

#digipass  
ASSISI

26  
NOVEMBRE  
ore 17:30

Palazzetto  
del Capitano del Perdono  
piazza Garibaldi  
Santa Maria degli Angeli



MASTER IN PROGETTAZIONE  
E ACCESSO AI FONDI EUROPEI  
PER LA CULTURA, LA CREATIVITÀ  
E IL MULTIMEDIALE



LEPA  
legality and participation



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI  
DI PERUGIA

# Cultura d'Europa

## i finanziamenti europei per i settori culturali e creativi

Agenda  
digitale  
dell'Umbria



# **Progettazione:**

**risposta ad un fabbisogno  
attraverso il contributo economico  
di un ente finanziatore  
per mezzo dell'elaborazione di un progetto**

# **Progetto....**

**Insieme di azioni tra loro correlate  
finalizzato al raggiungimento di uno o più obiettivi  
collegati a risultati misurabili,  
in un periodo determinato di tempo,  
secondo un budget predefinito,  
sotto un monitoraggio continuativo  
a garanzia del rispetto dei tempi,  
della qualità e del controllo dei rischi.**

# La progettazione chiama in causa competenze diverse

## COMPETENZE SPECIFICHE

### **Project Design**

Ideazione del progetto e co-progettazione con gli attori coinvolti; costruzione partenariato, individuazione di obiettivi strategici, attività e risultati; definizione formale del progetto; pianificazione e assegnazione di ruoli/risorse/strumenti.

### **Project Management**

Gestione amministrativa  
Coordinamento strategico e tecnico del progetto  
Coordinamento del partenariato  
Rendicontazione tecnico-finanziaria

### **Monitoraggio e Valutazione**

Applicazione delle metodologie e dei criteri di monitoraggio e valutazione.

### **Comunicazione e disseminazione**

Elaborazione di piani di comunicazione e disseminazione

## SOFT SKILLS

### **Capacità relazionali e di comunicazione**

Fare rete, dialogare, costruire partenariati, fare collegamenti

### **Capacità di pianificare ed organizzare**

Realizzare idee, identificare obiettivi e priorità tenendo conto del tempo a disposizione, pianificarne il processo e organizzarne le risorse.

### **Problem Solving**

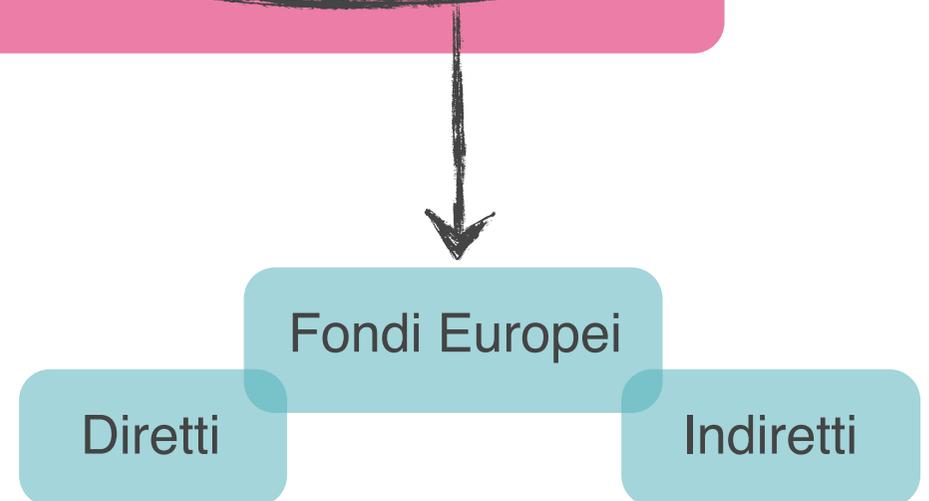
Identificare priorità e criticità e individuare le possibili migliori soluzioni ai problemi.

### **Team work**

Disponibilità a lavorare e collaborare con gli altri, avendo il desiderio di costruire relazioni positive tese al raggiungimento del compito assegnato.

# Chi è l'Europrogettista?

È l'esperto in progettazione di interventi finanziati con risorse europee dirette/indirette



# Identikit dell'europrogettista

L'Europrogettista conosce ed è in grado di interpretare e applicare correttamente, nei contesti locali e internazionali, le politiche e le strategie europee, ponendosi quale obiettivo la realizzazione di progetti di **sviluppo** socio economico che abbiano le caratteristiche di innovazione, sostenibilità, inclusività richieste dall'**Unione europea**.

## Requisiti vincenti nella formazione dell'Europrogettista

- ✓ **Preparazione trasversale** (sociale, economica, giuridica, linguistica), ossia competenze e conoscenze atte a: identificare interventi **innovativi** coerenti con i requisiti e le esigenze dei bandi europei, curare la **progettazione esecutiva**; costituire solidi **partenariati internazionali**; dialogare con le istituzioni e autorità coinvolte nella gestione, a diverso titolo, dei fondi europei.
- ✓ **Percorsi formativi specialistici** relativi alle **tecniche e metodi** di progettazione e gestione di interventi complessi



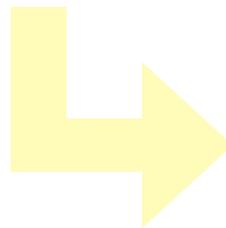
## I NUMERI DELLA CULTURA IN ITALIA

**Sistema Produttivo Culturale e Creativo** italiano = nel 2018 produce quasi 96 miliardi di €, corrispondente al 6% della ricchezza prodotta dal Paese

1,55 milioni di occupati nei settori culturali e creativi

Moltiplicatore pari a 1.77: ad 1 € di valore aggiunto nominale prodotto dal settore culturale e creativo, se ne attivano mediamente sul resto dell'economia altri 1.77.

Fonte: Rapporto "Io sono cultura" 2019  
Unioncamere e Fondazione Symbola



96 mld diventano 169 mld circa  
di filiera culturale

NB cosa si intende per Sistema Produttivo Culturale e Creativo

Core Cultura:

- Industrie creative
- Industrie culturali
- Patrimonio storico-artistico
- Performing arts

Attività che, pur non facendo parte della filiera, impiegano contenuti e competenze culturali e creative per accrescere il valore dei propri prodotti (grafici o illustratori, designer, architetti, comunicatori, fotografi, sviluppatori videogame, registi, autori/scrittori, storyteller, attori/performers, musicisti, videomaker, artisti, organizzatori di eventi)

# I NUMERI DELLA CULTURA IN EUROPA: LA PROSPETTIVA OCCUPAZIONALE

**8.7 milioni** di persone nell'Ue-28 lavorano in ambito culturale, **pari al 3.8% del totale dell'occupazione**. FONTE: EUROSTAT 2018

**NB:** L'occupazione culturale comprende tutte le persone che lavorano in attività economiche che sono considerate culturali, indipendentemente dal fatto che la persona sia impiegata in un'occupazione culturale. Copre anche le persone con un'occupazione culturale, indipendentemente dal fatto che siano impiegate in un'attività economica non culturale.

## Defining cultural employment

As the ESSnet-Culture report notes, cultural employment covers three types of situation (see Figure 3.10):

- an employed person holds a cultural occupation and works in the cultural sector (for example, a ballet dancer employed by a ballet company or a journalist working for a daily newspaper);
- an employed person holds a cultural occupation outside the cultural sector (for example, a designer who works in the motor vehicles industry);
- an employed person holds a non-cultural occupation in the cultural sector (for example, an accountant working in a publishing house).

**Figure 3.10:** Definition of the scope of cultural employment — examples

		Economic activities (NACE)	
		Cultural	Non-cultural
Occupations (ISCO)	Cultural	Ballet dancer in a ballet company	Designer in the automobile industry
	Non-cultural	Accountant in a publishing house	

## Cultural sectors (economic activities) — NACE Rev. 2

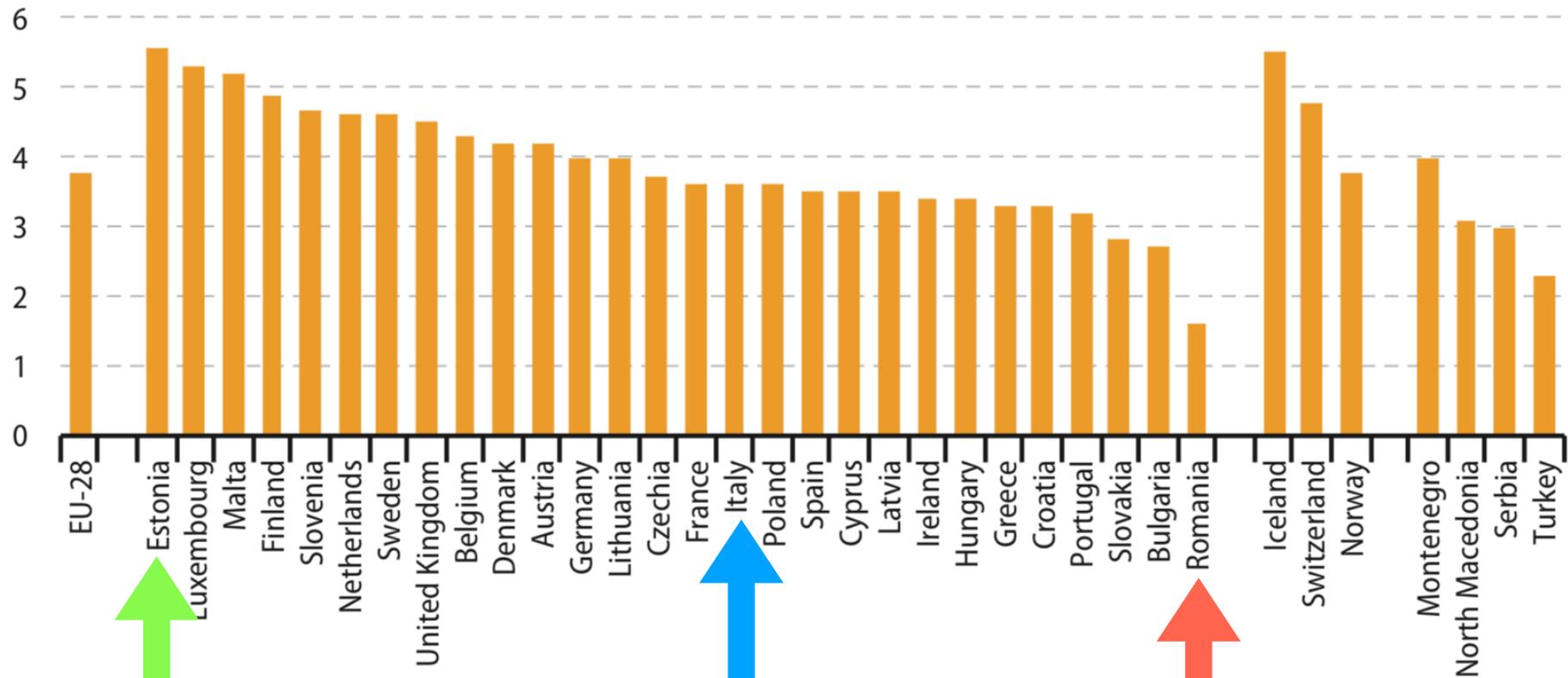
- 18 Printing and reproduction of recorded media
- 32.2 Manufacture of musical instruments
- 58.1 Publishing of books, periodicals and other publishing activities
- 59 Motion picture, video and television programme production, sound recording and music publishing activities
- 60 Programming and broadcasting activities
- 74.1 Specialised design activities
- 74.2 Photographic activities
- 74.3 Translation and interpretation activities
- 90 Creative, arts and entertainment activities
- 91 Libraries, archives, museums and other cultural activities

## Cultural occupations — ISCO-08

- 216 Architects, planners, surveyors and designers
- 2353 Other language teachers
- 2354 Other music teachers
- 2355 Other arts teachers
- 262 Librarians, archivists and curators
- 264 Authors, journalists and linguists
- 265 Creative and performing artists
- 3431 Photographers
- 3432 Interior designers and decorators
- 3433 Gallery, museum and library technicians
- 3435 Other artistic and cultural associate professionals
- 3521 Broadcasting and audio-visual technicians
- 4411 Library clerks
- 7312 Musical instrument makers and tuners
- 7313 Jewellery and precious-metal workers
- 7314 Potters and related workers
- 7315 Glass makers, cutters, grinders and finishers
- 7316 Sign writers, decorative painters, engravers and etchers
- 7317 Handicraft workers in wood, basketry and related materials
- 7318 Handicraft workers in textile, leather and related materials
- 7319 Handicraft workers not elsewhere classified

**Figure 3.1: Cultural employment, 2018**

(% of total employment)



Source: Eurostat (online data code: [cult\\_emp\\_sex](#))

5.6% sul totale dell'occupazione

3.6% sul totale dell'occupazione

1.6% sul totale dell'occupazione

# I NUMERI DELLA CULTURA IN EUROPA: LA PROSPETTIVA ECONOMICA

Nel 2016 1,2 milioni di imprese culturali (circa il 5 % del totale delle imprese) hanno generato 192 miliardi di Euro di valore aggiunto, pari al 2.7% del valore totale.

Il fatturato del settore culturale (il valore totale delle vendite sul mercato di beni e servizi) è stato di 466 miliardi di EUR (2016), pari all'1,7% del fatturato totale generato nell'economia dell'UE-28.

**Table 4.1:** Cultural activities covered by the EU's structural business statistics and business demography statistics

NACE Rev. 2		Structural business statistics		Business demography statistics
		Main series	Analysis by enterprise size class	
<b>Manufacturing</b>				
18	Printing and reproduction of recorded media	X	X	
32.12	Manufacture of jewellery and related articles	X		
32.2	Manufacture of musical instruments	X	X	
<b>Distributive trades</b>				
47.61	Retail sale of books in specialised stores	X		
47.62	Retail sale of newspapers and stationery in specialised stores	X		
47.63	Retail sale of music and video recordings in specialised stores	X		
<b>Information and communication</b>				
58.11	Book publishing	X		
58.13	Publishing of newspapers	X		
58.14	Publishing of journals and periodicals	X		
58.21	Publishing of computer games	X		
59	Motion picture, video and television programme production, sound recording and music publishing activities	X	X	X
60	Programming and broadcasting activities	X	X	X
63.91	News agency activities	X		
<b>Professional, scientific and technical activities</b>				
71.11	Architectural activities	X		X
74.1	Specialised design activities	X	X	X
74.2	Photographic activities	X	X	X
74.3	Translation and interpretation activities	X	X	X
<b>Administrative and support service activities</b>				
77.22	Renting of video tapes and disks	X		X
<b>Arts, entertainment and recreation</b>				
90	Creative, arts and entertainment activities			X (!)
91	Libraries, archives, museums and other cultural activities			X (!)

## **I NUMERI DELLA CULTURA IN EUROPA: LA PROSPETTIVA ECONOMICA**

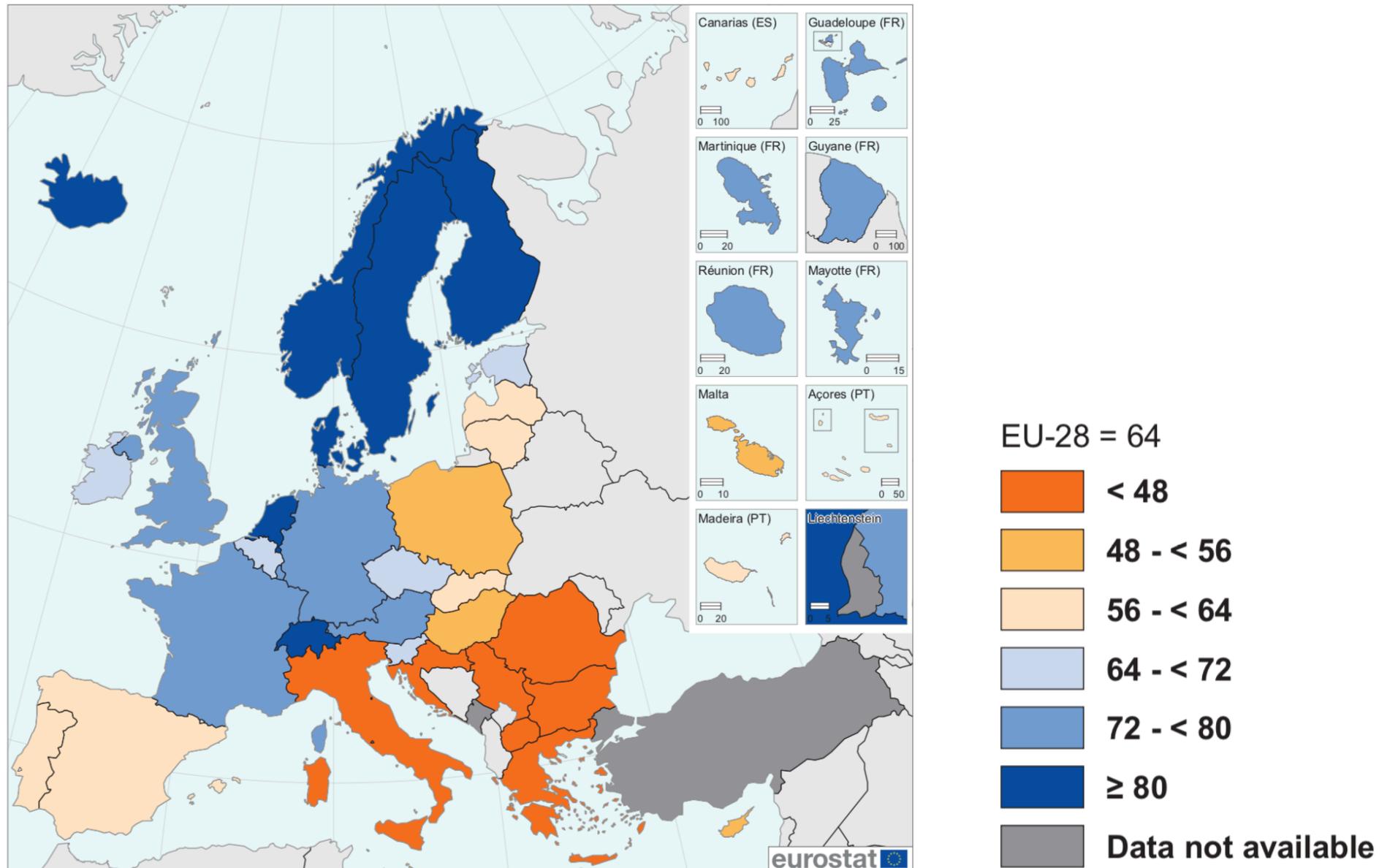
L'Italia ha registrato nel 2016 il maggior numero di imprese culturali tra gli Stati membri dell'UE (14,5% del totale UE-28 nel 2016), seguita dalla Francia (13,4%). Il numero di imprese culturali era anche relativamente elevato in Germania, Spagna e Regno Unito (oltre 100 000 imprese ciascuna) e i 5 Stati membri rappresentavano, insieme, oltre la metà (56,9%) di tutte le imprese culturali nell'UE-28.

# I NUMERI DELLA CULTURA IN EUROPA: LA PARTECIPAZIONE

63.7% della popolazione adulta dell'UE a 28 (maggiori di 16 anni) ha dichiarato di essere andata al cinema/ partecipato ad una performance live (teatro, concerti, eventi Outdoor) o visitato un sito culturale (museo, monumento, galleria d'arte, sito archeologico) nell'ultimo anno. DATI 2015

**Map 6.1:** Cultural participation during the previous 12 months, 2015

(%, share of population aged  $\geq 16$  years)





## SETTORE CULTURALE: PUNTI DI FORZA

- ★ Funge da **moltiplicatore**, attiva effetti in quella che può essere definita **filiera/indotto**
- ★ Settore che resiste meglio in tempi di recessione e che contribuisce all'**innovazione**, allo sviluppo delle competenze, al risanamento urbano e all'inclusione sociale, producendo al contempo un impatto positivo su altri comparti quali il turismo e le tecnologie dell'informazione e della comunicazione.
- ★ **Resilienza** rispetto al progressivo affermarsi di tecnologie *labour saving*: il lavoro creativo contiene forti componenti non sostituibili (costruzione di significato)  
Impatto positivo in termini di occupazione.
- ★ **Adattabilità** La rapida evoluzione delle tecnologie crea nuove opportunità per il settore culturale e creativo in Europa. La dimensione digitale facilita la fruizione analogica dei beni culturali e del patrimonio artistico.



## Perché l'Ue sviluppa una politica culturale e finanzia la cultura e la creatività

attraverso

Fondi diretti/competitivi europei (programmi settoriali)

Europa Creativa  
Erasmus+  
Interreg  
H2020  
...

Fondi strutturali/indiretti

FESR  
FSE  
PON CULTURA

Strumenti finanziari, laddove rivolti a imprese culturali e creative

fondo europeo per  
le imprese culturali  
e creative





Master in Progettazione e accesso ai fondi europei per la cultura, la creatività e il multimediale: **il concept**



**Il monte ore totale del Master è di 1.850 ore, composte da didattica, studio individuale, tirocinio e prova finale, per un totale di circa 15 mesi di attività e 74 CFU.**

**300 ore di didattica (1 anno)  
400 ore di tirocinio**

**Le lezioni si svolgono in formula weekend due volte al mese (venerdì intera giornata; sabato mattina).**

**Si rende disponibile la fruizione della didattica anche via streaming, (frequenza integrale via streaming per i soli iscritti residenti all'estero; frequenza del 20% delle 300 ore di didattica (60 ore) via streaming per gli iscritti residenti in Italia).**



Master in Progettazione e accesso ai fondi europei per la cultura, la creatività e il multimediale: il **concept**



**300 ore di DIDATTICA frontale e laboratoriale**

PCM Project  
Cycle  
Management

Goal Oriented  
Project Planning

Quadro Logico

Strumenti di  
informazione

**MODULO I**  
Progettazione e accesso ai fondi europei



**MODULO II**

Cultura e creatività

contesto

linee di finanziamento

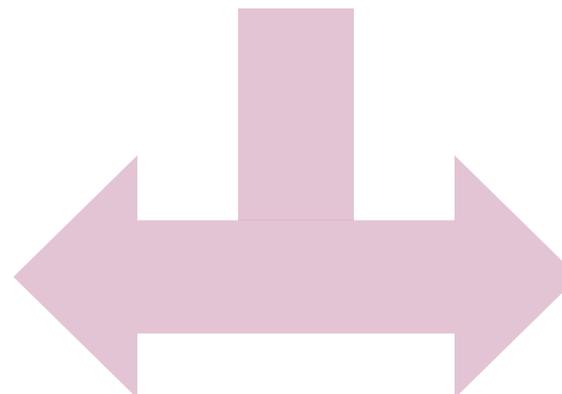
laboratori

**MODULO III**

contesto

linee di finanziamento

laboratori



**MODULO IV**

Sviluppo e gestione progettualità

---

**400 ore di TIROCINIO**

---

**PROVA FINALE**



Master in Progettazione e accesso ai fondi europei per la cultura, la creatività e il multimediale: il *concept*



**Il costo di immatricolazione è di 3.650 Euro.  
Sono previsti meccanismi di rateizzazione**

## **INFO:**

**Web:** [progettazioneculturaeuropa.unipg.it](http://progettazioneculturaeuropa.unipg.it)

**Email:** [diletta.paoletti@unipg.it](mailto:diletta.paoletti@unipg.it)

**FB** @progettazioneculturaeuropaunipg

**TW** @CulturadEuropa

**IG** Master\_Progettazione\_Perugia

“Cultura non è solo ciò che è scritto nei libri, ma è tutto quello che le comunità umane hanno imparato lungo il loro cammino; Cultura è la molteplicità dei modi di organizzazione di vita e di divertimento delle diverse comunità; è fatta di attività e di gesti.

Cultura significa apertura alla varietà.

Cultura è la bussola per orientarsi nella diversità”.

Tullio De Mauro

Tratto da inchiesta-documentario  
di Vittorio De Seta del 1979