



## **Investimento 3.3 – Capacity building per gli operatori della cultura per gestire la transizione digitale e verde**

### **MISSIONE 1 - Digitalizzazione, innovazione, competitività, cultura e turismo COMPONENTE 3 - Turismo e cultura 4.0 MISURA 3 - Industrie culturali e creative**

**Ente finanziatore:** MIC Ministero della Cultura  
Commissione europea  
PNRR

**Obiettivi ed impatto attesi:** L'azione è rivolta al settore culturale e creativo così come definito dal programma Europa creativa e dalla scheda analitica del PNRR relativa all'investimento in oggetto, ovvero, "tutti i settori le cui attività si basano su valori culturali e espressioni artistiche e altre espressioni creative individuali o collettive, siano esse orientate al mercato o non orientate al mercato, inclusi architettura, archivi, biblioteche e musei, artigianato artistico, audiovisivo (inclusi film, televisione, videogiochi e multimedia), patrimonio culturale tangibile e immateriale, design (incluso il design della moda), festival, musica, letteratura, arti dello spettacolo (compresi teatro e danza), libri ed editoria, radio e arti visive". Nello specifico sono stati definiti i seguenti ambiti d'intervento: (1) Musica (2) Audiovisivo e radio (inclusi: film/cinema, televisione, videogiochi, software e multimedia) (3) Moda (4) Architettura e Design (5) Arti visive (inclusa fotografia) (6) Spettacolo dal vivo e Festival (7) Patrimonio culturale materiale e immateriale (inclusi: archivi, biblioteche e musei) (8) Artigianato artistico (9) Editoria, libri e letteratura (10) Area interdisciplinare

Azione A I - Interventi per migliorare l'ecosistema in cui operano i settori culturali e creativi incoraggiando la cooperazione tra operatori e organizzazioni culturali e facilitando il loro upskill e reskill

L'investimento sostiene l'azione degli operatori culturali nell'implementazione di approcci innovativi, anche attraverso l'utilizzo di tecnologie digitali, accrescendo le loro conoscenze e competenze manageriali ed economiche. Attraverso il miglioramento dell'ecosistema in cui operano i settori culturali e creativi e la promozione della cooperazione, dell'aggiornamento, l'intervento punta alla riqualificazione della catena del valore in chiave digitale e tecnologica, fornendo strumenti e conoscenze di supporto. In tale direzione, la sostenibilità economica e l'impatto sociale diventano principi cardine chiamati ad orientare la produzione, gestione e organizzazione culturale. Sarà pertanto necessario procedere alla definizione e alla realizzazione di iniziative di Capacity Building e programmi di formazione che, anche attraverso lo scambio di buone pratiche e momenti di apprendimento tra pari, adozione di strategie di cooperazione, consentono la diffusione, il trasferimento di quelle conoscenze e competenze e buone pratiche utili ad accompagnare gli operatori della cultura a cogliere la sfida della transizione digitale e a gestirne gli effetti

Attività di capacitazione Tali attività dovranno accompagnare l'attuazione dell'investimento 3.3 lungo tutta la sua realizzazione e saranno svolte da reti o organizzazioni pubbliche o private in possesso di competenze ed esperienza sia nel campo della formazione che in quello della produzione culturale, innovazione digitale, della gestione culturale e della formazione. Le attività dovranno essere finalizzate a: 1. Accelerazione/open innovation per l'individuazione di nuove pratiche/modelli/idee innovative. Si prevede la realizzazione di programmi di accelerazione ed eventi di open innovation rivolti ad un numero prefissato di partecipanti chiamati a prendere parte a sfide, competizioni creative rispetto a tematiche/aspetti specifici dell'innovazione e digitalizzazione nella produzione, gestione e organizzazione culturale. I programmi di accelerazione potranno inoltre prevedere l'erogazione di servizi specifici a supporto degli operatori partecipanti (es. formazione, tutoraggio, networking, modelli di business) sempre al fine della selezione/ creazione di nuove idee/prodotti/servizi innovativi. 2. Capacitazione/supporto nella realizzazione dei progetti selezionati dagli avvisi promossi nell'ambito dell'azione A2. Tale attività mira a supportare i soggetti destinatari dei contributi previsti nell'azione A2 nella realizzazione dei progetti presentati in fase di partecipazione agli avvisi. Tale supporto dovrà essere fornito da reti e organizzazioni capaci di comprendere le esigenze settoriali/dimensionali dei singoli operatori, indirizzandoli verso standard elevati di qualità, efficacia ed efficienza delle misure intraprese per la transizione tecnologica, fornendo ausili pratici per la risoluzione di criticità che dovessero sorgere nell'attuazione dei progetti e pertanto nell'utilizzo dei contributi concessi. 3. Empowerment/ trasferimento dei risultati/linee guida/buone pratiche rivolti agli operatori della filiera, potenziali beneficiari dell'azione A2. Le attività di disseminazione sono destinate alla diffusione dei risultati dell'investimento nel suo complesso, al fine di condividere i risultati ottenuti dalle iniziative intraprese dai singoli operatori, anche in termini di difficoltà incontrate. L'obiettivo è quello di aumentare la consapevolezza degli operatori rispetto alle sfide dettate dalla transizione tecnologica e a migliorare la diffusione di buone pratiche e nuovi valori in grado di rafforzare, rispetto alla dimensione tecnologica e innovativa, l'ecosistema di contesto.

AZIONE A II - Sostenere la produzione attraverso innovazione digitale, con contributi finanziari e accesso a servizi reali e finanziari L'Azione A II è dedicata al supporto dei settori culturali e creativi nell'ambito dell'innovazione e della transizione digitale lungo l'intera catena del valore (produzione, coproduzione, gestione, distribuzione e incontro con il pubblico) attraverso l'erogazione dei contributi finanziari per l'accesso ai servizi reali e finanziari. L'intensità di aiuto, per ciascun progetto ammesso alle agevolazioni, è pari all'80% delle spese considerate ammissibili, entro i limiti fissati dal Regolamento de minimis, e comunque mai superiore alla soglia massima di 75.000 euro. In considerazione della natura dei beneficiari individuati per l'azione - limitati alle micro e piccole imprese, alle organizzazioni culturali e creative profit e no profit e ai soggetti del terzo settore - nonché in ragione dell'importo massimo delle agevolazioni, si prevede che le stesse siano concesse interamente nella forma del contributo a fondo perduto. Il limite massimo di spesa per ciascun progetto d'impresa è pari a 100.000 euro; I programmi di spesa devono essere conclusi entro 18 mesi dalla sottoscrizione del provvedimento di ammissione e non oltre

T2 2026. Si prevede il finanziamento di almeno 300 imprese culturali e creative entro T2 2024, ulteriori 1020 imprese culturali e creative entro T4 2025 e ulteriori 150 imprese entro T2 2026, in linea con gli indicatori intermedi dell'investimento. 4.2.1 Obiettivi L'Azione mira in particolare a: - Favorire l'avanzamento del livello di maturità tecnologica delle organizzazioni culturali e creative. - Rendere le organizzazioni culturali e creative italiane competitive a livello internazionale in termini di offerta culturale digitale. - Favorire la creazione di reti tra diverse organizzazioni creativo-formative, improntati alla sperimentazione digitale consapevole. - Creare e implementare, in termini di fruizione digitale e tecnologica, strumenti innovativi, efficaci, esportabili e competitivi sia del patrimonio culturale sia di espressioni e di prodotti della creatività contemporanea. - Incentivare il rinnovamento digitale dei presidi culturali. - Utilizzare le nuove tecnologie per rendere accessibili i contenuti culturali e le complessità legate al territorio, anche in termini di percezione del patrimonio e di miglioramento della qualità della vita attraverso la creatività contemporanea. - Favorire l'integrazione all'interno delle dinamiche collettive e l'inclusione della cittadinanza attiva nell'ambito dell'accesso alla cultura, in particolare nelle aree marginali. - Incentivare la stabile collocazione di figure professionali in ambito culturale formate in termini di competenze tecnologiche e informatiche, da impiegare in modo continuativo all'interno dei presidi culturali. Tali figure potranno agevolare la costruzione di reti e facilitare il contatto e lo scambio con le altre realtà nazionali e internazionali.

Attività previste Le attività si identificano in due ambiti di intervento:

- il primo finalizzato a incentivare lo sviluppo di processi di digitalizzazione;
- (2) il secondo finalizzato a consolidare e sostenere processi di digitalizzazione già in atto e/o a individuare investimenti più specializzati/specifici per un pieno utilizzo delle risorse disponibili.

Sono in particolare finanziabili i seguenti interventi: - per l'integrazione e lo sviluppo di processi digitali, anche volti alla managerializzazione dei processi stessi; - in attrezzature tecnologiche, programmi informatici e contenuti digitali, anche di tipo infrastrutturale (connessione a Internet, fibra ottica, 4G-5G, acquisto di servizi cloud, software gestionali, prodotti per la cybersecurity, approvvigionamento di processori affidabili a basso consumo di prossima generazione, ecc.); - specializzati (software per gestione big data, intelligenza artificiale, realtà aumentata e virtuale, simulazione; robotizzazione o stampa 3d; applicazioni di Internet delle cose, ecc.); - i contributi, salvo diverse indicazioni, possono essere eventualmente costituiti anche da voucher per la formazione

Investimenti finalizzati alla creazione o implementazione di strumenti per: - la circolazione e diffusione dei prodotti culturali verso nuovi pubblici (diminuzione del divario territoriale, raggiungimento categorie deboli) e verso l'estero (ad es. sviluppo e ideazione di formati per lo streaming, dal vivo e non); - la realizzazione di attività per la fruizione del patrimonio attraverso modalità e strumenti innovativi di offerta, anche in sinergia con enti locali (piattaforme digitali, hardware, software per nuove modalità di fruizione e nuovi formati narrativi, di comunicazione e promozione); - la digitalizzazione del proprio patrimonio con obiettivo di tutela,

conservazione, maggiore diffusione, condivisione anche internazionale e facilità di fruizione;  
- l'incremento all'utilizzo del crowdsourcing e lo sviluppo di piattaforme open source per la realizzazione e condivisione di progetti community-based.

**Criteri di eleggibilità:** Destinatari dell'azione 1

I soggetti chiamati a realizzare le attività di capacity building sono reti o organizzazioni pubbliche o private - con il termine reti o organizzazioni s'intende qualsiasi persona giuridica pubblica o privata formalmente costituita con atto regolarmente registrato - partenariati stabili o partnership tra più soggetti del settore "in possesso di competenze ed esperienza sia nel campo della formazione che in quello della produzione culturale, innovazione digitale, dell'ambiente, della gestione culturale" (rif. Decisione Ecofin). In particolare, per l'azione A1, saranno selezionate competenze ed esperienze nei processi di digitalizzazione nel settore culturale e creativo. Tali soggetti, con la propria proposta progettuale articolata, a titolo esemplificativo, in un minimo di n. 4 progetti di capacity, forniranno competenze in tema di digitalizzazione dell'industria culturale e creativa

## Destinatari dell'azione 2

I destinatari saranno micro e piccole imprese, organizzazioni culturali e creative profit e no profit e soggetti del Terzo Settore costituiti entro il 31/12/2020, operanti sull'intero territorio nazionale, nei settori definiti dall'avviso in coerenza con le aree prioritarie individuate nel programma.

**Schema di finanziamento:** Azione 1

In considerazione dell'ipotesi avanzata (4 progetti per soggetto proponente) potrebbero essere selezionate complessivamente 10 reti o organizzazioni, una per ciascuno dei settori per l'erogazione di complessivi 40 progetti di capacity. Per progetti s'intendono le iniziative per le azioni di capacitazione individuate per tematismi contenuti nella proposta progettuale. È possibile presentare una sola proposta per soggetto proponente (i.e. rete o organizzazione). La proposta presentata finanziabile per ciascun soggetto proponente (nell'ipotesi dei 4 progetti per ciascun proponente) non potrà essere superiore a 960.000,00 euro. Le reti o organizzazioni risultate vincitrici realizzeranno le attività secondo modalità procedurali e attuative definite in collaborazione con le Regioni, le Province Autonome e gli enti locali, che sono preliminari alla pubblicazione della selezione. Ciò anche al fine di qualificare gli aspetti organizzativi, logistici (es. la messa a disposizione degli spazi), legati alla massima diffusione (es. la promozione e il più ampio coinvolgimento dei beneficiari finali) ed efficacia delle azioni di capacity.

## Azione 2

L'Azione A II è dedicata al supporto dei settori culturali e creativi nell'ambito dell'innovazione e della transizione digitale lungo l'intera catena del valore (produzione, coproduzione, gestione, distribuzione e incontro con il pubblico) attraverso l'erogazione dei contributi finanziari per l'accesso ai servizi reali e finanziari. L'intensità di aiuto, per ciascun progetto ammesso alle agevolazioni, è pari all'80% delle spese considerate ammissibili, entro i limiti fissati dal Regolamento

de minimis, e comunque mai superiore alla soglia massima di 75.000 euro. In considerazione della natura dei beneficiari individuati per l'azione - limitati alle micro e piccole imprese, alle organizzazioni culturali e creative profit e no profit e ai soggetti del terzo settore - nonché in ragione dell'importo massimo delle agevolazioni, si prevede che le stesse siano concesse interamente nella forma del contributo a fondo perduto. Il limite massimo di spesa per ciascun progetto d'impresa è pari a 100.000 euro; I programmi di spesa devono essere conclusi entro 18 mesi dalla sottoscrizione del provvedimento di ammissione e non oltre T2 2026. Si prevede il finanziamento di almeno 300 imprese culturali e creative entro T2 2024, ulteriori 1020 imprese culturali e creative entro T4 2025 e ulteriori 150 imprese entro T2 2026, in linea con gli indicatori intermedi dell'investimento.

**Scadenza:** N/A

**Ulteriori informazioni:**

**[Linee-di-indirizzo\\_Investimento-3.3\\_All.-Decreto-91\\_-5.05.2022-DGCC\\_.pdf \(beniculturali.it\)](#)**