instaurati rapporti di collaborazione con l'Università di Bologna, con la Fondazione RavennAntica proprietaria del Museo Classis; progetti specifici sono stati portati avanti da centri giovanili

## 10 Reggio Emilia

### 10.1 Gli obiettivi e risultati attesi della Strategia Urbana

La strategia di sviluppo urbano sostenibile di Reggio Emilia punta allo sviluppo e alla diffusione di **un modello reggiano di innovazione sociale**, considerato elemento propulsivo per le politiche relative al trasferimento di conoscenza, alla rigenerazione urbana, alla diffusione di un approccio creativo (in senso lato e connesso con la competitività del territorio), all'apprendimento permanente. L'innovazione sociale viene intesa nella sua dimensione più estesa ed inclusiva, rivolta sia al contesto dei bisogni dei cittadini che alle esigenze imprenditoriali e in generale delle reti relazionali locali, secondo un **approccio esplicitamente definito "olistico" di sviluppo**.

Gli elementi centrali della strategia consistono:

- nella focalizzazione su metodi e strumenti inclusivi e partecipati per produrre soluzioni innovative ai bisogni individuali e collettivi, attraverso forme di economia collaborativa;
- nell'attenzione sui cosiddetti "beni comuni" intesi come risorse condivise, materiali e immateriali, che possono essere funzionali a generare economia e innovazione attraverso forme di gestione condivisa e democratica.

L'approccio aperto (*open innovation*) e le connesse modalità attuative (che la SU individua nella coprogettazione, nell'ingaggio della cittadinanza attiva e nella promozione dei talenti) costituiscono il trait d'union trasversale che lega la strategia di scala cittadina alle principali direttrici dell'Agenda Urbana del POR FESR regionale, declinata sui temi della qualità urbana (da concretizzarsi nell'intervento di rigenerazione dei Chiostrì di S. Pietro finalizzato al reinserimento del bene nei circuiti vitali della città) e dell'agenda digitale regionale (mediante l'identificazione dei Chiostrì come *hub* locale dell'agenda digitale regionale e nel ricorrere alle tecnologie digitali come strumenti operativi).

Il Laboratorio Urbano viene inteso come strumento per la **costruzione di un sistema governance strategica del modello reggiano di innovazione sociale**, che funge da elemento di sistematizzazione, coordinamento e indirizzo per le politiche cittadine. Tra i suoi compiti principali vengono individuati quello di *"sviluppare e animare la community locale di riferimento, il cosiddetto ecosistema locale dell'innovazione sociale, favorendo la costruzione di processi creativi, aperti e collaborativi attraverso i quali i cittadini si attivano nei confronti delle strutture socio-politiche e sviluppano capacità di incidere sulle trasformazioni sociali (empowerment di comunità). Contemporaneamente il LA dovrà sviluppare politiche di rete in grado di renderlo nodo di networks nazionali e internazionali di innovazione sociale"*.

Da questo quadro discendono gli obiettivi della SU e gli ambiti di intervento del Lab:

- originare pensiero critico e idee innovative: creare occasioni di incontro tra diversi soggetti e diverse competenze per scambiare conoscenza, originare pensiero critico e generare idee innovative attraverso metodiche/approcci nuovi, multidisciplinari che favoriscano scambio/contaminazione di saperi sociali, economici, tecnologici);
- co-progettare e realizzare prodotti e servizi: sperimentare e sviluppare nuove soluzioni in termini di servizi, prodotti, organizzazioni e processi per dare risposta a vecchi e nuovi bisogni, sviluppando forme di *sharing economy* per generare nuove tipologie di servizi e di *pooling economy*, per sperimentare nuove forme di servizi alla persona, economia sociale e solidale, produzione e manifattura digitale, cura e rigenerazione urbana basate sulla collaborazione;
- innovare idee, *policy*, processi e competenze della pubblica amministrazione: contribuire a rendere più innovativa, collaborativa e diffusa l'azione della PA, anche grazie alla pervasività della cultura digitale. Il LAB ha il compito di costruire modelli di valutazione, prototipazione e riproducibilità delle esperienze di innovazione sociale attive sul territorio e realizzare modelli di

- valutazione degli impatti che queste esperienze produrranno al fine di consentire innovazione nella sfera del *policy making* e dell'amministrazione pubblica.
- generare lavoro e valorizzare i talenti, creando occasioni per la nascita d'impresa, occasioni di lavoro e modelli alternativi di economia a partire dall'innovazione nei servizi alla persona, agendo da incubatore e/o acceleratore per lo sviluppo di idee in progetti imprenditoriali innovativi e sostenibili;
- applicare, insegnare e diffondere *open innovation*;
- potenziare la rete relazionale del sistema culturale, educativo, della formazione e della ricerca.

La strategia specifica inoltre che il LAB “*dovrà operare in sinergia con i due più importanti centri di ricerca e formazione della città situati all'interno del Parco Innovazione nell'area delle ex Officine Meccaniche Reggiane*” e che “*la rete educativo/formativa dovrà essere potenziata anche dall'attivazione di sinergie tra il LA e il mondo scolastico a tutti i livelli*”.

Gli ambiti di intervento specifici per il Lab vengono individuati, oltre all'innovazione sociale, nel miglioramento della qualità della vita, nel sostegno alle persone con disabilità e/o altri profili di vulnerabilità, nello sviluppo sostenibile.

## 10.2 Il sistema di governance

Il Comune, proprietario dei Chiostrì ha definito un sistema di governance che prevede:

la regia dell'intervento finanziato dal FESR e in particolare attività del Laboratorio, incardinata in seno all'Area Competitività Innovazione Sociale Territorio e Beni Comuni, all'Area Servizi Culturali e al Servizio Comunicazione e Servizio Politiche di partecipazione. I referenti di queste strutture, insieme con i competenti referenti politici dell'Amministrazione (assessori) costituiscono un Comitato Direttivo, che ha il compito di fornire i gli indirizzi strategici;

la gestione delle operazioni del Laboratorio è posta in capo a un SG (RTI due consorzi di cooperative sociali) individuato mediante procedura concorsoria di evidenza pubblica<sup>3</sup>. Il SG è incaricato del funzionamento e della realizzazione della mission del Laboratorio in collaborazione con il Comune (oggetto della concessione è l'immobile di nuova costruzione, realizzato nelle adiacenze del complesso monumentale) nell'ambito dell'attuazione della SUS rispetto al tematismo dell'innovazione sociale.

La struttura governance prevede inoltre:

- un Comitato Scientifico, composto rappresentanti delle Istituzioni e delle fondazioni culturali della città e da un rappresentante del SG del Laboratorio Aperto, con funzioni di supporto, valutazione e validazione scientifica della programmazione strategica delle attività dei Chiostrì di San Pietro;
- un Comitato Paritetico, composto da rappresentanti del Comune e del Soggetto Gestore, con funzioni di vigilanza, controllo, monitoraggio e valutazione delle attività del LAB.
- una Cabina di regia per l'attuazione delle progettualità definite sulla base del mandato del Comitato Direttivo e validate dal Comitato Scientifico, composta da rappresentanti del Comune e del SG

---

<sup>3</sup> In fase di avvio dell'attuazione il medesimo soggetto, già aggiudicatario di un contratto per la fornitura di servizi accessori relativi a una manifestazione culturale, ha gestito il Laboratorio in virtù di un affidamento temporaneo.



## 10.3 Il progetto di valorizzazione del bene culturale

Il bene oggetto di riqualificazione individuato dal Comune di Reggio Emilia è l'ex complesso benedettino dei SS. Pietro e Prospero, denominato "Chiostri di S. Pietro", risalente al XVI secolo e successivamente prestato a destinazioni d'uso differenti ("ritiro delle dame", magazzino militare, sede del Tribunale di Giustizia, sede dell'Educandato delle Fanciulle, caserma militare e, a partire dal 2006 con l'entrata in possesso da parte del Comune, sede espositiva) che ne hanno, in talune occasioni, modificato la fisionomia.

Il progetto di restauro architettonico e riqualificazione funzionale finanziato dal POR FESR nell'ambito dell'Asse VI ha, coerentemente con la strategia regionale, la duplice finalità di migliorare condizioni e standard di offerta e fruizione del patrimonio culturale cittadino e di potenziare la domanda di ICT di cittadini e imprese per l'utilizzo di servizi online, inclusione digitale e partecipazione in rete. La soluzione adottata dal Comune prevede, in particolare, di

- valorizzare la *"vocazione intrinseca, e già consolidata, del complesso come polo propulsore di iniziative di carattere artistico e culturale"* (in particolare, di sede espositiva nell'ambito della fotografia, dell'arte e dello spettacolo ma anche, in seguito all'emergenza pandemica, destinato a diverse fruizioni tra cui quella del sistema scolastico cittadino);
- generare *"nuove dinamiche imprenditoriali con particolare riferimento ai temi dell'innovazione sociale, del welfare e dei servizi alla persona, grazie all'insediamento del laboratorio aperto in un nuovo corpo di fabbrica in sostituzione dei corpi di servizio"*.

Il Laboratorio è quindi costituito da due spazi distinti, gestiti unitariamente: i Chiostri e il vero e proprio "laboratorio", sul quale sono confluiti gli investimenti della SUS per l'infrastrutturazione digitale.

La rigenerazione del complesso monumentale, oltre che per il miglioramento della fruizione delle manifestazioni temporanee gestite dal Comune, è considerata l'occasione per istituire un polo dotato di una collezione permanente in grado di potenziare ulteriormente l'offerta culturale: in questo senso si configura l'installazione del "giardino di sculture", parte della mostra antologica dell'artista Olimpia Zagnoli, organizzata dalla Fondazione Palazzo Magnani nel 2021 presso i Chiostri, cui le opere sono destinate. La collezione è intesa quale ulteriore leva di attrattività per il Complesso e i relativi servizi (quale la caffetteria) oltre che per rafforzare ulteriormente il posizionamento del LAB cui l'offerta temporanea/ periodica già consolidata (che include la rassegna fotografica estiva per cui la quale Chiostri sono già noti) contribuisce.

## 10.4 Le attività di promozione del Laboratorio urbano

Le attività di promozione del Laboratorio e dei Chiostri, ultimati i lavori di restauro, hanno incluso:

- un doppio week inaugurale end di apertura al pubblico, che ha previsto l'allestimento di una mostra illustrativa delle origini e l'evoluzione della cultura benedettina, contestualizzata nell'ambito del bene recuperato. L'allestimento e i contenuti della mostra sono stati progettati e realizzati in modo da essere utilizzati successivamente sia come presentazione/promozione del bene culturale e delle sue finalità e sia come installazione permanente;
- un evento di presentazione di start up del territorio, con particolare riferimento ai progetti di innovazione sociale e di economia collaborativa (Evento Hurricane Start);

In seguito alla stipula della convenzione tra Comune e SG il bene è passato a un regime di apertura permanente ed è stato elaborato un piano di comunicazione che prevede l'elaborazione di un'identità visiva unitaria dalla quale fare derivare le specifiche identità del complesso monumentale e del Laboratorio Aperto, oggetto di una successiva campagna di promozione e branding.

Nel corso dell'anno di apertura (da marzo 2019 a marzo 2020, periodo antecedente la chiusura al pubblico causata dall'emergenza pandemica), in base alla reportistica dell'azione si sono registrate oltre 90.000 presenze per la partecipazione ad eventi e ad attività culturali (presentazioni di libri, talk

e altri eventi<sup>4</sup> che hanno composto, nel periodo, un fitto calendario) e oltre 5.000 soggetti coinvolti relativamente alle iniziative specifiche del laboratorio aperto (fonte: relazioni di monitoraggio del Comune).

Le attività più recenti stanno continuando a promuovere il bene sul solco di quelle inizialmente avviate, rivolgendosi a pubblici diversi: nell'anno 2022 fino al periodo in cui viene concluso il presente rapporto sono in corso o di prossima di realizzazione eventi dedicati **alla gastronomia, alla danza, alla presentazione di libri, ai nuovi social media e a numerose altre tematiche** (un'elencazione completa del calendario di appuntamenti, in media tra i 2 e i 6 o più al mese, esula dagli scopi del rapporto, si rimanda al sito internet del Laboratorio nel quale ciascun evento viene descritto).

I risultati positivi ottenuti mediante l'intervento di riqualificazione contribuiscono ulteriormente alla comunicazione e alla promozione del bene restaurato e del sistema culturale partecipato alcuni importanti riconoscimenti, nazionali ed internazionali<sup>5</sup>.

## 10.5 Le attività svolte all'interno del Laboratorio

Il SG offre una serie di servizi ampia e variegata alle comunità di riferimento territoriali, che includono gli ambiti dell'incubazione e accelerazione d'impresa, laboratori per lo sviluppo del making digitale, servizi e consulenza per la digitalizzazione, di osservatorio e di centro per l'elaborazione e l'analisi sull'innovazione sociale, di supporto al design e all'implementazione di politiche pubbliche specialmente negli ambiti dell'innovazione sociale, della rigenerazione urbana, dell'economia delle competenze distintive, dell'internazionalizzazione e della creatività.

Non tutte le linee di azione/servizio si sono sviluppate e/o hanno trovato contesti per il proprio sviluppo nel medesimo periodo: inizialmente il LAB ha attivato iniziative (principalmente: cicli di conferenze) in tema di eccellenze enogastronomiche del territorio e di sostenibilità ambientale. Nel medesimo periodo sono stati attivati i servizi di incubazione d'impresa, interrotti dall'emergenza pandemica.

Nello stesso periodo si è d'altronde determinata l'opportunità di fornire lo spazio riqualificato alla PA per un progetto di scuola diffusa, nel contesto del quale il LAB ha rimodulato i propri servizi focalizzandosi sulla prototipazione e la realizzazione di percorsi digitali tesi a rafforzare le competenze cognitive dei discenti.

Sempre nel periodo avvio del Laboratorio è stato avviato un percorso di incubazione di una startup, basata sul partenariato pubblico – privato, finalizzata alla fornitura di servizi di connettività ("wifi di comunità") alle aree cittadine non coperte dai servizi degli operatori di mercato per motivi legati alla scarsa redditività (casi di "fallimento di mercato"). Nell'ambito del progetto a regia comunale, in corso, il Laboratorio ha il compito di studiare il modello di business con l'obiettivo di realizzare un modello replicabile, definendo un nuovo soggetto a vocazione di impresa sociale/comunitaria che possa assicurare la sostenibilità e scalabilità del progetto nel territorio comunale e, successivamente, anche a livello provinciale/regionale, in accordo con le istituzioni pubbliche competenti.

Ancora in ambito digitale, il LAB è stato uno dei punti di accesso sistema SPID, la cui necessità si è acuita in periodo pandemico, ed ha contribuito al potenziamento delle iniziative di alfabetizzazione digitale della cittadinanza, costruendo in partenariato pubblico – privato una rete di punti di accesso

---

<sup>4</sup> <https://www.chiostrisanpietro.it/eventi-conclusi/>

<sup>5</sup> Il sito dei Chiostri (*ivi*) menziona i seguenti riconoscimenti: Dicembre 2021: Menzione d'onore, Premio Gubbio 2021, promosso dall'Associazione nazionale Centri storico-artistici (Ancsa). Giugno 2021: progetto finalista al Premio italiano di Architettura, organizzato dal MAXXI di Roma e dalla Triennale di Milano. Giugno 2020: riconoscimento dei Chiostri nell'ambito del progetto di peer learning comunitario Cultural Heritage in Action; Ottobre 2020: menzioni d'onore del premio IN/ARCH Emilia-Romagna e Lombardia nella categoria Rigenerazione urbana "per la delicatezza e la funzionalità con cui è stato recuperato lo spazio urbano con rigore".

in luoghi decentrati (in collaborazione con centri sociali e farmacie), rivolti soprattutto alle categorie più fragili e non autonome, supportando in particolar modo l'autenticazione (la fase più complessa per l'accesso ai servizi digitali della PA).

Va inoltre segnalato un evento di presentazione di prototipi ICT e digitali realizzati dagli studenti delle scuole medie superiori e università di Modena e Reggio Emilia, nell'ambito del ONEFEST (una vetrina di progetti hardware e software legati al mondo della tecnologia, dell'informatica e dell'elettronica, sviluppati e realizzati da studenti ed appassionati).

È stato inoltre realizzato un hackathon (progetto: LOCAL~INNOVATION >HACKATHON – Relazioni e scambi di servizi nei e tra i quartieri): il tema rispetto al quale si sono stimolati i partecipanti è quello del come le soluzioni digitali possono favorire le economie collaborative. Gli argomenti principali sono stati: uso e condivisione di spazi pubblici e privati; creatività e coesione sociale; coinvolgimento newcomers; turismo esperienziale; mobilità pubblica e privata; welfare collaborativo e di vicinato;

Rispetto al tema della partecipazione digitale della cittadinanza è in corso un progetto in collaborazione con l'Università LUISS volto a intercettare ed analizzare la domanda di partecipazione culturale della cittadinanza, per comprendere come meglio modulare i servizi offerti e configurare una coerente piattaforma d'offerta.

Il Laboratorio offre inoltre un pacchetto di accompagnamento/formazione /lavoro collaborativo rivolto alle associazioni a vocazione sociale e culturale, finalizzato a favorire collaborazioni e interdipendenze.

Il Laboratorio svolge, infine, la funzione di city science office nell'ambito della City Science Initiative della Commissione Europea.

## 11 Rimini

### 11.1 Gli obiettivi e risultati attesi della Strategia Urbana

La SUS della città di Rimini individua alcuni elementi cardine contenuti nel Piano Strategico comunale e del connesso Masterplan e li declina armonicamente con le priorità dell'Agenda Urbana regionale, definendo obiettivi specifici coerenti con entrambi.

Nell'ambito di un più ampio processo di *ricucitura* e riqualificazione del tessuto cittadino secondo una visione unitaria, che mette al centro le vocazioni della città (apertura e accoglienza, *well – being*, creatività), l'Amministrazione ha avviato un nuovo corso nella gestione del bene pubblico che moderasse e, ove necessario, correggesse, gli approcci alla gestione del territorio dei periodi precedenti, focalizzato sullo sviluppo quantitativo di attività economiche che, nel breve termine, prospettavano maggiore redditività (alla prova dei fatti, non sempre in grado di sopravvivere ai successivi cambiamenti congiunturali), ricalibrando l'azione pubblica verso *“l'idea di costruire una città più bella e attrattiva, più interessante e godibile per i cittadini residenti e quelli “temporanei”, in grado di fornire un contributo alla sfida dell'intera collettività nazionale per uscire dalla crisi e stagnazione che hanno provato il paese in questi lunghi anni di recessione, facendo leva sui valori di cultura, bellezza e “buon vivere” che appartengono alla nostra più profonda tradizione”*.

Funzionalmente a questa visione, il Masterplan individua alcuni luoghi che, per valenze sia simboliche che funzionali, sono oggetto degli interventi pubblici sul patrimonio urbano, sia in termini di macro – aree (area ferroviaria, lungomare, periurbano e accessi alla città, città storica) che di specifici beni / monumenti / edifici.

È in questo contesto che, insieme ad altri *landmark* cittadini oggetto di riqualificazione nell'ambito delle politiche urbane (il Foyer, il Teatro Galli, il cinema Fulgor, l'Anello delle Nuove Piazze, Piazza Malatesta, la circonvallazione urbana medievale, l'Anello verde), viene individuato il Ponte di Tiberio quale fulcro attorno al quale dispiegare le azioni della SUS.

Più dettagliatamente: il Laboratorio Aperto di Rimini incentra le sue attività all'interno degli spazi riqualificati dell'Ala moderna del Museo della Città di Rimini e nell'invaso del Ponte di Tiberio. Il Comune di Rimini ha realizzato una riqualificazione complessiva dell'area circostante il Ponte di Tiberio (attrattore culturale), che si collega fisicamente e funzionalmente con la creazione del laboratorio aperto all'interno dell'Ala moderna del Museo della Città.

I principali obiettivi della Strategia Urbana riminese sono:

- Valorizzare il patrimonio culturale nell'offerta turistica e quale componente del ben-essere;
- Fornire servizi e innalzare la cultura dell'innovazione per le imprese turistiche e del benessere, nuove ed esistenti;
- Mettere a rete i soggetti promotori di innovazione e ricerca;
- Creare un cluster culturale connesso alla realizzazione di eventi di valorizzazione del patrimonio culturale;
- Coinvolgere e responsabilizzare la cittadinanza e i city users (in particolare i turisti) nei processi di innovazione urbana.

### 11.2 Il sistema di governance

Il Comune di Rimini è proprietario e gestore degli spazi dell'Ala moderna del Museo della Città e dell'invaso del Ponte di Tiberio e gestore del Laboratorio Aperto Rimini Tiberio. Per lo svolgimento di alcune attività del Laboratorio si avvale di un soggetto esterno, al quale ha appaltato specifici servizi attraverso una selezione pubblica.

La scelta di non individuare un SG esterno all'amministrazione è maturata gradualmente: inizialmente il Comune ha effettuato una indagine preliminare di mercato, finalizzata a inquadrare possibili proposte progettuali e i connessi aspetti di sostenibilità economica. Su tale base è stato

avviato l'iter per pubblicare una gara per concessione e la gestione del Laboratorio.

In quel contesto sono emersi alcuni elementi di criticità rispetto alla soluzione in corso di definizione: da un lato, lo spazio adibito a sede del laboratorio non aveva la scala adeguata perché il concessionario potesse presumibilmente ricavarne, a regime, il reddito necessario a garantirne la sostenibilità. Inoltre, essendo lo spazio aperto ristrutturato uno spazio pubblico, sarebbe stato di dubbia fattibilità, oltre che incoerente con la sua funzione strategica, sottrarlo alla cittadinanza per la realizzazione di iniziative a pagamento.

La Giunta comunale ha quindi deliberato che il Comune assumesse la **gestione diretta a titolo di sperimentazione**, creando un gruppo di lavoro interno che si è occupato di definire e realizzare i primi progetti, coerenti coi requisiti minimi in termini realizzativi definiti dalla Regione. Nel corso di questa sperimentazione, peraltro, il Comune ha appurato che la soluzione di indire una gara per la concessione continuava a non risultare funzionale al progetto, sussistendo alcuni margini di incertezza amministrativa (dovuta alla novità della procedura rispetto alle esperienze del Comune) oltre a quelli inerenti la sostenibilità. È stata dunque promossa una **nuova deliberazione della Giunta, con la quale il Comune ha stabilito di continuare con la gestione "in house"**.

Essendo il gruppo di lavoro interno al Comune, precedentemente costituito, impossibilitato allo svolgimento delle attività richieste dal Laboratorio in modo continuativo (dato che questa attività sottraeva il personale dai servizi ai quali era ordinariamente assegnato), il Comune ha indetto una gara di appalto per un soggetto che svolgesse i servizi necessari e garantisse l'apertura continuativa del Lab in orari predefiniti (da ottobre 2020).

### 11.3 Il progetto di valorizzazione del bene culturale

Il progetto consiste nella riqualificazione dell'invaso del Ponte di Tiberio e del canale di ponente attraverso la riorganizzazione dell'area circostante e la realizzazione di un nuovo spazio urbano (l'arena/piazza sull'acqua), di percorsi (inclusa una passerella galleggiante di attraversamento) e la riqualificazione del terzo piano dell'Ala moderna del Museo, destinato a "contenitore" principale del Laboratorio Aperto.

Il progetto infrastrutturale è stato suddiviso in tre stralci progettuali:

- 1) la risagomatura delle scarpate presenti ai lati del bacino, mediante la quale è stato creato un nuovo waterfront con vista sul ponte (la "Piazza sull'acqua");
- 2) la realizzazione di percorsi accessibili di collegamento e di un attraversamento galleggiante sul canale di ponente, che ha ampliato le possibilità di accesso e fruizione
- 3) gli interventi di riqualificazione del terzo piano dell'ala moderna del Museo della Città, posto a ridosso delle vie riqualificate del bacino del ponte di Tiberio, finalizzati a consentire la collocazione del Laboratorio aperto.

### 11.4 Le attività di promozione del Laboratorio urbano

Il Ponte di Tiberio e l'area dell'invaso non sono edifici /attrattori culturali visitabili in sé, quanto piuttosto elementi urbanistici di collegamento (il ponte) e transito che vengono utilizzati nella quotidianità della vita cittadina e che possono essere allestiti temporaneamente in occasione di eventi, ricorrenze o manifestazioni (la "piazza sull'acqua"): la riqualificazione dell'area è stata comunicata sia dal punto di vista della riconquista alla cittadinanza di un'area che, prima dell'intervento, versava in stato di degrado, sia in quanto nuovo landmark cittadino che eleva la qualità del contesto urbano per abitanti e visitatori.

Lo spazio è stato quindi **promosso, principalmente, attraverso l'organizzazione di eventi** che ne mettessero in risalto la fruibilità secondo diverse declinazioni: da "luogo (temporaneo) della cultura", in grado di ospitare **serate letterarie** come quella dedicata al ponte come collegamento tra epoche e culture, con l'artista Roberto Vecchioni, alle **video installazioni** in occasione del

capodanno, ai **dj set di musica elettronica**, a **concerti**, a **specifici progetti artistici** come il **videomapping** dedicato alla narrativa digitale della lunga vita del ponte o l'installazione realizzata nel 2020, con la quale l'invaso è stato popolato di 208 boe luminose, una per ciascun paese del mondo. Le manifestazioni, comunicate mediante registrazioni, videoriprese, servizi fotografici condivise attraverso il web e i social media, hanno raggiunto numeri di visualizzazione del tutto ragguardevoli. La copertura mediatica è stata assicurata inoltre da una campagna di comunicazione, relativa non soltanto al restauro dell'area ma anche alle attività del Laboratorio.

Sono state, inoltre, effettuate operazioni per migliorare la visibilità dei locali sede del Laboratorio Aperto; in particolare, sono state realizzate pannellature e didascalie con segnaletica all'esterno e all'interno del palazzo.

Al momento della conclusione del presente rapporto, il calendario delle manifestazioni si è ulteriormente arricchito di appuntamenti a cavallo tra la divulgazione e i temi tipici del laboratorio, includendo Talk sul rinnovamento culturale nelle città, mostre fotografiche e dedicate ai ragazzi, all'alfabetizzazione digitale degli over 65,

## 11.5 Le attività svolte all'interno del Laboratorio

Il Laboratorio è stato attivo principalmente in due ambiti, la realizzazione di attività di creazione di applicativi e la diffusione della cultura digitale, in senso lato, tra la popolazione e i diversi portatori di interessi cittadini.

Sul fronte degli applicativi, sono stati realizzati una **App "contenitore"** delle informazioni sugli eventi del capodanno riminese, un tour virtuale del **Teatro Galli e della Piazza sull'acqua**, un **-progetto Totem Chatbot**, che ha consentito di rigenerare i totem interattivi presenti nei punti strategici della città attraverso una interfaccia di intelligenza artificiale che consente agli utenti di acquisire informazioni e avere interazioni con personaggi a tema in base alla collocazione delle strutture (degli "assistenti virtuali" localizzati). Il Lab ha inoltre collaborato alla realizzazione di podcast audio e clip video, veicolati sui canali social per la valorizzazione e per una migliore fruizione delle opere esposte presso i Palazzi dell'Arte Rimini e in generale per la comunicazione e la promozione della città.

Più recentemente è stata sviluppata una app dedicata alle **visite della città per ragazzi tra i 14 e i 18 anni in chiave di gaming (nella formula della caccia al tesoro), Rimini Explorer**.

Sul fronte della cultura e dell'alfabetizzazione digitale, le attività svolte sono state finalizzate alla promozione di iniziative sulla cultura dei dati aperti, dei big data e delle **competenze digitali** in generale, attraverso la realizzazione di eventi ed incontri, in collaborazione con gli stakeholder del territorio.

Tra questi rientrano un ciclo, su **tematiche digitali differenti ma di utilità** per i cittadini (alcune delle tematiche sono state scelte in quanto **richieste esplicitamente dalla cittadinanza tramite l'Ufficio Relazioni col Pubblico**), denominato "Pane e Internet", nel corso del quale sono stati illustrati (l'elenco non è esaustivo) i servizi web dell'Agenzia delle Entrate; lo SPID; i servizi online dell'anagrafe comunale. Alcuni incontri hanno avuto invece il carattere di manifestazioni prettamente culturali su specifici autori o temi di intrattenimento.

Alcune attività di **alfabetizzazione** sono state rivolte a **target specifici**, sia nel privato che nel settore pubblico (in taluni casi per entrambe le categorie): normativa privacy e GDPR, prototipi di siti web pubblici, uso dei dati nel turismo, lettura dei dati, verifica delle fonti e rappresentazione dei dati per la ricerca, l'analisi e il giornalismo, sono alcune delle tematiche affrontate mediante conferenze e/o webinar.

Specificamente in connessione col **tematismo turistico e sulla creatività** sono stati realizzati numerosi interventi formativi e interattivi, dedicati in termini generali al **miglioramento della presenza on line della città di Rimini**, attraverso la focalizzazione su specifiche tecniche e competenze digitali (l'elenco non è esaustivo):

- tecniche di SEO

- 
- produzione di contenuti per il web
  - creazione di un portale okRimini.it e un profilo Instagram (attraverso il coinvolgimento dei partecipanti ai corsi)
  - computer grafica per la promozione turistica
  - storytelling e la scrittura creativa
  - -comunicazione visiva
  - -comunicazione social

Sullo stesso tema sono stati organizzati due *hackaton* per studenti delle scuole secondarie sulle innovazioni digitali creative. Diverse altre, infine, le collaborazioni con le scuole, focalizzate su tematiche prevalentemente connesse con le materie STEM.