

Allegato A1



Allegato A1.1

ASSEGNO DI RICERCA TIPOLOGIA A MONODISCIPLINARE TITOLO PROGETTO Visualizing Innovation in the Textile Industry. La progettazione di sistemi e strumenti di visual merchandising per la valorizzazione dei prodotti tessili RESPONSABILE Alessandra Vaccari CODICE 2122-29-2121-2015

Tema: Visualizing Innovation in the Textile Industry. La progettazione di sistemi e strumenti di visual merchandising per la valorizzazione dei prodotti tessili

Responsabile della ricerca: prof. Alessandra Vaccari

Dipartimento: Dipartimento di Culture del progetto

Titolo dell'assegno di ricerca in italiano: Visualizing Innovation in the Textile Industry. La progettazione di sistemi e strumenti di visual merchandising per la valorizzazione dei prodotti tessili.

Titolo dell'assegno di ricerca in inglese: Visualizing Innovation in the Textile Industry. Designing visual merchandising systems and tools for the development of the textile production.

Settore Scientifico-Disciplinare: L-ART/03 STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA – ICAR/13 DISEGNO INDUSTRIALE

Durata dell'assegno: ANNUALE

Candidato con dottorato obbligatorio: NO

Descrizione della ricerca

La ricerca si propone di progettare nuove forme di display del prodotto tessile. Il visual merchandising è il principale ambito di intervento della ricerca: questa include lo studio di materiali, espositori, strumenti informativi di supporto e comprensivi della parte grafica necessaria alla realizzazione. La ricerca intende contribuire a migliorare la comunicazione della qualità dei prodotti tessili, sia a livello di showroom, fiere e musei, sia nei settori della grande distribuzione e della grande distribuzione organizzata.

Descrizione della ricerca in inglese

The research aims to design new forms of textile products display. It focuses on visual merchandising and studies the exhibition-making, display, information support tools, and graphic layout. The research intends to contribute to improve the communication of the textile products' quality, in the context of showrooms, exhibitions and museums, and also in the sectors of the large retail and large retail chains.

Obiettivi della ricerca

Allegato A1



La ricerca si propone di verificare come la figura professionale di riferimento per il visual merchandising possa aiutare un'azienda a migliorare la capacità di comunicare la qualità e l'innovazione, a livello tecnico e di prodotto. Tale figura avrà il compito di studiare le strategie correnti di presentazione dei prodotti tessili; di analizzare le abitudini e le dinamiche di acquisto nel settore tessile-casa e, soprattutto, progettare soluzioni innovative per l'ambito merceologico di riferimento, riflettendo sia a livello di progettazione materiale (design di supporti, elaborati grafici), sia a livello di componenti immateriali (percorsi, disposizione, stimoli sensoriali). Il lavoro e la ricerca riguarderanno: collezioni, design, packaging, sistemi espositivi innovativi per la realizzazione e vendita di articoli tessili con particolare attenzione all'arredo della casa (cucina, living room, bedroom, bagno, carpet, accessori).

Programma di lavoro e progetto specifico

La prima fase consiste in una ricognizione sulle tecniche espositive e nella relativa raccolta della letteratura esistente e delle fonti web. Una particolare attenzione sarà data allo studio del design delle mostre di moda e delle esposizioni tessili, all'analisi dei trend contemporanei nel settore di riferimento e alla rilevazione dei bisogni aziendali. La seconda fase ha carattere prettamente progettuale ed è realizzata con il coinvolgimento del partner aziendale. Prevede la messa a punto di un progetto di display del prodotto tessile dell'azienda e l'ideazione dei relativi materiali, quali espositori e strumenti informativi di supporto. Gli intendono contribuire al buon posizionamento del tessile italiano, comunicandone l'immagine innovativa e tecnologicamente avanzata. Si propongono inoltre di alimentare un percorso d'innovazione continua con vantaggi competitivi per l'intera filiera. Nel corso dell'intervento saranno monitorati i principali centri nazionali e internazionali di ricerca e formazione nel campo del visual merchandising e delle tendenze tessili.

Modalità di svolgimento della ricerca

Il lavoro verrà condotto sotto la diretta supervisione del responsabile dell'assegno, del prof. Alessandra Vaccari, e prevalentemente nella sede IUAV del Magazzino 7 e presso il partner aziendale Siretessile.

Il progetto si inquadra nell'Area Smart Specialisation Creative Industries, settore rilevante Sistema Moda ed è rivolto al comparto manifatturiero tessile. Tale settore si distingue per importanti e diversificati processi di ideazione e progettazione che mettono a frutto la creatività di fashion designer, grafici, artisti, architetti, progettisti. Incentivare e facilitare questi processi di ideazione e di collaborazione tra saperi diversi è indispensabile per implementare ulteriormente l'affermazione sul mercato delle imprese venete del settore. A tal fine le nuove tecnologie si presentano come passo imprescindibile per sviluppare i processi creativi del settore Moda e nel favorire e facilitare i processi di design collaborativo anche tra professionisti con saperi

diversi, come nel caso dell'Università e delle imprese, che possono sviluppare processi innovativi mirati a sviluppare nuovi ambienti per l'esposizione dei prodotti, la visualizzazione 3D e gli ambienti virtuali o aumentati, i nuovi strumenti per il marketing on-line, gli spazi digitali condivisi e l'interazione multimodale e creativa. A fronte di una sempre più marcata competizione su scala globale, la ricerca affronta pertanto l'esigenza da parte dell'industria tessile di rafforzare il dialogo con le tecniche di comunicazione visiva e con la moda. In particolare, la ricerca si propone di studiare e progettare nuove forme di display del prodotto

Allegato A1



tessile e di tradurre qualità e caratteristiche nei linguaggi della contemporaneità. Il visual merchandising si colloca tra design e marketing ed è il principale ambito di intervento della ricerca: questa include lo studio di materiali, espositori, strumenti informativi di supporto e comprensivi della parte grafica necessaria alla realizzazione. In un settore altamente competitivo come quello della biancheria per la casa destinato alla GDO, è di fondamentale importanza valorizzare le qualità del brand e comunicare le qualità dei prodotti tessili, sia a livello di showroom, fiere e musei, sia nei settori della grande distribuzione e della grande distribuzione organizzata dove l'acquisto non è assistito e spesso i prodotti sono messi alla rinfusa insieme a quelli dei concorrenti diretti. L'intervento si articola in tre fasi principali:

1. La prima fase consiste in una ricognizione sulle tecniche espositive nel settore tessile e nella relativa raccolta della letteratura esistente e delle fonti web. Una particolare attenzione in questa fase sarà dedicata allo studio delle esposizioni tessili nel contesto italiano e all'analisi dei trend contemporanei nel settore di riferimento.

2. Sulla base dei risultati emersi dalla precedente fase di rilevazione dei bisogni aziendali, nella seconda fase si procederà all'applicazione e all'adattamento in sede locale dei risultati. Questa fase ha carattere prettamente progettuale ed è realizzata direttamente in azienda e con il coinvolgimento del partner aziendale. Prevede la messa a punto di un progetto di display del prodotto tessile dell'azienda e l'ideazione dei relativi materiali, quali espositori e strumenti informativi di supporto. Gli esiti del progetto intendono contribuire al buon posizionamento del tessile italiano, comunicandone l'immagine innovativa e tecnologicamente avanzata. Si propongono inoltre di alimentare un percorso d'innovazione continua con vantaggi competitivi per l'intera filiera. 3. L'ultima fase dell'intervento consiste nella verifica del progetto sia attraverso il lavoro di editing e di postproduzione dei materiali relativi agli allestimenti e agli shooting, sia attraverso la messa a punto di specifiche azioni su web e social network rivolti alla diffusione degli esiti della ricerca. Nel corso di tutto l'intervento saranno monitorati i principali centri nazionali e internazionali di ricerca e formazione nel campo del visual merchandising e delle tendenze tessili.

Action Research

L'intervento è pensato per fornire all'assegnista un percorso integrato, finalizzato allo sviluppo di nuove strategie di presentazione dei prodotti tessili e cambiamenti migliorativi nell'ambito del visual merchandising sotto la guida di tutor qualificati. L'intervento coinvolge "T2i – trasferimento tecnologico e innovazione" e si articola in due azioni principali. Il primo intervento consiste in attività di consulenza strategica volti a comprendere il posizionamento dell'azienda tessile e ad approfondire le criticità del visual merchandising nella cultura contemporanea della moda. L'attività di Action Research prevede 20 ore di attività in azienda per l'assegnista di ricerca e per il referente aziendale alla presenza di un esperto di merchandising ed exhibit design. Il secondo intervento consiste in attività di consulenza strategica per quanto riguarda l'analisi dei trend nel quadro del sistema della moda contemporaneo. Questa attività di Action Research prevede 15 ore di attività in azienda per l'assegnista di ricerca e per il referente aziendale alla presenza di un esperto di fashion forecasting.

Coaching

Il progetto prevede un'attività di coaching individuale che sarà fornita direttamente dall'azienda partner del progetto (Siretessile) in possesso delle competenze richieste. L'intervento di coaching previsto è pensato

Allegato A1



per aiutare l'assegnista a sviluppare al meglio il proprio potenziale creativo, inteso come componente centrale della ricerca e della crescita professionale in ambito progettuale.

Modalità e fasi delle verifiche

Coerentemente con la direttiva di finanziamento, nell'ambito dell'attività di ricerca verrà predisposto apposito piano preventivo ed apposito report consuntivo mirato a riassumere le attività svolte, precisare i luoghi e modalità di svolgimento delle attività, tratteggiare i risultati conseguiti. Il report consuntivo descriverà, con particolare attenzione, le eventuali attività realizzate al di fuori del territorio regionale. Nell'ambito del percorso di ricerca, il referente universitario e il referente aziendale verificheranno puntualmente lo svolgimento della ricerca e l'attuazione delle nuove metodologie sperimentate. Indirizzeranno inoltre in modo critico le scelte strategiche e monitoreranno tutte le fasi del programma e i suoi prodotti. Per verificare lo stato di avanzamento saranno previsti incontri periodici con cadenza mensile e ogni qualvolta se ne ravvisi la necessità. Gli incontri potranno essere condotti sia in presenza che a distanza utilizzando conferenze video.

Esiti attesi

- Realizzazione di un progetto di visual merchandising
- Progettazione sistemi espositivi e strumenti informativi a supporto
- Produzione e direzione di un editoriale e di un video da pubblicare su canali online e social network

Il progetto parteciperà al Piano di Comunicazione FSE promosso dall'Amministrazione regionale che intende promuovere eventi di diffusione dei risultati sia durante che al termine dei percorsi di ricerca, garantendo il proprio contributo e partecipando agli incontri organizzati e alle altre attività di monitoraggio qualitativo.

Profilo dell'assegnista

Il/la candidato/a deve possedere conoscenze specifiche nel campo del tessile-abbigliamento e avere un curriculum inerente la moda o le arti visive, il design, le discipline progettuali, documentato da portfolio dell'attività progettuale svolta, workshop e/o stage ed eventuali pubblicazioni. Il/la candidato/a dovrà dimostrare di avere familiarità con i temi attinenti l'assegnato di ricerca e un interesse per l'allestimento di mostre e l'exhibit design. È inoltre richiesta una conoscenza del territorio, delle specificità produttive della regione Veneto, delle caratteristiche della sua imprenditorialità e della sua vocazione all'innovazione a livello macro e micro-imprenditoriale. L'assegnista deve dimostrare di avere dimestichezza alla ricerca applicata nel settore di riferimento e di essere interessato a operare in contesti aziendali e di ricerca internazionali e interdisciplinari.

Titoli preferenziali

1) Laurea magistrale (oppure titolo equivalente) in Moda o in Discipline artistiche o in Design o in Architettura oppure titoli affini.

Allegato A1



Unione europea
Fondo sociale europeo



REGIONE DEL VENETO

2) Avere maturato conoscenze specifiche nel campo della ricerca progettuale e creativa, della comunicazione visiva, degli allestimenti e delle mostre. Tali conoscenze devono essere documentabili attraverso il percorso di studi, il portfolio dell'attività svolta, eventuali stage aziendali, partecipazione a workshop e pubblicazioni.

Partner aziendale

SIRETESSILE S.r.l. Soc. Uninomiale di Alba Holding S.r.l., T2I S.c.a.r.l., ASSOCIAZIONE PROGETTO MARZOTTO

Giorni permanenza previsti presso l'azienda: 110

Somme forfetarie aggiuntive destinate ai viaggi dell'assegnista in mobilità interregionale e transnazionale: € 2459,00

Action Research: 35

Coaching: 12

Spese FESR partner aziendale: non previste

Incentivi all'assunzione: non previsti

Allegato A1



Allegato A1.2

ASSEGNO DI RICERCA TIPOLOGIA B INTRATENEVO MULTIDISCIPLINARI TITOLO PROGETTO Programma Operativo Regionale - Fondo Sociale Europeo 2014-2020. Sviluppo del potenziale umano nella ricerca e nell'innovazione per una Crescita Intelligente Asse Occupabilità DGR N. 2121 del 30/12/2022 RESPONSABILE Maria Chiara Tosi CODICE 2122-39-2121-2015

Tema: Rimodulazione degli spazi interni con dispositivi ad alta tecnologia attraverso digital design

Coordinamento della ricerca: prof. Maria Chiara Tosi

Responsabile della ricerca: prof. Massimo Rossetti

Dipartimento: Dipartimento di Culture del progetto-Dipartimento di Architettura Costruzione Conservazione

Titolo dell'assegno di ricerca in italiano: Rigenerazione urbana e valorizzazione di Vega Park, attraverso la collaborazione tra università e impresa nel campo della creatività, dell'innovazione e della progettazione - Rimodulazione degli spazi interni con dispositivi ad alta tecnologia attraverso digital design

Titolo dell'assegno di ricerca in inglese: Urban regeneration and promotion of Vega Park, through the cooperation between university and enterprise in the field of creativity, innovation and design - Interior spaces remodeling with high-tech devices through digital design

Settore Scientifico-Disciplinare: ICAR/12 TECNOLOGIA DELL'ARCHITETTURA

Durata dell'assegno: ANNUALE

Candidato con dottorato obbligatorio: NO

Descrizione della ricerca

Complessivamente la ricerca si occupa di strategie per migliorare la competitività globale delle imprese nella fornitura di prodotti innovativi e progetti volti alla riqualificazione urbana e riattivazione economica.

I ricercatori svolgeranno la propria attività all'insegna dell'integrazione e convergenza tra approccio economico, prospettiva spaziale e la sostenibilità a lungo termine. I compiti principali saranno:

- esplorare strategie di rigenerazione urbana al fine di migliorare Vegapark;
- ideazione e creazione di prototipi innovativi funzionali alla migliore organizzazione spaziale delle imprese;
- promuovere il rafforzamento delle capacità delle imprese necessari per rispondere alle sfide della globalizzazione;
- costruzione di una piattaforma di comunicazione interattiva.

Allegato A1



Descrizione della ricerca in inglese

The research deals with strategies to enhance the global competitiveness of firms in providing innovative products and projects aimed at urban regeneration and economic re-activation.

Researchers will undertake activities under the banner of integration and convergence between economic approach, spatial perspective, and long-term sustainability. The main tasks are:

- exploring strategies of urban regeneration in order to improve Vegapark;
- devising and prototyping innovative spatial organisation to firms;
- fostering the strengthening of the abilities of the firms required to respond to the globalisation challenges;
- building an interactive communication platform.

Obiettivi della ricerca

-Esplorare in che modo l'integrazione di strategie di rigenerazione urbana e di riattivazione delle imprese che coinvolgono il settore pubblico e privato possono contribuire a riarticolare coerentemente l'assetto spaziale di Vegapark, un territorio strategico per l'area metropolitana di Venezia.

-Esplorare la dimensione spaziale lungo cui sviluppare e dare radicamento a un ecosistema dell'innovazione produttiva.

-Esplorare come rendere multifunzionali gli spazi interni agli edifici con dispositivi ad alta tecnologia attraverso digital design.

Programma di lavoro e progetto specifico

Le attività svolte nell'ambito della ricerca saranno tese a costruire scenari e progetti di rigenerazione urbana. La ricerca si articolerà nelle seguenti fasi:

-mesi I-IV (fase che prevede l'utilizzo dei locali dei partner aziendali per un periodo di tempo pari a 50 giorni): attraverso la lettura delle trasformazioni degli ultimi anni, si intende verificare le performance dell'intero sistema del parco scientifico tecnologico di Vega evidenziando le principali criticità degli spazi interni agli edifici.

-mesi V-VIII: (fase che prevede l'utilizzo dei locali dei partner aziendali per ulteriori 50 giorni): la formulazione di scenari virtuosi di funzionamento dei manufatti.

-mesi IX-XII: valutazione della sostenibilità degli scenari anche mediante consultazione di esperti di settore.

Modalità di svolgimento della ricerca

Il lavoro verrà condotto sotto la diretta supervisione del responsabile dell'assegnazione, prof. Massimo Rossetti, e prevalentemente nella sede di IUAV, Terese; IUAV, Biblioteca e presso il partner aziendale Fablab Venezia srls. Il progetto interateneo in partnership con l'Università Ca' Foscari di Venezia si riferisce alle aree Smart Specialisation Sustainable Living e Creative Industries e prevede il coinvolgimento di 7 assegnisti che si dedicheranno alle diverse linee di ricerca, lavorando congiuntamente per lo sviluppo del progetto complessivo. Il territorio veneto e la città metropolitana di Venezia, gateway del NordEst verso le economie estere, si trovano di fronte a importanti sfide poste dalle recenti trasformazioni strutturali dell'economia globale. La ridefinizione globale delle catene del valore ha esercitato una forte pressione sulla competitività

Allegato A1



del tessuto industriale regionale, caratterizzato da dimensioni contenute e una forte concentrazione sulla manifattura. La competizione dei nuovi paesi manifatturieri mondiali ha imposto alle imprese la sfida di un upgrading competitivo lungo le traiettorie della qualità nei processi manifatturieri e della iniezione di innovazione–tecnologica e strategica–nei modelli di business tradizionali.

Puntare su un nuovo modello di sviluppo connesso al rilancio sociale e al consolidamento del capitale culturale e contemporaneamente a una diversa organizzazione spaziale è una priorità anche come azione di contrasto nei confronti delle condizioni di incertezza che interessano economia e società.

Il rafforzamento della capacità competitiva delle attività produttive attraverso una più stretta collaborazione con il mondo della ricerca universitaria e la messa a sistema delle dotazioni infrastrutturali funzionali alla rigenerazione urbana di un comparto come il Waterfront di Venezia che vede la compresenza di luoghi di eccellenza (VEGA, Forte Marghera, Campus via Torino, ecc.), offrono l'opportunità di potenziare la competitività dell'impresa veneta nella fornitura di prodotti e servizi altamente innovativi, aprendo la porta a nuove forme di eccellenza, nuovi modelli di business e nuove strategie di rilancio basate sull'innovazione in senso lato (strategica e tecnologica). Una collaborazione tra Università (IUAV e Ca' Foscari) e impresa, soprattutto laddove la creatività e la progettazione innovativa sono i cardini disciplinari, costituisce il punto di partenza delle attività svolte nell'ambito degli assegni di ricerca che si incardineranno su diversi profili disciplinari: la progettazione di manufatti e spazi, la sperimentazione di nuovi materiali, la messa a punto di nuove procedure di controllo e monitoraggio, la rappresentazione e la fruizione di dati in modo chiaro e comprensibile, l'innesto di tecnologie digitali nei processi gestionali e di innovazione del prodotto del tessuto industriale veneto, tutte in linea con il rafforzamento delle competenze digitali e della sostenibilità. Tale collaborazione assume rilevanza strategica: valorizza il lavoro cooperativo tra partner con competenze diverse e favorisce sinergie tra centri di ricerca e di produzione di eccellenza, con evidenti ricadute positive per il sistema produttivo.

Modalità e fasi delle verifiche

Il progetto sarà monitorato attraverso la redazione di almeno 2 working papers pubblicati nell'ambito della Digital Library della Università Iuav di Venezia, da sottoporre alla valutazione del collegio dei tutors e dei partner. Al termine dell'attività di ricerca, i risultati saranno presentati e sottoposti a valutazione di una commissione composta da esperti di settore, rappresentanti delle Università e rappresentanti dei partenariati operativi

Esiti attesi

Descrizione delle criticità e potenzialità degli edifici di VEGA, progettazione dell'organizzazione e articolazione degli spazi interni, attraverso l'utilizzo di strumenti e metodi innovativi.

Profilo dell'assegnista

Il candidato dovrà dimostrare di avere familiarità con i temi attinenti la borsa di ricerca e di avere già esperienza di ricerca in questo campo. L'approccio proposto chiede competenze specifiche nel campo della progettazione di sistemi e componenti per l'edilizia e l'arredo, con particolare riferimento all'organizzazione e articolazione degli spazi interni, attraverso l'utilizzo di strumenti e metodi innovativi. Si richiedono

Allegato A1



Unione europea
Fondo sociale europeo



REGIONE DEL VENETO

competenze attinenti allo svolgimento di ricerche applicate e teoriche, attitudine all'uso di strumenti informatici finalizzati alla progettazione e prototipazione e una conoscenza critica dei temi teorici attinenti alla ricerca. Si richiede una buona conoscenza della lingua inglese.

Titoli preferenziali

Laurea Magistrale o Specialistica o ante D.M. 509/99 in Architettura

Precedenti attività di ricerca sul tema

Partner aziendale Fablab Venezia srls

Giorni permanenza previsti presso l'azienda: 100

Somme forfettarie aggiuntive destinate ai viaggi dell'assegnista in mobilità interregionale e transnazionale: € 1076,21

Action Research: 0

Coaching: 0

Spese FESR partner aziendale: non previste

Incentivi all'assunzione: non previsti

Allegato A1



Allegato A1.3

ASSEGNO DI RICERCA TIPOLOGIA B INTERATENEIO TITOLO PROGETTO Programma Operativo Regionale - Fondo Sociale Europeo 2014-2020. Sviluppo del potenziale umano nella ricerca e nell'innovazione per una Crescita Intelligente Asse Occupabilità DGR N. 2121 del 30/12/2019 RESPONSABILE Agostino De Rosa CODICE 2105-62-2121-2015

Tema: Operazioni di comunicazione dei dati a fini culturali e turistici

Coordinamento della ricerca: UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI PADOVA prof. Luigi Stendardo

Responsabile della ricerca: prof. Agostino de Rosa

Dipartimento: Dipartimento Culture del Progetto

Titolo dell'assegno di ricerca in italiano: TU-Cult - Il turismo culturale non conosce crisi: strategie innovative di recupero, conservazione e accessibilità multilivello del bene artistico- architettonico per il miglioramento della fruizione intelligente - Operazioni di comunicazione dei dati a fini culturali e turistici

Titolo dell'assegno di ricerca in inglese: TU-Cult - Cultural tourism knows no crisis: innovative strategies for the rehabilitation, preservation and multi-level accessibility of artistic and architectural Heritage for the improvement of intelligent fruition - Data communication operations for cultural and tourism purposes.

Settore Scientifico-Disciplinare: ICAR/17 DISEGNO

Durata dell'assegno: ANNUALE

Candidato con dottorato obbligatorio: NO

Descrizione della ricerca

Presupposto essenziale del Progetto di Ricerca interdisciplinare e interateneio è il potenziamento della circolarità della collaborazione tra ricerca accademica e aziende partner. Con questa premessa il progetto di ricerca universitaria si prefigge le seguenti finalità: A) favorire lo sviluppo dell'industria della cultura, in particolar modo del turismo culturale; B) avere un ruolo di problem solving, attraverso l'action research, all'interno dei contesti aziendali delle imprese partner; C) rendere possibile cambiamenti all'interno delle dinamiche sociali, offrendo, nel caso specifico, la possibilità facilitata di accesso ai beni culturali; D) codificare un iter formativo alla ricerca che si ponga come procedura di riferimento; E) favorire lo scambio e la circolarità tra "teoria" e "pratica" e quindi tra università e impresa. In particolare l'azione proposta sarà finalizzata alla progettazione di apps per devices multimediali e di sistemi interattivi per web, alla

Allegato A1



progettazione di applicativi per augmented reality, alla implementazione di modelli 3D per l'immersive reality da vivere con Oculus-rift o con "cave".

Descrizione della ricerca in inglese

A precondition of the Interdisciplinary and InterUniversity Research Project is the strengthening of the circularity of the collaboration between academic research and business partners. With this premise, the university research project pursues the following objectives: A) promoting the development of culture, especially the cultural tourism; B) have a problem-solving role, through action research, within business contexts of the partner companies; C) make possible changes within the social dynamics, offering, in this case, the possibility of facilitated access to cultural heritage; D) encode a training process to the research that could become a reference procedure; E) facilitate the exchange and interplay between "theory" and "practice" and then between universities and industry. Specifically the proposed action will be aimed to the design of apps for multimedia devices and interactive systems for web, the design of applications for augmented reality, the implementation of 3D models for immersive reality living by Oculus-rift or "cave".

Obiettivi della ricerca

Questo progetto interateneo con capofila l'Università degli studi di Padova intende mettere a sistema il successo dell'esperienza di ricerca già ultimata per gli Eremitani nella scorsa direttiva, ampliandone gli ambiti: individuando ora 8 percorsi personalizzati (assegni) si vuole valorizzare una città d'arte come Padova attraverso il progetto di percorsi fruitivi avanzati per due chiese significative, Santa Giustina e i Servi, mettendo in relazione esperienza reale e virtuale, con ricadute non solo nelle Creative Industries (comparti Turismo e Cultura, ICT e Tecnologie e sistemi per la fruizione del patrimonio culturale), ma anche nelle Sustainable Living. E grazie al coinvolgimento delle aziende è possibile agevolare il reperimento sul mercato regionale di risorse umane qualificate nei processi di innovazione, ricerca e sviluppo tecnologico-RST; oltre a supportarne la permanenza sul mercato proprio attraverso il valore aggiunto che la ricerca, la flessibilità, l'originalità, la qualità, la creatività possono dare.

Programma di lavoro e progetto specifico

In linea con le finalità e gli obiettivi del progetto di ricerca, le tipologie di intervento si articolano in tre principali fasi. In particolare l'assegno qui proposto ricade nella fase B del progetto generale: comunicazione e divulgazione delle conoscenze acquisite a fini culturali e turistici, azioni articolate a diversi livelli di approfondimento e appropriatezza utilizzando strumenti multimediali idonei alle diverse esigenze, in funzione di target scientifici e di mercato. I principali prodotti multimediali saranno sviluppati a diverse scale su sistemi interattivi per piattaforme web, per apps da utilizzare su devices informatici di uso comune, per augmented reality e immersive reality.

Modalità di svolgimento della ricerca

Allegato A1



Il lavoro verrà condotto sotto la diretta supervisione del responsabile dell'assegno, del prof. Agostino de Rosa, e prevalentemente nella sede dell'Università degli studi di Padova e dello IUAV, nonché presso il partner aziendale DrawLight.

Il progetto interateneo vuole quindi mettere in atto le metodologie per l'acquisizione, l'elaborazione e la comunicazione di dati relativi ai beni culturali attraverso prodotti multimediali ad alto contenuto tecnologico propri delle ICT, con particolare riferimento allo sviluppo per web ed apps, con ricadute sulle attività socio-economiche e su innovative possibilità di comunicazione dei contenuti culturali e di agevolare l'accesso ai servizi pubblici. Nodale il coordinamento tra gli assegnisti, vista la complessità delle azioni connesse al progetto; tramite attrezzature, software e incontri, i proponenti condurranno la ricerca con la propria expertise, ciascuna centrale ad ogni settore disciplinare coinvolto: dalla Rappresentazione alla Storia dell'architettura e della città, finalizzate alla valorizzazione dei beni culturali in termini di: conoscenza, divulgazione dei relativi contenuti culturali, progettazione architettonica e tecnologica di interventi atti alla tutela, alla conservazione, nonché al miglioramento della fruizione intelligente. Due chiese i casi pilota prescelti: Santa Giustina, perché polo attrattivo turistico-culturale della città, su cui sono incentrati attualmente molteplici interessi che attendono un ritorno socio-economico e occupazionale, oltre che per la posizione strategica in una delle piazze più grandi d'Italia (Prato della Valle) e perché laterale a un sito UNESCO (Orto Botanico); i Servi, perché sita in un'affollata via dello shopping, quindi polo di attrazione anche per il cittadino medio, con ricadute benefiche in termini di sensibilizzazione culturale e di diffusione del sapere. Entrambe sono beni culturali complessi perché architetture e perché sedi di cicli pittorici o opere scultoree, la cui entità, quale documento di storia dell'arte, è stata studiata solo in termini specialistici. Integrano e arricchiscono l'esperienza di ricerca degli assegnisti una fruttuosa attività di action research, grazie al partenariato di rete con FOREMA srl, con benefiche ricadute da un lato sul processo progettuale-produttivo proprio dell'azienda, dall'altro in termini di efficace coordinamento tra università ed azienda (in particolare presso LTS, OrientaTrium, Drawlight, Corvallis). Inoltre FOREMA si occuperà anche di attività di coaching di gruppo, sia in termini di assistenza e di formazione sul posto di lavoro ai fini del miglioramento prestazionale nell'ambito aziendale, che quale strumento per aumentare la performance di un gruppo accompagnando i singoli individui nella transizione da visione e modi di pensare centrati sulle proprie competenze, ad una visione globale di sviluppo delle proprie performance, utili al raggiungimento di un obiettivo comune.

Modalità e fasi delle verifiche

L'attività di monitoraggio e valutazione del processo è anzitutto condotta in itinere sia dalla struttura centrale preposta a livello amministrativo, organizzativo e contabile, sia dal Referente delle ricerche e dai tutor che relazionano periodicamente sull'andamento dell'azione. In sintesi si procederà come di seguito esposto:

In fase di progettazione: fissazione degli standard;

in fase di esecuzione: controllo trimestrale da parte del Referente della ricerca degli stati di avanzamento dei lavori presentati dagli assegnisti con una relazione;

valutazione ex-post:

Allegato A1



Confronto standard-obiettivi raggiunti in base ai criteri di efficacia dei risultati ed efficienza delle procedure.

Valutazione complessiva delle competenze maturate durante il progetto.

Esiti attesi

Gli esiti dell'azione qui proposto rientrano nell'intero progetto di ricerca, interagendo quindi in maniera organica e completa, ricca di approfondimenti interdisciplinari e con interessanti impatti scientifici e tecnologici nei diversi campi della ricerca, con le altre azioni previste, con una efficace azione di alta formazione di giovani ricercatori, significativo trasferimento di conoscenze e tecnologie tra università, impresa e mercato con ricadute sia sull'attrattività della ricerca e della didattica delle università del Veneto, sia sul comparto del turismo a diverse scale, con particolare riferimento al turismo culturale.

Profilo dell'assegnista

L'assegnista deve aver maturato una pregressa esperienza in ricerche e progetti nazionali e internazionali nell'ambito della rappresentazione, della comunicazione e della diffusione del bene culturale. Il candidato dovrà altresì dimostrare di avere familiarità con i temi attinenti l'assegnato di ricerca e di avere già svolto lavoro di ricerca in questo campo. Si richiede la dimestichezza in ambiti di ricerca internazionali ed interdisciplinari, oltre ad avere un'ottima conoscenza della lingua inglese.

Titoli preferenziali

Laurea Magistrale o Specialistica o ante D.M. 509/99 in Architettura, Ingegneria edile, Ingegneria Edile-Architettura.

Dottorato di ricerca in ambito Rilievo e rappresentazione, oppure in ambiti disciplinari affini ma con tesi di dottorato su temi inerenti la Rappresentazione.

Precedenti partecipazioni a programmi di ricerca.

Partner aziendale Drawlight S.r.l.

Giorni permanenza previsti presso l'azienda: 100

Somme forfettarie aggiuntive destinate ai viaggi dell'assegnista in mobilità interregionale e transnazionale: 0

Action Research: 30

Coaching: 18

Spese FESR partner aziendale: non previste

Incentivi all'assunzione: non previsti