

## Lo scenario

### INVITO ALLA PRESENTAZIONE DI PROGETTI PER IL PORTALE MUSEIDITALIA

Il presente bando descrive e disciplina le condizioni, le modalità ed i termini per la presentazione di progetti per il portale MuseiDItalia destinati ad implementare la costituenda sezione denominata **"Rivediamoli"**.

#### 1. CONTESTO DI RIFERIMENTO E OBIETTIVO

Il Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo (MiBACT) ha dato avvio al progetto "MuseiD-Italia", finanziato nell'ambito del Piano e-gov 2012 del Dipartimento per l'Innovazione e le Tecnologie del Ministero per la pubblica amministrazione e innovazione, integrato con il Portale della Cultura italiana ([www.culturaitalia.it](http://www.culturaitalia.it)). Il progetto 'MuseiD-Italia' conclusosi nel 2012 aveva come obiettivi:

- creare un'area di Culturalitalia dedicata ai musei (MuseiD-Italia) in cui sia possibile trovare le informazioni sui musei, monumenti, parchi e giardini statali e non statali, con orari, descrizione dei servizi offerti al pubblico e delle collezioni; ricercare e confrontare opere provenienti da collezioni di diversi istituti; trovare informazioni relative a mostre temporanee e permanenti in tutto il territorio italiano e fruire di servizi come l'infomobilità e campagne di comunicazione per la conoscenza del patrimonio indirizzate verso specifici bacini di utenza, tra cui il mondo della scuola.
- creare una Teca digitale in MuseiD-Italia del patrimonio museale, archeologico, ambientale, architettonico, storico-artistico, scientifico, etno-antropologico italiano.
- avviare, in collaborazione con l'amministrazione regionale, la Direzione regionale e il Polo museale, ove presente, tramite la presente Convenzione, una campagna rivolta agli istituti nel territorio delle Regioni per la digitalizzazione del patrimonio e recupero di risorse digitali già esistenti, per una raccolta di risorse digitali da pubblicare in MuseiD-Italia, che rappresenti e illustri le opere più significative del patrimonio museale, archeologico, ambientale, architettonico, storico-artistico, scientifico, etno-antropologico italiano e una raccolta dei dati anagrafici dei musei e delle collezioni.

## 2. ATTIVITA' AMMISSIBILI

Il progetto potrà comprendere le seguenti attività:

**A. Nuova descrizione e catalogazione:** La descrizione e la catalogazione dei beni dovrà essere realizzata secondo le normative ICCU e/o ICCD .

**B. Recupero del patrimonio digitale esistente:** I files digitali dovranno essere recuperati, convertiti in formati standard e dovranno essere prodotti i relativi metadati. Se le risorse selezionate sono già state catalogate specificare nel progetto gli standard utilizzati. Indicare nel progetto altre eventuali informazioni aggiuntive sono comprese nei metadati associati agli oggetti digitali. Indicare l'uso di eventuali vocabolari / thesauri.

**C. Digitalizzazione :** Dovranno essere indicati espressamente nel progetto le modalità di acquisizione (diretta o intermedia) degli oggetti digitali.

Il progetto dovrà invece obbligatoriamente comprendere le seguenti attività:

**D. Interoperabilità con Europeana:** Le attività operative per rendere interoperabile con Europeana la banca dati che verrà prodotta consistono in:

- concordare e pubblicare il documento ufficiale di mapping;
- installare e configurare il repository OAI-PMH;
- estrarre dati e popolare il repository;
- verificare la qualità dei metadati tramite validazione del repository;
- effettuare l'harvesting dei metadati;
- verificare la qualità dei metadati pubblicati ;
- fissare una politica di aggiornamento dei dati.

Per quanto sopra il Ministero dei Beni e delle Attività culturali e del Turismo, in riferimento all'affidamento in finanza, **invita i soggetti privati che vi abbiano interesse a presentare progetti per la valorizzazione del patrimonio culturale esposto in occasione di mostre temporanee sul territorio italiano, destinati ad implementare la costituenda sezione "Rivediamoli" che sarà integrata nel portale MuseiD'Italia.**

**1. OBIETTIVI DEL PROGETTO**

Indicare gli obiettivi principali del progetto

**2. DESCRIZIONE TECNICA**

Descrizione tecnica con indicazioni dettagliate su:

- standard utilizzati
- software utilizzati
- modalità di scansione o di ripresa,
- risoluzione e formato dei file master e delle copie
- formati di esportazione
- metadati descrittivi e gestionali
- modalità di fornitura delle risorse (Indicare il supporto per la consegna del lavoro)

**3. DESCRIZIONE ANALITICA DEL PROGETTO**

Definire le principali fasi e attività per la realizzazione del progetto.

**4. RISULTATI ATTESI**

Indicare i risultati attesi per le diverse tipologie di intervento ammissibili

**5. CALENDARIO DI ATTUAZIONE DEL PROGETTO**

Allegare Diagramma di GANTT con la definizione delle attività e della tempistica previste. Il progetto dovrà essere concluso entro 12 mesi dall'inizio lavori.

**6. RISORSE COINVOLTE**

Indicare il numero delle risorse complessive impiegate e il ruolo e le competenze delle figure professionali coinvolte

**7. PIANO FINANZIARIO GENERALE**

Articolare il Piano finanziario con le fasi operative e le attività da svolgere, i relativi costi, includendo le retribuzioni previste del personale coinvolto nel progetto. Il costo massimo finanziabile è 70.000 €.

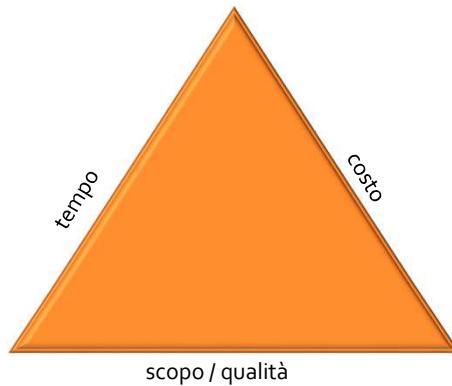
## Definizione di Progetto

- Un'iniziativa temporanea intrapresa per creare un servizio o un prodotto con caratteristiche di unicità (PMBOK)
- Un insieme di attività interrelate intraprese per ottenere un obiettivo conformemente a specifiche richieste, quali vincoli di tempo, costo e risorse

## Caratteristiche di un progetto

- A. Ha un obiettivo definito : un prodotto finale, un servizio o comunque un output, tipicamente definibili in termini di tempo, costo e qualità (il triplo vincolo)
- B. E' omogeneo : le varie attività sono identificabili inequivocabilmente come appartenenti al progetto.
- C. E' complesso : coinvolge un certo numero di attività in parallelo che condividono risorse scarse.
- D. E' unico : non è in generale ripetitivo, finalizzato alla realizzazione di un oggetto o un servizio non preesistente
- E. E' temporaneo : ha una data di inizio e una di fine prestabilite, e spesso le organizzazioni che devono eseguirlo vengono create appositamente per la durata del progetto
- F. E' incerto : un progetto è pianificato prima della sua esecuzione, ma sia la missione sia la tempistica sono continuamente oggetto di revisione

## Vincoli di progetto



## COS'È IL PROJECT MANAGEMENT

- "Il Project Management è una **metodologia** che permette l'applicazione di conoscenze, competenze, strumenti e tecniche all'attività di progetto" (PMI, '96)
- "Il Project Management è la gestione sistematica di un'impresa complessa, unica e di durata determinata, rivolta al raggiungimento di un obiettivo chiaro e predefinito mediante un **processo continuo di pianificazione e controllo** di risorse differenziate e con vincoli interdipendenti di costi - tempi - qualità" (Archibald, '94)

## PERCHÉ USARE LA GESTIONE DI PROGETTO

- Focalizza meglio gli obiettivi stabiliti.
- Pone la stessa cura e attenzione per il risultato e il processo.
- Cambia ad ogni fase del suo ciclo di vita generando input per la fase successiva.
- Aiuta ad evitare di portare avanti idee non realizzabili.
- Favorisce
  - Il lavoro di gruppo
  - L'individuazione delle responsabilità
  - La condivisione dei processi decisionali
  - L'introduzione di elementi di controllo
  - L'esercizio del problem solving

## Ciclo di vita di un progetto

- Ideazione : Formulazione progetto, studio di fattibilità, approvazione
- Progettazione : Progettazione di base, pianificazione costi e tempistica- zione, condizioni e termini contrattuali, pianificazione di dettaglio
- Realizzazione : Messa in opera dell'organizzazione di progetto e inizio attività
- Utilizzo : Termine delle attività, realizzazione oggetto, uso, test

## 1. Ideazione

È la fase più importante che racchiude al suo interno una evoluzione di pensiero e la costruzione di un percorso

Essa contiene:

- Il profilo strategico del progetto (rispetto al soggetto committente/realizzatore)
- L'idea-progetto
- La piattaforma di conoscenza
- La dimensione
- La definizione dei fabbisogni e dei destinatari e dei soggetti interessati
- sistema d'offerta dell'evento
- La comunicazione (accreditamento) dell'idea-progetto

## L'idea del progetto

- L'idea centrale di un progetto culturale è generalmente di natura creativa, artistica, scientifica, anche quando assolve esigenze di programmazione o politiche di una istituzione pubblica, pertanto sfugge ad ogni misurazione o prefigurazione su basi puntuali e precise
- L'idea-progetto e le sue eventuali articolazioni vanno fatte emergere nella più totale completezza
- L'idea-progetto va definita e discussa, per identificare e sviluppare i suoi contenuti in modo ampio e esteso, la sua articolazione, le attività che dovranno essere realizzate e che costituiscono il cuore dell'evento culturale

## Progetto per la valorizzazione del patrimonio culturale esposto in occasione di mostre temporanee sul territorio italiano

### Bernardino Luini e i suoi figli

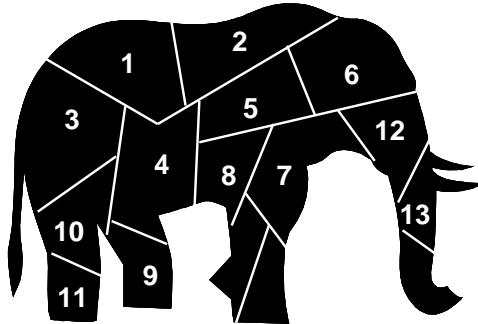
10 APRILE 13 LUGLIO 2014  
PALAZZO REALE MILANO



## 2. Progettazione

- Il primo processo di pianificazione riguarda la definizione di tutto e solo ciò che riguarda il progetto .
- Occorre passare dalla descrizione dell'oggetto finale (output del progetto) alla definizioni di tutte le attività necessarie per la sua realizzazione
- La gestione del contenuto di progetto comprende i processi necessari ad assicurare che un progetto includa tutto e soltanto il lavoro richiesto per il riuscito completamento.
- La funzione primaria della gestione del contenuto è dunque quella di definire e controllare ciò che è incluso ed escluso dal progetto.
- *Porre in essere tutte le attività necessarie al fine di "assicurare che il progetto includa tutto il lavoro necessario, e solo il lavoro necessario, per completare il progetto con successo"* (PMBOK).

I Project Manager sanno di non poter pianificare, organizzare, gestire e controllare un progetto come se fosse un unico macro-insieme. E' necessario **spezzettarlo in pezzi più piccoli e gestibili.**



## Work Breakdown Structure (WBS)

La WBS è una scomposizione gerarchica del progetto nei suoi elementi ed azioni costitutivi, generata allo scopo di migliorare la gestione e il controllo del progetto stesso.

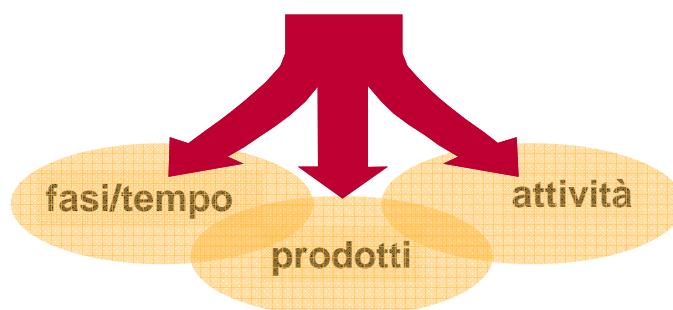
La WBS rappresenta la segmentazione strutturata del lavoro da svolgere in pacchetti di dimensione progressivamente decrescente fino al livello chiamato "work package".

Le principali regole nella scomposizione della WBS sono:

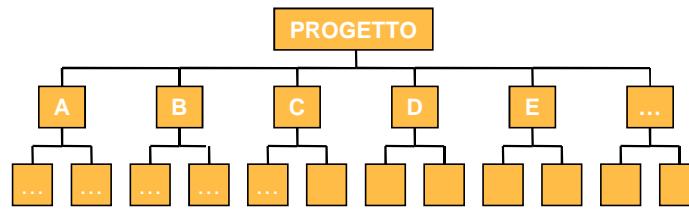
- **analizzare** approfonditamente il contratto e le clausole annesse;
- **descrivere** esplicitamente ed univocamente i contenuti di ogni elemento;
- Scendere fino al livello di dettaglio che identifichi:
  - un **unico responsabile**
  - una chiara **allocazione delle risorse necessarie**
  - un **chiaro risultato da ottenere**
- i nodi di livello finale ("foglie") devono rappresentare pacchetti di lavoro (**WP - Work Package**) che siano:
  - controllabili
  - misurabili
- identificare una **codifica** dei livelli e dei nodi della WBS univoca ed omogenea;
- **coerenza** tra livelli di **scomposizione** e futuro livello di **controllo**.

## Come realizzare la WBS

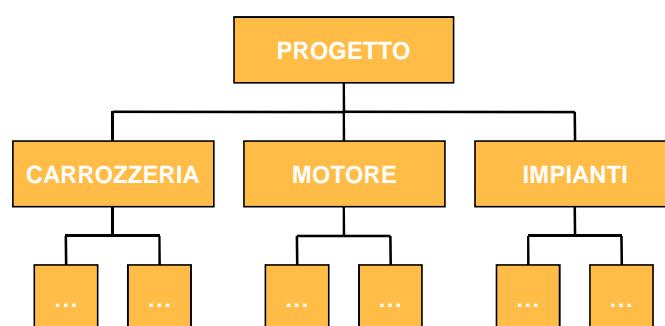
- Esistono 4 principali tecniche di realizzazione/scomposizione di una WBS:



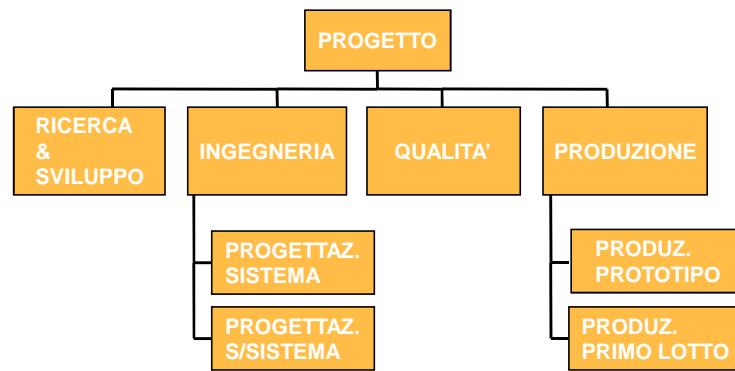
## Suddivisione per Fasi-Tempo



## Suddivisione per Prodotti



## Suddivisione per Attività



## Esercizio 1

- Creare la WBS del progetto

