

**SCA "Siena, Città Aperta ai Giovani"**  
**-La città luogo di incontro e contaminazione culturale per la generazione 4.0-**

**MODELLO SCHEDA TIPOLOGIA DI EVENTO:  
CINEMA e VIDEOMAKING**

L'intenzione è valorizzare e svelare la presenza dei giovani videomaker presenti sul territorio: a titolo esemplificativo prevedendo attività laboratoriali e conseguente restituzione attraverso la proiezione di corto e lungometraggi.

**DISPONIBILITÀ SPAZI E DATE**

SPAZIO-LUOGO	PERIODO
UNIVERSITA' DI SIENA	Seconda quindicina del mese di febbraio 2019, secondo le date disponibili degli spazi assegnati
PALAZZO SANSEDONI sede della FONDAZIONE MPS	
CINEMA PENDOLA	

**INFORMAZIONI SUL PROGETTO**

**1. PRESENTAZIONE DEL PROGETTO**

**1. - Titolo del progetto**

**Principali campi in cui opera il progetto *indicarne max 1***

<b>ARTE E CULTURA</b>	Il patrimonio culturale, inestimabile valore per la comunità, viene posto al centro di dinamiche di sviluppo, coesione e inclusione delle giovani generazioni, orientate anche ad una piena partecipazione e valorizzazione culturale e turistica.
<b>FORMAZIONE E RICERCA</b>	Azioni a supporto del potenziale tecnico-artistico-scientifico e creativo in ambito culturale dei giovani presenti sul territorio, in un'ottica di sviluppo concreto di maggiori sinergie utili a realizzare/implementare iniziative significative anche a livello internazionale
<b>BENESSERE</b>	Azioni volte a favorire e misurare i benefici della cultura sulla salute delle persone e a favorire l'inclusività, il valore dell'accoglienza, con particolare riferimento alla fascia giovanile, target destinatario del presente avviso
<b>LOTTA ALLA MARGINALITÀ</b>	Promozione della piena integrazione dei giovani all'interno della comunità.

**1.2 - Richiesta spazi e date. *indicarne max1 scegliendo dalla tabella su riportata***

SPAZIO-LUOGO PRESCELTO	PERIODO PRESCELTO



**1.3 - Breve descrizione del progetto max 1.000 battute.**

**1.4 - Target di intervento max. 500 battute. (evidenziare n. partecipanti all'intera iniziativa con età compresa tra 18-35 anni, definirne la provenienza: mondo universitario, scuole superiori, mondo del lavoro).**

**1.5 - Approccio collaborativo e costruzione di reti (Esperienza pregressa, partnership e reti in essere, altre collaborazioni che si intendono attivare e come) max 500 battute.**

**1.6 - Soggetti Proponenti (inserire tutti i dati dell'organizzazione capofila) Partner 1 - Capofila**

**Tipologia di organizzazione indicare solo una tipologia:**

<input type="checkbox"/>	ente pubblico	<input type="checkbox"/>	associazione	<input type="checkbox"/>	associazione culturale
<input type="checkbox"/>	associazione di promozione sociale	<input type="checkbox"/>	associazione sportiva dilettantistica	<input type="checkbox"/>	comitato
<input type="checkbox"/>	cooperativa sociale	<input type="checkbox"/>	fondazione	<input type="checkbox"/>	impresa sociale
<input type="checkbox"/>	organizzazione di volontariato	<input type="checkbox"/>	altro (specificare):	<input type="checkbox"/>	

**Sede legale (via, n° civico, CAP, Comune)**

**Breve storia del soggetto proponente o capofila max 1500 battute**

**Sito web organizzazione facoltativo: http://**

**Account Facebook organizzazione facoltativo: http://**

**Account Twitter organizzazione facoltativo: http://**

**Account Youtube o Video organizzazione facoltativo: http://**

**Altri account sui social facoltativo: http://**

**Nome del legale rappresentante dell'organizzazione proponente o capofila:**

**Nome e dati del referente del progetto**

**1.7 - Soggetti Proponenti (inserire tutti i dati di ogni soggetto partner) Partner 2**

**Tipologia di organizzazione indicare solo una tipologia**

	ente pubblico		associazione		associazione culturale
	associazione di promozione sociale		associazione sportiva dilettantistica		comitato
	cooperativa sociale		fondazione		impresa sociale
	organizzazione di volontariato		altro (specificare):		

**Sede legale** (via, n° civico, CAP, Comune)

**Breve storia del soggetto proponente o capofila** *max 1500 battute*

**Sito web organizzazione** *facoltativo*: <http://>

**Account Facebook organizzazione** *facoltativo*: <http://>

**Account Twitter organizzazione** *facoltativo*: <http://>

**Account Youtube o Video organizzazione** *facoltativo*: <http://>

**Altri account sui social** *facoltativo*: <http://>

**Nome del legale rappresentante dell'organizzazione proponente o capofila:**

**Nome e dati del referente del progetto**

## 2. DESCRIZIONE DEL PROGETTO

**2.1 - Obiettivo generale del progetto - Analisi del contesto territoriale** (Esprimere le caratteristiche sociali e culturali del contesto in cui il progetto si inserisce. Indicare il miglioramento cui il progetto intende contribuire; evidenziare la finalità, a lungo termine, che va al di là del singolo progetto e che richiede il concorso di diversi interventi settoriali e di politiche pubbliche coerenti). *Max. 1.000 battute*

**2.2 - Impatto.** *In breve indicare (modificare o ampliare i campi della tabella sottostante):*

	Tema utile alla comprensione del progetto:	N.
<b>esempio:</b>	Aumento n. studenti universitari che si avvicinano alla tematica "..."	
	Aumento n. studenti delle scuole secondarie che si avvicinano alla tematica "..."	
	Aumento n. giovani (18-35) che frequentano un luogo specifico (spazio aperto - chiuso)	
	Altro	

**2.3-Obiettivo specifico del progetto - Pubblico e bisogni** (Evidenziare i destinatari del progetto e le modalità con cui si prevede di attivare processi di coinvolgimento delle comunità di riferimento). *max 1.000 battute.*

**2.4 - Attività** (Elencare le attività previste e descrivere dettagliatamente. Nel caso si preveda un premio occorre specificarne chiaramente sia l'utilità che la reale necessità).

**2.5 - Esprimere indicatori - mezzi di verifica - condizioni esterne - presi in considerazione.** In breve indicare (modificare o ampliare i campi della tabella sottostante):

	<b>Tema utile alla comprensione del progetto:</b>	<b>N.</b>
<b>esempio:</b>	n. utenti giovani (fascia d'età 18-35) artisti, visitatori, discenti previsti:	
	n. utenti giovani (fascia d'età 18-35) che partecipano al progetto:	
	n. studenti universitari coinvolti (già iscritti ad uno dei soggetti partner):	
	n. studenti universitari coinvolti (non iscritti ad uno dei soggetti partner):	
	n. opere prodotte:	
	n. spettacoli in programma:	
	Altro	

**2.5-Modalità e tempistiche con cui il progetto immagina di favorire e misurare i benefici della cultura sull'inclusione giovanile e sulle giovani generazioni max 1.000 battute**

**2.6- Risultati attesi. Sottolineare, se possibile, il cambiamento che il progetto intende provocare nella vita dei destinatari (giovani fascia d'età 18-35 anni):** le dimensioni del cambiamento costituiscono l'impatto del progetto; la persistenza nel tempo di tale cambiamento è indice di vitalità del progetto realizzato. *max 1.000 battute*

**2.7 - Elementi di innovatività** (spiegare in che modo il contenuto della proposta è innovativo) Indicare in modo chiaro il motivo per cui, eventualmente, viene introdotta nella proposta progettuale anche un'azione dedicata all'attribuzione di un premio) *max 1.000 battute*

**2.8 - Elementi di sostenibilità** (*spiegare la capacità di prosecuzione dell'iniziativa oltre i termini previsti dal sostegno finanziario ed identificare i meccanismi di sostenibilità nel tempo delle azioni previste dalla proposta*) max 1.000 battute

### 3. SOSTENIBILITÀ ECONOMICA

#### 3.1 Costo totale dell'iniziativa

Costo complessivo del Progetto	€
Contributo richiesto Max 80%	€

#### 3.2 Dettaglio dei costi (indicare tutti i singoli costi dell'iniziativa - integrare se ritenuto necessario:

TIPOLOGIA DI SPESA	€
Consulenze per servizi specialistici (progettazione degli eventi, direzione artistica/ curatela, staff della direzione artistica)	
Compenso artisti e formatori direttamente impegnati nella realizzazione dell'evento, comprensivo degli oneri previdenziali e assistenziali calcolati sulle retribuzioni o sui compensi corrisposti;	
Spese di rappresentanza, viaggio e soggiorno del personale artistico	
Noleggio di impianti e attrezzature	
Diritti SIAE.	
Acquisto di materiali di consumo (supporti informatici, cancelleria) se direttamente connessi all'operazione cofinanziata e necessarie per la sua preparazione o realizzazione	
Costi relativi al personale interno impiegato nella realizzazione del progetto (a tempo indeterminato, a tempo determinato, personale assunto con contratti di collaborazione o a progetto; titolari di borse di studio e assegni di ricerca, ad esclusione del personale artistico impiegato in attività di spettacolo) e le spese generali (tra cui utenze, costi di segreteria ed amministrazione, utilizzo attrezzature proprie)	
Premio (eventuale voce da specificare dettagliatamente)	
<b>TOTALE SPESE GENERALI</b> (l'importo deve corrispondere a quanto indicato nel punto 4.1 - Costo complessivo del Progetto)	

#### Informativa privacy \*

Ai sensi dell'art. 13 del D.Lgs. n.196/03 - Codice in materia di protezione dei dati personali - l'Ente, in qualità di Titolare del trattamento, informa gli interessati costituiti nel gruppo proponente in persona del referente del progetto che **l'Informativa completa sul sito .....**

#### Acconsento al trattamento dei dati personali.....

**Il numero di battute indicate si intende spazi inclusi.**

Ai sensi del Decreto Lgs. n. 196 del 30/06/2003 (tutela delle persone ed altri soggetti circa il trattamento dei dati personali) si precisa che il trattamento dei dati raccolti è finalizzato allo svolgimento della procedura di gara ed alla eventuale gestione del rapporto contrattuale. Il trattamento dei dati avverrà nel rispetto del segreto d'ufficio e dei principi di correttezza, liceità e trasparenza, in modo da assicurare la tutela della riservatezza dell'interessato, salva la necessaria pubblicità della procedura di gara ai sensi delle disposizioni di legge vigenti.