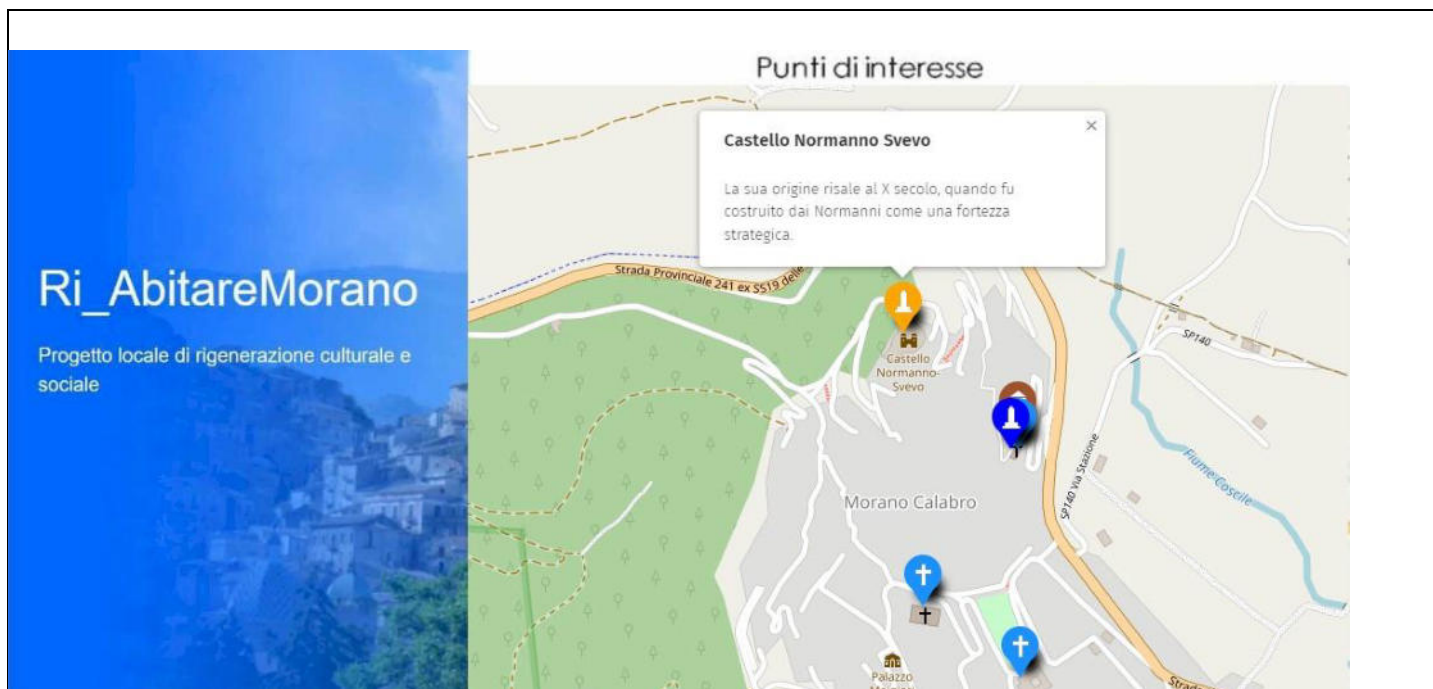


PNRR M1C3 INTERVENTO 2.1 - ATTRATTIVITÀ DEI BORGHI STORICI PROGETTO LOCALE
DI RIGENERAZIONE CULTURALE E SOCIALE

**PROGETTO: Ri_AbitareMorano: Contratto di rigenerazione urbana per la
valorizzazione culturale e sociale del centro storico di Morano Calabro. CUP1:
I14H22000100006**



PROGETTO ESECUTIVO

INTERVENTO 10: Valorizzazione beni culturali: piattaforma digitale per la tutela e la valorizzazione dei beni culturali - virtual tour

CAPITOLATO TECNICO

ELABORATO N.01

Scala _____

Il Progettista

Arch. Rosanna Anele

Il Sindaco

Dott. Nicolò De Bartolo

Delibera di G.C. approvazione

N _____ R.G. _ del _____

Il RUP

Arch. Rosanna Anele



COMUNE DI MORANO CALABRO

PNRR Missione 1 – Digitalizzazione, innovazione, competitività e cultura. Componente 3 – Cultura 4.0 (mic3). Misura 2 “rigenerazione di piccoli siti culturali, patrimonio culturale, religioso e rurale”, Investimento 2.1: “Attività dei borghi storici”, finalizzato dall’Unione Europea – NextgenerationEU

“Ri_AbitareMorano: Contratto di rigenerazione urbana per la valorizzazione culturale e sociale del centro storico di Morano Calabro”

LINEA DI AZIONE: Realizzazione di azioni di supporto alla comunicazione e diffusione delle informazioni sull’offerta del territorio (borgo)

INTERVENTO 10: Valorizzazione beni culturali: piattaforma digitale per la tutela e la valorizzazione dei beni culturali - virtual tour

CAPITOLATO TECNICO

Sommario	
Generalità.....	3
Sito di progetto “ri_abitaremorano.org”	4
Piattaforma per la tutela e la valorizzazione dei beni culturali.....	4
Piattaforma di e-business.....	7
APP mobile <i>VisitMoranoCalabro</i>	9
Descrizione delle attività	9
Progettazione e realizzazione del sito web di progetto https://ri_abitaremorano.org	10
Ricognizione dei materiali relativi ai beni culturali individuati e degli operatori economici qualificati	10
Rilevazioni fotografiche e acquisizioni 3D e riprese drone	13
Analisi e specifiche dei requisiti delle piattaforme Web e dell’App mobile.....	13
Sviluppo piattaforme beni culturali e e-business, App mobile.....	14
Promozione, marketing e social media marketing.....	15
Training al personale dell’Amministrazione comunale	15
Diffusione e divulgazione sui diversi media	16
Gestione/manutenzione piattaforme	16
Requisiti richiesti.....	17
Sicurezza siti web	17
Indicizzazione.....	17
Lingue.....	17
Accessibilità	17
Attività, rilasci e scadenze	20

Generalità

Il servizio ha per oggetto la progettazione e lo sviluppo dell'Intervento 10 - *Valorizzazione beni culturali: piattaforma digitale per la tutela e la valorizzazione dei beni culturali-virtual tour*, previsto nella linea d'azione "Realizzazione di azioni di supporto alla comunicazione e diffusione delle informazioni sull'offerta del territorio (borgo)" del progetto "*Ri_AbitareMorano: Contratto di rigenerazione urbana per la valorizzazione culturale e sociale del centro storico di Morano Calabro*" finanziato nell'ambito dell'avviso del Ministero della Cultura "PNRR M1C3 - Intervento 2.1 - Attrattività dei Borghi Storici – Progetto Locale Di Rigenerazione Culturale e Sociale". Le componenti principali dell'intervento sono:

- sito di progetto "https://ri_abitamorano.org", con i loghi istituzionali, contenente le schede degli interventi e tutte le azioni attivate durante lo svolgimento del progetto e relativa documentazione dei risultati.
- Piattaforma web per la valorizzazione dei beni culturali che comprende la realizzazione di virtual tour relativi ai principali beni culturali interessati al progetto – "https://promo_moranocalabro.travel".
- Piattaforma di e-business per la valorizzazione delle attività produttive e commerciali del borgo di Morano Calabro – "https://morano_calabro.store".
- App mobile di supporto alla fruizione dei beni culturali e delle risorse del territorio oggetto dell'intervento – *VisitMoranoCalabro*.

La realizzazione degli interventi progettuali comprende le seguenti attività principali:

- ricognizione dei materiali relativi ai beni culturali che saranno oggetto dell'interventi e delle attività economiche che aderiranno all'iniziativa;
- rilevazioni fotografiche e acquisizioni 3D;
- realizzazione delle schede di dettaglio degli interventi e monitoraggio delle azioni per pubblicazione dei risultati;
- analisi e specifiche dei requisiti delle piattaforme web e dell'App mobile;
- sviluppo delle piattaforme Web e App mobile;
- promozione, marketing e social media marketing;
- training al personale dell'Amministrazione comunale;
- diffusione e divulgazione su diversi media;
- gestione e manutenzione delle piattaforme.

Sito di progetto “ri_abitaremorano.org”

La realizzazione del sito di progetto ri_abitaremorano.org ha l’obiettivo di promuovere il progetto, diffonderne i contenuti ed i risultati. Il sito conterrà la descrizione del progetto e di tutte le schede degli Interventi che lo compongono. Dal sito del progetto saranno attivi i collegamenti alle altre piattaforme digitali: per la valorizzazione dei beni culturali e virtual tour; e-business. Di seguito è riportata, a titolo di esempio, la possibile home page del sito.

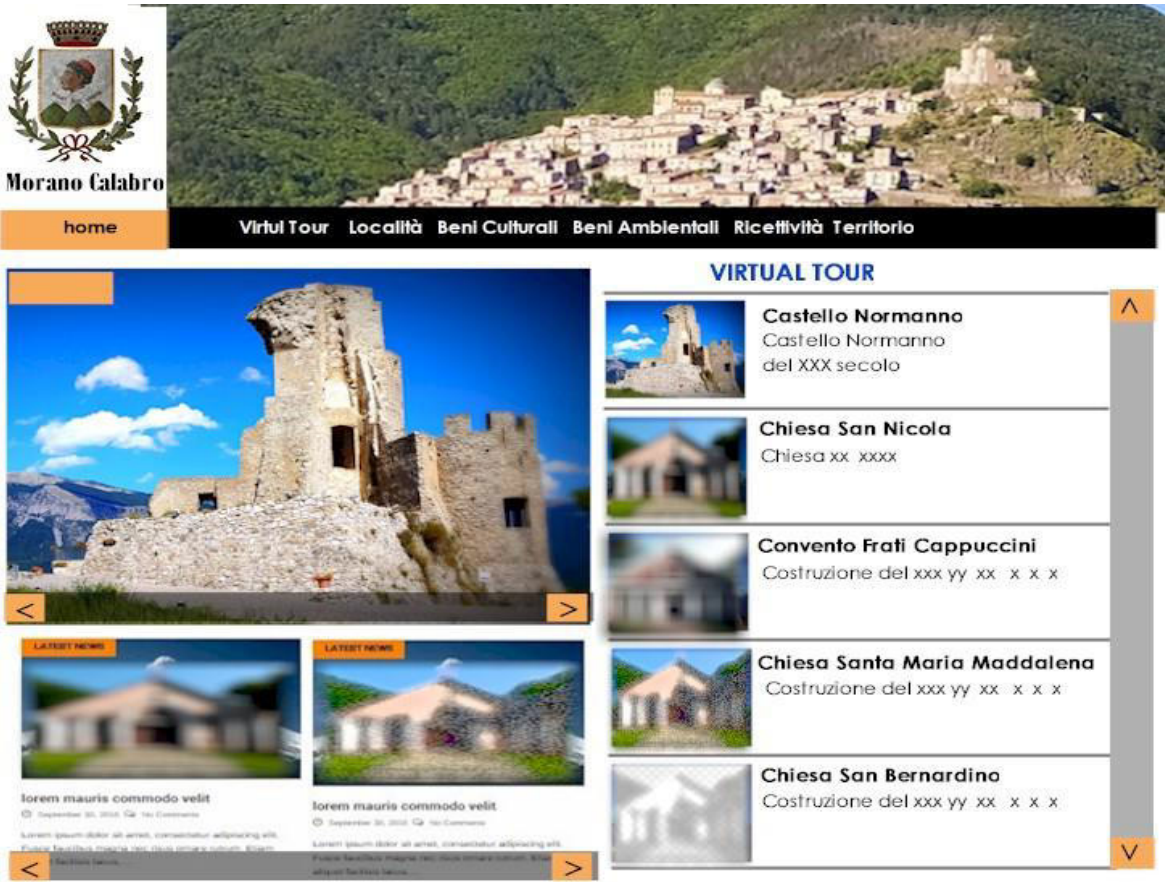


I principali contenuti del sito sono:

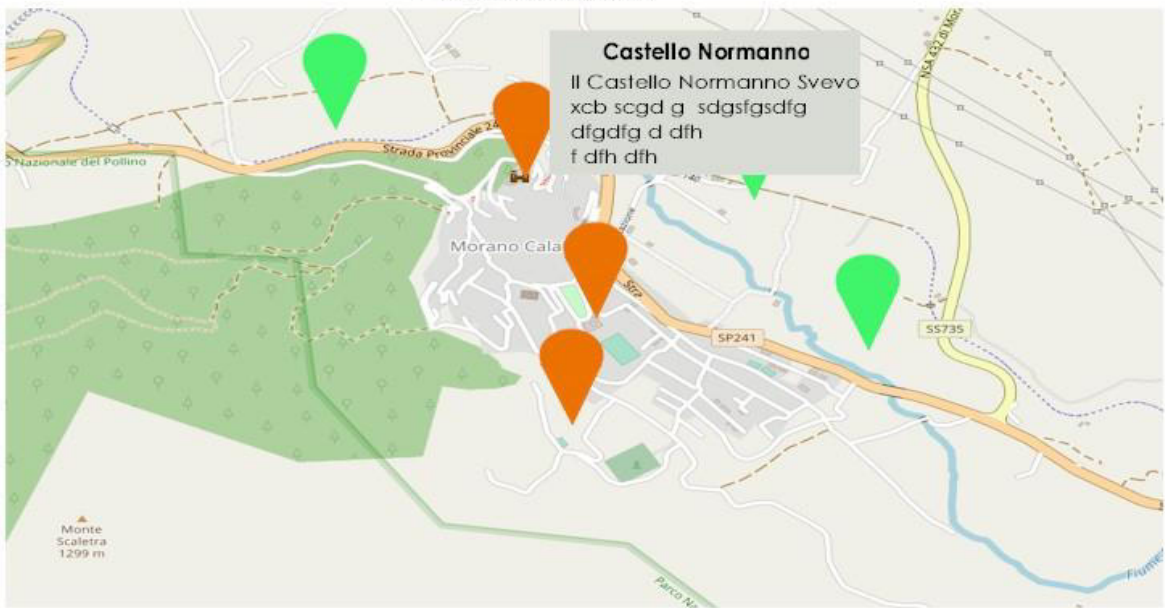
- descrizione del progetto e degli obiettivi;
- descrizione in dettaglio di tutti gli Interventi previsti nel progetto riportandone inizialmente le informazioni generale e, successivamente, le informazioni relative alle attività realizzate;
- informazioni e link di accesso alla piattaforma per la valorizzazione dei beni culturali;
- informazioni e link di accesso ai Virtual Tour;
- informazioni e link di accesso alla piattaforma di e-business.

Piattaforma per la tutela e la valorizzazione dei beni culturali

La piattaforma è un sistema di fruizione dei contenuti digitali multimediali mediante la realizzazione di virtual tour multimediali e interattivi per i beni culturali oggetto del progetto. I virtual tour saranno realizzati con fotografie ad alta risoluzione a 360° per rendere la visita virtuale realistica consentendo una navigazione interattiva degli spazi modellati. Alcuni oggetti e luoghi significativi saranno resi fruibili in modalità 3D.



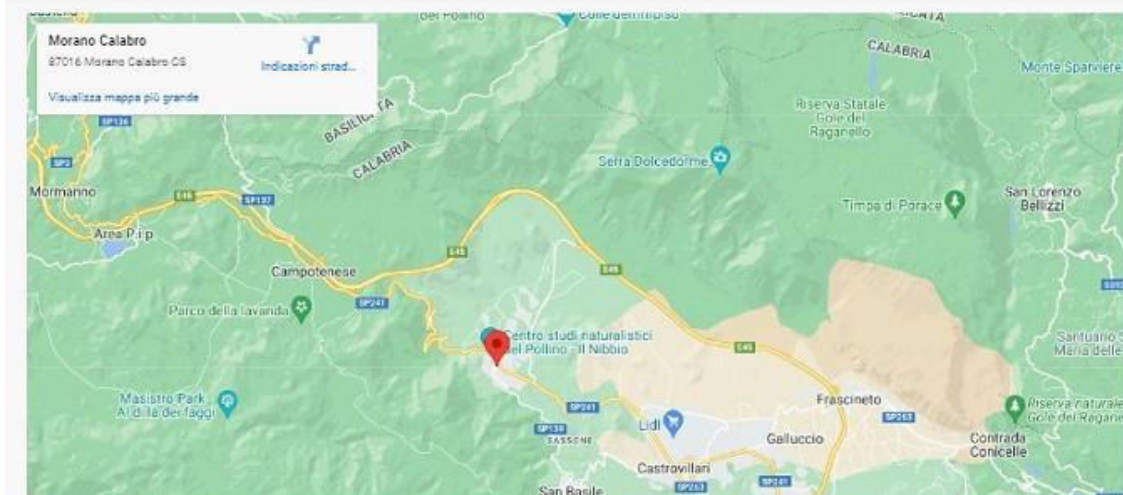
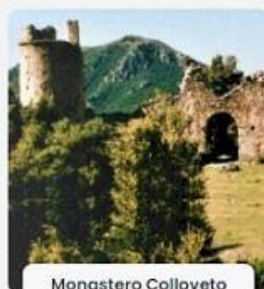
Punti di interesse



Schema impostazione Home Page Sito Web piattaforma Beni Culturali (esempio 1)



VIRTUAL TOUR

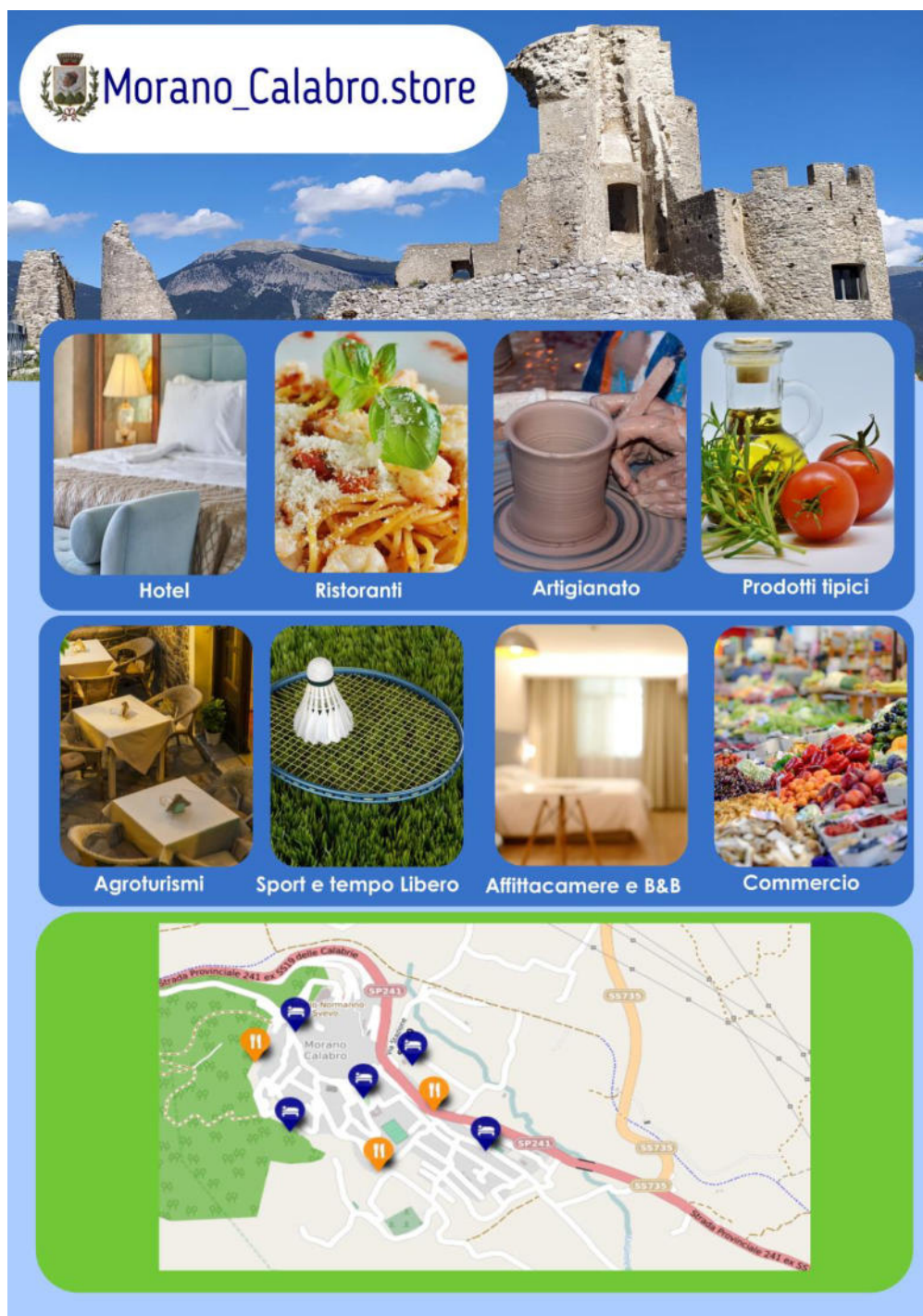


Schema impostazione Home Page Sito Web piattaforma Beni Culturali (esempio 2)

Piattaforma di e-business

La piattaforma riguarda i servizi per gli operatori economici qualificati, in particolare quelli connessi al turismo, del territorio mediante un sistema di e-business, con funzionalità di e-commerce.

Attraverso la piattaforma gli operatori potranno gestire direttamente le informazioni che li riguardano: offerta di beni e servizi, prezzi, eventi da loro organizzati. Visitatori e potenziali clienti avranno la possibilità di interagire direttamente con gli operatori presenti nella piattaforma: richiesta di informazioni, prenotazioni, ordini.



Esempio home page piattaforma e-business



HOTEL A MORANO



Hotel Albergo 1

Haec regio breviter deversorii descriptionem continebit. Ex hac sectione, strepitando in nexu, singulas paginas deversorio .deversorio dicatas . accedere potes ac proinde ab



Hotel Albergo 2

Haec regio breviter deversorii descriptionem continebit. Ex hac sectione, strepitando in nexu, singulas paginas deversorio .deversorio dicatas . accedere potes ac proinde ab



Hotel Albergo 3

Haec regio breviter deversorii descriptionem continebit. Ex hac sectione, strepitando in nexu, singulas paginas deversorio .deversorio dicatas . accedere potes ac proinde ab



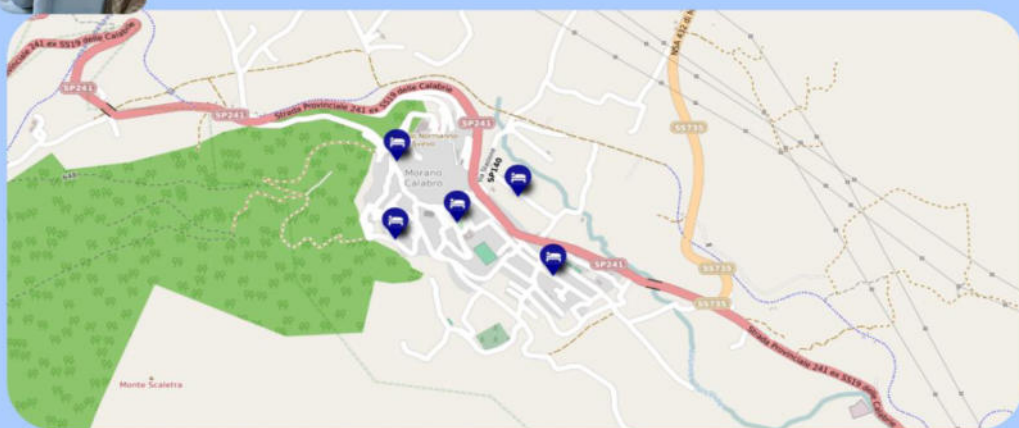
Hotel Albergo 4

Haec regio breviter deversorii descriptionem continebit. Ex hac sectione, strepitando in nexu, singulas paginas deversorio .deversorio dicatas . accedere potes ac proinde ab



Hotel Albergo 5

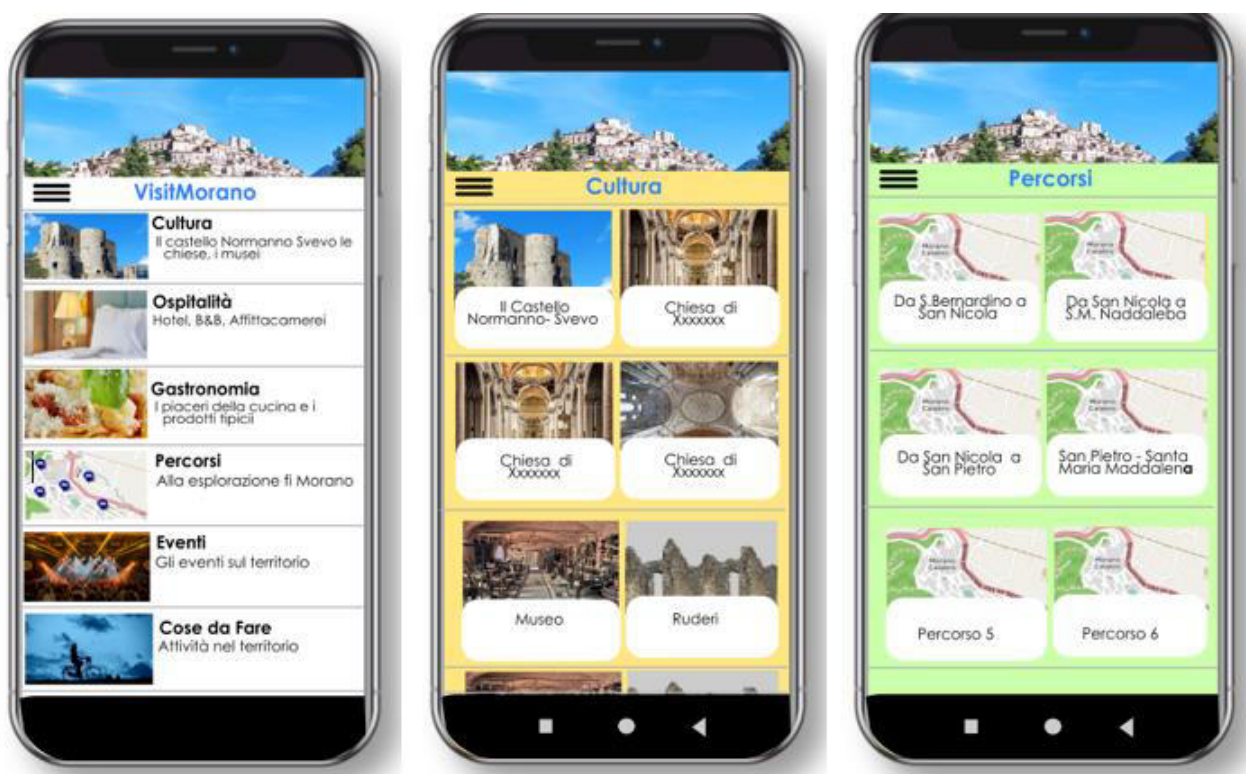
Haec regio breviter deversorii descriptionem continebit. Ex hac sectione, strepitando in nexu, singulas paginas deversorio .deversorio dicatas . accedere potes ac proinde ab



Esempio della Pagina relativa ad una sezione (Hotel) della piattaforma

APP mobile *VisitMoranoCalabro*

L'APP verrà sviluppata per dispositivi Android e liberamente scaricabile dai più diffusi store.



Esempi schermate App

Descrizione delle attività

Per la realizzazione dell'Intervento 10 - *Piattaforma digitale per la tutela e la valorizzazione dei beni culturali – virtual tour* sono previste le seguenti principali attività:

- progettazione e realizzazione del sito web di progetto https://ri_abitaremorano.org ;
- ricognizione dei materiali relativi ai beni culturali e delle attività economiche che saranno oggetto delle azioni dell'iniziativa;
- rilevazioni fotografiche e acquisizioni 3D e riprese con drone;
- analisi e specifiche dei requisiti delle piattaforme Web e dell'APP mobile;
- sviluppo piattaforme Web beni culturali e e-business, APP mobile;
- promozione, marketing, e social media marketing;
- training al personale dell'Amministrazione comunale;
- diffusione e divulgazione su diversi media.

Progettazione e realizzazione del sito web di progetto https://ri_abitaremorano.org

Sarà registrato il dominio https://ri_abitaremorano.org e sarà scelto un template ad hoc utilizzando un CMS. La struttura del sito sarà articolata per le informazioni di progetto e tutte le schede degli interventi. I contenuti saranno aggiornati ed integrati con i risultati e i documenti prodotti nelle attività progettuali.

Il sito sarà responsive garantendo l'accessibilità e la visualizzazione corretta con tutti i dispositivi di connessione, pc, notebook, tablet, smartphone.

Ricognizione dei materiali relativi ai beni culturali individuati e degli operatori economici qualificati

Beni culturali. Con questa attività viene effettuata la ricognizione dei beni culturali che saranno inseriti nella piattaforma in collaborazione con l'Amministrazione Comunale. Allo stato attuale sono stati identificati i seguenti beni:

Castelli

- Castello Normanno-Svevo

Chiese

- Chiesa Santi Apostoli Pietro e Paolo
- Collegiata di Santa Maria Maddalena
- Complesso di San Bernardino
- Chiesa San Nicola
- Convento Frati Cappuccini
- Chiesa Santa Maria della Sanità
- Chiesa dell'Annunziata
- Chiesa del Carmine

Musei

- Museo di Storia dell'Agricoltura e della Pastorizia

Collezioni private – non oggetto di approfondimento e virtual tour

- Museo naturalistico Il Nibbio, documenta la flora e la fauna del Parco Nazionale del Pollino
- Raccolta di geologia, malacologia e paleontologia "P. D'Agostino"
- Museo della fotografia, macchine fotografiche, obiettivi e rullini di un'epoca passata

Emergenze storico architettoniche nel borgo

- Le Mura e le Porte
- Palazzi e giardini storici
- Villa comunale
- Acquedotto cinquecentesco e le fontane storiche

Dei beni culturali individuati saranno redatte delle schede con le informazioni ad essi relative al fine di pervenire successivamente alla ricerca di materiali e testi per la generazione dei contenuti da mettere nella piattaforma.

Di seguito di riportano le immagini fotografiche di alcuni dei beni culturali di Morano.



Veduta del Centro Storico di Morano Calabro



Il Castello Normanno-Svevo



Chiesa di S. Maria Maddalena



Chiesa di S. Nicola di Bari



Chiesa e Convento dei Frati Cappuccini



Chiesa dell'Annunziata



Chiesa della Madonna delle Grazie



Monastero di Colloredo

Censimento attività economiche. Obiettivo è quello di individuare le attività economiche del territorio interessate ad essere inserite nella piattaforma di Ebusiness progetto. Ne sono esempio:

- gli hotel e altre strutture ricettive;
- i posti di ristoro;
- le attività dell'artigianato;
- prodotti tipici.

Per lo svolgimento dell'attività verranno definite delle schede, una per ogni tipologia di operatore, inoltre, per la raccolta delle informazioni sarà sviluppata una applicazione ad hoc per il caricamento e la gestione dei dati raccolti in una apposita struttura dati.

Rilevazioni fotografiche e acquisizioni 3D e riprese drone

Il rilievo fotografico verrà effettuato per tutti i beni culturali censiti e che saranno inseriti nella piattaforma. Per oggetti particolari presenti nei Musei potranno essere effettuate le acquisizioni 3D.

Per beni di particolare pregio e interesse è previsto l'acquisizione di immagini rilevate tramite utilizzo di drone.

Analisi e specifiche dei requisiti delle piattaforme Web e dell'App mobile

Questa attività ha l'obiettivo di specificare in dettaglio i requisiti delle varie realizzazioni digitali, oltre il sito web, previste nel progetto. Comprende tre componenti:

- Piattaforma web per i beni culturali;
- App Mobile per la fruizione dei contenuti;
- Piattaforma web a supporto degli operatori economici qualificati.

La piattaforma per beni culturali e virtual tour sarà il primo componente, dopo il sito web di progetti, ad essere progettato e realizzato. La fruizione dei contenuti avverrà mediante portale web dal quale potranno essere fruiti, oltre a tutti i contenuti descrittivi e multimediali, anche i virtual tour che verranno realizzati. In particolare, i virtual tour saranno realizzati con fotografie ad alta risoluzione a 360° per rendere la visita virtuale realistica consentendo una navigazione interattiva degli spazi modellati. Alcuni Oggetti e Luoghi significativi saranno resi fruibili in modalità 3D.

L'altra piattaforma web riguarda i servizi per gli operatori del territorio mediante un sistema di e-business, con funzionalità di e-commerce, attraverso il quale gli operatori qualificati potranno gestire direttamente le informazioni che li riguardano.

La piattaforma sarà organizzata classificando le attività per settore, per esempio: turismo, artigianato commercio, ospitalità, ristorazione. Le strutture saranno visualizzate, inoltre, su una mappa interattiva, per supportare gli utenti a individuare facilmente le attività nell'area considerata.

Le pagine relative a ciascuna attività conterranno una descrizione dell'attività, orari, contatti, offerta di beni e servizi con immagini e foto, eventi da loro organizzati. Visitatori e potenziali clienti avranno la possibilità di interagire direttamente con gli operatori presenti nella piattaforma: richiesta di informazioni, prenotazioni, ordini. A tal fine la piattaforma sarà dotata di funzionalità di e-commerce.

Per la realizzazione della piattaforma dovranno essere necessariamente coinvolte attivamente le attività commerciali nell'area per ottenere il loro supporto e la loro

partecipazione. Dovranno essere anche erogati seminari informativi sull'iniziativa e fornire le istruzioni per gestire e aggiornare autonomamente i propri profili ed i propri dati sulla piattaforma.

Le principali funzionalità della piattaforma sono di seguito elencate:

- Visualizzazione per categoria (Hotel, B&B, Ristoranti, Locali, artigianato, agricoltura) delle attività presenti sul territorio di Morano Calabro. Per ciascuna attività è riportata una breve descrizione.
- Visualizzazione sulla mappa del territorio delle attività economiche per tipologia di attività.
- Per ogni attività economica partecipante al progetto è prevista un'area autogestita attraverso la quale gli operatori potranno promuovere la loro attività con materiali multimediali (foto, testi, video, tour virtuali) che saranno prodotti e gestiti a loro carico.

Gli operatori potranno gestire offerte speciali, eventi, prenotazioni e rapporti con i loro clienti potenziali o acquisiti.

Dalla Home page, nella quale sono visualizzate le categorie della attività commerciali si accede alla visualizzazione della lista di tutte le attività appartenenti a quella categoria e da questa lista, successivamente alla pagina di dettaglio della singola attività.

I contenuti per App mobile *VisitMoranoCalabro* sono analoghi a quelli della piattaforma web beni culturali e virtual tour ma con una organizzazione più facilmente fruibile dai dispositivi mobili.

Sviluppo piattaforme beni culturali e e-business, App mobile

Le attività di sviluppo seguiranno quelle di analisi e definizione delle specifiche, a cominciare con la piattaforma web sui beni culturali e virtual tour, a seguire lo sviluppo della piattaforma di e-business e dell'App mobile.

La piattaforma Web dei beni culturali sarà sviluppata utilizzando strumenti standard di sviluppo: content management system, sistemi di gestione di basi di dati (DBMS) e strumenti di sviluppo come (Php, Html). La piattaforma avrà un'area di gestione attraverso la quale potranno essere gestiti alcuni aspetti di impostazione del sito e, con adeguati livelli di autorizzazione, potranno essere inseriti e gestiti i contenuti stessi della piattaforma.

La piattaforma di e-business sarà sviluppata, analogamente a quanto previsto per la piattaforma Web dei beni culturali, utilizzando le tecnologie tipiche dello sviluppo di piattaforme web utilizzando appunto, standard di sviluppo: content management system, sistemi di gestione di basi di dati (DBMS) e strumenti di sviluppo come (Php, Html).

La piattaforma disporrà di un'area di gestione attraverso la quale il gestore della piattaforma avrà a disposizione per gestire la piattaforma globale. In più, le singole attività economiche avranno a disposizione degli strumenti per la gestione dell'area ad esse dedicate per la gestione dei propri contenuti, con adeguati livelli di autorizzazione.

L'App verrà sviluppata per dispositivi Android e liberamente scaricabile dal sito web del progetto.

Promozione, marketing e social media marketing

Di seguito le specifiche attività che saranno realizzate per la promozione, marketing con particolare riferimento ai social media.

- Analisi dei punti di forza del territorio del comune di Morano
- Analisi e segmentazione della clientela potenziale (turisti, residenti, investitori, internazionalizzazione)
- Definizione degli obiettivi generali e specifici con il coinvolgimento degli stakeholder
- Definizione del brand del territorio tenendo in considerazione i punti di forza del territorio (valori, cultura, ambiente, caratteristiche)
- Definizione degli elementi caratterizzanti l'identità del territorio: logo, slogan, messaggi
- Definizione delle campagne di promozione a diversi livelli e modalità e canali: campagne locali, regionali, nazionali, internazionali; mezzi tradizionali (stampa, radio/tv) e marketing digitale
- Definizione delle politiche e campagne per i Social media marketing attraverso i canali di social media più rilevanti per le fasce di pubblico di riferimento: Facebook, Instagram, Twitter, LinkedIn, YouTube, Tik Tok
- Creazione di un piano editoriale e creazione di contenuti per il marketing digitale (foto, video, grafiche, formato e contenuti dei post e delle news)
- Attivazione di collaborazioni e di partnership con soggetti del settore: siti web tematici, periodici e riviste on line; tour operator, consorzi
- Analisi e Monitoraggio delle campagne promozionali.

Training al personale dell'Amministrazione comunale

Obiettivo di questa attività è quello di coinvolgere il personale designato dall'Amministrazione Comunale, attraverso attività formative. Per le attività formative, articolate in 12 giornate distribuite nel periodo di svolgimento del progetto con un piano concordato con l'Amministrazione Comunale. I contenuti delle attività formative riguardano:

- cenni sulle tecnologie utilizzate per il progetto;
- fondamenti di sicurezza informatica;
- addestramento all'utilizzo della gestione dei contenuti delle piattaforme;
- modalità di utilizzo dei social media.

Diffusione e divulgazione sui diversi media

A valle delle definizioni del piano segue la fase di attivazione delle campagne definite per la promozione, il marketing, e il social media marketing:

- campagne locali, regionali, nazionali, internazionali; mezzi tradizionali (stampa, radio/tv) e marketing digitale;
- attuazione delle campagne per il Social media marketing attraverso i canali di social individuati;
- attivazione di collaborazioni e di partnership con soggetti del settore: siti web tematici, periodici e riviste on line; tour operator, consorzi;
- analisi e Monitoraggio delle campagne promozionali.

Le attività di diffusione e divulgazione prevedranno delle collaborazioni con il CE.S.IM. CEntro Studi IMmigrazione con l'obiettivo di fare da supporto alle attività del centro in riferimento alle attività di internazionalizzazione e turismo di ritorno con Porto Alegre.

Gestione/manutenzione piattaforme

Riguarda la gestione e la manutenzione ordinaria delle piattaforme sviluppate, le attività specifiche, nel periodo di sviluppo del progetto, sono:

- gestione sistemistica del software di base utilizzato per le piattaforme;
- gestione del web server, dell'application server e del sistema di gestione delle basi di dati;
- gestione applicativa delle piattaforme sviluppate relativa all'App mobile e alle applicazioni web sviluppate;
- manutenzione correttiva del software sviluppato: correzione di eventuali errori che dovessero essere rilevati durante il periodo di svolgimento del progetto.

L'acquisto del server e dei domini e il mantenimento fino alla fine del progetto saranno a carico di SPIN.

Requisiti richiesti

Sicurezza siti web

Il sito web di progetto e i siti web delle piattaforme beni culturali e e-business saranno garantiti in termini di sicurezza informatica. I più comuni CMS mettono a disposizione all'interno della loro suite di sviluppo numerosi moduli atti alla protezione dei dati e delle informazioni sugli utenti registrati. Sarà garantito l'accesso alle piattaforme solo ad indirizzi IP sicuri e saranno scartati tutti gli accessi provenienti da fonti non certe. Sarà integrato inoltre un plugin rivolto alla sicurezza generale dei contenuti e ad alla preservazione dei dati.

Indicizzazione

L'utilizzo di CMS deve consentire una buona indicizzazione. I più diffusi CMS possiedono delle caratteristiche particolari per migliorare il posizionamento nei motori di ricerca: per ogni contenuto è possibile specificare apposita meta tags (keywords e descrizione). Così come, tutti consentono nell'area di amministrazione di accedere ad una sezione delle statistiche di accesso al Sito, ovvero numero di visitatori (totali e per ciascuna pagina), browser e sistema operativo utilizzati, volendo anche giorni e orari delle visite.

Lingue

I contenuti digitali multimediali delle piattaforme fruibile tramite Web e Mobile devono essere tutti prodotti in italiano ed in inglese. In collaborazione con il CE.S.IM. potrebbe essere richiesto di realizzare contenuti promozionali e divulgativi in portoghese.

Accessibilità

La progettazione e la realizzazione di tutti gli strumenti informatici dovranno essere conformi con quanto previsto dalle linee guida per i prodotti web della PA in merito alle disposizioni sull'accessibilità e per favorire l'accesso dei soggetti disabili agli strumenti informatici.

L'accessibilità di uno strumento informatico è estremamente importante, infatti un sistema accessibile consente all'utente di utilizzarlo indipendentemente dalla sua dotazione tecnologica e dalle sue abilità sensoriali. Un'informazione dev'essere veicolata in modo che possa essere percepita tramite più di un senso e l'attivazione di una funzione non dev'essere limitata ad un solo dispositivo di input. Gli strumenti di programmazione software più diffusi, per la realizzazione di prodotti web, mobile, etc. consentono agli sviluppatori di prevedere il supporto per le tecnologie assistite utilizzate da persone disabili.

Nella realizzazione dell'intervento *Valorizzazione beni culturali: piattaforma digitale per la tutela e la valorizzazione dei beni culturali - virtual tour* ci sono due aspetti da tenere in particolare considerazione per quanto concerne l'accessibilità: l'interfaccia e i contenuti. Consideriamo ad esempio i ciechi, usano il computer, il tablet o lo smartphone grazie ad uno screen reader, ovvero un software con il quale esplorano gli oggetti visibili a schermo.

Interfaccia - è necessario che i pulsanti dei prodotti multimediali realizzati devono avere un'etichetta alternativa che lo screen reader può leggere al cieco, visto che questi non vede la freccina per voltarsi o la lente di ingrandimento per "zoommare". Queste etichette, possono non essere visibile a schermo, ma servono allo screen reader per informare il non vedente delle funzioni di ciascun pulsante. È necessario che tutti gli oggetti a schermo siano riconosciuti dallo screen reader per quello che graficamente sono e quindi potenzialmente fanno.

Altro aspetto è quello dell'input. Spesso i virtual tour prevedono un uso intenso e quasi esclusivo del mouse, ma il cieco non usa il mouse, non vede il puntatore, non sa dov'è, non sa dove clicca, se clicca. Usando la tastiera faticosamente si riesce a fare qualcosa, il focus dello screen reader "entra" in una sala virtuale premendo le frecce direzionali si ottiene lo stesso effetto del trascinamento del mouse.

Contenuti – riuscire a fornire ad un non vedente un'esperienza paragonabile a quella di una persona vedente che si muove all'interno di un ambiente virtuale comporta inevitabilmente l'utilizzo di suoni: suoni ambientali, passi, rumori di fondo, musiche e, ovviamente, audiodescrizioni delle opere, o quantomeno la possibilità di accedere alle didascalie testuali.

Per la massima integrazione i prodotti multimediali devono essere utilizzabili con le tecnologie assistite e, tramite le stesse, si deve poter accedere a descrizioni testuali, audio e/o video che descrivano le opere in una maniera accessibile e semplificata.

Per tutti i requisiti di accessibilità degli strumenti informatici si farà riferimento alle *Linee Guida sull'Accessibilità* emanate dall'AgID – Agenzia per l'Italia Digital - in vigore dal 10 gennaio 2020 - <https://docs.italia.it/AgID/documenti-in-consultazione/lg-accessibilita-docs/it/stabile/index.html> - , che indirizzano la Pubblica Amministrazione all'erogazione di servizi sempre più accessibili in attuazione della Direttiva UE 2016/2102. Di seguito la sintesi di suddette linee guida.

- *Requisiti tecnici per l'accessibilità degli strumenti informatici*
 - sono referenziati i requisiti tecnici per l'accessibilità degli strumenti informatici (Hardware, Web, Documenti non web, Software, Applicazioni Mobili, Documentazione e servizi di supporto) che, ai sensi della Direttiva europea 2016/2102, sono referenziati alla norma tecnica europea EN 301549 v. 2.1.2;
 - si forniscono indicazioni sulle postazioni di lavoro a disposizione del dipendente con disabilità avendo come riferimento tecnico la norma UNI EN ISO 9999:2017 per l'identificazione delle tecnologie assistive;
 - sono rese disponibili una serie di raccomandazioni e precisazioni sull'accessibilità digitale dei servizi pubblici erogati a sportello dalla Pubblica Amministrazione.
- *Verifica dell'accessibilità degli strumenti informatici*

- sono indicati i riferimenti da utilizzare per le verifiche tecniche di conformità di accessibilità degli strumenti informatici che, ai sensi della Direttiva europea 2016/2102, sono referenziati alla norma tecnica europea EN 301549 v. 2.1.2. Viene inoltre descritta la metodologia e criteri di valutazione per la verifica soggettiva dell'accessibilità dei siti web e delle applicazioni mobili.
- *Dichiarazione di accessibilità e pubblicazione obiettivi di accessibilità*
 - sono resi disponibili i riferimenti normativi ed attuativi del modello di dichiarazione di accessibilità per il sito web ed applicazione mobile;
 - vengono riportati i riferimenti normativi relativi all'obbligo annuale per le Pubbliche Amministrazioni di pubblicare gli obiettivi di accessibilità
- *Metodologia di monitoraggio*
 - viene riportata la metodologia di monitoraggio, effettuata da AGID, della conformità dei siti web e delle applicazioni mobili degli enti pubblici alle prescrizioni in materia di accessibilità definite all'articolo 4 della Direttiva europea 2016/2102;
 - vengono definite le disposizioni riguardanti la presentazione alla Commissione, da parte di AGID, delle relazioni sugli esiti del monitoraggio, compresi i dati misurati;
 - si fa riferimento all'analisi sulla situazione delle postazioni di lavoro a disposizione del dipendente con disabilità presso le Amministrazioni, che AGID realizza sulla base di alcune informazioni comunicate dalle stesse all'interno del "Modello di dichiarazione di accessibilità".
- *Onere sproporzionato*
 - vengono riportate e approfondite le ipotesi generali alla ricorrenza delle quali è opponibile un onere sproporzionato.
- *Procedura di attuazione*
 - vengono riportate e approfondite le tematiche relative alla contestazione della dichiarazione di accessibilità, all'esito insoddisfacente del monitoraggio, al meccanismo di feedback e alla possibilità di ricorrere al difensore civico digitale.

Attività, rilasci e scadenze

Attività	Rilasci	Data Completamento
Realizzazione sito web di progetto https://ri_abitaremorano.org	Sito web	Settembre 2023
Analisi e specifiche dei requisiti delle piattaforme digitali	Documento di analisi e specifiche dei requisiti	Ottobre 2023
Ricognizione dei materiali relativi ai beni individuati;	Catalogo dei beni individuati, Schede relative ai beni individuati	Ottobre 2023
Rilevazioni fotografiche e acquisizioni 3D e riprese drone	Fotografie, Acquisizioni 3D, filmanti drone	Ottobre 2023
Sviluppo piattaforma web beni culturali e tour virtuali	Piattaforma software relativa ai beni culturali censiti.	Febbraio 2024
Sviluppo piattaforma di e-business	Piattaforma web di e-business	Luglio 2024
Sviluppo Applicazioni mobile	App Android per Mobile	Dicembre 2024
promozione, marketing, e social media marketing	Piano di marketing e social media	Febbraio 2025
training al personale dell'Amministrazione	Relazione sulle attività svolte	Aprile 2025
Gestione/manutenzione piattaforme	Relazione sulle attività svolte	Agosto 2025