

## FAQ (domande frequenti)

**Come faccio ad iscrivermi?** Mandando una mail a [info@aurive.it](mailto:info@aurive.it) entro e non oltre giovedì 2 maggio, indicando nella mail: nome e cognome, la motivazione per cui voglio partecipare, eventuali esperienze in ambito culturale (max 300 caratteri) e un recapito telefonico.

**Ci sono dei costi?** No, i workshop sono gratuiti.

**Faccio parte di un'associazione, start up, gruppo informale ancora non costituito : posso iscrivermi?**

Sì, e lo segnalo nella mail d'iscrizione; in questo caso per ogni organizzazione possono partecipare al massimo 3 persone.

**Dove e quando?**

Tutti i workshop si svolgeranno a Cureggio, in provincia di Novara, presso lo spazio TAM. Saranno organizzati in 2 moduli al mattino (9-13) e al pomeriggio (14-17), in queste fasce orarie. Nel primo incontro verrà consegnato ai partecipanti il calendario definitivo.

**Chi saranno i docenti?**

Il percorso formativo sarà coordinato da **Luca Martelli**, vice presidente della cooperativa Aurive, project manager, consulente di beni e servizi culturali, che si occuperà del modulo relativo alle visite teatralizzate. I docenti saranno:

**Giuliano Gaia**, docente allo IULM di Milano nei corsi di comunicazione digitale per la cultura, co-fondatore di InvisibileStudio, una società specializzata nella creazione di esperienze culturali innovative, tra le cui collaborazioni ricordiamo il Museo Egizio di Torino, Malta Tourism Authority, National Trust UK, FAI, Case Museo di Milano;

**Flavio Pessina**, direttore del museo africano di Basella di Ugnano (Bergamo) sociologo di formazione antropologo ed educatore per passione, ama progettare in team nuovi percorsi e animazioni, si occupa di servizi educativi, didattica digitale, giochi di ruolo, atelier creativi;

**Davide Dagosta**, fondatore di Cre-Attivi officina delle idee, ha sviluppato diversi format per il gaming tra cui ricordiamo *Castle Angels* percorsi di visita attraverso processi di gamification realizzati per una rete di castelli del Piemonte, in particolare di Langhe e Roero; e *Occultum* per i Musei Diocesani della Canonica del Duomo di Novara;

**Daniele Rudoni**, insegna Tecnica del fumetto presso ACME Accademia di Belle Arti Europea dei Media di Novara dal 2007; collaboratore di importanti serie a fumetti come "Dylan Dog" (Sergio Bonelli Editore) e Marvel Entertainment, dal 2015 è organizzatore, insieme al collega Bruno Testa, della mostra e rassegna di fumetto indipendente e illustrazione urbana Fumettopolis (Novara).

**Emiliano Zito**, collaboratore della start up innovativa Electric Land, visual designer, crea interventi di video mapping realizzati sia in esterno (come a Verbania per un evento legato al Giro d'Italia) che per spazi interni (Vercelli chiesa di San Vittore, mostra dedicata a *Il Rinascimento di Gaudenzio Ferrari*).

**Come funziona il premio? Cosa viene richiesto?**

Tutti i partecipanti che avranno frequentato almeno l'80% dei workshop potranno candidarsi al premio. Si tratterà di un concorso di idee : le migliori verranno premiate con un contributo in denaro, all'interno di una cifra totale di 5.000 euro. Queste idee dovranno contenere proposte legate alla didattica e alla comunicazione per lo spazio TAM. Verranno

presentate attraverso un progetto, che verrà valutato da un comitato scientifico guidato dal comune di Cureggio; al termine della valutazione verrà assegnato il contributo ai migliori progetti.

#### **Tempistica e assistenza alla redazione progettuale**

I workshop verranno realizzati di sabato per favorire la massima partecipazione degli interessati. Al termine dei workshop, calendarizzati nel mese di maggio, a giugno inizierà il periodo di presentazione dei progetti. In questa fase sarà attivo un servizio di supporto alla progettazione. Nel corso dei workshop verranno comunque fornite tutte le informazioni e i parametri di valutazione relativi alla presentazione delle idee progettuali. Al termine di questo percorso verrà scelto uno o più progetti, che dovranno essere sviluppati per entrare nella programmazione del TAM. In questa fase al/i progetto/i prescelto/i verrà erogato un 40 % del premio.

#### **Dal progetto al prodotto-servizio**

I vincitori, nel periodo giugno-settembre 2019, dovranno realizzare l'idea premiata. Il prodotto-servizio relativo a didattica e comunicazione andrà consegnato e organizzato entro l'inizio delle nuove attività del TAM previsto per settembre. Come avvenuto per la progettazione, anche la fase di accelerazione, sviluppo e definizione prevede un'assistenza progettuale dedicata, con uno staff di supporto. A lavoro concluso verrà erogato il 60 % rimanente del premio.

**Come faccio a rimanere informato?** In risposta alla mail d'iscrizione, che devi inviare entro giovedì 2 maggio 2019, riceverai una mail di conferma dell'avvenuta iscrizione. Comunicheremo sempre via mail, fornendoti tutte le informazioni necessarie. In caso di dubbio contattaci su [info@aurive.it](mailto:info@aurive.it).