

Oggetto: PON “Cultura e Sviluppo” - FESR 2014-2020 – Asse I, Progetto “La Reggia di Caserta in digitale: una piattaforma aperta al mondo” - CUP F21B16000150006 | Obblighi di comunicazione previsti dal Regolamento (UE) 1303/2013 – All. XII e Regolamento 821/2014 (artt. 4 e 5).

				
BENEFICIARIO:		Reggia di Caserta, con sede legale in Piazza Carlo di Borbone, 81100 – Caserta (CE), C.F./P.IVA: 93094810616, sito web: https://reggiadicaserata.cultura.gov.it/ ; e-mail: re-ce@cultura.gov.it , mail-PEC: re-ce@pec.cultura.gov.it .		
DENOMINAZIONE DELL'OPERAZIONE:		PON “Cultura e Sviluppo” - FESR 2014-2020 – Asse I, Progetto “La Reggia di Caserta in digitale: una piattaforma aperta al mondo” - CUP F21B16000150006.		
SINTESI OPERAZIONE:		L'operazione è stata suddivisa negli interventi, di seguito descritti:		
FASE PRELIMINARE		4.1. “Cablaggio uffici” CIG ZDD1CF019B		
		La fase preliminare è consistita nella realizzazione di una rete cablata per gli uffici del II piano, Archivio storico I piano e Quadreria a piano terra. Tale intervento si è reso propedeutico alla gestione degli interventi successivi.		
		Data inizio: 16/03/2017	Data fine: 16/11/2017	Paese: Italia Ultimo aggiornamento: 2018 erogazione
		Spesa/Importo: € 39.508,17 (trentanovemilacinquecentootto/17) IVA al 22% esclusa.		
1° INTERVENTO		4.2. “Realizzazione di infrastruttura di rete ed hardware” CIG 7435392794		
		Descrizione: A seguito della fase preliminare si è dato l'avvio al 1° intervento mediante gara aperta (importo a base d'asta 275.000,00 euro) per la realizzazione di una rete WI-FI per gli appartamenti storici (1° piano), il cannocchiale ed i cortili (livello ground) e per la razionalizzazione dell'attuale rete informatica hardware al fine di potenziare le performance della struttura esistente e poter accogliere e dialogare con i visitatori a mezzo di un “Welcome Center Digitale” previsto nella gara successiva. L'intervento ha previsto anche la fornitura di componenti informatiche hardware che consentono alla REGGIA di creare un unico ambiente digitale per il controllo, la produzione e gestione correlata al proprio patrimonio artistico, attraverso innovativi strumenti ITC. In sintesi la fornitura prevede:		
		<ul style="list-style-type: none"> • apparati attivi e passivi e cablaggio per rete LAN e WiFi; • accessori per l'attuazione della piattaforma – stampanti, pc, workstation, totem; • connettività internet in fibra ottica • manutenzione (2 anni) 		
		Data inizio: 13/11/2019	Data fine: 12/10/2020	Paese: Italia Ultimo aggiornamento: 2021 erogazione
		Spesa/Importo: € 269.500,00 (duecentosessantannovemilacinquecento/00) IVA al 22% esclusa.		
2° INTERVENTO		4.3. “Sviluppo software di gestione piattaforma e creazione di open data”		CIG: 757685066A
		Descrizione: Realizzazione di un <i>software</i> , tecnologicamente omogeneo nelle sue componenti di <i>front- end</i> , <i>back-end</i> e relativo <i>database</i> , che ottimizzi il funzionamento dell'infrastruttura		

	<p>informatica relativa al nuovo sito web ed alla Digital Library della Reggia di Caserta, siano esse parte del sistema centrale o dispositivi periferici (postazioni di lavoro, web, totem, applicazioni museali, smart device).</p> <p>Più in particolare la presente iniziativa si propone di acquisire:</p> <ul style="list-style-type: none"> la licenza d'uso per un periodo illimitato di anni del prodotto <i>software</i> e delle sue componenti applicative, ivi compreso il portale web e relativi servizi di manutenzione, corredata della documentazione per tutte le funzionalità fornite; i servizi professionali a corpo per l'impianto del prodotto stesso; i servizi professionali per amministrare i contenuti digitali già disponibili dell'ente nonché per produrne di nuovi, ma sempre afferenti al patrimonio artistico della Reggia e del suo museo. i servizi professionali a consumo per gli eventuali interventi di manutenzione evolutiva che dovessero rendersi necessari anno per anno, ai fini dell'efficienza del sistema e del suo miglioramento progressivo. 				
	<table border="1"> <tr> <td>Data inizio: 5/07/2021</td> <td>Data fine: 4/11/2022</td> <td>Paese: Italia</td> <td>Ultimo aggiornamento: 03/04/2023</td> </tr> </table>	Data inizio: 5/07/2021	Data fine: 4/11/2022	Paese: Italia	Ultimo aggiornamento: 03/04/2023
Data inizio: 5/07/2021	Data fine: 4/11/2022	Paese: Italia	Ultimo aggiornamento: 03/04/2023		
	Spesa/Importo: € 143.910,00 (centoquarantatremilanovecentodieci,00 euro) IVA al 22% esclusa.				
3° INTERVENTO	4.4. "Implementazione delle applicazioni museali e biblioteche"				
	<table border="1"> <tr> <td>4.4.1. Realizzazione di un videogioco esplorativo-narrativo</td> <td>CIG: 9449777AAA</td> </tr> </table>	4.4.1. Realizzazione di un videogioco esplorativo-narrativo	CIG: 9449777AAA		
4.4.1. Realizzazione di un videogioco esplorativo-narrativo	CIG: 9449777AAA				
SOTTO – INTERVENTO 1	<p>Descrizione: La realizzazione del videogioco ha lo scopo di far conoscere la stratificazione spazio/temporale della Reggia e rivendicarne il ruolo centrale nei processi di sperimentazione, innovazione ed influenza sul contemporaneo. Il videogioco si dovrà sviluppare sull'asse narrativo del presente, basato su personaggi, oggetti e avvenimenti reali attraversando salti temporali; gli spazi oggetto del gioco, interni ed esterni alla Reggia, saranno individuati e concordati con la stazione appaltante; alla base della narrativa dovranno essere proposti i valori universali con i quali si creerà una interconnessione tra il protagonista principale del videogioco ed i salti temporali proposti. Il gioco si muoverà lungo differenti periodi storici che verranno connessi al presente tramite la narrazione. L'Appaltatore dovrà consegnare il prodotto definitivo funzionante su impianto 2D / 2.5D con piattaforme di distribuzione App Store e Google Play. Il videogioco dovrà essere utilizzabile nelle lingue italiano, inglese ed altre tre lingue (5 in totale).</p>				
	<table border="1"> <tr> <td>Data inizio: 01/12/2022</td> <td>Data fine prevista: 30/06/2023</td> <td>Paese: Italia</td> <td>Ultimo aggiornamento: 03/04/2023</td> </tr> </table>	Data inizio: 01/12/2022	Data fine prevista: 30/06/2023	Paese: Italia	Ultimo aggiornamento: 03/04/2023
Data inizio: 01/12/2022	Data fine prevista: 30/06/2023	Paese: Italia	Ultimo aggiornamento: 03/04/2023		
	Spesa/Importo: € 100.000,00 (centomila,00 euro) IVA al 22% esclusa.				
SOTTO – INTERVENTO 2	<table border="1"> <tr> <td>4.4.2. Realizzazione del Centro di Documentazione Vanvitelli - CDV</td> <td>CIG: 94306155B0</td> </tr> </table> <p>Descrizione: Il CDV rappresenta per la Reggia di Caserta lo strumento per la gestione di tutta la documentazione inerente la figura di Luigi Vanvitelli. L'obiettivo è porre in contatto la documentazione vanvitelliana, il patrimonio esteso del Museo, e la sua utenza, attraverso strumenti ICT ad alto livello tecnologico.</p> <p>La costituzione del CDV prevede in dettaglio i seguenti interventi:</p> <ul style="list-style-type: none"> il censimento di tutta la documentazione inerente la figura di Luigi Vanvitelli presente presso la Reggia di Caserta, sia in formato cartaceo che in formato digitale (pdf, word, jpeg, tiff, ecc.); la digitalizzazione dei documenti (di seguito puntualmente indicati) in formato cartaceo e di beni mobili comprensiva di movimentazione; la catalogazione degli oggetti digitali (di seguito puntualmente indicati) ottenuti dalla digitalizzazione dei beni, all'interno di una banca dati (piattaforme software messe a disposizione del Museo Reggia di Caserta); la predisposizione di applicativi di Front End per una fruizione ottimale del patrimonio Vanvitelliano, opportunamente arricchiti da elementi di "Realtà Aumentata". 	4.4.2. Realizzazione del Centro di Documentazione Vanvitelli - CDV	CIG: 94306155B0		
4.4.2. Realizzazione del Centro di Documentazione Vanvitelli - CDV	CIG: 94306155B0				

	Data inizio: 01/12/2022	Data fine prevista: 30/06/2023	Paese: Italia	Ultimo aggiornamento: 03/04/2023
	Spesa/Importo: € 95.000,00 (novantacinquemila,00 euro) IVA al 22% esclusa.			
SOTTO – INTERVENTO 3	4.4.3. Realizzazione di un modello fruibile di realtà aumentata nel Parco reale			CIG: 9449665E3C
	<p>Descrizione: L'impiego, sempre più crescente, delle nuove tecnologie digitali in ambito museale, ha permesso di implementare e sviluppare nuove modalità di fruizione, da parte dei diversi pubblici, intorno alle collezioni e ai percorsi di visita dei musei. In particolare, le possibilità offerte dai nuovi, e sempre più sofisticati, software di Realtà Virtuale permette di offrire al visitatore percorsi di visita e modalità di fruizione alternative, personalizzate, e propri pubblici di I Musei stanno dimostrando di essere uno dei campi più interessanti per implementare soluzioni di Realtà Aumentata e Realtà Virtuale. Il settore culturale, infatti, si sta rivolgendo con crescente interesse all'adozione di nuove tecnologie di grande impatto per i visitatori.</p> <p>La Realtà Aumentata mostra la realtà che circonda l'individuo arricchita da contenuti digitali: realtà fisica e digitale sono fianco a fianco e si integrano. Aggiungendosi a ciò che l'utente può già vedere, la realtà Aumentata può essere utile per fornire informazioni aggiuntive, contestualizzare le scene ed evidenziare i contrasti con la realtà attuale.</p> <p>La Realtà aumentata costituisce uno strumento unico per valorizzare al meglio il patrimonio artistico, capace di trasformare l'esperienza museale arricchendola di suggestioni e stimoli. Permette all'Istituzione di offrire ai propri utenti uno strumento per osservare e fruire in modo diverso di quanto viene proposto nel percorso di visita. Le esperienze AR richiedono solo uno smartphone, un tablet o un paio di smart glasses e sono scaricabili come app, strumenti già quotidianamente adottati che rendono il visitatore più propenso ad impiegarli.</p> <p>La Realtà Virtuale offre un'immersione totale in una realtà diversa da quella che circonda fisicamente i visitatori ed è, pertanto, completamente illusoria: sostituisce ciò che l'utente vede con una realtà alternativa.</p> <p>La Realtà Virtuale richiede tecnologie specializzate, come visori, controller e sensori.</p> <p>L'impiego di tecnologie mobile basate sull'indoor positioning per offrire il contenuto contestualmente al percorso di visita, ne enfatizza la percezione.</p> <p>L'implementazione di queste soluzioni non solo offre una Customer Journey indimenticabile ma garantisce una conoscenza più profonda dei gusti e delle preferenze dei visitatori: grazie all'analisi delle loro interazioni, ad esempio, è possibile sapere quali contenuti hanno più apprezzato o con quali hanno interagito maggiormente. La raccolta di queste informazioni sarà utile per le installazioni future, permettendo alle Istituzioni di realizzare un percorso ad hoc e creare dei contenuti in linea con le esigenze di uno specifico target.</p> <p>È indubbio ormai il potenziale di queste tecnologie se utilizzate all'interno di Musei ed Istituzioni ponendosi come soluzioni integrate nel percorso di visita che andranno a sostituire strumenti tradizionali quali audioguide e pannelli descrittivi. Il loro sviluppo porterà alla nascita di altre modalità di fruizione andando a creare Customer Journey più personalizzate, coinvolgenti ed emozionali.</p> <p>Il progetto Svelare il giardino di Vanvitelli ha l'obiettivo di proseguire la ricostruzione del progetto della Tavola I della Dichiarazione dei disegni, caratterizzato da una maggiore complessità della struttura rispetto al progetto del Parco realmente realizzato. La ricostruzione ha già riguardato la parte centrale del Parco caratterizzata dalla presenza del Gran Parterre e degli elementi tipici del giardino formale, chiudendosi ad est prima dell'area produttiva e ad ovest prima del Bosco Vecchio e della Peschiera.</p>			
	Data inizio: 06/12/2022	Data fine prevista: 30/06/2023	Paese: Italia	Ultimo aggiornamento: 03/04/2023
	Spesa/Importo: € 59.995,00 (cinquantanovemilanovecentonovantacinque,00 euro) IVA al 22% esclusa.			