



COMUNE DI MATERA

Settore Opere Pubbliche

Via Aldo Moro – 75100 – Tel. +39 0835/241220

<http://www.comune.matera.it/> e-mail: gaudiano.giuseppe@comune.mt.it

P.E.C.: comune.matera@cert.ruparbasilicata.it

Spett.le Operatore Economico

OGGETTO: CTEMT– Servizio di Tech Competence Transfer per il progetto Casa delle Tecnologie Emergenti di Matera CUP: I14E20000020001 - Richiesta esplorativa di offerta finalizzata ad eventuale procedura

Il Progetto Casa delle Tecnologie Emergenti di Matera concerne la realizzazione di laboratori di innovazione per lo sviluppo di tecnologie e strumenti innovativi orientati su ambiti quali Blockchain, Robotica 3D, 3D Video Capture AR/VR e Mixed Reality, Gemello Digitale, Giardino delle Tecnologie, etc.

L'obiettivo principale del progetto è l'attuazione di un programma di accesso delle imprese ai laboratori, al fine di poter sperimentare le tecnologie messe a disposizione e realizzare nuovi prodotti e servizi tali da aumentare il loro posizionamento nei mercati e settori di riferimento.

L'impatto atteso riguarda un aumento di competitività delle imprese del territorio e la creazione di nuove imprese che possano diventare il riferimento tecnico per nuove competenze, in grado di affacciarsi sui nuovi mercati e scenari a cui le tecnologie emergenti possono dare accesso. A tal scopo, vista la rapidità con cui una nuova tecnologia diventa obsoleta passando da un livello alto di innovatività e basso di maturità ad uno cui tali valori si invertono completamente fino a diventare sostituibile, è necessario che ogni laboratorio di innovazione generi una soluzione tecnologica esclusiva e capace di fornire alle imprese interessate una leva competitiva ed unica per i mercati di riferimento o per nuovi scenari

A tale scenario ambizioso la CTEMT lavora anche con l'affiancamento di partner scientifici (Università della Basilicata, CNR - Consiglio Nazionale delle Ricerche e Politecnico di Bari), responsabili della realizzazione dei laboratori, e di adeguati partner/fornitori tecnologici ed industriali, capaci di orientare verso nuovi mercati lo sviluppo delle soluzioni suddette e le strategie d'uso delle tecnologie stesse.

Uno dei pilastri fondamentali della Casa delle Tecnologie Emergenti è rappresentato dalla sperimentazione di nuove tecnologie e dal loro technology transfer delle tecnologie alle Imprese del Territorio. Le tecnologie oggetto della CTE Matera sono Blockchain, Robotica e stampa 3D, 3D Video Capture AR/VR e Mixed Reality, Gemello Digitale, e Giardino delle Tecnologie, le tecnologie sono sperimentate dai Partner Scientifici della Casa.

Per procedere ad un trasferimento tecnologico efficace e alle relative implementazioni delle tecnologie nel contesto territoriale, è imperativo sottolineare la necessità di un approfondito processo di tech-competence transfer, atto al trasferimento delle competenze specifiche per l'utilizzo delle tecnologiche. L'entusiasmo iniziale per le innovazioni tecnologiche spesso oscura la comprensione del fatto che il successo di qualsiasi integrazione dipende in larga misura dalla competenza e dalla preparazione delle persone coinvolte che sono necessarie all'utilizzo della tecnologia stessa sia per la sperimentazione che la possibile successiva implementazione in più larga scala. Il tech competence transfer mira non solo a migliorare le competenze pratiche necessarie per utilizzare le tecnologie in questione, ma può anche ridurre significativamente le



COMUNE DI MATERA

Settore Opere Pubbliche

Via Aldo Moro – 75100 – Tel. +39 0835/241220

<http://www.comune.matera.it/> e-mail: gaudiano.giuseppe@comune.mt.it

P.E.C.: comune.matera@cert.ruparbasilicata.it

resistenze al cambiamento, promuovendo un ambiente di collaborazione e adattabilità all'interno della comunità. La resistenza al cambiamento è uno dei punti chiave di caduta dell'implementazione e dell'utilizzo di tecnologie per questa ragione investire in un processo di tech-competence transfer atto a supportare i giovani e le imprese migliora sensibilmente il tasso di successo del tech transfer. Investire nelle capacità umane attraverso programmi appositamente progettati non solo accresce le probabilità di successo nell'adozione delle tecnologie, ma favorisce altresì la crescita di competenze tecnologiche e trasversali che si rivelano essenziali nel contesto di un'economia sempre più digitalizzata. Solo attraverso un'adeguata capacità delle risorse umane di utilizzare le tecnologie renderà possibile garantire un'adozione equa e inclusiva delle nuove tecnologie, consentendo alla comunità di coglierne appieno i benefici e contribuendo così a uno sviluppo sostenibile e innovativo. Le risorse sulle quali iniziare ad effettuare un percorso di competence tech transfer sulle tecnologie sono:

- Studenti delle scuole secondarie di II ordine
- Professionisti o giovani professionisti che vogliono migliorare le proprie skills

Nel prezzo devono essere incluse le eventuali spese di viaggio e trasferta; quindi, il prezzo è da considerare inclusivo ogni costo necessario all'erogazione del servizio qui sotto descritto. Il servizio dovrà essere organizzato su un orizzonte temporale di minimo 6 mesi erogato sia in lingua italiana che inglese attraverso una modalità ibrida. La metodologia dovrà definita come ad esempio:

- Lectures e workshops: lezioni introduttive sui principi e teorie, e messa in pratica attraverso laboratori;
- Esercitazione su software: imparare ad utilizzare gli strumenti di base dell'animazione e videogiochi
- Progetti di gruppo: Lavorare su progetti di animazione o videogiochi auto-diretti per applicare le proprie competenze in un flusso di lavoro realistico.
- Sessioni di feedback: Fornire feedback costruttivo sui progetti in corso degli altri.
- Invitare professionisti del settore, animatori e sviluppatori, a condividere le proprie esperienze e consigli.
- Visite aziendali: Organizzare viaggi per gli studenti al fine di visitare studi di animazione o videogiochi, offrendo loro un'esperienza dietro le quinte.
- Preparazione mondo del lavoro: Sessioni su: sviluppo del portfolio, fondamentali del lavoro freelance.
- Collaborazione: progetti di gruppo per collaborare tra studenti



COMUNE DI MATERA

Settore Opere Pubbliche

Via Aldo Moro – 75100 – Tel. +39 0835/241220

<http://www.comune.matera.it/> e-mail: gaudiano.giuseppe@comune.mt.it

P.E.C.: comune.matera@cert.ruparbasilicata.it

- Mostre: Esposizione pubblica/proiezione dei pezzi completi del portfolio di animazione/videogiochi degli studenti.

Le macro-tematiche affrontate durante le lectures dovranno coprire almeno i seguenti argomenti:

- 3D Modeling: Panoramica del software, Strumenti di modellazione 3D, Texture e shading, Illuminazione e rendering
- Character modeling: Strumenti di modellazione dei personaggi; Panoramica di Zbrush; Scultura e retopologia; Modellazione di abiti e oggetti; Svolgimento, Texture e shading
- Animation Production: Strumenti di animazione; Vincoli, gerarchia, FK-IK; Grafico, Temporizzazione, animazione della telecamera
- Character Animation: Panoramica del software; Rigging, skinning e controlli; Animazione procedurale e di riferimento; Animazione dei personaggi
- Level Design & Gameplay: Principi di design dei livelli per diversi generi; Prototipazione delle meccaniche di gioco; Scripting e programmazione del comportamento; Design dell'interfaccia utente; Design del suono e della musica.
- Progetto finale (durante tutto il corso per 1 mese): progetto di animazione o videogiochi indipendente o basato su team; Valutazione finale e presentazioni

Le macro-tematiche affrontate durante i workshops dovranno coprire almeno i seguenti argomenti:

- Concept & Visual Development: Il processo di sviluppo dal concetto alla produzione; Arte concettuale e narrazione visiva; Progettazione di personaggi e ambienti
- Character Animation: Grooming ed effetti; Animazione facciale e sincronizzazione labiale
- Immersive Storytelling, Writing & Web3/Metaverse: Tecnologie immersive ed emergenti; Tecniche di scrittura, Scenario e strategie per Web3 e Metaverse; 3D per Web3 e Metaverse (versione leggera)
- Generative AI For Visual Storytelling: Testo; Immagini; Video; Audio
- Immersive Sound: Audio spaziale; Audio ambisonico; Audio binaurale
- Portfolio & Professional Skills: Autopromozione, networking e colloqui; Lavoro freelance, contratti e questioni legali; Presentazione di progetti e dimostrazioni per datori di lavoro



COMUNE DI MATERA

Settore Opere Pubbliche

Via Aldo Moro – 75100 – Tel. +39 0835/241220

<http://www.comune.matera.it/> e-mail: gaudiano.giuseppe@comune.mt.it

P.E.C.: comune.matera@cert.ruparbasilicata.it

Il servizio dovrà essere eseguito in maniera ibrida presso la Casa delle Tecnologie di Matera in coordinazione con l'agenda degli eventi già schedulati.

A tal fine si richiede pertanto di formulare la vostra migliore offerta/preventivo per la realizzazione del percorso sopra in oggetto prevedendo:

- La progettazione del servizio;
- La proposta dei tutor del percorso di tech-competence transfer;
- Conduzione delle attività di erogazione del percorso
- Proposta di lancio e promozione del servizio;
- Gestione delle selezioni e iscrizioni al servizio.

A tal fine si richiede, pertanto di formulare al fine di valutare l'avvio di una procedura di gara, la vostra migliore offerta/preventivo per la realizzazione del percorso sopra in oggetto. Si richiede la formulazione dei prezzi quanto più dettagliata possibile per ogni servizio richiesto.

Una volta ricevute le offerte, il Comune completerà l'analisi dei prezzi tutt'ora in corso, e valuterà la possibilità di avviare la relativa procedura con le informazioni raccolte, sulla base della rispondenza dell'offerta all'interesse pubblico e alle specifiche esigenze del progetto e, quindi, complessivamente della convenienza economica riscontrata.

Distinti Saluti

Il Responsabile Unico del Procedimento
Ing. Giuseppe Gaudiano