

UAU

L'arte di essere bambini - Cronoprogramma

Per fornire una dettagliata descrizione il progetto prevede l'implementazione di Attività Trasversali (AT) e Attività Specifiche (AS).

Le prime si intendono come attività di management generale e mirano al controllo e alla corretta gestione e comunicazione del progetto durante il suo intero arco di vita anche in seguito alla rendicontazione dello stesso:

AT.1. PROGETTAZIONE

Si tratta della fase precedente l'eventuale approvazione del progetto durante la quale sono stati definiti gli obiettivi del progetto, la descrizione dello stesso, le previsioni di sviluppi futuri e la creazione di relazioni con fornitori e accordi di collaborazione con Attrattori culturali.

AT.2. GESTIONE

Obiettivo principale di questa attività è garantire l'efficace attuazione del progetto, il coordinamento di tutti i soggetti coinvolti e soprattutto, il raggiungimento dei risultati attesi entro le scadenze previste.

AT.3. MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

Attività che mira all'adozione di un Manuale di Garanzia della Qualità e di indicatori comuni per la valutazione quantitativa e qualitativa delle attività del progetto.

A.4. DISSEMINAZIONE

Il progetto prevede la realizzazione di un Piano di Comunicazione e Disseminazione con l'obiettivo di fornire informazioni sulla qualità, la pertinenza e l'efficacia dei risultati del progetto agli attori chiave coinvolti direttamente e indirettamente nelle attività di progetto. Inoltre, i soggetti direttamente coinvolti nelle attività contribuiranno alla disseminazione e alla comunicazione dei risultati tramite i propri canali istituzionali

Le seguenti attività sono quelle considerate Attività Specifiche per il raggiungimento concreto degli obiettivi del progetto e consistono in:

AS.1. PROGETTAZIONE GRAFICA

L'interpretazione formale ed estetica degli oggetti verrà condotta, sotto la direzione di Archi's, attraverso il coinvolgimento di almeno un artista all'anno, a partire dal primo sperimentale, per la creazione di più serie esclusive di oggetti da collezionare.

Infatti, i professionisti coinvolti avranno il compito di visitare gli attrattori, di documentarsi e di procedere al disegno e alla grafica personalizzata ispirata dalle opere, dai modelli e dai contenuti degli attrattori culturali coinvolti in questo progetto.

AS.2. CREAZIONE PROTOTIPI

Attività durante la quale i fornitori incaricati avranno il ruolo di produrre un prototipo per ogni oggetto previsto e disegnato graficamente da Archi's.



AS.3. REALIZZAZIONE ESECUTIVA DEI PRODOTTI

Questa fase di validazione prevede adeguamenti dei contenuti grafici e testuali in modo da predisporre il lavoro per la fase finale del processo produttivo dei vari merchandising.

AS.4. PRODUZIONE MERCHANDISING

Attività di produzione definitiva del merchandising e del packaging. Alla conclusione di questa attività i prodotti saranno pronti per essere lanciati sul mercato.

AS.5. PRODUZIONI VIDEO

Come strategia principale di comunicazione, il progetto prevede di coinvolgere direttamente il target finale del progetto, ovvero i bambini, che diventeranno dei testimonial degli oggetti realizzati attraverso riprese foto e video. Verrà allestito uno studio per riprese all'interno della nostra struttura dove i bambini saranno i protagonisti che testano le varie esperienze costruttive ed educative offerte tramite l'utilizzo degli oggetti disegnati, collegandoli al mondo culturale ed artistico umbro.

Questa campagna di comunicazione avrà il doppio ruolo di promuovere sia il merchandising sia il territorio regionale sotto un punto di vista nuovo e divertente, mettendo le future generazioni al centro e collegando ulteriormente la storia al mondo moderno e alle nuove tecnologie.

AS.6. REALIZZAZIONE VIDEOMAPPING

Attività che prevede la creazione di contenuti di videomapping del processo creativo dell'artista che è intervenuto nel progetto. Il lavoro che si svolgerà in collaborazione con l'artista e che verrà personalizzato per ogni attrattore, verrà mostrato durante gli eventi di disseminazione previsti dal progetto.

AS.7. EVENTI DI DISSEMINAZIONE

In aggiunta alle attività di comunicazione, si prevedono **tre eventi di disseminazione** volti a presentare i risultati finali del progetto e a coinvolgere tutti i target diretti ed indiretti.

In questo senso, una giornata verrà dedicata a ciascun attrattore culturale, durante la quale si svolgeranno laboratori ricreativi ed educativi dedicati al target finale del progetto, ovvero i bambini e le loro famiglie. Durante questi eventi, i bambini potranno visitare l'attrattore culturale, avranno l'opportunità di conoscere dal vivo le opere e giocare con questi oggetti. Allo stesso tempo si creeranno dei momenti di performance artistica attraverso la rappresentazione in videomapping del processo creativo dell'artista che è intervenuto nel progetto. Questi eventi avranno il duplice ruolo di disseminare i risultati del progetto e di riavvicinare le famiglie alla cultura e all'arte umbra valorizzando ulteriormente tale patrimonio.

UAU - L'ARTE DI ESSERE BAMBINI

CRONOPROGRAMMA																									
		genn febb marz april magi giugl agos sette ottob nover dicem genna febbri marzo aprile maggi giugn luglio agosti setten ottob noven dicem																							
	MESI	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12	M13	M14	M15	M16	M17	M18	M19	M20	M21	M22	M23	M24
ATTIVITA'																									
AT.1.																									
AT.2.																									
AT.3.																									
AT.4.																									
AS.1.																									
AS.2.																									
AS.3.																									
AS.4.																									
AS.5.																									
AS.6.																									
AS.7.																									