

**iC** innovazione  
culturale

...

CAMP iC3

*Un terreno di incontro per innovazioni utili*

# Il contesto

Il camp si inserisce nell'ambito  
della terza edizione del progetto  
iC

iC - innovazioneCulturale è un progetto di Fondazione Cariplo, il cui scopo è supportare l'avvio di nuove imprese che possano offrire prodotti e servizi innovativi in ambito culturale.

I 30 team selezionati partecipano a un percorso di accompagnamento che li supporta nella validazione e sviluppo del loro progetto imprenditoriale.

---

# Perché un camp

*Per una innovazione utile*

Perché vogliamo aiutare i team che stanno studiando servizi e proposte per le istituzioni culturali a progettare soluzioni in linea con gli effettivi **bisogni** delle realtà cui si rivolgono, tenendo conto di **vincoli** e **prassi** esistenti.

---

# Obiettivi

- **pensiero laterale:** permettere ai partecipanti di confrontarsi con professionisti provenienti da diversi ambiti disciplinari
  - **consapevolezza:** ricostruire una mappatura dei bisogni e delle principali sfide delle istituzioni culturali
  - **approccio propositivo:** condividere soluzioni che possano tenere in conto reali esigenze e vincoli degli interlocutori coinvolti
-

# Agenda dei lavori

10.00 - 10.30 *Accoglienza*

10.30 - 12.00 *Sessione plenaria*

“Innovazione applicata”: 5 testimonianze da istituzioni culturali

12.00 - 13.30 *Lavoro in gruppi*

“Mappa dei desideri”: analisi di bisogni e sfide per il cambiamento delle istituzioni culturali

13.30 - 14.30 *Light lunch*

14.30 - 17.30 *Lavoro in gruppi*

“Sfida”: identificazione di un concept progettuale per rispondere a una sfida di innovazione

---

18.00 - 19.00 *Restituzione e chiusura lavori*

# “Innovazione applicata”

5 testimonianze di istituzioni culturali

La giornata di lavori verrà aperta con gli interventi di:

**Serena Bertolucci**, Direttore del Palazzo Reale di Genova - Polo Museale della Liguria

**Giovanni Crupi**, Direttore Area Sviluppo al Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci (Milano)

**Gianluca D’Incà Levis**, ideatore e curatore di Dolomiti Contemporanee e Direttore del Nuovo Spazio di Casso (PN).

**Barbara Minghetti**, Presidente dell’As.Li.Co. e Teatro Sociale di Como

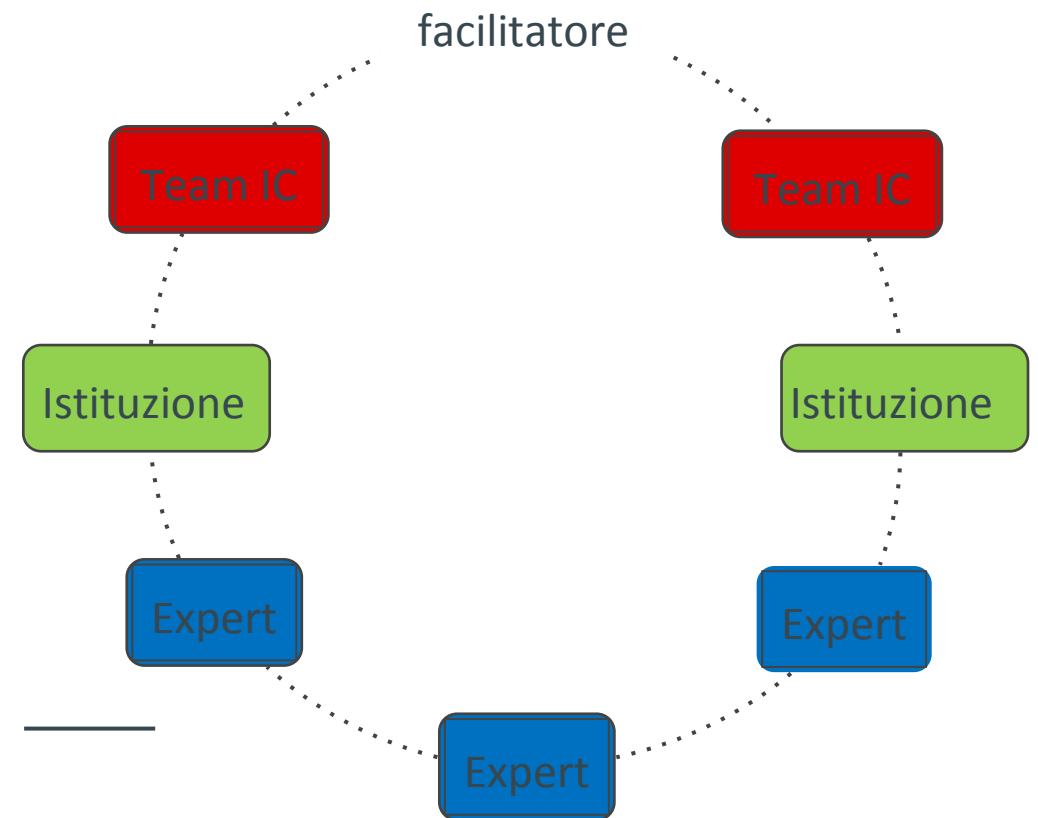
**Matteo Zauli**, Direttore del Museo Carlo Zauli di Faenza (RA)

---

# I tavoli di lavoro

Gruppi di competenze e professionalità provenienti da diversi ambiti

Dopo l'apertura con la presentazione di alcune esperienze di innovazione in ambito culturale, la giornata si struttura in 5 tavoli di lavoro, così composti:



# I tavoli di lavoro

3 fasi di lavoro

## Mappa dei desideri

Un momento di brainstorming per confrontarsi su bisogni e sfide delle istituzioni culturali per avviare processi di innovazione. I lavori di ogni tavolo vengono raccolti per ricostruire una mappa collettiva dei desideri.

## Sfida

Ogni gruppo di lavoro sceglie una sfida su cui lavorare e prova a disegnare collettivamente un concept progettuale che provi a rispondere alla sfida di cambiamento individuata.



---

Restituzione dei lavori



# Dove, quando, chi

## QUANDO

3 marzo 2017, dalle 10 alle 19

## DOVE

Base Milano (Via Bergognone 34 -  
M2 Fermata Porta Genova)

## CHI

50 professionisti provenienti da  
diversi ambiti disciplinari: responsabili  
musei, direttori festival, amministratori pubblici,  
designer, programmatori, educatori, blogger,  
mediatori culturali, creativi, etc

---

# I team di iC3 presenti al camp

## Artoo – L'arte della comunità

«Progettiamo percorsi esperienziali in cui i bambini ci raccontano l'arte vista con i loro occhi. Amplifichiamo la loro voce attraverso audioguide, pubblicazioni, strumenti digitali. Grazie a loro avviciniamo le famiglie e rendiamo più accessibili i luoghi della cultura».

## CICERO

CICERO è l'assistente personale che ti guida alla scoperta dell'arte e della cultura intorno a te. Dialoga e risponde alle tue domande per suggerirti attività e visite basandosi sui tuoi gusti e supportarti a 360° nella tua esperienza.

## Digital on Stage

La piattaforma Digital on Stage coglie l'opportunità offerta dalla tecnologia digitale di riprodurre in modo innovativo l'emozione dello spettacolo dal vivo, offrendo la possibilità di vedere opere teatrali di vario genere in streaming o in download, sul pc e sui dispositivi mobili.

# I team di iC3 presenti al camp

## Electropera

ELECTROPERA crea un format sperimentale che lega linguaggi artistici diversi: musica lirica e musica elettronica; arti visive e danza. L'insieme di questi linguaggi, nella cornice di scenografie progettate ad hoc, porterà a una fruizione artistica immersiva e dinamica.

## JoBonBon

Un progetto che vuole creare e sviluppare giochi espressivi, media e strumenti interdisciplinari, per vivere, sperimentare e conoscere la realtà attraverso la musica, la danza e il segno. I giochi, per tutte le età, si rivolgono a scuole, musei, famiglie e sono utilizzabili anche in eventi pubblici.

## Intellimotion

Intellimotion sviluppa metodologie creative e tools di audience engagement, attraverso tecnologie applicate alla cultura. Utilizziamo le scoperte delle neuroscienze, dell'interazione uomo-macchina e del mondo digitale a supporto della creatività, per realizzare progettualità ad hoc per soggetti culturali.

# I team di iC3 presenti al camp

## Museyoum

Il primo sistema che integra l'intelligenza artificiale a conoscenze storico-artistico culturali per costruire relazioni semantiche tra mostre, eventi, opere e contesti, offrendo al visitatore più chiavi di lettura personalizzate e interattive ampliandone il coinvolgimento attivo di visita museale

## Occultum

OCCOOLTUM rappresenta un approccio alternativo ai musei e ai centri cittadini. I visitatori diverranno protagonisti di un'avventura che, tra enigmi e misteri permetterà loro di vivere un'esperienza interattiva capace di veicolare informazioni sui luoghi visitati in chiave "dinamica" e inedita.

## Swapmuseum

Swapmuseum è una innovativa piattaforma che dà la possibilità a giovani volontari e musei di incontrarsi attraverso un reciproco scambio di tempo, creatività e premi.