



Questo progetto è finanziato da Horizon2020, programma per la ricerca e l'innovazione dell'Unione Europea, nell'ambito dell'accordo di sovvenzione n. 101004627 Call: H2020-SC6-TRANSFORMATIONS-2020 - Tipo di azione: IA (Azione di innovazione)



## **Invito a presentare proposte**

### **Soluzioni innovative per un turismo culturale circolare**

Attraverso hackathon internazionali e opportunità di accelerazione imprenditoriale

Riferimento: **Be.CULTOUR-2022 - APT Basilicata - Agenzia di Promozione Territoriale**

Be.CULTOUR - Area pilota di sperimentazione del progetto:

**Vulture -Alto Bradano**

Aree di innovazione:

**significati contemporanei del Patrimonio Culturale**

**Remote Working Destination**

**Esperienze sensoriali del Patrimonio**

**La Natura come Patrimonio**

**Viaggi di prossimità**

Termine ultimo per la presentazione delle domande:  
**2 Maggio 2022 alle 18:00 (CET)**



## 1. INTRODUZIONE

Nell'ambito del progetto "**Beyond Cultural Tourism (Be.CULTOUR)**", finanziato dal programma Horizon 2020 della Commissione europea, la Haute Ecole ICHEC - ECAM - ISFSC (di seguito abbreviato in ICHEC) è aperta la presente call europea rivolta a innovatori e professionisti che vogliono condividere innovativi scenari per delineare il futuro del turismo culturale in sei regioni europee: Basilicata (Italia), Aragona (Spagna), Larnaca (Cipro), Vojvodina (Serbia) e l'area transfrontaliera del Nord-Est della Romania e della Moldavia.

Saranno selezionate 19 idee per partecipare al "Be.CULTOUR Hackathon", che si svolgerà a Bruxelles dal 7 al 9 settembre 2022.

I candidati selezionati avranno l'opportunità di accedere al "Be.CULTOUR Accelerator programme", un percorso di formazione della durata di 4 mesi, nel quale avranno la possibilità di sviluppare le loro soluzioni innovative e accompagnarle fino al lancio sul mercato.

Partendo dalle sfide legate alle aree svantaggiate, remote o eccessivamente sfruttate, i partecipanti selezionati svilupperanno servizi e/o prodotti di turismo culturale circolare che si concentreranno sulla creazione di destinazioni attraenti tenendo conto degli scenari pandemici post COVID-19.

### 1.1. Background

#### a) INFORMAZIONI SUL PROGETTO Horizon2020 "Be.CULTOUR"

Be.CULTOUR sta per '**Beyond CULTural TOURism: heritage innovation networks as drivers of Europeanisation towards a human-centred and circular tourism economy**'. L'obiettivo generale di Be.CULTOUR è quello di promuovere lo sviluppo di un turismo regionale sostenibile attraverso principi e azioni di circolarità. Il progetto vuole sviluppare innovazioni centrate sulle persone ispirate dal patrimonio culturale, per sostenere la transizione del settore turistico verso un'economia circolare.

<b>Title of the project</b>	Beyond Cultural Tourism
<b>EU programme</b>	Horizon 2020 (Innovation Action)
<b>Duration</b>	36 months, starting from 1 <sup>st</sup> February 2021
<b>Coordinator</b>	CNR-IRISS   Italian National Research Centre - Institute for Research on Innovation and Services for Development
<b>Partners</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR)-IRISS (IT)</li> <li>• Iniziativa Cube (IT)</li> <li>• Uppsala University (SE)</li> <li>• European Regions Research &amp; Innovation Network (ERRIN) (BE)</li> <li>• ICLEI - Local Governments for Sustainability (DE)</li> <li>• ICHEC – Business management school (BE)</li> <li>• OUNL – Open University of the Netherlands (NL)</li> <li>• APT-BAS - Association for territorial promotion in Basilicata (IT)</li> <li>• PGT - Provincial Government of Teruel (ES)</li> <li>• ANETEL -Larnaca and Famagusta District Development Agency (CY)</li> <li>• LAONA Foundation for the Conservation and Regeneration of the Cypriot Countryside (CY)</li> <li>• VGR - Cultural Development Administration Region Västra Götaland (SE)</li> <li>• SCTM - Standing Conference of Towns and Municipalities National Association of Local Authorities in Serbia (RS)</li> <li>• NERDA - North-East Romania Regional Development Agency (RO)</li> <li>• VEM - NGO Verde e Moldova (MD)</li> </ul>



**Il turismo culturale comporta opportunità ma anche rischi.** Se non gestito correttamente, può facilmente generare impatti ambientali, sociali e culturali negativi sulle comunità locali e sugli ecosistemi. Inoltre **il livello di sviluppo del turismo culturale non è ancora equamente equilibrato a livello Europeo**, anche tra aree o regioni limitrofe. Le zone remote, periferiche o deindustrializzate sono in forte ritardo rispetto allo sviluppo del turismo culturale, mentre le zone ad alta domanda turistica sono sovra-sfruttate in modo insostenibile.

**La pandemia COVID-19 ha bloccato lo sviluppo globale, urbano e regionale e ha penalizzato fortemente il settore, colpendo tutti i territori senza distinzioni** e mettendo in serio pericolo il sostentamento di migliaia di professionisti europei della cultura e del turismo. Nonostante le sfide, i settori del turismo e della cultura hanno oggi un'opportunità unica per **sviluppare innovazioni verso un futuro più circolare e resiliente**. Sono tenuti a **reinventare e diversificare la loro offerta**, attrarre nuovi pubblici in modi diversi, e sviluppare nuove competenze per sostenere questa transizione radicale. **Capitalizzare la digitalizzazione, sostenere il turismo circolare e promuovere le aree meno sfruttate sono oggi la chiave per costruire un settore turistico più forte e più sostenibile.**

Nel febbraio 2021, il **progetto finanziato da Horizon 2020 "Beyond Cultural Tourism - Be.CULTOUR" è stato lanciato proprio con questa ambizione.** Selezionato con il punteggio massimo tra 86 proposte. Be.CULTOUR ha a disposizione un budget di 4 milioni di euro in 3 anni di attività, per aiutare le regioni a sviluppare modelli circolari e centrati sulle persone per far crescere in maniera sostenibile l'offerta turistica territoriale. Guidato dal CNR IRISS (Istituto per la Ricerca, l'Innovazione e i Servizi per lo Sviluppo in Italia), il consorzio comprende 15 partner tra cui Istituti di Ricerca, Autorità Locali e Regionali, nonché Organizzazioni Ombrello europee.

**6 territori UE e non UE hanno accettato la sfida:** le regioni **Basilicata** (Italia), **Aragona** (Spagna), **Larnaca** (Cipro), **Västra Götaland** (Svezia), **Vojvodina** (Serbia) così come l'area transfrontaliera del **Nord-Est della Romania e della Moldavia**, che saranno dotate di strumenti, conoscenze e contatti per **accelerare lo sviluppo di soluzioni innovative in diverse aree tematiche** (Rural Co-living, Sensorial Heritage Experience, Contemporary Meanings of Heritage, Spiritual Travel experience, Nature As Heritage, Industrial Heritage Experience, Transformative travel, Remote Working Destination, Proximity Travel, Post-cultural tourism) e testarle con un'ampia e diversificata partnership di stakeholders in ogni area pilota.

Adottando un approccio di co-progettazione a quintupla elica incentrato sulle persone, Be.CULTOUR produrrà 6 Action Plan guidati dalla comunità, **19 soluzioni innovative incentrate sulle persone** e almeno **6 prototipi** di nuovi servizi e prodotti integrati di turismo culturale: auspichiamo che tutto ciò contribuisca alla **crescita economica inclusiva, al benessere e alla resilienza delle comunità e alla rivalutazione delle emergenze naturali** delle aree pilota individuate da ciascun partner, **stimolando una cooperazione efficace** a livello transfrontaliero, regionale e locale.

**19 squadre di partecipanti** saranno selezionate e premiate per entrare a far parte della **comunità di innovatori Be.CULTOUR** e **avranno accesso a un programma di formazione finanziato al 100% da Horizon 2020** e dedicato ad innovatori incaricati di dare forma al settore del turismo culturale del futuro!

Maggiori informazioni sul progetto sono disponibili su: <https://www.becultour.eu/>



## a) INFORMAZIONI GENERALI SULLA REGIONE DELLA BASILICATA

La regione Basilicata è una delle 20 regioni d'Italia e si estende su un territorio di circa 10.000 km<sup>2</sup> e ospita una popolazione di circa 550.000 abitanti, che vivono in 131 comuni. Rispetto alle altre regioni italiane, è una regione di medie dimensioni.

Il territorio è **geograficamente** molto vario ed è composto per quasi il 50% da zone montuose, valli ripide e quattro fiumi ed è collegato al mare da sud e da ovest. A causa di questa diversità geografica, il territorio è caratterizzato da una bassa densità di popolazione e da Comuni scarsamente popolati. Nel complesso, le località esistenti formano un **sistema policentrico** con due centri di attrazione principali: nella parte centro-settentrionale della regione, troviamo il suo Capoluogo, la città di Potenza (66.000 abitanti) e ad est la città di Matera (60.000 abitanti). Solo nove città sono abitate tra i 10.000 e i 18.000 abitanti, mentre sono presenti più di 100 piccoli Comuni con popolazione inferiore a 5.000 abitanti, sparse in zone interne collinari e lungo le coste. Oltre i limiti regionali, ci sono altri due importanti poli di attrazione: la città di Napoli a nord-ovest (1 milione di abitanti) e la città di Bari a nord-est (325.000 abitanti).

Dal punto di vista delle infrastrutture e dell'accessibilità, le due città principali di Potenza e Matera sono più vicine a reti autostradali, ferroviarie, portuali e agli aeroporti internazionali di Napoli e Bari, mentre la maggior parte delle aree regionali possono essere indicate come "remote", in quanto molte **delle città e dei paesi di medie e piccole dimensioni hanno un basso livello di connessione**. L'**infrastruttura automobilistica è a prevalenza di strade regionali e locali**, con solo km80 di rete autostradale, che collega principalmente la città di Potenza con Napoli. Matera è accessibile tramite un raccordo stradale a 4 corsie che porta direttamente a Bari. Anche il trasporto pubblico con autobus e treni è purtroppo considerato debole e lento. Questo è in parte dovuto alla **piccola densità della popolazione** che genera una debole domanda di trasporto. La regione poi è servita principalmente da **linee ferroviarie regionali**, a parte i collegamenti sulla costa occidentale e attraverso l'asse nord-ovest-sud-est, che collega la linea tirrenica alla città di Potenza e poi alla linea costiera meridionale. Di conseguenza, la **mobilità è fortemente dominata dall'uso di automobili private**.

La Basilicata è considerata una regione poco sviluppata secondo i parametri della Commissione Europea (2017), anche rispetto ad altre regioni italiane dal punto di vista della performance **socio-economiche**. Il **PIL regionale** è prodotto principalmente dall'industria automobilistica, con un grande polo nella città di Melfi, dall'industria del mobile che comprende le eccellenze manifatturiere italiane, dalla rilevante attività di estrazione del petrolio, dall'agricoltura, dai settori afferenti i servizi e dal turismo.

Da un **punto di vista sociale**, la regione soffre di un alto grado di emigrazione giovanile ed è a rischio spopolamento. La tendenza migratoria va verso altre regioni italiane, principalmente verso il nord Italia, ma anche verso altre regioni europee. Queste tendenze interconnesse rappresentano di gran lunga la sfida più grande e complessa per la regione.

Durante la **pandemia da COVID-19**, un numero importante di studenti e lavoratori ha deciso di tornare a vivere in Basilicata, sfruttando le nuove opportunità offerte dal lavoro a distanza. Il movimento di innovazione sociale "South Working" promuove oggi il ritorno dei "cervelli" in Basilicata, ripopolando città e paesi e riportando in regione competenze e professionalità.

La regione è **ricca in termini di risorse naturali, storiche, culturali e umane**, tuttavia queste sono anche considerate in gran parte sconosciute o poco conosciute. Il settore turistico culturale a livello regionale non è ancora ben consolidato nelle aree interne, mentre Matera2019 ha innescato la rigenerazione della cultura locale e dei patrimoni culturali quali motori dello sviluppo sostenibile a base culturale, includendo anche l'aumento dei flussi turistici nella regione, specialmente nella città di Matera.



In generale, il settore del turismo in Basilicata sta mostrando interesse verso temi e traiettorie legato all'**innovazione e alla twin transition**. Questo è in parte legato all'esperienza di Matera Capitale Europea della Cultura 2019, alle politiche regionali (politiche di Smart Specialization Strategy - S3), e ad altri investimenti pubblici e privati; Matera ospita la prima "Casa delle Tecnologie Emergenti" nazionale, un progetto di punta del Ministero dell'Economia volto a promuovere le tecnologie 5G, IoT, blockchain e di Artificial Intelligence. A livello regionale, si segnala l'esperienza del settore privato denominata "Destinazione Basilicata", sviluppata dalla startup innovativa italiana FacilityLive: Consente alle Piccole Medie Imprese (PMI) del settore turistico di promuovere e vendere i loro beni e servizi su una piattaforma web innovativa ([www.lucanya.com](http://www.lucanya.com)). A **Venosa**, è stata sviluppata un'app di realtà aumentata e di gioco per migliorare l'esperienza dei visitatori di uno dei siti archeologici più importanti della Basilicata. Il gaming inoltre è uno degli asset tecnologici strategici della nuova strategia Regionale di sviluppo turistico dell'APT Basilicata, per promuovere il turismo verso un nuovo e più ampio pubblico nazionale e internazionale: un'esperienza rilevante è stata realizzata all'interno della piattaforma di gioco blockbuster di Minecraft, con una mappa chiamata "Metapontum", una stimolante avventura attraverso le bellezze storiche e ambientali della costa meridionale della regione.

#### a) L'AREA PILOTA DEL VULTURE-ALTO BRADANO

Una delle aree caratterizzate da un altro potenziale di sviluppo turistico-culturale, che potrebbe incrementare notevolmente l'offerta turistica territoriale generando occupazione e nuovi investimenti è l'area del "**Vulture-Alto Bradano**", per le sue combinazioni uniche tra aree verdi naturali e patrimoni archeologici e architettonici, con ricche e certificate produzioni agroalimentari nonché per le testimonianze risalenti alla preistoria, ai romani e al medioevo, con la presenza della corte dell'imperatore Federico II.

Anticamente quest'area della Basilicata era un importante crocevia tra l'Italia centrale e tirrenica, tra le grandi città di Roma e Napoli, tra la costa ionica (con insediamenti greci), e la costa adriatica (con porti da cui partivano navi dirette soprattutto verso oriente). Le strade romane più famose che attraversano la regione sono la via Appia e la via Herculea. Di particolare interesse sono:

i) l'*Antica Via Appia Romana "Regina Viarum"*, un progetto promosso dal MIBACT (Ministero Italiano dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo) e volto a collegare e valorizzare la strada consolare costruita a partire dal 312 a.C.

ii) la "*strada romana Herculea*", un percorso che collega il Vulture alla zona della Val D'Agri, attraverso castelli, parchi e monumenti storici, attraverso città con un importante patrimonio artistico e storico, unendo le tracce conservate nei castelli di Federico II di Svevia, nei musei, fino al sito archeologico della romana Grumentum.

La Via Appia, inserita nel patrimonio mondiale dell'UNESCO, fu la prima strada di Roma e la prima "autostrada" d'Europa. Era lunga 350 miglia e collegava Roma con i porti strategici dell'Italia meridionale, dove le navi navigavano verso la Grecia e l'Oriente. Ogni luogo è legato alla poesia, alla musica e alla scienza ricordando le figure del poeta latino Orazio, del madrigalista Gesualdo da Venosa, del giurista dell'imperatore Federico II, Pierdelle Vigne, che a Melfi promulgò le prime Costituzioni "moderne", o del filosofo e matematico Pitagora, vissuto nella colonia greca di Metaponto, sulla foce del fiume Bradano, non lontano dal tratto meridionale della via Appia in Basilicata.

Sulla base delle sue caratteristiche peculiari e dell'alto potenziale di sviluppo del turismo culturale circolare e sostenibile, l'area Vulture-Alto Bradano, con i due principali centri di **Venosa** e **Melfi**, è identificata come il **sito pilota** del progetto Be.CULTOUR. In particolare l'area del Monte Vulture e della città di Venosa sono state selezionate come aree pilota, particolarmente adatte allo sviluppo di un'offerta turistica culturale che abbraccia la localizzazione nel punto di incrocio di itinerari naturali, storici e artistici in ottica sostenibile.



## b) LE SFIDE

Le principali sfide riguardanti l'area pilota del Vulture-Alto Bradano, per le quali vogliamo proporre soluzioni innovative grazie al progetto Be.Cultour sono:

- **contribuire allo sviluppo sostenibile delle zone rurali**, in linea con gli obiettivi globali relativi alla transizione digitale e green (cosiddetta twin transition);
- **umentare il livello di occupazione di giovani e donne** nei settori del turismo e della cultura;
- **differenziare** l'offerta turistica culturale proponendo esperienze innovative, attirando diversi target di visitatori (italiani e stranieri), **proponendo nuove soluzioni per valorizzare paesaggi naturali e siti culturali**;
- **destagionalizzare e incrementare** l'offerta culturale e turistica con particolare attenzione ai **nuovi target emergenti** (es. lavoratori a distanza, nomadi digitali, viaggiatori di prossimità, ecc.);
- **migliorare e innovare** l'offerta turistica culturale a sostegno del turismo locale, **costruendo programmi di fidelizzazione**.

Vogliamo accelerare processi virtuosi che spingano gli attori del settore del turismo culturale in Basilicata (pubblici e privati) ad avere un approccio circolare e sostenibile, che permetta alla regione di riutilizzare e valorizzare i siti del patrimonio culturale, ridurre il consumo eccessivo di risorse, affrontare la stagionalità del turismo preservando l'identità locale, affrontando l'abbandono e lo spopolamento delle aree rurali e la limitata accessibilità delle aree interne e marginali.

## c) GLI INTERLOCUTORI TERRITORIALI DA COINVOLGERE

La Regione Basilicata, i consorzi di operatori turistici, tutti i Comuni dell'area pilota del Vulture-Alto Bradano, il Parco del Vulture, il Cluster Basilicata Creativa, le reti di imprese presenti nel territorio (imprese turistiche, agroalimentari, artigianali, dello spettacolo, del patrimonio, ecc.), la Camera di Commercio di Basilicata, l'Università della Basilicata, le startup nate da spin-off universitari e incubatori regionali, le banche operanti sul territorio e altri soggetti interessati a livello locale, nazionale ed europeo.

### 1.2. Obiettivi principali della call

L'**obiettivo principale** della call è quello di selezionare e premiare le migliori **tre soluzioni innovative** che rispondano in maniera efficace alle sfide espresse nella sezione 1.1 (b) e che si rivolgano all'area pilota descritta nella sezione 1.1 (a). Miriamo alla creazione di **servizi e/o prodotti innovativi di turismo culturale circolare nell'area Vulture- Alto Bradano**.

La soluzione innovativa proposta dovrebbe concentrarsi su almeno una delle aree di innovazione individuate dal progetto Be.CULTOUR, che sono emerse da un confronto internazionale sulla definizione di diversi aspetti innovativi del turismo culturale circolare, ossia:

- **significati contemporanei del Patrimonio Culturale**
- **remote Working Destination**
- **esperienze sensoriali del Patrimonio**
- **la Natura come Patrimonio**
- **viaggi di prossimità**

La soluzione innovativa dovrebbe inoltre concentrarsi su aspetti legati alla sostenibilità dell'offerta turistica, secondi i tre asset individuati dal progetto Be.CULTOUR:



- **economia circolare nel turismo culturale**
- **progettazione e sviluppo centrati sulle persone**
- **il turismo culturale come motore dell'uropeizzazione**

Inoltre, le caratteristiche di **digitalizzazione e di gestione intelligente dei dati** saranno considerate un plus per la valutazione delle soluzioni proposte.

Nel file ufficiale in inglese denominato “ALLEGATO 1 - Be.CULTOUR Call for proposals - Terms and conditions.pdf”, che si allega alla presente Call, sono specificate in dettaglio le definizioni fornite per ogni area di innovazione e per ogni asset di sviluppo sostenibile menzionati precedentemente. E' disponibile anche un glossario in inglese del progetto Be.CULTOUR a questo link <https://www.becultour.eu/glossary/>

## 2. LINEE GUIDA

Le seguenti linee guida stabiliscono le regole per la presentazione, la selezione e l'attuazione delle soluzioni innovative che saranno proposte per l'**area pilota del Vulture-Alto Bradano**.

### 2.1. Organizzazione di riferimento

L'organizzazione di riferimento che promuove la presente call, in accordo con l'APT Basilicata, è come menzionato in questa Call la “ICHEC – Brussels Management School”

### 2.2. Criteri di ammissibilità

I criteri di ammissibilità sono 2:

- (1) composizione del team (vedi §2.2.1)
- (2) requisiti minimi per le soluzioni innovative (vedi §2.2.2)

#### 2.2.1. Composizione del team

- La presente Call è aperta a persone fisiche, che possono partecipare anche in rappresentanza di società, associazioni, fondazioni, istituzioni e altri soggetti (in forma singola o associata) che abbiano un interesse diretto o indiretto a intervenire e/o contribuire allo sviluppo del turismo culturale circolare nell'**area Vulture-Alto Bradano**.
- Che sia individuale o in associazione, ogni domanda deve essere presentata da un gruppo di **massimo 4 persone** <sup>1</sup>.
- **Almeno un membro del team** deve essere in grado di **parlare e scrivere in inglese**.
- **Almeno un membro del team** deve rappresentare un'impresa, con personalità giuridica (cioè avere una partita IVA o uno status equivalente e avere lo status di impresa secondo le leggi italiane).
- Il gruppo dovrebbe essere composto preferibilmente da **almeno 1 persona residente e/o operante in Regione Basilicata**.
- I partecipanti devono essere preferibilmente residenti (nel caso di individui) o legalmente registrati (nel caso di organizzazioni) in Italia.
- **L'uguaglianza di genere** nella composizione del gruppo è un vantaggio.

<sup>1</sup> I costi del viaggio per la partecipazione all'Hackathon saranno coperti per massimo 4 membri del team secondo le condizioni specificate nella Call.



I candidati devono compilare il **modulo di domanda** online sul sito EU Survey - <https://becultour.eu/hackathon/form>) che include una descrizione della composizione del team e una nota concettuale che descriva la soluzione innovativa.

I candidati devono anche allegare il modulo di consenso e l'espressione di impegno (vedi ALLEGATO 2) compilato da ogni componente del team (in inglese), che sono necessari per il buon funzionamento del "Be.CULTOUR Hackathon" e del programma di accelerazione. L'allegato può essere caricato direttamente con il modulo di domanda. Si prega di scaricare e leggere attentamente l'informativa sulla privacy.

### 2.2.2. Soluzioni innovative

#### Definizione

Una **soluzione innovativa di turismo culturale circolare** è composta da un insieme di prodotti e/o servizi volti a creare un'esperienza e/o un servizio turistico innovativi.

#### Livello di maturità della proposta

La soluzione proposta dovrebbe essere a un **livello di idea/concetto**.

#### Aree di innovazione

Come già indicato, le aree di innovazione sulle quali si concentra questa Call sono: "**significati contemporanei del Patrimonio Culturale**", **Remote Working Destination**, **esperienze sensoriali del Patrimonio**, **la Natura come Patrimonio**, **viaggi di prossimità**. La soluzione innovativa deve essere completamente allineata con almeno una delle aree menzionate e con la definizione di turismo culturale circolare fornita nella sezione 1.1, pertanto, dovrebbe comprendere aspetti inerenti **l'economia circolare nel turismo culturale**, **la progettazione e lo sviluppo centrati sulle persone e il turismo culturale come motore dell'europeizzazione**. Inoltre, la **digitalizzazione e le** caratteristiche di **gestione intelligente dei dati** saranno considerate un plus.

#### Localizzazione della proposta

I candidati **devono concentrarsi sull'area del Vulture-Alto Bradano** come area principale per lo sviluppo della soluzione innovativa.

## 3 LABORATORI PARTECIPATIVI LOCALI

Visto che le **soluzioni innovative di turismo culturale circolare** saranno collegate con i piani d'azione per lo sviluppo turistico locali proposte dal progetto **Be.CULTOUR**, che saranno ideati e proposti a seguito di attività di progettazione partecipata con le comunità locali all'interno dei Laboratori Partecipativi Locali, comunità locale in ogni **sito pilota europeo coinvolto nel progetto Be.CULTOUR**, i candidati sono invitati a partecipare al secondo laboratorio locale che si terrà a metà aprile a Melfi. Durante questo Laboratorio i candidati avranno l'opportunità di incontrare la comunità locale, discutere e capire le sfide locali. Per registrarsi, si prega di inviare un'e-mail a: [direzione@aptbasilicata.it](mailto:direzione@aptbasilicata.it)

## 4. PROCESSO DI SELEZIONE

Il processo di selezione sarà condotto in due fasi, la "Pitch session" e l'"Hackathon", come descritto di seguito.



#### 4.1. Fase 1 – selezione delle migliori proposte e sessione di pitch

Le migliori soluzioni innovative saranno selezionate entro il 16 maggio 2022 e i componenti dei team saranno invitati a presentare la loro proposta durante un evento di pitch che si terrà dal 20 al 30 maggio 2022 (luogo e ora saranno comunicati via email).

#### 4.2. Fase 2 - Hackathon

##### Cos'è un Hackathon

Un hackathon è un evento di **design sprint che riunisce professionisti di diversi settori**. Si estende da più ore ad alcuni giorni durante i quali i **team multidisciplinari fanno brainstorming e risolvono una sfida, creano un prototipo<sup>2</sup> di prodotto o conducono un caso di studio**. Gli hackathon forniscono un'opportunità unica per i team di **collaborare intensamente allo sviluppo delle loro idee in progetti sostenibili e realizzabili** ed è noto per essere il percorso più efficace per generare **innovazione**.

##### Chi parteciperà al Be.CULTOUR Hackathon?

Le tre migliori **soluzioni innovative** selezionate dalla presente Call saranno invitate all'**hackathon della durata di 3 giorni nella città di Bruxelles**. I partecipanti selezionati dovrebbero impegnarsi a viaggiare a Bruxelles, partecipare attivamente ai 3 giorni del **Be.CULTOUR Hackathon** e rendersi disponibili a seguire l'intero **periodo di accelerazione imprenditoriale del progetto Be.CULTOUR**.

**Be.CULTOUR Hackathon** si svolgerà **dal 7 al 9 settembre 2022**, dalle: **09:00-18:00** presso **ICHEC Brussels Management School**: Boulevard Brand Whitlock 6, 1150 Woluwe-Saint-Pierre, Belgio. È previsto che si svolga in presenza e in lingua **inglese**. Tuttavia, date le attuali incertezze sul corso della pandemia, ICHEC ha un piano B operativo che prevede un hackathon completamente virtuale. In caso di forza maggiore, i nostri esperti nei processi di apprendimento a distanza e nei workshop faranno in modo di fornire un'esperienza digitale vibrante e coinvolgente.

Ricapitolando:

- Numero di soluzioni innovative/team da selezionare per ciascuna area pilota: **3**
- Numero di soluzioni innovative/team che parteciperanno al Be.CULTOUR Hackathon: **19**
- Numero di partecipanti per ciascuna soluzione innovativa/team: **4**
- Numero totale di partecipanti: **100**
- Numero di prototipi che potrà essere selezionato alla fine del percorso di accelerazione: **1 per ciascun area pilota**

##### Cosa faremo durante il Be.CULTOUR Hackathon?

**Be.CULTOUR Hackathon** è strutturato in **tre giorni intensivi** dalle **09:00 alle 18:00**, durante i quali i team dei partecipanti dovranno concentrarsi nelle seguenti fasi:

##### **Comprendere il contesto e analizzare l'area pilota in ottica di turismo culturale circolare**

Identificare il mio ecosistema, analizzare gli impatti ambientali e sociali in tutta la catena del valore, capire gli aspetti scientifici e tecnici con un focus sull'energia, i flussi di materiali e capire le questioni sociali.

##### **Costruire soluzioni di turismo culturale circolare desiderabili, fattibili, praticabili e resilienti**

Operare usando modelli di "Design Thinking, Lean Startup, Agile", scoprire e applicare i modelli di business sostenibili più adatti, testare la soluzione progettata, la sua fattibilità tecnica, la monetizzazione e la misurazione dell'impatto.

<sup>2</sup> Per lo scopo di questa Call, un prototipo è una prima versione non commercializzabile del prodotto/servizio che include il suo modello di business e un piano di test delle ipotesi più rischiose che il team deve scavare in profondità e risolvere per sviluppare un prodotto go-to-market fattibile. La prototipazione guiderà la roadmap del team per lo sviluppo del prodotto/servizio e definirà le azioni prioritarie oltre ciò che deve essere costruito successivamente.



### Attuare la soluzione proposta

Pensare al design organizzativo e alla governance necessari per gestire la soluzione proposta e impostare una prima tabella di marcia che descriva le azioni da intraprendere e i livelli operativi successivi.

Queste sessioni sono progettate come processi altamente partecipativi, che permettano di passare dalla fase di **generazione dell'idea** alla **prototipazione delle prime soluzioni**. Si utilizzeranno dei Business Model Canvas adattati al turismo sostenibile e alla valorizzazione del patrimonio culturale, con approcci propri dell'economia circolare (cioè ispirate dal Flourishing Business Canvas; Strongly Sustainable Business Model; Inclusive Business Model) che aiuteranno i partecipanti a considerando i 4 principali pilastri di un modello di business: desiderabilità / fattibilità / redditività / impatto.

Durante ognuna delle suddette giornate, è previsto un momento di riflessione e un coaching da parte della scuola di management ICHEC di Bruxelles.



### Perché partecipare al **Be.CULTOUR Hackathon**?

Durante il **Be.CULTOUR Hackathon** avrete la possibilità di interagire e lavorare con i **100 innovatori** provenienti da tutta Europa: **Be.CULTOUR Pilot Heritage Sites<sup>3</sup>**; **Be.CULTOUR Mirror Innovation Ecosystems<sup>4</sup>**; e **tanti esperti dei Paesi europei**.

Durante l'Hackathon la **soluzione di turismo culturale circolare più innovativa** sarà votata da ungiuria popolare.

<sup>3</sup> **Aree pilota del progetto Be.CULTOUR:** Vulture-Alto Bradano nella regione Basilicata (Italia), il Parco Culturale del Rio Martin nella regione Aragona (Spagna), il paesaggio culturale rurale di Larnaca (Cipro), i siti del patrimonio industriale di Forsvik e Rydal nella regione Västra Götaland (Svezia), le città storiche di Bac, Irig e Sremski Karlovci nella regione Vojvodina (Serbia), e lungo l'itinerario culturale di Stefano il Grande e Santo al confine della Romania nord-orientale e della Moldavia.

<sup>4</sup> **Be.CULTOUR Ecosistemi di innovazione:** Nicosia Tourism Board (Cipro), Sviluppumbria (Italia), Regione del Veneto (Italia), Savonlinna Development Services Ltd. (Finlandia), Comune di Leeuwarden (Paesi Bassi), North-West Regional Development Agency (NWRDA) (Romania), Timis County Council (Romania). (Finlandia), Comune di Leeuwarden (Paesi Bassi), North-West Regional Development Agency (NWRDA) (Romania), Timis County Council (Romania), Regione della Tessaglia (Grecia), Agenzia di sviluppo regionale Srem (Serbia), Museo Diffuso dei 5 Sensi Sciacca - Cooperativa di Comunità Identità e Bellezza (Italia), Gwynedd County Council (Regno Unito), Greater Poland Tourism Organization (Polonia), University of Algarve (Portogallo), Kuldiga District Municipality (Lettonia), Stadsregio Parkstad Limburg (Paesi Bassi), Saltaire Inspired (Regno Unito).



## 5. PREMIO

Le migliori soluzioni selezionate per ogni area pilota entreranno nel **programma di accelerazione imprenditoriale Be.CULTOUR** offerto da ICHEC. Il periodo di accelerazione avrà una durata di 4 mesi e si svolgerà on-line (tranne l'ultimo incontro che avrà luogo in presenza nell'area pilota del Paese di provenienza del team). Il **periodo di accelerazione** mira a far sì che **le soluzioni innovative di turismo culturale circolare proposte**, diventino soluzioni commerciali concrete.

### Cos'è un periodo di accelerazione?

Un periodo di accelerazione è un programma di istruzione, formazione o mentoring a tempo determinato, accessibile attraverso un processo di applicazione competitivo, volto ad accelerare la crescita di nuove imprese.

### Cosa faremo durante il periodo di accelerazione di Be.CULTOUR?

I **3 team lucani** che avranno completato con successo il **Be.CULTOUR Hackathon** potranno accedere gratuitamente al **periodo di accelerazione di quattro mesi**. Un **programma di mentoring** gestito dalla **scuola di management ICHEC di Bruxelles** che comprende **quattro periodi chiave** divisi in **azioni tematiche di 4 settimane**.

Ogni **periodo chiave** inizia con una **riunione** che servirà per definire gli argomenti da trattare durante il periodo di accelerazione, in base alle esigenze reali del team. Il paragrafo seguente descrive i diversi **periodi chiave** e ciò che ci si aspetta dai team durante **ogni periodo chiave** come segue:

#### **Periodo I (25 ottobre – 14 novembre 2022): Strutturazione del progetto**

- Identificazione dei team per ogni **area pilota del progetto Be.CULTOUR**
- Analisi delle caratteristiche della soluzione proposta
- Impostazione della roadmap per ciascuna soluzione proposta
- Pianificazione e avvio delle prime iterazioni con i team

#### **Periodo II (15 novembre – 12 dicembre 2022): Test delle assunzioni**

- Le ipotesi più rischiose sono elencate e classificate in ordine di priorità
- Analisi e test delle criticità
- La soluzione viene aggiornata in base alle lezioni apprese dai diversi test

#### **Periodo III (13 dicembre 2022 – 23 gennaio 2023): Prototipazione**

- Design dei prototipi (es: landing page, storyboard)
- Test dei prototipi verso specifici clienti/utenti target
- Analisi dei risultati dei test

#### **Periodo IV (24 gennaio – 14 febbraio 2023): Roadmap e Pitching**

- Analisi finanziaria e scenari
- Lancio dei prototipi
- Identificazione degli stakeholders
- Il progetto viene presentato agli stakeholders per avere una prima idea del loro livello di disponibilità a impegnarsi nel progetto

### Date dei meeting internazionali ai quali dovranno partecipare i team:

**Periodo I: martedì 25 ottobre 2022 dalle 9:00 alle 12:00 (MEETING ONLINE)**

**Periodo II: martedì 15 novembre 2022 dalle 9:00 alle 12:00 (MEETING ONLINE)**

**Periodo III: martedì 13 dicembre 2022 dalle 9:00 alle 12:00 (MEETING ONLINE)**

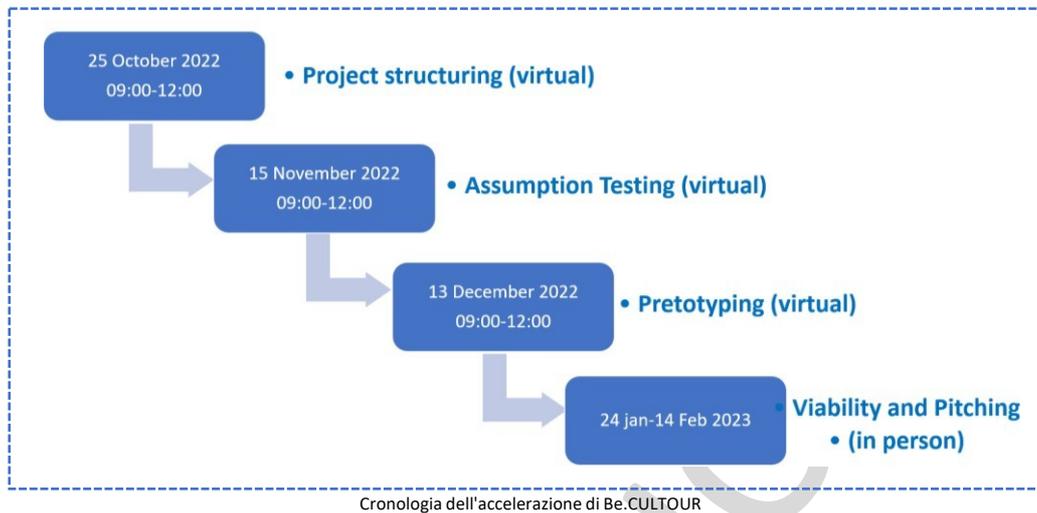
**Periodo IV: tra il 24 gennaio e il 14 febbraio 2023** (incontro in presenza nell'area pilota del Vulture-Alto Bradano)

La data e il luogo esatto del lancio saranno comunicati in una fase successiva.

Invito a presentare proposte  
entro il **2 marzo 2022**



Durante il **periodo di accelerazione di Be.CULTOUR** (25 ottobre 2022-14 febbraio 2023), ogni team avrà a disposizione delle **“carte Jolly” di 30 minuti**. Questo significa che potranno contattare il team di ICHEC e programmare un incontro di 30 minuti per affrontare domande scottanti, inconvenienti, preoccupazioni o qualsiasi altra questione.



## 6. DOVE E COME INVIARE LE CANDIDATURE

### Modulo di domanda

Il modulo di domanda include la composizione del team e una nota concettuale che descriva la soluzione innovativa. I candidati dovrebbero anche allegare il modulo di consenso e l'espressione di impegno (Vedi ALLEGATO 2 Be.CULTOUR Call for proposals - Terms and Conditions) di ogni componente del team, che sono necessari per partecipare al “Be.CULTOUR Hackathon” e al programma di accelerazione. L'allegato può essere caricato direttamente con il modulo di domanda. Per candidarsi all'EU Survey: <https://becultour.eu/hackathon/form>

### Scadenza per la presentazione

La scadenza per la presentazione delle candidature è il **2 maggio del 2022 alle 18:00 (CET)** Qualsiasi domanda presentata dopo la scadenza sarà respinta.

## 7. VALUTAZIONE E SELEZIONE DELLE APPLICAZIONI

Le domande presentate a questa Call saranno esaminate e valutate da un comitato di valutazione. Le migliori candidature di ogni area pilota del progetto Be.CULTOUR saranno invitate a presentare la loro soluzione a una giuria locale (vedi 4.1 Step 1- Pitch session) che si svolgerà in forma ibrida online e in presenza, tra il 20-30 maggio 2022. Ogni team avrà l'opportunità di presentare la propria soluzione e discuterla la fattibilità e l'attuabilità. In questa fase saranno selezionate le 3 soluzioni innovative di turismo culturale circolare per l'area pilota.

### Criteri di valutazione

- Innovatività della soluzione proposta (60 punti)
- Rilevanza nel quadro del turismo culturale circolare (30 punti)  
(Aspetti dell'economia circolare; aspetti del turismo umano, equo e responsabile; aspetti dell'uropeizzazione culturale)

Invito a presentare proposte  
entro il **2 marzo 2022**



- Rilevanza dell'intervento per l'area pilota di riferimento (20 punti)  
(Contributo alla valorizzazione e alla rigenerazione del area pilota di riferimento)
- Pertinenza della soluzione proposta in base a una o più aree di innovazione del progetto (10 punti)  
(Coerenza con i temi espressi nelle aree di innovazione, comprese le aree trasversali come la digitalizzazione)
- Impatti previsti (30 punti)  
(Impatto sociale e innovazione sociale, compresi i benefici per le comunità locali, l'impegno e/o il benessere delle minoranze culturali e dei gruppi sociali vulnerabili; impatti ambientali come la riduzione dell'inquinamento, l'estrazione di materiali, il miglioramento della biodiversità, l'uso di energia, acqua, energie rinnovabili e materiali riciclati, ecc; impatti economici nella regione/area pilota come il potenziale di generazione di posti di lavoro, il miglioramento dell'economia locale, l'aumento degli arrivi di turisti, ecc)
- Composizione del team (30 punti)  
(Capacità e competenze interne necessarie per la realizzazione della soluzione innovativa proposta, motivazione e impegno)

Se l'esame della domanda rivela che la soluzione presentata non soddisfa i criteri di ammissibilità indicati nelle sezioni 2.2.1 e 2.2.2, la domanda sarà respinta solo su questa base.

## **8. ULTERIORE SVILUPPO DELLE SOLUZIONI INNOVATIVE**

Le migliori soluzioni/team premiati avranno la possibilità di richiedere ulteriore supporto dal progetto Be.CULTOUR per ricevere un contributo economico - il progetto Be.CULTOUR ha a disposizione un budget totale di 96.000 € per tutte le aree pilota del progetto, per sviluppare i "Minimum Viable Product" e testarli in un contesto reale. I termini di riferimento per le richieste saranno specificati dopo l'Hackathon secondo i principi di trasparenza, concorrenza e miglior rapporto qualità-prezzo nel rispetto delle regole di ogni paese.

## **9. ACCETTAZIONE DEI TERMINI E DELLE CONDIZIONI**

Per la descrizione dettagliata dei termini e delle condizioni di questo bando si prega di leggere attentamente gli articoli 9-16 dell'ALLEGATO alla Call Be.CULTOUR - termini e condizioni.



Questo progetto è finanziato da Horizon2020, programma per la ricerca e l'innovazione dell'Unione Europea, nell'ambito dell'accordo di sovvenzione n. 101004627 Call: H2020-SC6-TRANSFORMATIONS-2020 - Tipo di azione: IA (Azione di innovazione)



**Be.CULTOUR**  
Beyond cultural tourism

Invito a presentare proposte  
entro il **2 marzo 2022**

**ICHEC**  
BRUSSELS MANAGEMENT SCHOOL

  
**APT BASILICATA**



Questo progetto è finanziato da Horizon2020, programma per la ricerca e l'innovazione dell'Unione Europea, nell'ambito dell'accordo di sovvenzione n. 101004627 Call: H2020-SC6-TRANSFORMATIONS-2020 - Tipo di azione: IA (Azione di innovazione)



**Be.CULTOUR**  
Beyond cultural tourism

Invito a presentare proposte  
entro il **2 marzo 2022**

**ICHEC**  
BRUSSELS MANAGEMENT SCHOOL

**BASILICATA**  
  
**APT BASILICATA**