

Avviso pubblico finanziato dall'Unione europea – NextGenerationEU per la presentazione di proposte progettuali di capacity building per gli operatori della cultura, nell'ambito del PNRR, MISSIONE 1 - Digitalizzazione, innovazione, competitività, cultura e turismo, COMPONENTE 3 - Turismo e cultura 4.0, MISURA 3 - Industrie culturali e creative, INVESTIMENTO 3.3 – “Capacity building per gli operatori della cultura per gestire la transizione digitale e verde”, Sub-investimento 3.3.1 “Interventi per migliorare l'ecosistema in cui operano i settori culturali e creativi, incoraggiando la cooperazione tra operatori culturali e organizzazioni e facilitando upskill e reskill” (Azione A I).

#### Obiettivo e finalità

L'obiettivo generale dell'Investimento è sostenere la ripresa e il rilancio dei settori culturali e creativi come definiti dal programma Europa Creativa, ovvero tutti i settori le cui attività si basano su valori culturali ed espressioni artistiche e altre espressioni creative individuali o collettive, siano esse orientate al mercato o non orientate al mercato, inclusi i seguenti **ambiti**: architettura, archivi, biblioteche e musei, artigianato artistico, audiovisivo (inclusi film, televisione, videogiochi e multimedia), patrimonio culturale tangibile e immateriale, design (incluso il design della moda), festival, musica, letteratura, arti dello spettacolo, (compresi teatro e danza), libri ed editoria, radio e arti visive. In particolare, l'obiettivo specifico è quello di favorire la generazione e l'affermazione di nuovi modelli di offerta culturale supportati dalla tecnologia digitale, che aiutino a raggiungere nuovi pubblici in condizioni di sicurezza garantendo allo stesso tempo la giusta remunerazione e la sicurezza sociale degli operatori e la sostenibilità economica delle imprese culturali e creative. Il presente Avviso riguarda l'azione A I, corrispondente al subinvestimento M1C3- I.3.3.1 - **Interventi per migliorare l'ecosistema in cui operano i settori culturali e creativi incoraggiando la cooperazione tra operatori e organizzazioni culturali e facilitando il loro upskill e reskill**. 4. Ai fini del presente Avviso, per capacity building si intende un processo di miglioramento continuo finalizzato al **rafforzamento del capitale umano e dei sistemi di gestione e di sviluppo organizzativo dei settori culturali e creativi**. Si tratta di un processo che ha come obiettivo finale il miglioramento dei servizi offerti, delle opportunità per gli organismi e gli operatori e che viene attuato attraverso un insieme articolato di interventi di innovazione, creazione di competenze, trasferimento di 13 pratiche in una logica di networking, in grado di incrementare e qualificare in modo strutturale il settore di riferimento, determinando in tal modo il miglioramento delle performance dell'intero sistema.

#### Soggetti ammissibili

Possono presentare domanda di finanziamento **organizzazioni, pubbliche o private** costituite prima del 31/12/2020, singolarmente oppure aggregate in reti specializzate, che abbiano un oggetto sociale coerente con le finalità del presente Avviso.

I Soggetti proponenti, siano essi organizzazioni singole o reti di organizzazioni, alla data di presentazione della domanda dovranno essere in possesso, in riferimento alla propria esperienza, dei seguenti requisiti: - possedere competenze ed esperienze nel campo della formazione, della ricerca, dell'innovazione digitale, dello sviluppo delle imprese creative e

	<p>culturali per quanto attiene i contenuti, la produzione, le politiche e la gestione relativamente ad almeno uno dei settori previsti dal bando - avere organizzato/realizzato, negli ultimi cinque anni, almeno una delle tipologie di intervento previste dal bando.</p>
<b>Progetti ammissibili</b>	<p>I progetti di capacity building, oggetto del presente avviso, devono prevedere la realizzazione di <b>attività volte allo sviluppo e al trasferimento di competenze e conoscenze mirate a riqualificare la catena del valore in chiave digitale e tecnologica</b>. Nello specifico i progetti di capacity building, che potranno includere attività di <b>formazione, scambio di buone pratiche</b>, momenti di apprendimento tra pari, nonché <b>adozione di strategie di cooperazione</b>, avranno l'obiettivo di accompagnare e orientare gli operatori della cultura (pubblici e privati) nella <b>riqualificazione della catena del valore in chiave digitale e tecnologica</b>, aiutandoli e orientandoli nell'adozione e accrescimento dell'applicazione e <b>utilizzo di soluzioni digitali e innovative nell'ambito dei propri processi di produzione, gestione e organizzazione culturale</b>, fornendo strumenti e conoscenze di supporto.</p> <p>I Destinatari dei progetti sono i Soggetti del settore culturale e creativo, profit e no profit, micro, piccole e medie imprese, Soggetti del Terzo Settore e persone fisiche operanti nel territorio nazionale, negli ambiti individuati e definiti dal programma Europa Creativa</p> <p>Nell'attuazione degli interventi si dovrà necessariamente tenere conto dell'applicazione della normativa ambientale, nazionale e UE e, in particolare, del principio di "non arrecare un danno significativo" (DNSH) agli obiettivi ambientali.</p>
<b>Dotazione finanziaria</b>	<p>Le risorse economiche disponibili ai fini del presente Avviso sono complessivamente pari ad euro 9.611.943,39 (euro novemilioneisecentoundicimilanovecentoquarantatre/39). Al fine di assicurare una distribuzione delle risorse in linea con quanto previsto nel PNRR, la dotazione finanziaria di cui al precedente comma sarà riservata per almeno il 40% alle regioni del Mezzogiorno: Abruzzo, Molise, Campania, Basilicata, Puglia, Calabria, Sicilia, Sardegna</p>
<b>Contributo</b>	<p>Il costo di ciascun Progetto non potrà essere inferiore ad € 100.000,00 (centomila/00) e ogni domanda di finanziamento dovrà essere riferita ad almeno due progetti.</p> <p>Ciascun Soggetto proponente, in forma di singola organizzazione oppure di rete, può presentare una sola domanda di finanziamento.</p> <p>Il finanziamento è concesso nella forma del contributo a fondo perduto. Il contributo massimo per ciascun Progetto è pari all'<b>80%</b> del suo costo ammissibile, inoltre, prendendo a riferimento i progetti candidati con la medesima domanda di finanziamento, il <b>contributo medio non potrà superare € 240.000,00</b> (duecentoquarantamila/00) per Progetto.</p> <p>Il contributo massimo concedibile a ciascun Soggetto proponente è pari ad € 960.000,00 (novecentosessantamila/00).</p> <p><u>Il cofinanziamento a carico del Soggetto proponente, pari almeno al 20%</u></p>

	del costo ammissibile, dovrà essere garantito per mezzo di risorse proprie del Soggetto proponente oppure per mezzo di altri finanziamenti pubblici o privati
<b>Spese Ammissibili</b>	<p>Le categorie di spese ammissibili sono le seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. spese relative al funzionamento ordinario dei Soggetti realizzatori (personale e oneri di carattere generale, quali ad esempio carta e altri materiali di consumo, utenze, noleggio di attrezzature, canoni di locazione, ecc.) per un periodo congruente con i tempi di realizzazione del Progetto e nel limite del 18 15% del suo costo totale;</li> <li>ii. spese per personale dipendente qualificato, in proporzione al tempo impiegato nelle attività previste dal progetto finanziato e per un periodo congruente con i tempi di realizzazione di queste ultime.</li> <li>iii. spese inerenti contratti di consulenza, collaborazione continuativa o a tempo determinato, prestazione professionale, coerenti con la normativa vigente, a condizione che l'oggetto del contratto sottoscritto riguardi espressamente ed esclusivamente le attività previste dal Progetto finanziato, compresa l'attività di docenza, e che il periodo rendicontato sia congruente con i tempi di realizzazione.</li> <li>iv. spese per la locazione di immobili, quali, ad esempio, sale e aule, adibiti ad ospitare i Destinatari del Progetto, incluse eventuali quote di ammortamento, in proporzione al tempo di utilizzo per le attività previste dal Progetto finanziato e in un periodo congruente con i tempi di realizzazione di queste ultime;</li> <li>v. spese per il noleggio e/o quota di ammortamento relative all'utilizzo di beni durevoli materiali ed immateriali (es.: computer, software) in proporzione al tempo di utilizzo per le attività previste dal Progetto finanziato e in un periodo congruente con i tempi di realizzazione di queste ultime;</li> <li>vi. spese per l'acquisto di beni di consumo specificamente necessari per la realizzazione delle attività previste dal Progetto;</li> <li>vii. spese per l'acquisizione di servizi e prestazioni, strettamente vincolate alle attività realizzate, in proporzione al tempo di utilizzo per queste ultime e in un periodo congruente con i tempi di realizzazione del Progetto;</li> <li>viii. spese per impianti ed opere murarie relative ad immobili adibiti ad ospitare i Destinatari delle attività previste dal Progetto per l'adeguamento degli standard di sicurezza e di fruibilità da parte dei soggetti con disabilità, fino ad un massimo del 5% del costo totale del Progetto;</li> <li>ix. spese per spostamenti del personale impegnato, strettamente necessari per la realizzazione delle attività, fino ad un massimo</li> </ul>

	<p>del 2% del costo totale del Progetto. Tali costi devono essere riconducibili, a date e luoghi di svolgimento delle attività;</p> <p>x. spese per attività di promozione e comunicazione, da un minimo del 2% fino ad un massimo del 5% del costo totale del Progetto.</p>
<b>Termini /Modalità di presentazione</b>	<p>La domanda di finanziamento, firmata digitalmente dal legale rappresentante del Soggetto proponente o del soggetto designato Capofila nel caso di rete, deve essere presentata utilizzando esclusivamente la piattaforma messa a disposizione dalla Direzione Generale Creatività Contemporanea al seguente indirizzo <a href="https://portalebandidgcc.cultura.gov.it/">https://portalebandidgcc.cultura.gov.it/</a> a partire dalle ore 12.00 del 15 giugno 2023 fino alle ore 18.00 del <b>25 agosto 2023</b></p>