



# **Concorso di idee 2024**

# Visite al sondaggio

**34**

Visite totali

**10**

Totale completato

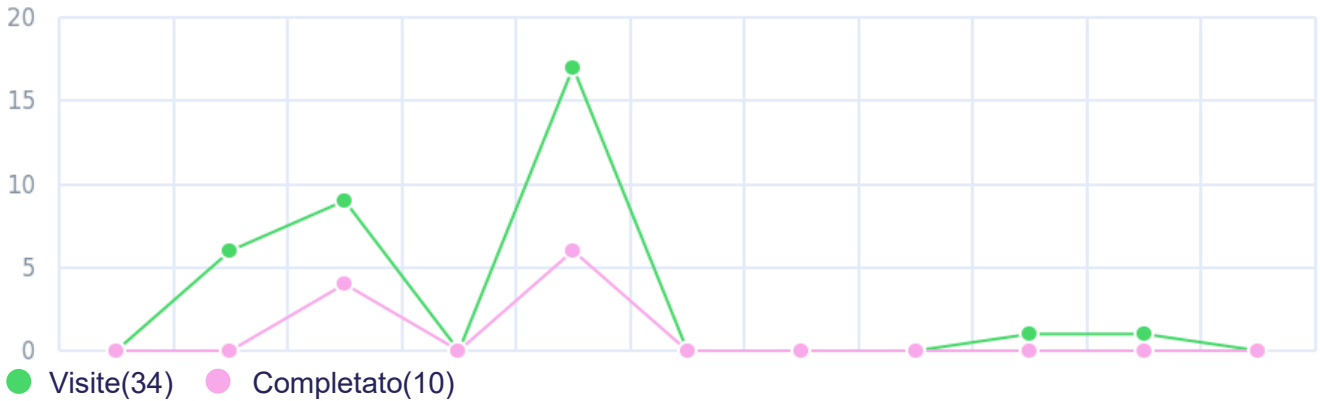
**24**

Risposte  
incompiute

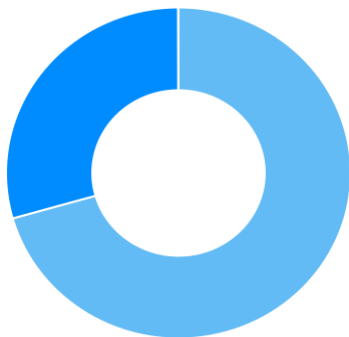
**29,4%**

Tasso generale di  
completamento

## Storico visite

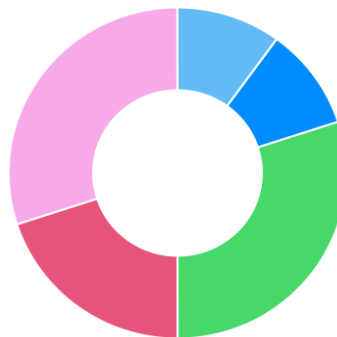


### Visite totali



- Incompleto (70,6%)
- Completato (29,4%)

### Tempo medio di compilazione



- <1 min. (10,0%)
- 1-2 min. (10,0%)
- 2-5 min. (30,0%)
- 5-10 min. (20,0%)
- 10-30 min. (30,0%)

## 1. Titolo del progetto

9x Risposte

1x Non risposto

Testo della risposta

- *Apertura di una Biblioteca Comunale a Camerino*
- *Borghi da Scoprire: Valorizzazione del Patrimonio Storico e Culturale*
- *CAMERINO EXPERIENCE BYKE ROUTES*
- *“Cittadini Digitali: Laboratori di Innovazione e Inclusione Tecnologica”*
- *INSIEME IN SALUTE*
- *Lux et Umbra*
- *PIGRECOZEN CINEMA CAMPUS*
- *Progetto S.O.L.E. (Switch Off Lights Efficiently)*
- *Spazi Verdi e Comunità: Rigenerazione Urbana Sostenibile*

## 2. Descrizione sintetica del progetto e delle sue finalità principali

9x Risposte

1x Non risposto

Testo della risposta

- ***Il progetto mira a riqualificare aree verdi e spazi pubblici urbani, trasformandoli in luoghi di aggregazione e socializzazione, promuovendo sostenibilità ambientale e partecipazione civica. L'obiettivo è migliorare la qualità della vita dei cittadini, valorizzare il patrimonio pubblico e incentivare iniziative culturali e sociali locali.***
- ***Il progetto mira a valorizzare il patrimonio storico, culturale e artistico del comune, promuovendo turismo sostenibile e iniziative culturali per cittadini e visitatori. Obiettivo principale è rafforzare l'identità locale, stimolare l'economia e creare opportunità di aggregazione sociale.***
- ***Il progetto propone l'apertura di una Biblioteca Comunale a Camerino, per colmare il vuoto lasciato dalla chiusura della Biblioteca Valentiniana, offrendo accesso libero alla cultura, alla conoscenza e alla letteratura per tutte le fasce d'età. La Biblioteca fungerà da punto di aggregazione culturale, educativo e sociale, promuovendo la lettura, la ricerca, la formazione continua e iniziative inclusive per bambini, studenti, anziani e persone con disabilità. Finalità principali - Favorire l'educazione, la cultura e la conoscenza. - Promuovere la lettura e la formazione personale e collettiva. - Rafforzare la coesione sociale e l'inclusione. - Rivitalizzare il tessuto socio-economico locale***
- ***La ginnastica all'aperto (outdoor fitness) combina esercizi di potenza e aerobici, beneficiando muscolatura, resistenza, sistema cardiovascolare, metabolismo e benessere psicofisico. Praticata in ambienti naturali come i monti Sibillini, migliora la circolazione e l'ossigenazione del corpo, rendendo l'attività più piacevole. È adatta a tutte le età: i bambini (dai 6 anni, alcuni attrezzi dai 14) possono usarla con supervisione dei genitori, mentre gli adulti e gli anziani possono migliorare la qualità della vita. Gli attrezzi, spesso collocati vicino ai parchi gioco, sono sicuri e accompagnati da istruzioni. Il fitness all'aperto è gratuito, accessibile e favorisce l'interazione sociale, rappresentando un'alternativa economica alle palestre, il cui abbonamento può essere costoso.***
- ***Le vacanze familiari devono offrire relax, divertimento e nuove esperienze condivise. Dopo il terremoto, oltre ai gravi danni sociali, è stato colpito anche il comparto turistico del Centro Italia (9 miliardi l'anno). Per rilanciare Camerino serve attrarre visitatori con iniziative che uniscano economia, cultura, natura e benessere, creando ricordi indelebili. Utilizzare in modo coordinato le risorse già esistenti, in particolare alcune SAE (Soluzioni Abitative di Emergenza), trasformandole parzialmente in strutture turistiche inserite in un sistema collegato al centro storico di Camerino.***
- ***I progetto S.O.L.E. (Switch Off Lights Efficiently) mira a migliorare l'esperienza fotografica notturna nei luoghi più suggestivi della città. Attraverso l'installazione di interruttori wireless collegati a un sistema centralizzato e gestibili da un'app mobile, i fotografi e i turisti potranno spegnere temporaneamente l'illuminazione pubblica nei punti strategici, ottenendo scatti notturni senza interferenze luminose. L'app consentirà di selezionare i punti luce, impostare la durata dello spegnimento e pagare una fee per il servizio. Questo modello, oltre a garantire un'esperienza innovativa e sostenibile, riduce l'inquinamento luminoso, promuove un uso più efficiente dell'energia e genera nuove entrate per il Comune, reinvestibili in progetti smart e di valorizzazione del patrimonio culturale.***
- ***Progetto formativo dedicato a giovani filmmakers a cui verrà data l'opportunità di imparare cosa fa funzionare una cinematografica.***
- ***Promozione dell'alfabetizzazione digitale per cittadini di tutte le età, riducendo il divario tecnologico e rafforzando competenze utili al lavoro e alla vita quotidiana.***
- ***Una delle carenze più sentite dalla popolazione di Camerino, in particolare i più giovani, è l'assenza di uno spazio dove poter vedere film e compagnia e organizzare cineforum. Questa esigenza è emersa da numerosi incontri con cittadini e studenti di Camerino e numerose sono***

***state le richieste in proposito. In Italia sono oltre 3.500 i comuni in cui manca un cinema, un teatro o una sala polifunzionale per unire cinema e socialità. Il nostro progetto Lux et Umbra nasce dallo studio di queste esigenze e dalla possibilità di dotare la Sala Polifunzionale del Quartiere delle Associazioni di attrezzature adeguate all'organizzazione di proiezioni. Il nome del progetto deriva dal nome del primo cinema aperto a Camerino e uno dei primi in Italia: Lux et Umbra.***

### 3. Attività previste

9x Risposte

1x Non risposto

Testo della risposta

- 
- **- Campus residente a Camerino: Formazione teorica e pratica sul cinema. Workshop e incontri con artisti e professionisti internazionali. Laboratori di scrittura, produzione, post-produzione e distribuzione. Scrittura collettiva e revisione incrociata di sceneggiature. - Campus itinerante sul territorio camerte: Realizzazione di cortometraggi (da sceneggiature scritte nel campus residente). Attività di produzione completa: scrittura → riprese → montaggio → post-produzione. Proiezione pubblica dei cortometraggi nella piazza di Camerino, con concorsi settimanali. Analisi critica e incontri di approfondimento su regia, recitazione, montaggio, audio, sceneggiatura.**
- **Corsi di alfabetizzazione digitale per anziani e adulti. Laboratori di coding e robotica per ragazzi. Workshop su sicurezza informatica e uso responsabile dei social media. Hackathon e piccole soluzioni digitali a supporto della comunità.**
- **Funzionamento: 1. Installazione degli Interruttori Wireless: gli interruttori wireless verranno installati sui punti luce selezionati nei principali luoghi di interesse fotografico della città 2. Applicazione Mobile: gli utenti potranno scaricare un'applicazione mobile dedicata, disponibile per dispositivi iOS e Android. 3. Fee per il Servizio: per utilizzare il servizio di spegnimento delle luci, gli utenti pagheranno una piccola somma, gestibile direttamente tramite l'applicazione. Il pagamento potrà essere effettuato tramite diversi metodi, tra cui carte di credito, PayPal e altri sistemi di pagamento elettronico. La fee contribuirà a coprire i costi di manutenzione del sistema e a generare entrate aggiuntive per il comune, che potranno essere reinvestite in ulteriori progetti di sviluppo urbano e tecnologico. 4. Tempo di Spegnimento: gli utenti avranno la possibilità di scegliere per quanto tempo mantenere spenti i punti luce.**
- **- Installazione di attrezzi ginnici nei parchi pubblici, preferibilmente vicino ai parchi giochi per bambini. - Realizzazione di istruzioni illustrate per l'uso sicuro degli attrezzi. - Promozione di programmi di ginnastica adatti a bambini, adulti e anziani. - Eventuali iniziative di sensibilizzazione sul benessere e sull'attività fisica.**
- **Mappatura e valutazione delle aree verdi pubbliche da riqualificare. Pulizia e manutenzione degli spazi, piantumazione di alberi e fiori. Creazione di orti urbani e giardini condivisi. Realizzazione di percorsi pedonali e aree ricreative per bambini e adulti. Laboratori e eventi per sensibilizzare i cittadini su sostenibilità e partecipazione civica. Coinvolgimento di associazioni locali, scuole e volontari.**
- **Realizzazione di percorsi turistico-culturali guidati nel borgo e nelle aree di interesse storico. Installazione di pannelli informativi e segnaletica per monumenti e luoghi di interesse. Laboratori di artigianato, cucina e tradizioni locali aperti a cittadini e turisti. Organizzazione di eventi, fiere e feste locali per promuovere cultura e prodotti tipici. Creazione di materiale informativo digitale e cartaceo per valorizzare il patrimonio locale.**
- **Riuso graduale di alcuni villaggi SAE (es. Piegusciano, Arcofiato, Morro, Mergano) per scopi turistici. Creazione di centri di partenza/ritorno per biciclette (tradizionali ed elettriche), con eventuali guide. Organizzazione di street food con specialità tipiche locali. Eventi musicali, spettacoli e serate a tema nei villaggi. Attivazione di bar all'aperto con caffetteria, birre, cocktail e vini al bicchiere. Animazione e intrattenimento per famiglie e bambini. Coinvolgimento delle strutture sportive comunali e universitarie (CUS Unicam: piscina, palestra, atletica). Introduzione di una "special card" prepagata per turisti, valida per servizi, sconti, attività e convenzioni. Coordinamento con eventi già esistenti in Camerino (Sottocorte Village, Vallicelle, Le Mosse, Madonna delle Carceri, ecc.). Attività di marketing e promozione turistica integrata (destinazioni, attrazioni, servizi).**

- **1) Allestimento tecnico della sala con proiettore, schermo e impianto audio. 2) Programmazione di film, rassegne e cineforum con dibattiti. 3) Eventi speciali e mini-festival tematici. 4) Laboratori di educazione all'immagine e corsi per studenti. 5) Collaborazioni con associazioni, scuole, università e attività commerciali locali.**

## 4. Obiettivo principale

9x Risposte

1x Non risposto

Testo della risposta

- ***Creare una scuola di cinema internazionale gratuita e accessibile, che formi giovani filmmaker e allo stesso tempo promuova Camerino come centro creat***
- ***Dotare la Sala Polifunzionale del Quartiere delle Associazioni di attrezzature adeguate all'organizzazione di proiezioni.***
- ***Favorire l'accesso alla cultura e alla conoscenza per tutti i cittadini, migliorando la qualità della vita e la coesione sociale a Camerino.***
- ***L'obiettivo è di creare un ambiente che consenta ai fotografi e ai turisti di catturare immagini notturne di alta qualità senza l'interferenza dell'il***
- ***Migliorare la fruibilità e la qualità degli spazi pubblici comunali, promuovendo coesione sociale e sostenibilità ambientale.***
- ***Migliorare la salute e il benessere della comunità attraverso il fitness all'aperto accessibile a tutti.***
- ***Ridurre il divario digitale e aumentare competenze tecnologiche tra i cittadini.***
- ***Rilanciare il turismo e la vita sociale, culturale ed economica di Camerino e del territorio colpito dal sisma, attraverso un'offerta innovativa di ci***
- ***Valorizzare il patrimonio storico e culturale del borgo e stimolare turismo e economia locale.***

## 5. Obiettivi specifici

9x Risposte

1x Non risposto

Testo della risposta

- -
- ***Coinvolgere almeno il 40% dei cittadini interessati. Realizzare almeno 3 progetti digitali concreti per il comune. Creare laboratori permanenti negli spazi comunali.***
- ***- Favorire lo sviluppo muscolare, la resistenza e la capacità aerobica. - Incrementare il benessere psicofisico e ridurre il rischio di malattie cardiovascolari. - Incentivare la socializzazione e l'interazione tra famiglie e generazioni. - Offrire un'alternativa gratuita alle palestre a beneficio dei bilanci familiari. - Promuovere l'uso sostenibile e costante degli spazi verdi del territorio.***
- ***Incrementare il numero di spazi verdi fruibili dalla comunità. Coinvolgere almeno il 30% dei residenti in attività di volontariato e laboratori. Migliorare la sicurezza e l'accessibilità delle aree riqualificate. Promuovere eventi culturali e ricreativi legati agli spazi riqualificati.***
- ***Incrementare il numero di visitatori del comune. Coinvolgere associazioni culturali, artigiani e scuole locali. Promuovere prodotti tipici e microimprese locali. Creare eventi culturali e laboratori permanenti per cittadini e turisti.***
- ***Offrire formazione di alto livello su tutte le fasi della produzione cinematografica. Creare un ambiente di sperimentazione e contaminazione culturale. Favorire la nascita di reti internazionali di giovani talenti e professionisti. Valorizzare Camerino come città della creatività e del cinema. Coinvolgere la comunità locale attraverso eventi pubblici (proiezioni, workshop). Generare nuove opportunità lavorative e professionali per i giovani nel settore audiovisivo.***
- ***Promuovere la lettura tra tutte le fasce d'età. Sostenere lo sviluppo cognitivo, sociale e affettivo dei bambini. Stimolare l'inclusione sociale di persone con disabilità. Supportare il benessere mentale e la prevenzione del declino cognitivo negli anziani. Offrire agli studenti universitari uno spazio per la cultura e lo studio extra-curricolare. Valorizzare la cultura locale e promuovere la partecipazione civica.***
- ***Valorizzare paesaggi naturali e borghi storici poco conosciuti. Integrare natura, sport, cultura e cucina tipica in un'unica esperienza turistica. Riutilizzare strutture SAE dismesse o parzialmente inutilizzate per finalità di ospitalità turistica. Creare esperienze accessibili, senza aggravii economici rilevanti, sfruttando risorse esistenti. Offrire opportunità di lavoro e collaborazione ad associazioni, operatori enogastronomici e culturali.***
- ***1. Acquisto e installazione delle attrezzature necessarie alla creazione di una sala di proiezione; 2. Organizzazione di cineforum; 3. Creazione di una piattaforma per l'organizzazione di cineforum e proiezioni a disposizione delle altre associazioni.***

## 6. Spiega in che modo il progetto contribuisce alla rivitalizzazione socio-economica del territorio

9x Risposte

1x Non risposto

Testo della risposta

- *- Attira cittadini nei parchi pubblici, favorendo l'aggregazione e l'uso di spazi comuni. - Incrementa l'attrattività del territorio per famiglie e anziani, migliorando la qualità della vita. - Riduce la spesa familiare per attività sportive, aumentando l'accessibilità ai servizi di benessere.*
- *Coinvolgimento di dipartimenti comunali e associazioni locali per la progettazione e gestione. Collaborazione con scuole e gruppi di cittadini per attività di educazione ambientale. Pianificazione di interventi in fasi: pulizia → piantumazione → realizzazione infrastrutture → eventi culturali. Monitoraggio continuo dei risultati e della partecipazione.*
- *Creazione di un polo culturale attrattivo per cittadini e turisti. Incentivo alla frequentazione di spazi pubblici e locali commerciali limitrofi. Promozione di attività educative e culturali, con potenziale ricaduta sull'economia locale. Rafforzamento del capitale umano tramite formazione, lettura e partecipazione sociale.*
- *Il progetto contribuisce alla rivitalizzazione socio-economica del territorio valorizzando il patrimonio storico e culturale, stimolando il turismo locale, sostenendo microimprese e artigiani e creando nuove opportunità di lavoro e partecipazione per i cittadini.*
- *Il progetto crea uno spazio di aggregazione culturale e sociale, rafforza l'identità cittadina recuperando la memoria storica del cinema Lux et Umbra, sostiene l'economia locale generando indotto per le attività commerciali e aumenta l'attrattività di Camerino per giovani, famiglie e visitatori.*
- *Il progetto rafforza capitale umano, sociale ed economico, creando benefici duraturi per la comunità e aumentando la resilienza del territorio.*
- *Il progetto S.O.L.E. contribuisce alla rivitalizzazione socio-economica attirando turisti e fotografi, con ricadute positive su strutture ricettive e attività locali. Valorizza il patrimonio storico e culturale, aumenta la visibilità della città grazie alla diffusione delle immagini sui social, apre opportunità di accesso a fondi europei e promuove sostenibilità energetica. Inoltre, coinvolge attivamente la comunità, rafforzando coesione sociale e senso di appartenenza.*
- *Turismo culturale: richiamo di giovani filmmaker e professionisti internazionali. Promozione del territorio: Camerino e le Marche diventeranno set cinematografici di cortometraggi diffusi globalmente. Economia locale: impatto positivo su strutture ricettive, ristorazione, servizi. Crescita culturale: coinvolgimento della cittadinanza con eventi, proiezioni e attività pubbliche. Immagine internazionale: rafforzamento del brand "Camerino Città Creativa del Cinema UNESCO".*
- *Turismo lento e sostenibile: cicloturismo come leva per valorizzare il territorio e i suoi borghi. Riuso intelligente delle SAE: da simbolo del post-terremoto a strumento di rilancio economico. Sostegno al comparto turistico ed enogastronomico: incremento della domanda per ristoratori, bar, produttori locali. Promozione culturale e sociale: eventi, musica e spettacoli rafforzano la comunità e attraggono visitatori. Nuove reti associative: coinvolgimento di pro loco, associazioni culturali e sportive, commerciant*

## 7. Modalità di realizzazione

9x Risposte

1x Non risposto

Testo della risposta

- **Allestimento di laboratori permanenti negli spazi comunali (biblioteca, centro civico). Coinvolgimento di scuole, associazioni tecnologiche e università locali per la gestione e formazione. Pianificazione di corsi, laboratori e hackathon su base trimestrale o semestrale. Monitoraggio dei risultati e raccolta feedback dei partecipanti.**
- **- Campus residente (fase invernale/primaverile): formazione teorica e scrittura sceneggiature. - Campus itinerante (fase estiva): realizzazione di cortometraggi e proiezioni pubbliche. - Metodologia didattica: Apprendimento esperienziale (“learning by doing”). Scrittura incrociata e collaborazione tra pari. Incontri con esperti internazionali. Attività gratuite per garantire inclusività e accesso universale.**
- **Coinvolgimento di dipartimenti comunali e associazioni locali per la progettazione e gestione. Collaborazione con scuole e gruppi di cittadini per attività di educazione ambientale. Pianificazione di interventi in fasi: pulizia → piantumazione → realizzazione infrastrutture → eventi culturali. Monitoraggio continuo dei risultati e della partecipazione.**
- **Collaborazione con associazioni culturali, scuole, artigiani e operatori turistici locali. Creazione di percorsi culturali fisici e digitali, con segnaletica e pannelli informativi. Organizzazione di eventi, laboratori e visite guidate con cadenza mensile o stagionale. Realizzazione di materiale promozionale e digitale per il borgo. Monitoraggio dei visitatori e raccolta feedback dei partecipanti.**
- **Fase 1 – Allestimento tecnico (0-2 mesi) Acquisto e installazione di proiettore, schermo, impianto audio e arredi modulari. Fase 2 – Avvio attività (3-4 mesi) Definizione del calendario di proiezioni, accordi con scuole, università e associazioni. Fase 3 – Programmazione continuativa (dal 5° mese) Cineforum, rassegne tematiche, festival ed eventi speciali. Fase 4 – Laboratori e formazione (dal 6° mese in avanti) Attivazione di corsi e workshop rivolti a studenti e cittadini.**
- **Fase 1 – Pianificazione e selezione punti luce (1-2 mesi): individuazione delle aree strategiche e definizione del sistema tecnologico. Fase 2 – Installazione e test (3-5 mesi): montaggio degli interruttori wireless, connessione al sistema centralizzato e collaudo. Fase 3 – Sviluppo e rilascio app (in parallelo, 3-6 mesi): progettazione user-friendly, integrazione pagamento e gestione tempi di spegnimento. Fase 4 – Lancio e promozione (dal 6° mese): avvio del servizio, comunicazione ai cittadini e promozione turistica. Fase 5 – Gestione continuativa: monitoraggio tecnico, aggiornamenti dell’app, manutenzione impianti.**
- **Individuazione dei villaggi SAE idonei. Definizione dei servizi specifici per ogni villaggio (bike center, street food, eventi, bar, animazione). Attivazione del sistema di “special card” turistica. Coinvolgimento delle strutture sportive comunali e universitarie. Programmazione coordinata con eventi cittadini. Attività di marketing e comunicazione. Attivazione graduale, senza interferire con le famiglie terremotate ancora residenti.**
- **Messa a disposizione di un locale comunale idoneo. Arredamento di base e postazioni informatiche (2-3). Acquisto di libri di testo base e gestione del patrimonio librario secondo linee guida nazionali e internazionali. Gestione ordinaria da parte del personale bibliotecario, con eventuale supporto di volontari o servizio civile. Adozione di norme tecniche per catalogazione, inventariazione, classificazione e manutenzione dei materiali.**
- **- Selezione dei parchi pubblici e aree verdi più adatte. - Acquisto e installazione di attrezzi ginnici standardizzati e sicuri. - Creazione di cartellonistica illustrativa per ciascun attrezzo. - Eventuale collaborazione con associazioni locali per attività di promozione.**

## 8. Tempi stimati

9x Risposte

1x Non risposto

Testo della risposta

- ***Campus residente: 2–3 mesi Campus itinerante: 6 settimane estive Durata complessiva progetto: 8-9 mesi annui***
- ***Il progetto può essere avviato entro 6 mesi dall'approvazione: i primi 2 mesi per l'allestimento, i successivi 2 per la programmazione e, dal 5° mese,***
- ***Il progetto può essere realizzato in circa 6 mesi: 2 per la pianificazione, 3-4 per installazione e sviluppo app, con piena operatività dal 6° mese***
- ***Progetto continuativo, con apertura e gestione annuale della biblioteca e attività periodiche per tutto l'anno***
- ***1 anno***
- ***10–12 mesi***
- ***2 anni***
- ***6 mesi***
- ***6 mesi complessivi circa***

## 9. Partner coinvolti

9x Risposte

1x Non risposto

Testo della risposta

- **- Amministrazione comunale (gestione aree verdi) - Associazioni sportive o di promozione del benessere - Eventuali sponsor o fornitori di attrezzature ginniche**
- **Comune (assessorati ambiente, cultura e servizi sociali) Associazioni ambientaliste e culturali Scuole e istituti locali Volontari e cittadini attivi**
- **Comune (assessorati cultura, turismo e servizi sociali) Associazioni culturali e artigianali locali Scuole e istituti del territorio Microimprese e operatori turistici Volontari e cittadini attivi**
- **Comune (assessorati istruzione, cultura e innovazione) Scuole e istituti locali Università e centri di ricerca regionali Associazioni tecnologiche e start-up locali Volontari e mentor digitali**
- **Comune di Camerino (Amministrazione Comunale) Scuole dell'obbligo e licei locali Università di Camerino Orto Botanico Centro diurno Millecolori Centro Anziani Vallicelle Volontari locali e servizio civile**
- **Comune di Camerino Pro Loco Università di Camerino Associazioni di categoria**
- **Comune di Camerino – supporto istituzionale, logistico e promozionale. Università di Camerino (UNICAM) – collaborazione su rassegne tematiche, cineforum, laboratori per studenti. Scuole del territorio – partecipazione a proiezioni didattiche e attività formative. Associazioni culturali e giovanili – co-organizzazione di eventi, festival e attività di animazione. Attività commerciali locali (bar, ristoranti, librerie) – partnership per pacchetti e iniziative di socialità.**
- **Comune di Camerino. Università di Camerino. Rete delle Città Creative UNESCO. Associazioni e scuole di cinema italiane e internazionali. Professionisti del settore cinematografico (registi, sceneggiatori, produttori). Istituzioni culturali e fondazioni locali. Attività ricettive e commerciali del territorio.**
- **Comune – ente promotore e gestione luci pubbliche. Associazioni culturali e Pro Loco – promozione e coinvolgimento comunità. Imprese locali di tecnologia/installatori – fornitura e montaggio dispositivi. Fotografi o associazioni fotografiche regionali – test funzionalità e promozione turistica. Strutture ricettive e operatori turistici locali – creazione di pacchetti turistici integrati.**

## 10. Inserire spese e importi stimati (€)

9x Risposte

1x Non risposto

Testo della risposta

- **Allestimento bike center e servizi turistici nei villaggi: 50.000 €** **Organizzazione eventi culturali, musicali e animazione: 40.000 €** **Realizzazione card turistica e sistema gestionale: 20.000 €** **Comunicazione e promozione (marketing, pubblicità, web): 30.000 €** **Coinvolgimento SAE (adattamenti minimi, manutenzione, pulizia): 40.000 €** **Costi di coordinamento e gestione annuale: 20.000 €**
- **Allestimento laboratori (computer, stampanti 3D, software): €20.000** **Materiali didattici e kit per laboratori: €5.000** **Compensi docenti e formatori: €10.000** **Eventi e hackathon: €3.000** **Comunicazione e promozione: €2.000**
- **Allestimento percorsi turistico-culturali (pannelli, segnaletica, manutenzione): €15.000** **Laboratori e eventi culturali: €10.000** **Materiale promozionale cartaceo e digitale: €5.000** **Compensi formatori/guide turistiche: €7.000** **Comunicazione e promozione eventi: €3.000**
- **- Attrezzature ginniche: medio costo in linea con quello dei giochi per bambini (stimabile da integrare).** **- Installazione e manutenzione iniziale: da quantificare.** **- Cartellonistica e istruzioni: costo minimo.**
- **Costi fissi: Proiettore: Optoma CinemaX P2 4K 1.200€** • **Impianto audio:** ○ **Casse: 2 x RCF 500€** ○ **Amplificatore: Nova X1200 650€** ○ **Mixer audio: Yamaha MG124CX 450€** ○ **Radiomicrofoni: Tbone HT863 200€** • **Impianto luci:** ○ **Luci: 12 x Cameo Root Par 4 1.500€** ○ **Mixer luci: Faster 384 120€** • **Cablaggi 100€** **Costi variabili: Le proiezioni singole hanno un costo composto da:** • **noleggior del film: fra i 250€ e i 300€ (per film non recenti)** • **SIAE: 50€** **Una proiezione ha quindi un costo intorno ai 300€**
- **Direzione artistica: 30.000€** **Collaboratori: 170.000€** **Viaggi, costi di soggiorno, ristorazione e mensa: 30.000,00€** **Assicurazioni, servizi legali e contabili: 5.000,00€** **Accoglienza ospiti: 20.000,00€** **Acquisto attrezzature e service, logistica tecnica: 80.000,00€** **Comunicazione: 9.000,00€** **Premi: 6.000,00€**
- **Locale comunale: messa a disposizione gratuita. Mobilio di base: incluso nel budget comunale. Postazioni computer: 2-3 unità. Acquisto libri di testo base: previsto nel budget comunale. (Non sono indicati importi numerici precisi nel testo.)**
- **Materiali per piantumazione e manutenzione: € 15.000** **Attrezzature e arredi urbani: € 10.000** **Eventi e laboratori: € 5.000** **Comunicazione e promozione: € 3.000** **Spese tecniche e progettazione: € 7.000**
- **Sviluppo di una singola piattaforma (iOS o Android):** • **Freelance: 5.000 - 10.000 €** • **Agenzia: 20.000 - 40.000 €** **Installazione punti interruttori wireless:** • **100/200€ per ogni punto**

## 11. Totale spese previste (€)

9x Risposte

1x Non risposto

Testo della risposta

- *Da definire in base al numero di attrezzi e aree coinvolte.*
- *Non specificato*
- *Sviluppo di una singola piattaforma (iOS o Android): • Freelance: 5.000 - 10.000 € • Agenzia: 20.000 - 40.000 € Installazione punti interruttori wireless: • 100/200€ per ogni punto*
- *Totale costi fissi: 4.720€ Totale costi variabili: 300-350€*
- *220.000€ circa*
- *350.000,00€*
- *€ 40.000*
- *(2x) €40.000*

## 12. Impatto sulla qualità della vita

9x Risposte

1x Non risposto

Testo della risposta

- **Accesso a strumenti digitali e conoscenze tecnologiche. Opportunità di formazione e lavoro per giovani e adulti. Riduzione del divario digitale tra generazioni e categorie sociali. Creazione di spazi di incontro, collaborazione e innovazione sociale.**
- **Aumento degli spazi verdi e di aree per attività fisica e ricreativa. Maggiore sicurezza e vivibilità degli spazi pubblici. Miglioramento del benessere psicofisico dei cittadini grazie alla presenza di ambienti naturali e spazi di socializzazione. Rafforzamento del senso di comunità e partecipazione civica.**
- **Creazione di uno spazio di aggregazione e socialità, in particolare per giovani e famiglie. Offerta culturale stabile che arricchisce il tempo libero e favorisce il benessere comunitario. Maggiore inclusione e dialogo intergenerazionale attraverso cineforum e laboratori. Rafforzamento del senso di identità e appartenenza grazie al recupero del nome storico Lux et Umbra.**
- **Maggiore accesso alla cultura e al cinema per la cittadinanza. Opportunità formative gratuite per giovani talenti. Creazione di un ambiente interculturale e creativo in città.**
- **- Maggiori opportunità di svago, sport e socialità per residenti e turisti. - Trasformazione delle SAE da emergenza a risorsa, con riduzione del degrado. - Rafforzamento del senso di comunità e appartenenza. - Nuove occasioni di lavoro per giovani, guide, operatori culturali e ristoratori.**
- **- Migliora l'esperienza notturna dei cittadini e dei turisti, permettendo di godere di spazi storici e culturali senza l'inquinamento luminoso. - Favorisce attività culturali e ricreative innovative, rafforzando il senso di comunità e l'appartenenza al territorio. - Sensibilizza la popolazione sull'uso sostenibile dell'energia e sulla tutela del patrimonio locale.**
- **Miglioramento dell'accesso alla cultura e alla conoscenza. Inclusione sociale e sostegno educativo per bambini, studenti, persone con disabilità e anziani. Stimolazione cognitiva e benessere psicologico degli utenti. Creazione di uno spazio di socializzazione e comunità.**
- **- Miglioramento della salute fisica e mentale. - Maggiore socializzazione e coesione tra generazioni. - Accesso gratuito all'attività fisica riducendo disuguaglianze economiche.**
- **Miglioramento dell'offerta culturale e ricreativa per cittadini e turisti. Maggiore fruibilità dei beni culturali e conoscenza delle tradizioni locali. Aumento della partecipazione civica e della coesione sociale. Valorizzazione di spazi pubblici e monumenti con conseguente miglioramento estetico e funzionale.**

### 13. Benefici socio-economici attesi

9x Risposte

1x Non risposto

Testo della risposta

- **Incremento dei flussi turistici a Camerino e dintorni. Rafforzamento del settore cicloturistico e del turismo familiare. Maggiore visibilità del territorio a livello nazionale e internazionale. Stimolo all'economia locale: ristorazione, ospitalità, servizi. Creazione di un nuovo modello di turismo sostenibile, integrato e post-sisma. Consolidamento della reputazione di Camerino come città viva, resiliente e accogliente.**
- **- Incremento della frequentazione dei parchi pubblici e delle attività ricreative. - Riduzione dei costi per attività sportive a carico delle famiglie. - Promozione di stili di vita salutari e prevenzione di patologie croniche. - Stimolo all'economia locale indiretta (possibile sviluppo di servizi legati al tempo libero).**
- **Incremento dell'attrattività di Camerino come città universitaria e culturale. Sostegno alle attività commerciali locali grazie al flusso di spettatori ed eventi. Opportunità di crescita e formazione per studenti e cittadini (competenze creative e digitali). Possibile sviluppo di turismo culturale legato a rassegne e festival. Stimolo alla vitalità del quartiere e del territorio, contrastando l'isolamento sociale.**
- **Incremento dell'occupabilità e delle competenze locali. Stimolo all'innovazione e alle start-up locali. Rafforzamento del tessuto sociale e della partecipazione civica.**
- **Incremento del turismo e conseguente ricaduta economica su ristorazione, negozi e artigianato locale. Creazione di nuove opportunità di lavoro e volontariato. Promozione di prodotti tipici locali e microimprese. Rafforzamento della rete tra associazioni culturali, scuole e istituzioni locali.**
- **- Incremento del turismo fotografico e della permanenza dei visitatori, con ricadute positive su alberghi, ristoranti e attività commerciali. - Maggiore visibilità della città a livello nazionale e internazionale tramite social media e piattaforme fotografiche. - Accesso a finanziamenti pubblici e fondi europei per lo sviluppo di infrastrutture e tecnologie smart. - Promozione di un'immagine di città sostenibile, innovativa e attrattiva per residenti e visitatori.**
- **Rafforzamento della filiera locale del turismo e dei servizi. Nascita di nuove collaborazioni e reti creative internazionali. Creazione di competenze professionali spendibili sul mercato del lavoro.**
- **Rivitalizzazione culturale e sociale del territorio. Incremento della partecipazione civica e comunitaria. Potenziale attrattiva turistica e commerciale per Camerino. Miglioramento delle competenze educative e culturali della popolazione. Rafforzamento del capitale umano e coesione intergenerazionale.**
- **Stimolo all'economia locale tramite forniture, servizi e eventi. Creazione di opportunità di volontariato e formazione per giovani e cittadini. Incremento del valore immobiliare delle zone riqualificate. Riduzione del degrado urbano e potenziali costi legati a manutenzione straordinaria.**