

DGR 1643/2022 CULTURA IN RETE

PLAY – Cultura inclusiva e connessioni creative digitali”
cod. 2749-0001-1643-2022 (DDR n. 1046 del 28/06/2023)

Avviso per la formazione di una graduatoria per il conferimento di n. 2 borse di animazione territoriale

Finanziato con PSC Veneto - FSC+ 2021-2027 - Priorità 1 - Occupazione

Nell’ambito della DGR 1643/2022 - Cultura in Rete - la Regione Veneto ha finanziato con risorse FSE + il progetto “PLAY – Cultura inclusiva e connessioni creative digitali” - cod. 2749-0001-1643-2022 (DDR n. 1046 del 28/06/2023).

Per il raggiungimento degli obiettivi progettuali Eduforma srl intende conferire, mediante procedura comparativa, n.2 borse di animazione territoriale, per lo svolgimento delle attività di seguito descritte.

1) Premessa

La Regione del Veneto, nell’ambito PR VENETO FSE+ 2021-2027 Priorità 1 - Occupazione, mira a finanziare progetti di sistema attraverso lo sviluppo delle competenze degli operatori in una logica di rete territoriale e di collaborazione tra gli attori e stakeholder. Le direttrici di riferimento sono state costruite tenendo in considerazione le conclusioni emerse in occasione dell’evento “Sostenere le competenze degli operatori del settore culturale, artistico, creativo e dello spettacolo: Testimonianze e proposte verso il Veneto 2030: un’occasione di confronto”, tenutosi il giorno 11 novembre 2022 e che ha coinvolto gli operatori del settore culturale, artistico, creativo e dello spettacolo regionali.

Per far crescere le imprese culturali e creative regionali si ritiene necessario ragionare in una logica di rete, basata su approcci orizzontali e trasversali per quanto riguarda competenze, settori e discipline. Le stesse reti per essere efficaci devono basarsi su modelli organizzativi solidi, ma anche resilienti e adattabili, e devono produrre benefici tangibili, anche sociali, per consolidarsi e creare meccanismi di fiducia.

Questa cooperazione sarà fondamentale per aumentare l'innovazione intersettoriale in un ecosistema diversificato di industrie culturali e creative, che devono giocoforza collegarsi anche con gli ecosistemi esterni, tra cui quello delle imprese, delle associazioni di settore, degli istituti di ricerca.

2) Finalità del progetto “PLAY – Cultura inclusiva e connessioni creative digitali”

Il progetto ha la finalità di realizzare interventi innovativi a sostegno dello sviluppo creativo, artistico e culturale del territorio veneto, attraverso l'attivazione di un ecosistema culturale territoriale su Padova e Rovigo. A sostegno immediato verrà promosso l'utilizzo di strumenti digitali e di nuove tecnologie per chi realizzi progetti culturali, affinché possano risultare sempre più inclusivi grazie alla digitalizzazione. Si vuole raggiungere tale obiettivo coinvolgendo un ampio gruppo di stakeholders, che - operando nel territorio - possa permettere lo sviluppo e la crescita della rete. La logica territoriale è raggiunta con il coinvolgimento di amministrazioni pubbliche e soggetti privati come partner di rete, che - svolgendo la loro attività nei territori delle province interessate - ne possano potenziare il valore. La realizzazione del progetto potrà promuovere l'inclusione sociale ed aiutare a valorizzare il patrimonio culturale: la digitalizzazione può consentire di valorizzare il patrimonio culturale del territorio in modo innovativo. Il progetto PLAY vuole contribuire al conseguimento della Priorità 4 “Cultura e Creatività” sviluppando nuove modalità di azione per la creazione di eventi culturali ai quali dare innovazione e inclusività con l'utilizzo delle nuove tecnologie, attuando il perseguimento delle traiettorie 34 e 35 per lo sviluppo di tecnologie digitali avanzate per il mercato creativo e culturale e lo 5 sviluppo di strumenti digitali per la valorizzazione, fruizione e promozione del sistema culturale e creativo.

3) Descrizione dell'attività

Alle 2 persone selezionate per le borse di animazione verrà affidato il compito di creare e animare una rete territoriale che, grazie a contenuti, eventi e servizi, generi un output di interconnessione, contaminazione confronto con le organizzazioni partner e con sistemi culturali già attivi o in fase di crescita. I borsisti dovranno gestire e promuovere il networking creatosi tra i partner aziendali e di rete, implementando la rete territoriale con nuove connessioni.

Dovranno essere attuate attività di riconoscimento e valorizzazione delle esperienze in tema di innovazione culturale e artistica, declinandole, partendo dal contesto territoriale, in opportunità di sviluppo socio-economico. In particolare, la ricerca è finalizzata ad individuare professioniste/i che, grazie alla loro formazione ed esperienza, pongano in essere le seguenti azioni:

- Supporto di rete in area cultura;
- Interventi di comunicazione, anche attraverso l'utilizzo di strumenti digitali evoluti;
- Gestione e promozione di momenti di scambio in relazione alla creazione della rete;
- Scambi e contaminazioni di buone pratiche già esistenti;
- Creazione di network tra professionisti/operatori di diversi ambiti (culturali, creativi, informatici, tecnici) afferenti al progetto.

4) Destinatari

Il numero di destinatari oggetto del presente bando è fissato in 2. Le borse sono destinate sia a soggetti disoccupati, sia occupati; in quest'ultimo caso l'attività lavorativa svolta dal destinatario della borsa deve essere compatibile con l'attività da svolgere nell'ambito del progetto.

Al fine di realizzare gli obiettivi progettuali le borse di animazione a bando sono destinate a professionisti in possesso di un alto grado di esperienza, conoscenza e competenza, opportunamente documentata e dettagliata, nei seguenti ambiti:

- SMM per le imprese culturali;
- Ideazione, realizzazione e diffusione di contenuti innovativi e/o sperimentali;
- Esperienza nell'organizzazione e gestione di eventi e progetti complessi;
- Esperienza nel campo della comunicazione web e innovazione tecnologica.

Costituiscono titoli preferenziali laurea o titoli equipollenti negli ambiti di competenza suesposti e la residenza nelle aree di riferimento del progetto (Padova e Rovigo).

5) Trattamento economico e durata del progetto

L'importo massimo riconoscibile è di 2.150,00 € lordi mensili omnicomprensivi per ogni destinatario.

Come previsto dalla Direttiva di riferimento le borse avranno una durata ciascuna di 4 mesi, da svolgersi in modo continuativo.

Al termine dell'attività, i destinatari della borsa dovranno produrre una relazione conclusiva, che evidenzi i risultati conseguiti rispetto agli obiettivi prefissati dal Progetto e dalle attività di micro-progettazione svolte in itinere accompagnato da un abstract.

6) Modalità e termini di selezione

I candidati dovranno inviare il proprio CV in formato Europass unitamente alla copia di un documento di identità e del codice fiscale all'indirizzo selezione@eduforma.it entro e non oltre le ore 13.00 del 22/12/2023, inserendo come oggetto della mail: "Candidatura Borsa Animazione"

Il CV, in formato PDF, dovrà espressamente riportare l'autorizzazione al trattamento dei dati personali ai sensi del D. Lgs. 196/2003 e del Regolamento UE 2016/679.

Il CV dovrà inoltre riportare la seguente dicitura:

"Il/La sottoscritto/a consapevole che le dichiarazioni false comportano l'applicazione di sanzioni penali previste dall'art. 76 del DPR 445/2000, dichiara ai sensi degli artt. 46 e 47 che le informazioni riportate nel presente curriculum vitae corrispondono a verità".

La selezione verrà effettuata mediante valutazione dei CV dei candidati e colloquio.

Il conferimento delle Borse di animazione avverrà in base a graduatoria stilata, a giudizio insindacabile, da apposita Commissione composta da 3 membri nominati dall'Ente Capofila e dai Partner Operativi.

La selezione dei candidati avverrà secondo i seguenti criteri:

- Curriculum Vitae ed esperienza pregressa: punteggio max 40/100
- Colloquio: punteggio max 60/100

I colloqui individuali saranno finalizzati a valutare:

- la coerenza e pertinenza dei percorsi formativi e lavorativi svolti dal candidato rispetto alle competenze richieste dal progetto;
- la motivazione professionale/personale;
- l'auto efficacia nelle dinamiche interpersonali e l'entità dell'apporto che il candidato potrà dare al gruppo di lavoro progettuale;
- le eventuali proposte che il candidato presenterà per lo sviluppo delle attività progettuali;
- le abilità trasversali.

Saranno considerati idonei i candidati che avranno ottenuto un punteggio minimo corrispondente ad almeno 60/100.

La fase di selezione si terrà a partire dal 08/01/2024 e si considererà conclusa con la pubblicazione della graduatoria di selezione e del relativo verbale della Commissione nel sito internet dell'Ente. In ogni caso la fase di selezione si concluderà entro e non oltre il 11/01/2024.

La Commissione si riserva di non procedere all'assegnazione delle Borse di animazione nel caso in cui le candidature pervenute non siano ritenute idonee.

Verranno prese in considerazione esclusivamente le candidature in possesso dei requisiti richiesti.

Il presente bando di selezione è rivolto ad entrambi i sessi, ai sensi delle leggi 903/77 e 125/91.

7) Trattamento dei dati personali

Ai sensi dell'art.13 del Regolamento UE 2016/79, si informano i candidati che il trattamento dei dati personali forniti in sede di partecipazione alla presente selezione vengono acquisiti esclusivamente a tal fine dall'Ente Capofila e sono finalizzati all'espletamento delle attività concorsuali.

I dati personali che saranno resi pubblici tramite il sito di Eduforma (<https://eduforma.it/>) in seguito alla conclusione delle selezioni saranno unicamente il nome e il cognome dei candidati che hanno sostenuto il colloquio di selezione.

Presentando la propria candidatura il concorrente dichiara di aver ricevuto la presente informativa, autorizzando Eduforma srl al trattamento dei propri dati personali.

Padova, 30/11/2023