Città di Lecce

COPIA DI DELIBERAZIONE DELLA GIUNTA COMUNALE

N. 598 **DEL** 28/07/2014

OGGETTO: Lecce Smart City - Progetto "Patto per la Città di Lecce. Lecce Smart & Com" – Adempimenti consequenziali all'ammissione a finanziamento a valere sul Programma Ordinario Convergenza Linea 1.5 "Interventi per lo sviluppo dei servizi pubblici digitali" Azione 1.5.2. Intervento Patti per la città.

L'anno duemilaquattordici addì ...ventotto.....del mese di ..luglio....alle ore 09:15... nella sala delle adunanze del Comune si é riunita la Giunta Comunale nelle persone dei signori:

		Presente	*Assente*
1) PERRONE Paolo	Sindaco	X	
2) TESSITORE Carmen	Vice Sindaco		X
3) MARTINI Severo	Assessore	X	
4) COCLITE Luigi	"	X	
5) BATTISTA Luciano	"	X	
6) MESSUTI Gaetano	"	X	
7) MONOSI Attilio	"		X
8) PASQUALINI Luca	"	X	
9) GUIDO Andrea	"	X	
10) DELLI NOCI Alessandro	"	X	
	TOTALE	8	2

Partecipa alla seduta il Segretario Generale dott. Vincenzo Specchia

Assume la Presidenza il Dott. Paolo PERRONE nella qualità di Sindaco che, dichiarata aperta la seduta per aver costatato il numero legale degli intervenuti, passa alla trattazione dell'argomento di cui all'oggetto, la cui istruttoria è stata predisposta dal settore Programmazione Strategica e Comunitaria

Su relazione dell'assessore al ramo
Ing. Alessandro Delli Noci

PREMESSO CHE

- nell'ambito del PO FESR Puglia 2007-2013 il Programma Pluriennale dell'Asse I prevede all'interno della Linea di intervento 1.5 "Interventi per lo sviluppo dei servizi pubblici digitali", l'Azione 1.5.2 "Sviluppo dei Servizi di e-government nella Pubblica Amministrazione e Patti per le Città" con l'obiettivo di costituire una rete regionale di servizi finalizzata allo sviluppo del sistema di e-government della Società dell'Informazione nelle Amministrazioni locali e di diffondere contenuti, applicazioni e servizi digitali avanzati attraverso la sperimentazione della smart community, individuando tra i soggetti beneficiari degli interventi, da attuarsi mediante procedura negoziale, i Comuni Capoluogo di Provincia;
- la Regione Puglia ha approvato le direttive per l'attuazione, format progettuale ed impegno di spesa con Determinazione del Dirigente Servizio Ricerca Industriale e Innovazione del 16 dicembre 2013, n°483, pubblicata sul BURP n°1 del 02.01.2014 e successivamente modificata con Determinazione n°104 del 15.04.2014;
- tali direttive prevedono una procedura negoziale tra Regione e Comuni interessati, tesa a condividere l'idea progettuale e pervenire alla definizione della proposta progettuale;
- per il Comune di Lecce la quota di finanziamento massimo concedibile ammonta a complessivi € 1.444.428.15;

CONSIDERATO CHE

- con Deliberazione n. 45 del 17.01.2014 la Giunta Comunale di Lecce, ha approvato la proposta di idea progettuale "Patto per la Città di Lecce" e ha dato mandato al Dirigente del Settore Programmazione Strategica e Comunitaria di provvedere a tutti gli adempimenti consequenziali alla partecipazione al bando, ivi comprese le successive fasi connesse con le procedure negoziali regionali e nazionali;
- con Nota CdR V Prot. n°0054403 del 29.05.2014 l'Ufficio Lecce Smart City ha provveduto a trasmettere la proposta progettuale "Patto per la Città di Lecce. Lecce Smart & Com" riformulata a seguito della chiusura della fase negoziale;
- con Nota Prot. 2899 dell'11/06/2014 del Dirigente del Servizio Ricerca Industriale e Innovazione la Regione Puglia ha notificato l'Atto Dirigenziale n. 349 del 10/06/2014 concernente l'approvazione della proposta progettuale "Lecce Smart & Com" e la sua ammissione a contributo finanziario provvisorio per un importo pari ad € 1.444.428,15;
- con Nota Prot. 3340 dell'08/07/2014 del Dirigente del Servizio Ricerca Industriale e Innovazione la Regione Puglia ha trasmesso copia del disciplinare, allegato al presente atto per costituirne parte integrante e sostanziale, che dovrà essere sottoscritto digitalmente dal rappresentante legale del Comune di Lecce o suo delegato entro 15 giorni dalla sua ricezione;

CONSIDERATO ALTRESI' CHE

- l'intervento presenta particolare complessità e per la sua attuazione prevede l'espletamento di procedure di evidenza pubblica per l'affidamento dei servizi/forniture informatici previsti dal progetto;
- il Dirigente del Settore Sistemi Informativi possa, per competenza, garantire il necessario supporto alle attività sopra richiamate.

Istruttore
Francesco Fadano

Tanto premesso, considerato e ritenuto.

L'Assessore al ramo, sulla base della istruttoria predisposta dall'ufficio, propone la seguente Deliberazione

LA GIUNTA COMUNALE

- VISTA la relazione predisposta dall'ufficio e la documentazione in essa indicata;
- VISTA la Determinazione del Dirigente Servizio Ricerca Industriale e Innovazione della Regione Puglia n°483 del 16 dicembre 2013 pubblicata sul BURP n°1 del 02.01.2014;
- VISTA la Determinazione del Dirigente Servizio Ricerca Industriale e Innovazione della Regione Puglia n°104 del 15 aprile 2014;
- VISTA la Deliberazione n. 45 del 17.01.2014 della Giunta Comunale di Lecce;
- VISTA la Nota Prot. 2899 dell'11/06/2014 del Dirigente del Servizio Ricerca Industriale e Innovazione con la quale la Regione Puglia ha comunicato l'approvazione della proposta progettuale "Lecce Smart & Com";

- VISTA la Determinazione Dirigenziale del Servizio Ricerca Industriale e Innovazione la Regione Puglia n. 349 del 10/06/2014;
- VISTO lo schema di disciplinare regolante i rapporti tra la Regione Puglia e Comune di Lecce per la realizzazione dell'intervento "Lecce Smart & Com" trasmesso dalla Regione Puglia con Nota Prot. 3340 dell'08/07/2014 del Dirigente del Servizio Ricerca Industriale e Innovazione, allegato al presente atto per costituirne parte integrante e sostanziale;
- VISTA la L. 241/90;
- VISTO il D.lgs. 267/2000 (TUEL).

ACQUISITI, ai sensi dell'art. 49 del D.lgs. n. 267/2000, i pareri favorevoli in ordine alla regolarità del presente atto.

A VOTI UNANIMI, LEGALMENTE RESI E VERIFICATI

D E L I B E R A

Per i motivi espressi in narrativa che qui si intendono integralmente riportati:

1. **FARE PROPRI ED APPROVARE** i contenuti della narrativa che precede.
2. **DI PRENDERE ATTO** della Nota della Regione Puglia Prot. 2899 dell'11/06/2014 del Dirigente del Servizio Ricerca Industriale e Innovazione con la quale la Regione Puglia ha comunicato l'approvazione della proposta progettuale "Lecce Smart & Com" e la sua ammissione a contributo finanziario provvisorio per un importo pari ad € 1.444.428,15.
3. **DI APPROVARE** lo schema di disciplinare regolante i rapporti tra la Regione Puglia e Comune di Lecce per la realizzazione dell'intervento "Lecce Smart & Com" allegato al presente atto per costituirne parte integrante e sostanziale, autorizzando il Sindaco alla sottoscrizione dello stesso.
4. **DI INDIVIDUARE** quale Responsabile Unico di Procedimento per l'attuazione del "Patto per la Città di Lecce. Lecce Smart & Com" il Dirigente del Settore Programmazione Strategica e Comunitaria Dott. Raffaele Parlangeli.
5. **DI INDIVIDUARE** il Dirigente del Settore Sistemi Informativi, Prof. Antonio Esposito, quale Responsabile dell'espletamento delle procedure di evidenza pubblica per l'affidamento dei servizi/forniture informatici previsti dal progetto, ivi compresa la stesura dei Disciplinari di Gara e dei Capitolati Speciali.
6. **DI PRENDERE** atto che, alla luce della numerosità ed eterogeneità delle attività previste e dei tempi stringenti previsti per l'attuazione dell'intervento, i Dirigenti sopra richiamati potranno avvalersi di personale interno o esterno a seconda delle professionalità necessarie.
7. **DI DICHIARARE**, con separata votazione ed a voti unanimi e palesi la presente immediatamente esecutiva ai sensi dell'art. 134, comma 4 del D.lgs. 267/2000.

Allegato alla Deliberazione

n. 598 del 28 LUG. 2014

CITTA' DI LECCE

PO FESR 2007/2013 Piano Azione e Coesione – Programma Operativo Convergenza

ASSE I – LINEA DI INTERVENTO 1.5 – AZIONE 1.5.2 Intervento Patti per la città.

PATTO PER LA CITTA' DI LECCE:

LECCE SMART & COM

Proposta progettuale per la partecipazione alla Seconda Fase del bando regionale pubblicato sul BURP n.01 del 02/01/2014.

Sindaco– PAOLO PERRONE Assessore all'innovazione tecnologica e smart city– ALESSANDRO DELLI NOCI
Dirigente RAFFAELE PARLANGELI. Ufficio TERESA MAGRINI – FRANCESCA FASANO – MARIA ASSUNTA CONTINO
Progetto Puglia@service in coworking

Documento aggiornato al 29.05.2014

Sommario

1 SEZIONE A: ELEMENTI ESSENZIALI DEL PROGETTO 3

1.1 Titolo del progetto 3

1.2 Ente locale beneficiario 3

1.3 Referente del progetto 3

1.4 Stakeholders 3

1.5 Ambito di intervento 4

1.6 Abstract 4

1.7 Durata 6

1.8 Obiettivi del progetto 6

1.9 Caratteri distintivi 12

1.10 Matrice di correlazione obiettivi specifici/fabbisogni. 15

1.11 Costo del progetto 17

2 SEZIONE B: OBIETTIVI, ATTIVITA' E TEMPISTICHE 17

2.1 Obiettivi realizzativi ed attività 17

2.1.1 Obiettivo Realizzativo 1 – Project Management e progettazione integrata dell'intervento 20

2.1.2 Obiettivo Realizzativo 2 – Gestione dei Processi Partecipati 22

2.1.3 Obiettivo Realizzativo 3 – Social Gaming Platform 24

2.1.4 Obiettivo Realizzativo 4 – Open Data Management System 26

2.1.5 Obiettivo Realizzativo 5 – Route Planner 28

2.1.6 Obiettivo Realizzativo 6 – Marketing Management Platform 29

2.1.7 Obiettivo Realizzativo 7 – NFC Tags Infrastructure 31

2.1.8 Obiettivo Realizzativo 8 – Sperimentazione sul Centro Storico 33

2.1.9 Obiettivo Realizzativo 9 – Sperimentazione sul Distretto Urbano del Commercio 34

2.2 Matrice OR/Attività/ Prodotti 37

2.3 Quadro finanziario 38

2.4 Cronopogramma 39

2.5 Modello di gestione a regime 40

2.6 Piano di sostenibilità a regime 42

3 SEZIONE C. CARATTERISTICHE PROGETTUALI 47

3.1 Innovatività del progetto 47

3.2 Misurabilità dei risultati 49

3.3 Coinvolgimento degli stakeholders 50

3.4 Presenza di soluzioni basate su software libero 51

3.5 Livello di riuso dei risultati nella PA 51
3.6 Livello di cantierabilità 52

1 SEZIONE A: ELEMENTI ESSENZIALI DEL PROGETTO

1.1 Titolo del progetto

PATTO PER LA CITTA' DI LECCE. LECCE SMART & COM.

1.2 Ente locale beneficiario

Comune di Lecce
Codice Fiscale: 80008510754
Partita IVA: 00153390752
Sito web: www.comune.lecce.it

1.3 Referente del progetto

Dirigente del Settore Programmazione Strategica e Comunitaria: Dott. Raffaele Parlangeli.
Ex Convento dei Teatini, Via Regina Isabella, 8, 73100 Lecce
Tel. +39 0832.68.2990 – 2971 Fax. +39 0832.68.2971 Mob. +39.348.3316421
E-mail: raffaele.parlangeli@comune.lecce.it
Posta Certificata (PEC): raffaele.parlangeli@pec.comune.lecce.it

1.4 Stakeholders

- Sistema della ricerca: i principali enti di ricerca pubblici e privati operanti sul territorio locale, riuniti nell'ambito del **Tavolo di lavoro Lecce smart city**[1], sono stati coinvolti in relazione all'analisi dei fabbisogni del contesto locale e dell'identificazione delle *smart specialization*. Il **Progetto Puglia@service,** coordinato dal DHITECH e finanziato nell'ambito del PON Ricerca & Competitività 2007/2013, ha affiancato in coworking l'Ufficio Lecce Smart City per l'elaborazione della presente proposta progettuale.
- Sistema socio economico: al fine di facilitare la costituzione delle quattro comunità previste nella fase di realizzazione del progetto[2] è previsto il coinvolgimento delle **associazioni datoriali di categoria,** delle **associazioni imprenditoriali** e della **Lecce smart community,** costituita essenzialmente dai *living lab* operanti in differenti ambiti tematici correlati all'attuazione dei PON Ricerca & Competitività 2007/2013 attivi sul territorio locale[3], dai *laboratori dal basso*[4] e dai *Laboratori Urbani Aperti e Creativi (LUAC)*[5].
  La **Lecce smart community** sarà coinvolta nei Living Lab adattivi e nella definizione dell'ecosistema imprenditoriale impegnato a sviluppare servizi a valore aggiunto in logica open, data di seguito descritti, nonché nella diffusione dei risultati di progetto.
  L'amministrazione di Lecce percepisce questo ecosistema di realtà coinvolte a vario titolo come un'opportunità per reinventare se stessa dando vita a un'amministrazione più creativa, in grado di operare in maniera intersettoriale e di pensare in modo interdisciplinare. Attraverso il metodo di lavoro individuato, intende affinare le sue

[1] Il Tavolo di lavoro Lecce smart city vede il coinvolgimento attraverso la sottoscrizione di un Accordo quadro dei seguenti Enti: DHITECH S.c.a.r.l. - Distretto Tecnologico HIGH-TECH; Di.T.N.E S.c.a.r.l. - Distretto Tecnologico Nazionale sull'Energia; Consorzio CETMA - Centro di progettazione, design & tecnologia dei materiali; CMCC S.c.a.r.l. -Centro euro-mediterraneo per i cambiamenti climatici; Università del Salento; UOS CNR - Unità organizzativa di supporto del CNR di Lecce.

[2] Nella fase di realizzazione del progetto è prevista la costituzione di quattro comunità: la comunità connessa con la pratica del social gaming (OR3); l'ecosistema imprenditoriale impegnato a sviluppare servizi a valore aggiunto in logica open data (OR4); la comunità degli stakeholder interessata ai temi della valorizzazione in chiave turistica e culturale del centro storico (OR8) e la comunità degli stakeholder interessata distretto urbano del commercio (OR9).

[3] I progetti PON Ricerca & Competitività 2007/2013 al momento attivi sul territorio locale con i quali sono state avviate delle collaborazioni sono i seguenti: PUGLIA@SERVICE; KHIRA; MAAT; RINOVATIS; VINCENTE; INNOVAL; CE2; DICET INMOTO; EDOC@WORK 3.0; IT@CHA; 2HE; CSEEM; CMCC.

[4] I Laboratori dal Basso nascono da azioni sperimentali dedicate ai giovani pugliesi che stanno realizzando o intendono realizzare un'esperienza imprenditoriale e che decidono di condividere le proprie esperienze e far crescere la loro attività. I Laboratori dal Basso al momento coinvolti sono: BioBang; The Qube; IPROJECT.

[5] I laboratori Urbani Aperti Creativi (LUAC) sono laboratori di consultazione pubblica attivati a supporto della Candidatura della città di Lecce a Capitale Europea della Cultura 2019 per creare una piattaforma di dialogo tra gli attori locali e i cittadini al fine di coinvolgere a vario titolo la collettività, gli operatori del settore e della società civile, singoli ed associati, le istituzioni, al processo di sviluppo di un'idea attraverso un dialogo condiviso.

politiche, rendere esplicito l'implicito, migliorare il dialogo con la comunità, promuovere la creazione di una rete globale nel territorio, al di là di confini settoriali e geografici e istituire azioni di supervisione strategica.

1.5 Ambito di intervento

Rispetto agli otto ambiti di intervento indicati nel paragrafo 4 *"Gli interventi ammissibili: l'approccio e gli ambiti di intervento"* delle direttive **PPA PO FESR 2007-2013- PAC Asse I- Linea d'intervento 1.5- Azione 1.5.2 Patti per le città,** in linea con la visione programmatica della città, Lecce ha individuato e scelto per questo bando, con l'obiettivo di migliorare e valorizzare il contesto urbano e le sue infrastrutture i tre seguenti ambiti di intervento prioritari:

- **beni culturali e turismo;**
- **governo elettronico per la PA;**
- **economia creativa e digitale.**

1.6 Abstract

La presente proposta progettuale denominata "PATTO PER LA CITTA' DI LECCE. LECCE SMART & COM." è stata redatta con riferimento alla *"Determinazione del Dirigente Servizio Ricerca Industriale e Innovazione" Regione Puglia n°483 del 16 dicembre 2013*, alle Note del Dirigente del Servizio Ricerca Industriale e Innovazione della Regione Puglia, acquisite agli atti in data 17/02/2014 prot. n. 17411, avente ad oggetto: *"Intervento "Patti per la città". Esito 1^ fase negoziale. Invito a presentare proposta progettuale preliminare"* e prot. n. 53743 del 28.05.2014 avente ad oggetto *"Intervento "Patti per la città". Chiusura fase negoziale. Invito a presentare proposta progettuale riformulata"* e recepisce le osservazioni formulate in sede di procedura negoziale.

Come già ampiamente descritto nella Proposta di Idea progettuale per la partecipazione alla Prima Fase del bando regionale pubblicato sul BURP n. 01 del 02/01/2014, la Città di Lecce è al momento impegnata in un percorso di pianificazione strategica per Lecce Smart City. In tale contesto è stato recentemente approvato un documento denominato ***"Premessa metodologica per Lecce Smart City"***[6] allo scopo di fornire un impulso coordinato alle molteplici iniziative smart che si stanno attuando sul territorio da parte di numerosi attori, settori dell'amministrazione comunale, altre amministrazioni pubbliche, centri di ricerca, organismi privati.

La presente proposta progettuale si struttura in coerenza con le indicazioni riportate nella "premessa metodologica" con particolare riferimento:

- agli **obiettivi strategici di Lecce smart city** che prevedono prioritariamente investimenti in servizi e infrastrutture ICT finalizzate a ridurre il *digital divide*, a favorire un'economia cittadina digitalizzata e sostenibile e l'affermarsi dei concetti di *digital identity* e cittadinanza digitale. Tali investimenti saranno propedeutici alla definizione di piattaforme per gli *open government data* e *big data*. Ulteriori investimenti riguarderanno l'*egovernment*, l'*internet of things (IoT)*, i *big data* e la diffusione di sensori digitali per il monitoraggio della città in tempo reale, funzionali all'approfondimento di problemi e criticità quotidiane in vista di una loro soluzione;
- alla **declinazione locale di *smart specialization*** della Città di Lecce, che intende investire nella valorizzazione dei settori dove dispone di vantaggi competitivi e di potenzialità di sviluppo imprenditoriale, ovvero: *Lecce città Culturale e Turistica, Lecce città studentesca ed accademica, Lecce città dell'Innovazione, dell'imprenditoria e del commercio.*

---

[6] Approvato con Deliberazione di Giunta Comunale n° 163 del 14.03.2014. Tale documento, quale primo tassello della fase pianificatoria, è stato definito allo scopo di programmare la realizzazione unitaria di programmi e progetti smart, massimizzando le positività tra nuove forme di partnership (pubblico-pubblico e pubblico-privato) e anticipando l'evoluzione del quadro istituzionale orientato verso una maggiore autonomia funzionale degli enti locali, stimolando in maniera permanente meccanismi di gestione integrata degli interventi e delle relative risorse finanziarie, ordinarie e straordinarie, soprattutto in attuazione della programmazione comunitaria 2014-2020.

- agli **spazi obiettivo della riprogettazione di Lecce Smart City,** identificati quali luoghi fisici della città su cui intervenire in ottica smart nella riprogettazione architettonica degli spazi e nella configurazione dei servizi. La premessa metodologica ha individuato sette spazi obiettivo: il *Centro Storico*, i *Campus Universitari diffusi*, il *Distretto del Commercio*, il *Distretto del Business*, il *Campus dello Sport*, il *lungo mare di San Cataldo* e la *Città della Musica*. La presente proposta progettuale interviene su due spazi obiettivo: il *Centro Storico* e il *Distretto del Commercio*;
- all'**esigenza di coordinamento di tutte le risorse finanziare pubbliche disponibili** da intercettare sia attraverso la *partecipazione a procedure negoziali* con i vari livelli di governo che a bandi, oltre alla necessità di *attingere a capitali privati*, anche attraverso l'ulteriore coinvolgimento di investitori istituzionali. La presente proposta progettuale è definita quale tassello nell'ambito della programmazione unitaria degli interventi di Lecce smart city.

Al fine di **rafforzare la capacità competitiva** del sistema commerciale, culturale e turistico della città di Lecce quale **sistema territoriale sostenibile** e coerentemente con i tre ambiti di intervento individuati al paragrafo 1.5, il Comune di Lecce con la presente proposta progettuale intende focalizzarsi in via prioritaria, progettando e sviluppando un insieme di piattaforme tecnologiche ed un portafoglio di servizi a valore aggiunto, su due **spazi obiettivo** ritenuti strategici per la città:

- **Centro Storico:** è lo spazio obiettivo corrispondente alla città vecchia, delimitato dai resti delle antiche mura, e caratterizzato dalla presenza di un'elevatissima densità di luoghi di interesse artistico, storico e culturale così come da spazi dedicati al tempo libero e al divertimento. Il progetto LECCE SMART & COM, attraverso la realizzazione di una piattaforma di servizi basati su nuove modalità di fruizione ed interazione intende potenziare l'offerta turistica rendere l'accesso al bene culturale sempre più coinvolgente e gratificante.
- **Distretto Urbano del Commercio:** è lo spazio obiettivo con la maggiore concentrazione di attività commerciali sul tessuto urbano cittadino e che si sviluppa lungo la direttrice Est-Ovest di Lecce attraversando il cuore della città nuova e della città vecchia. Il progetto prevede la realizzazione di una piattaforma di servizi, secondo un'ottica **Town Centre Management,** volti al potenziamento e alla promozione del commercio urbano. Ambizione del progetto LECCE SMART & COM è quello di promuovere la costituzione di un Distretto Urbano del Commercio in accordo con la normativa regionale[7].

Il reale potenziamento dei due spazi obiettivo individuati sarà funzionale alla capacità di armonizzare i bisogni e le spinte dei differenti stakeholder coinvolti a vario titolo negli ambiti turistico e commerciale.
Si adotterà quindi, nella progettazione e implementazione delle piattaforme abilitanti nonché nella più complessa fase di sperimentazione pilota, una strategia di tipo bottom up, aggregando intorno alle piattaforme abilitanti, un numero sempre crescente di servizi e di modelli di business differenti, al fine di raggiungere una sufficiente massa critica ed una conseguente sostenibilità economica.
Punto nevralgico del progetto, al cuore della strategia di coinvolgimento e partecipazione, sono le *piattaforme di social gaming* e di *gestione degli open data*.

La **piattaforma di social gaming** rappresenta, assieme alla rete di organizzazioni ed associazioni che ne costituiranno il motore propulsivo, il meccanismo di maggior efficacia ai fini del coinvolgimento dei cittadini nella logica della citta smart. Se ne deduce che sia ai fini del presente progetto che più in generale nel più ampio contesto del percorso di Lecce Smart City, la piattaforma di social gaming rappresenta un elemento di assoluto rilievo.

[7] REGOLAMENTO REGIONALE 15 luglio 2011, n. 15 – I distretti urbani del commercio – Regolamento attuativo dell'art. 16 della L.R. 1 agosto 2003, n. 11

In modo analogo, la **piattaforma di gestione degli open data**, assieme all'ecosistema imprenditoriale di startupper e imprese innovative da essa abilitato, rappresenta l'elemento che garantisce la sostenibilità economico finanziaria dell'intera iniziativa. La logica imprenditoriale che ruota attorno all'open data, diviene in questo caso elemento facilitante la creazione di una massa critica di servizi in grado di rendere sostenibile l'intero investimento infrastrutturale di progetto nella fase pilota e nel periodo successivo.

I risultati di progetto, pur potendo essere applicati all'intero territorio comunale, verranno sviluppati in via sperimentale negli spazi obiettivo sopra indicati, caratterizzati da una particolare attitudine legata alla loro posizione, vocazione e tipologia di utenza. Lo spazio fisico e quello virtuale divengono in questa prospettiva un unico contesto multidimensionale di fruizione in cui specifiche categorie di utenza si muovono ed interagiscono. La sperimentazione in questi spazi obiettivo sarà oggetto di valutazione in vista della possibile replicabilità in altre aree del contesto cittadino.

La presente proposta progettuale è stata predisposta tenendo conto delle *Linee Guida dell'AGID in tema di razionalizzazione dei data center della P.A.*. In particolare, l'architettura delle infrastrutture IT proposta permetterà di:

- creare ambienti più sicuri e affidabili;
- tenere sotto controllo con maggiore facilità i costi dell'IT (minori asset da gestire);
- contenere i costi di manutenzione e gestione;
- agevolare l'adozione di soluzioni SOA (Service Oriented Architecture);
- dimensionare in modo più rapido e flessibile le risorse software e hardware per far fronte ad esigenze non prevedibili o non continuative;
- prendere decisioni più consapevoli e pro futuro nella scelta di apparati IT e di software;
- standardizzare l'hardware, le applicazioni software e le modalità stesse di gestione dell'ICT;
- facilitare la cooperazione applicativa tra Amministrazioni.

Il presente intervento, inoltre, sarà attuato assicurando, in tema di "open data", la compliance con le Linee guida regionali di prossimo rilascio.

1.7 Durata

L'idea progettuale riportata nel presente documento, prevede una durata complessiva degli interventi pari a 20 mesi a partire dal 1 Maggio 2014 e con una chiusura prevista per il 31 Dicembre 2015.

Le attività progettuali prevedono una **fase preparatoria** con durata dal 1 maggio al 30 giugno 2014, una **fase di attuazione** con durata da luglio 2014 a luglio 2015 e una **fase di sperimentazione** di cinque mesi da agosto a dicembre 2015.

1.8 Obiettivi del progetto

Il progetto Lecce SMART & COM ha due **obiettivi generali:**

1. Rafforzare la competitività del territorio riprogettando in logica smart due spazi obiettivo strategici.
2. Rafforzare le *capabilities* della comunità smart dotandola di due strumenti socio-tecnici strategici in grado di rafforzare la coesione, la partecipazione, la trasparenza e la sostenibilità.

Il primo obiettivo generale ha come obiettivi specifici il potenziamento dell'offerta turistico culturale del centro storico (**Spazio Obiettivo Centro Storico**) e l'integrazione dell'attuale offerta commerciale in una logica di Town Centre Management (**Spazio Obiettivo Distretto Urbano del Commercio**), limitatamente all'asse viario che va da via Salandra a via Libertini. Il raggiungimento dei due obiettivi, data la complementarietà funzionale e geografica degli interventi, permetterà di realizzare un'integrazione del vecchio centro storico con il centro moderno della città e abiliterà nuovi modelli integrati di shopping experience e di fruizione del patrimonio culturale. I servizi attivabili a seguito della realizzazione del presente progetto costituiranno per la Città di Lecce un utile supporto per un dialogo continuativo e strutturato con il tessuto imprenditoriale locale, mirato al rafforzamento della competitività territoriale, al miglioramento dei servizi a supporto della cultura e del commercio e alla creazione di nuova occupazione.

Il secondo obiettivo generale ha come obiettivi specifici la realizzazione di una piattaforma tecnologica e di una community in grado di favorire un ampio utilizzo del **Social Gaming** e una piattaforma tecnologica ed una comunità di *startupper* ed imprese, riuniti in un ecosistema imprenditoriale, in grado di promuovere e sostenere la diffusione degli ***Open Data***. L'acquisizione di queste *capabilities* avverrà attraverso processi di sperimentazione sul campo, prime fra tutte, le due sperimentazioni dedicate alla riprogettazione in logica smart dei due Spazi Obiettivo sopra definiti.

Obiettivo Specifico 1: Infrastrutture e servizi smart per lo Spazio Obiettivo Centro Storico

La necessità di creare un'**offerta turistica destagionalizzata,** basata non solo sulle bellezze naturali del territorio, ma anche sulla cultura e storia della città di Lecce ricca di testimonianze e opere d'arte di epoca romana, medievale rinascimentale e barocca, spinge il Comune di Lecce ad investire in nuovi servizi per il turismo culturale. Vista la conformazione territoriale della città di Lecce, il luogo maggiormente adatto a diventare un polo culturale è naturalmente il **centro città** grazie alla presenza di numerosi luoghi ad interesse artistico, storico e culturale ma anche per gli spazi dedicati al tempo libero e al divertimento. Le nuove tecnologie sempre più performanti ed intuitive hanno favorito negli ultimi anni nuove modalità di interazione inducendo l'utente a svolgere un ruolo attivo di comunicatore. Ciò ha suggerito l'esigenza di fornire nuove modalità di fruizione del bene culturale sempre più coinvolgenti e gratificanti. Attualmente, limitata è la capacità narrativa che la città ha di sé, mancando in larga parte la capacità di costruire percorsi sistematici di natura storica, architettonica o addirittura legata alla cultura popolare. Colui che attraversa la città, abbagliato da innumerevoli scorci di bellezza architettonica, non ha a disposizione una voce narrante che lo guidi attraverso la Lecce Messapica e Romana, attraverso le vestigia veneziane, normanne, spagnole mescolando con facilità la dimensione storica a quella popolare. È inoltre assente la capacità di raccontare la città per come è stata attraverso le ricostruzioni storiche basate sulla realtà aumentata[8] identificando nei luoghi dell'oggi le vestigia sopravvissute dei luoghi del passato. Il centro storico non è esclusivamente il luogo del turismo culturale ma si caratterizza in modo marcato come il luogo per eccellenza della movida e del divertimento, grazie all'elevatissima densità di luoghi di ritrovo già concepiti come spazi di aggregazione urbana (salotti all'aperto), in cui si addensa l'offerta eno-gastronomica di pub,

[8] Per realtà aumentata (in inglese augmented reality, abbreviato AR), o realtà mediata dall'elaboratore, si intende l'arricchimento della percezione sensoriale umana mediante informazioni, in genere manipolate e convogliate elettronicamente, che non sarebbero percepibili con i cinque sensi. Gli elementi che "aumentano" la realtà possono essere aggiunti attraverso un dispositivo mobile, come uno smartphone, con l'uso di un PC dotato di webcam o altri sensori, con dispositivi di visione (per es. occhiali a proiezione sulla retina), di ascolto (auricolari) e di manipolazione (guanti) che aggiungono informazioni multimediali alla realtà già normalmente percepita. Già usata in ambiti molto specifici come militare, medicale o ricerca, nel 2009 grazie al miglioramento della tecnologia, la realtà aumentata è arrivata al grande pubblico sia come campagne di comunicazione augmented advertising pubblicate sui giornali o sulla rete, sia attraverso un numero sempre crescente di applicazioni per telefonini. È oggi infatti possibile con la realtà aumentata trovare informazioni rispetto al luogo in cui ci si trova (come alberghi, bar, ristoranti, stazioni della metro) ma anche visualizzare le foto dai social network come Flickr o voci Wikipedia sovrapposte alla realtà; trovare i Twitters vicini; ritrovare la macchina parcheggiata; giocare a catturare fantasmi e fate invisibili usando una intera città come campo di gioco; taggare luoghi, inserire dei messaggini in realtà aumentata in un luogo specifico (metodo usato dai teenager giapponesi per incontrarsi).

ristoranti e bar. L'**obiettivo specifico** si declina quindi nel fornire servizi innovativi in grado di garantire nuove modalità di fruizione del patrimonio comune in una logica di **accessibilità estesa ed inclusiva** e di arricchire l'esperienza turistica oltre che di favorire lo sviluppo di attività promozionali ed eventi. Tali servizi intelligenti di **capitalizzazione del bene culturale**, abilitano lo sviluppo sostenibile del territorio intelligente e la **promozione e commercializzazione** della propria **offerta turistica**. In questo modo il Comune di Lecce sarà in grado di migliorare l'esperienza culturale, rafforzare l'inclusione sociale e favorire la formazione di luoghi virtuosi, reali o digitali, in cui si possano creare, condividere e elaborare nuove esperienze di crescita sociale ed economica. Si intende dotare lo Spazio Obiettivo Centro Storico delle seguenti applicazioni:

- Applicazione per la guida narrativa degli itinerari storici e culturali in grado di offrire percorsi intrecciati che abbracciano la dimensione storica con quella della cultura popolare
- Applicazione che offre all'utente la possibilità di pianificare in tempo reale il proprio itinerario turistico all'interno della città utilizzando bici, mezzi pubblici, o in alternativa offrendo i migliori percorsi pedonali.
- Applicazione per la pianificazione di tour personalizzati da parte di persone diversamente abili o comitive con componenti diversamente abili.
- Applicazione di gioco che consente all'utente di esplorare tutti i punti di interesse della città e scoprine i segreti.
- Biglietto elettronico integrato per poter fruire di tutte le esperienza di tipo museale in ambito cittadino.
- Applicazione che permette di scaricare le informazioni sul menu del giorno, i piatti consigliati, le recensioni del locale sulla stampa specializzata e l'accesso alla pagina di prenotazione tavoli.

L'intervento oltre che nell'ambito **beni culturali e turismo** si inserisce anche nell'ambito **governo elettronico per la PA** in quanto propone una serie di servizi innovativi e di tecnologie dell'informazione e della comunicazione correlate alla fruizione del Bene Culturale e favorisce l'utilizzo e la raccolta di open data utili sia alla Pubblica Amministrazione, quale strumento per garantire una maggiore trasparenza dei processi, sia alle aziende innovative che intendono creare nuovi servizi.

Obiettivo Specifico 2: Infrastrutture e servizi smart a supporto dello Spazio Obiettivo Distretto Urbano del Commercio

L'articolazione dei nuovi cambiamenti economici e sociali ha sviluppato una crescente frammentazione dei bisogni e dei consumi degli utenti che sta determinando significative modificazioni nel comportamento di acquisto delle persone. Ciò che si è venuto a prospettare è, quindi, uno scenario sempre più polarizzato su due principali alternative. Da un lato la richiesta di soluzioni orientate a fornire al consumatore un servizio commerciale **veloce ed efficiente** centrato sulla **funzionalità**; dall'altro l'affermarsi di uno stile di acquisto con **contenuti più edonistici** capaci di creare una gratificante **shopping experience**. L'attuale crisi economica che ha generato un calo delle vendite e nel contempo le nuove esigenze di un utilizzatore sempre più orientato a fruire di un'esperienza di shopping gratificante ed innovativa spingono il Comune di Lecce ad investire in nuovi servizi che rilancino il commercio e uniscano l'esperienza di acquisto a quella di attività di entertainment. In sintesi **l'obiettivo specifico** è, quindi, quello di creare servizi che favoriscano un modello innovativo di shopping experience, secondo la filosofia del Town Centre Management, che punta su un nuovo concetto di attrattività basato sulle tre dimensioni chiave del commercio urbano:

- L'Offerta Commerciale;
- Il Contesto storico-culturale che fa da cornice alla shopping experience;
- L'Entertainment.

Partendo dalla considerazione che un numero estremamente rilevante delle attività commerciali del tessuto urbano cittadino si concentra lungo la direttrice Est-Ovest di Lecce ovvero lungo l'asse viario che attraversa il cuore della città nuova e della città vecchia, si è deciso di concentrare tali servizi in questa zona di seguito denominata Spazio Obiettivo Distretto Urbano del Commercio. L'applicazione sperimentale del progetto Lecce SMART & COM, volta a porre le basi per la realizzazione di un Distretto Urbano del Commercio secondo l'ottica **Town Centre Management**, permetterà alla città di Lecce di cambiare volto all'attuale offerta commerciale, dando al cittadino la possibilità di vivere un'esperienza di shopping innovativa ed integrata ad oggi non presente sul territorio pugliese con notevoli benefici dal punto di vista della **crescita economica e sociale del territorio**. Ripercorrendo modelli di successo su scala nazionale, si ritiene che una maggiore integrazione dell'offerta sia uno strumento vincente nel rendere il distretto del commercio un'alternativa di qualità ai centri commerciali orientati al consumo di massa, dove accanto allo shopping è possibile vivere esperienze di entertainment varie.
A tal fine si prevede di dotare lo Spazio Obiettivo Distretto Urbano del Commercio delle seguenti applicazioni:

- Applicazione di gaming che abiliti esperienze di gioco tra gli utenti del Distretto Urbano del Commercio, catturando l'attenzione dei passanti ed portandoli a vivere un'esperienza di shopping alternativa.
- Servizio di *Virtual Personal Shopper*, con cui l'utente, a fronte di una profilazione iniziale possa ricevere *alert* volti ad indicare all'utente le attività commerciali presenti in zona in grado di soddisfare la propria esigenza.
- Applicazione per la gestione dei pagamenti elettronici, gestione di punti e carte fedeltà e biglietti elettronici.
- Piattaforma per la realizzazione e gestione di eventi che favorisca l'integrazione della dimensione culturale con la shopping experience.
- Piattaforma vetrina che abiliti il marketing mix e che permetta la gestione integrata dell'immagine ed abiliti il marketing di prossimità e la distribuzione di contenuti creativi e multimediali riguardanti prodotti e punti vendita.

L'intervento proposto si inserisce nell'ambito **"economia creativa e digitale"** in quanto propone un nuovo concetto di **shopping experience** riconducibile a un mix tra offerta commerciale, contesto storico-culturale (in cui si articola l'esperienza di acquisto) e la connessione con altre attività di entertainment. L'intervento si inserisce altresì nell'ambito **"governo elettronico per la PA"** in quanto propone una serie di servizi innovativi ed infrastrutture tecnologiche volte alle attività commerciali e favorisce l'utilizzo e la raccolta di open data utili sia alla Pubblica Amministrazione quale strumento per garantire una maggiore qualità dei servizi sia a coloro che intendono creare nuovi servizi ed aziende innovative.

La realizzazione di questi due obiettivi specifici, essendo indispensabile costruire le due corrispondenti sperimentazioni secondo una logica di tipo bottom up, richiede un fortissimo contributo in termini di processi di progettazione partecipati, community building e community care. È un obiettivo di primaria importanza, come anche riportato nell'ambito della *"Premessa metodologica per Lecce Smart City"*, dotare la città di una piattaforma tecnologica ed organizzativa a supporto del social gaming in grado di facilitare la socializzazione e di potenziare le esperienze di fruizione siano esse di carattere culturale o legate allo shopping. Questo obiettivo, funzionale alla realizzazione del presente progetto, è in realtà un risultato di valenza più ampia poiché garantirà alla città il potenziale utilizzo di uno strumento di partecipazione e community management.

Obiettivo Specifico 3: rafforzare le capabilities connesse al Social Gaming

Sempre più spesso, quando si parla di coinvolgimento dell'utente, collaborazione e partecipazione si introduce il concetto di gioco e di gamification. Secondo una definizione proposta da Deterding et al. (2011), con il termine gamification si indica l'utilizzo di elementi, dinamiche e meccaniche

del gioco in contesti diversi dal gioco. La Gamification, quindi, attraverso l'utilizzo di concetti quali **missioni, livelli di esperienza** e **premi**, è in grado di stimolare istinti primari quali la competizione, il bisogno di ricompense o di riconoscimento, al fine di rafforzare l'interesse e la partecipazioni verso processi, comportamenti e conoscenze altrimenti ritenuti poco attraenti.
Le missioni sono delle vere e proprie sfide, proposte con l'obiettivo di incentivare la **partecipazione attiva** di numerosi utenti che si sentiranno motivati dalla presenza di trofei, premi ed altre forme di riconoscimento impegnandosi nello svolgimento delle attività a raggiungere degli obiettivi che potranno avere un valore sociale competitivo ed educativo.
I partecipanti sono motivati a giocare con la prospettiva di ricevere delle ricompense il cui conseguimento genera un miglioramento dello stato d'animo dei giocatori. I punti sono una declinazione importante del concetto di premio che garantisce il confronto competitivo con altri giocatori e la possibilità di stabilire soglie cui corrispondono cambiamenti di status nel gioco o veri e propri premi. Questo suscita nei giocatori motivazione, incremento della partecipazione e, nel caso dei premi, un senso di appagamento per il tempo dedicato al gioco.
Nell'ambito della strategia smart city, l'integrazione delle meccaniche di gioco si rivela un metodo utile allo scopo di condurre attivamente l'attenzione e la partecipazione verso il messaggio che si intende comunicare e verso le azioni ed i comportamenti che si intende promuovere.
Le meccaniche che si intendono adottare agiscono sui comportamenti individuali e sociali in quanto modificano la percezione dei gamers nei confronti della Pubblica Amministrazione e sviluppano un senso di autostima ed appartenenza alla comunità che si realizza attraverso il proprio contributo, in un contesto divertente e stimolante. L'applicazione di queste dinamiche diventa, quindi, il mezzo attraverso il quale guadagnare la fiducia da parte della popolazione, la cui partecipazione diventa essenziale per il la definizione ed il miglioramento della qualità dei servizi. Un altro risultato rilevante della gamification nel contesto delle città smart è legato all'apprendimento sociale che è uno strumento primario per l'acquisizione di comportamenti virtuosi e per il rafforzamento del senso civico. Partendo dall'idea che il Social Learning sia la creazione di valore e di apprendimento significativo a partire dagli scambi informali e formali che si costituiscono all'interno di una rete possiamo considerare la Gamification come la leva di coinvolgimento chiave per innescare e favorire i processi di apprendimento che vadano in questa direzione.
Il progetto Lecce SMART & COM prevede la realizzazione di una piattaforma di gaming aperta dotata funzionalità basilari su cui i progettisti di nuovi giochi sociali potranno costruire e lanciare nuove iniziative. La piattaforma dovrà essere in grado di:

- Supportare l'utente nel processo di immersione nell'ambito dell'esperienza di gioco attraverso meccanismi di narrazione del contesto di gioco.
- Definire e gestire le caratterizzazioni dei personaggi che l'utente rappresenta nell'ambito dei differenti scenari.
- Abilitare la possibilità che lo scenario si sviluppi secondo differenti livelli di gioco, che dovranno comportare sempre maggiori difficoltà.
- Permettere, grazie ad un uso intensivo delle tecnologie ICT, una forte interattività sia nei confronti delle dinamiche di gioco che rispetto agli altri giocatori.
- Garantire la possibilità di ricevere costantemente feedback attraverso l'accumulo di punti che può portare al cambiamento del proprio status nel gioco ed alla vittoria di premi nel mondo reale.

Nell'ottica della **valorizzazione del patrimonio culturale** e in linea con l'ambito di intervento **"beni culturali e turismo"**, il progetto intende sperimentare dinamiche di gioco assimilabili alla caccia al tesoro con l'obiettivo di reinventare il concetto di fruizione del bene culturale, trasformando l'utente da osservatore passivo a **partecipante attivo.** L'utente, inoltre, sarà motivato al confronto con i risultati raggiunti da altri utenti, innescando così un meccanismo di competizione che aumenterà, nel tempo, lo sfruttamento di questo potente veicolo di **aggregazione sociale e diffusione dell'enorme offerta culturale presente nel capoluogo leccese.**

Affinché lo stimolo alla sfida sia longevo e funzionale alla diffusione dell'offerta culturale e all'aggregazione sociale, gli obiettivi devono essere accompagnati dalla possibilità concreta di vincere dei **premi**, che possono spaziare dalla riproduzione fedele di un reperto archeologico o di un monile, alla possibilità di vincere **sconti speciali, spendibili in una delle strutture ricettive del centro storico, integrando la gamification con l'ambito "economia creativa e digitale".**
Sottoprodotto dell'applicazione delle meccaniche ludiche sono il potenziamento della partecipazione attiva e dell'aggregazione sociale tipiche di una città smart. La partecipazione a Social Games modifica la percezione dei cittadini nei confronti della Pubblica Amministrazione e sviluppa un senso di autostima ed appartenenza alla comunità che si realizza attraverso il proprio contributo, in un contesto divertente e stimolante. L'applicazione di queste dinamiche diventa, in linea con l'ambito **"governo elettronico per la PA"**, il mezzo attraverso il quale guadagnare l'attenzione e la fiducia da parte della popolazione, punto di partenza nel processo di rafforzamento del tessuto sociale ed elemento fondamentale nel supporto ai processi di decisione democratica.

Al pari della partecipazione, elemento chiave per il successo dell'iniziativa progettuale è la sostenibilità economica. La strategia che si intende applicare, in accordo con l'approccio open data, è improntata alla creazione di un ecosistema imprenditoriale, capace di fare leva sulla disponibilità di dati aperti per sviluppare applicazioni e servizi a valore aggiunto in grado di generare un positivo ritorno economico e sostenere in questo modo, i costi di gestione delle piattaforme applicative. La sostenibilità economica dei risultati del progetto si fonda quindi sulla capacità di implementare e rendere accessibili in modalità aperta tutti i dati di interesse connessi con la città smart.

Obiettivo Specifico 4: rafforzare le capabilities connesse al Open Data Management.

L'Universo Digitale i cui atomi sono rappresentati dai bit informativi, presenta una crescita approssimativa di un ordine di grandezza ogni cinque anni con un valore valutabile al 2010 di circa 10^{22} bit[9]. Questa crescita esponenziale sicuramente è legata alle nuove tecnologie che hanno ridotto i costi di creazione, gestione, archiviazione e diffusione delle informazioni ma ha come causa primaria una motivazione di tipo economico. Gli investimenti delle aziende in hardware, software, servizi, personale per la gestione e produzione di informazioni negli ultimi anni è cresciuta del 50% raggiungendo circa i 4 mila miliardi di dollari.[10] Nella società dell'informazione, l'informazione è denaro ed i dati stanno diventando la materia prima del business.
Con Open Data si definisce una filosofia, che al tempo stesso è una pratica, che implica che alcune tipologie di dati siano liberamente accessibili a tutti, senza restrizioni di copyright, brevetti o altre forme di controllo che ne limitino la produzione.
Se quindi l'abilità sta nell'estrarre dall'Universo Digitale le informazioni giuste per uno scopo di business prefissato è quindi evidente l'importanza che oggi assume il concetto di Open Data e le enormi opportunità economiche e sociali che derivano dal riuso e aggregazione di dati aperti. L'informazione diventa quindi una forza trainante, fondamentale per generare innovazione sostenibile. Essa è un bene pubblico: il consumo di informazione da parte di un individuo non riduce la disponibilità di informazioni per gli altri. Per tale motivo il valore ed i benefici dell'informazione possono estendersi ben oltre il suo scopo iniziale ad esempio immaginando nuovi utilizzi che ne valorizzino le potenzialità.
La direttiva Europea 2003/98/CE in materia di riuso dell'informazione pubblica ha sottolineato che i dati del settore pubblico sono un'importante materia prima per i prodotti e i servizi imperniati sui contenuti digitali e che potrebbe costituire un importante fonte di crescita economica.
In questo contesto il movimento dal basso conosciuto come **Open Government Data,** impegnato a rendere libero e proattivo l'accesso ai dati della Pubblica Amministrazione e delle istituzioni

[9] IDC's Digital Universe Study, *"The Digital Universe Decade – Are You Ready ?"*, Maggio 2010
[10] IDC's Digital Universe Study, "Extracting Value from Chaos", giugno 2011

politiche, ha definito Public Sector Information (PSI) tutti quei dati derivanti dall'attività di un'amministrazione (come ad esempio dati metereologici, del catasto, cartografici, tempi di percorrenza dei mezzi pubblici, ecc). Tali dati possono essere definiti anonimi in quanto non si riferiscono a nessun singolo individuo e quindi anche se accessibili non sono soggetti a problemi di privacy. La disponibilità sul web del patrimonio informativo pubblico riveste un'importanza strategica per tutti i governi in quanto rappresenta non solo uno strumento in grado di favorire la partecipazione attiva del cittadino, ma anche una grande opportunità per la creazione di modelli di business innovativi.

La Città di Lecce, dotandosi **di una piattaforma di gestione degli Open Data**, intende **mettere a disposizione i dati della pubblica amministrazione in modalità aperta e interoperabile**, al fine di aumentare la trasparenza amministrative e favorire la costituzione di nuove partnership pubblico-privato in grado di supportare lo sviluppo dell'economia digitale orientata alla rete mobile e la nascita di applicazioni aperte e collaborative di nuova generazione da offrire ad aziende e cittadini.

La piattaforma per la gestione degli Open Data dovrà offrire le seguenti caratteristiche funzionali:

- Essere in grado di acquisire dati grezzi da tutte le fonti di dati appartenenti all'istituzione e pubblicarli secondo un formato standard.
- Contenere meccanismi di supervisione in grado di rendere accessibili solo i dati di tipo PSI.
- Essere in grado di indicizzare periodicamente le informazioni presenti al fine di facilitare e velocizzare i processi di ricerca.
- Contenere una serie di servizi di accesso alle informazioni attraverso meccanismi di interrogazione ed estrazione.

Focalizzandoci sulla Città Smart, è possibile individuare due tipi di vantaggi generati dall'apertura dei dati pubblici. Il primo vantaggio che potremmo considerare interno deriva dalla possibilità offerta dagli open data di rendere **l'operato della Pubblica Amministrazione più trasparente.** Questo contributo ricade ampiamente nell'ambito **"governo elettronico per la PA".** Il secondo vantaggio che invece potremmo definire esterno, è legato alle opportunità **economiche e occupazionali** offerte alle aziende e al mondo del lavoro e contribuisce all'ambito **"economia creativa e digitale"**.

1.9 Caratteri distintivi

Attraverso il progetto Lecce SMART & COM la Città di Lecce intervenendo negli ambiti "Beni culturali e turismo", "Governo elettronico per la PA", "Economia creativa e digitale" intende incentivare i settori e le nicchie di mercato rispetto ai quali, come dichiarato nella precedente fase progettuale e come di seguito evidenziato, dispone di maggiori vantaggi competitivi e di potenzialità di sviluppo imprenditoriale ovvero: *Lecce città Culturale e Turistica, Lecce città studentesca ed accademica, Lecce città dell'Innovazione, dell'imprenditoria e del commercio.*
Lecce è una città con una fortissima **vocazione culturale e turistica**. Secondo i dati forniti dall'Osservatorio Turistico della Regione Puglia, a partire dal 1998, la regione ha registrato un movimento turistico in costante aumento, legato sia alla rinomata qualità del mare e delle spiagge ma soprattutto ad un'offerta multi-prodotto composta da interessanti elementi naturali e paesaggistici, ma anche da elementi di importanza storico, artistica, enogastronomica e culturale. Un mix di prodotti che ha permesso alla Puglia di posizionarsi nel 2011 e 2012 al primo posto tra le regioni italiane per l'*incoming* del turismo estivo. All'interno di un contesto turistico regionale positivo, la Città di Lecce è stata protagonista di un'importante crescita registrando, tra il 2009 e il 2011, un incremento degli arrivi pari a 33.131 e posizionandosi al secondo posto tra i poli ad attrazione turistica della regione (Vedi Figura).

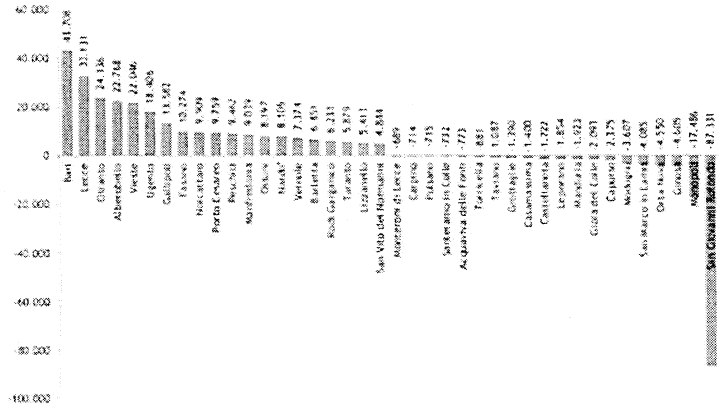


Figura 1: Variazione arrivi nei principali comuni a vocazione turistica della Puglia. Anni 2009 e 2011[11]

Negli ultimi anni i flussi turistici a Lecce, ed in generale nel Salento, hanno mostrato un'evoluzione decisamente positiva, in misura superiore rispetto alle altre province pugliesi e all'Italia nel suo complesso.

I flussi di arrivi e presenze si sono dimostrati positivi anche nel 2012, portando la città di Lecce a registrare circa 201.378 arrivi e 473.802 presenze (Figura 2).

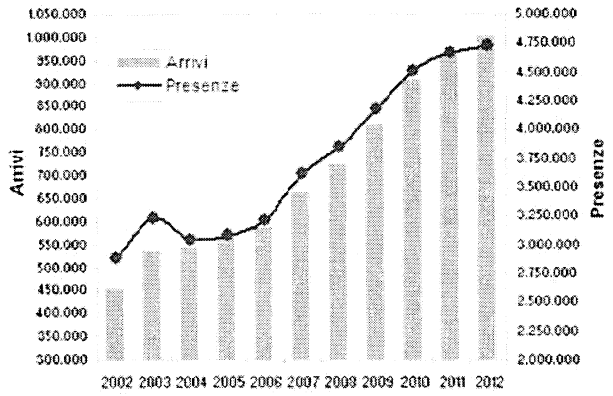


Figura 2: Evoluzione arrivi e presenze dei turisti - Anni 2002-2012 [12]

Punto di forza dell'attrattività turistica della città di Lecce è un *product mix* ampio, che offre al turista la possibilità di fruire congiuntamente di bellezze naturali, ambientali, artistiche, storiche, culturali ed enogastronomiche. Lecce, infatti, è una città ricca di testimonianze e opere d'arte di epoca romana, medievale, rinascimentale e soprattutto barocca, ma è anche una città viva di eventi artistici e culturali da godere in maniera congiunta all'esperienza enogastronomica che offre al viaggiatore la possibilità di degustare e acquistare i prodotti tipici del territorio (vino, olio, ecc.).

Il processo evolutivo della domanda turistica in Puglia e in particolare nella città di Lecce, ha contribuito all'aumento della varietà dell'offerta turistica che ha visto l'ingresso nel settore di nuovi player (basti pensare alle catene di Bed & Breakfast) e la nascita di reti di aziende in grado di offrire formule integrate di promozione e commercializzazione dei propri servizi. Il settore alberghiero della provincia di Lecce risulta essere ben strutturato e sviluppato, e rappresenta nel

[11] Osservatorio turistico della Regione Puglia

[12] Elaborazione Ufficio statistica della Provincia di Lecce su dati Istat e Pugliapromozione

suo complesso il 40,3% delle strutture alberghiere ed extralberghiere del territorio regionale (Figura).

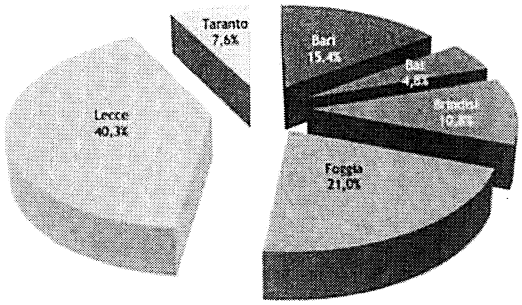


Figura 3: – Peso delle strutture ricettive per Provincia della Regione Puglia in base al numero di esercizi (valori %). Anno 2011[13].

La vocazione culturale e turistica della città di Lecce è enfatizzata anche dalla candidatura della Città a *Capitale* Europea *della Cultura 2019* a cui Lecce è candidata. Tale candidatura rappresenta una grande opportunità per Lecce, uno strumento di cambiamento ed innovazione grazie a cui il territorio può reinventarsi, facendo leva sulla partecipazione attiva dei cittadini.

Un'altra vocazione che caratterizza Lecce ormai da tempo è quella **studentesca ed accademica**. La città infatti ospita l'Università del Salento con un numero di iscritti nell'anno accademico 2012/13 pari a 20.684 ed un'offerta formativa che prevede 59 corsi universitari che coinvolgono una grande varietà di discipline.

		N.
Corsi di Laurea - a.a. 2012/13		
n. iscritti (*al 09/09/2013*)		**20.684**
di cui immatricolati CdL Triennali e Ciclo Unico (studenti che hanno avviato una nuova carriera)	*3.843*	
(di cui immatricolati puri – studenti iscritti per la I volta al sistema universitario)	*(3280)*	

Figura 4: Numero di iscritti Università del Salento a.a. 2012/13[14]

Lecce ospita studenti provenienti non solo dal territorio provinciale ma, data la sempre maggiore visibilità che l'Università del Salento ha ottenuto negli ultimi anni, anche studenti provenienti da altre province pugliesi. La popolazione studentesca afferente all'Università del Salento rappresenta ad oggi circa un quarto dei residenti nel Comune di Lecce. Nonostante numerosi siano gli studenti pendolari, è opportuno osservare che molti di loro vivono la città per gran parte della propria giornata sia per motivi di studio che per divertimento.

Lecce si distingue altresì per la sua **vocazione innovativa e tecnologica**. L'Università del Salento rappresenta un importante catalizzatore di innovazione: ad essa è legata la nascita di circa 42 spin-off che hanno realizzato prodotti innovativi e ricerche valutate a livello internazionale. Inoltre, l'Ateneo, vanta un numero importante di brevetti (circa 80) e centri di ricerca. Importante anche il versante dell'internazionalizzazione con le numerose convenzioni stipulate dall'Università del Salento con Atenei stranieri, come ad esempio quelle col Brasile, Australia, la Georgetown University, Washington (Usa), la Fondazione "Centre for Australian Studies in The Mediterranean Foundation Incorporated", l'Università del Mohammed I, Oujda, ecc..

[13] Osservatorio turistico della Regione Puglia

[14] Ufficio statistiche Università del Salento

La vocazione nell'ambito dell'innovazione è supportata, inoltre, dalla presenza di numerosi progetti che vedono la città protagonista sui temi dell'innovazione sociale e tecnologica grazie alle sue caratteristiche sociali, culturali ed imprenditoriali. Di particolare rilievo i ben tredici progetti PON Ricerca & Competitività 2007/2013 al momento attivi sul territorio locale, con i quali sono state avviate delle collaborazioni attraverso la Lecce Smart Community, finalizzati a produrre ricadute e impatti sul territorio utili sia al miglioramento della vita dei cittadini, sia alla competitività delle imprese, sia alle prospettive di occupazione delle più giovani generazioni. Molti di questi progetti pongono l'utente finale (il cittadino) al centro dei processi d'innovazione quali la progettazione partecipata, l'innovazione aperta e i Living Labs.

Per quanto attiene, invece, gli aspetti correlati al commercio, estremamente rilevante per un'ampia fascia di cittadinanza e di attività commerciali, è la vocazione della città al **laisure time ed al divertimento.** Lecce ha da sempre rappresentato un punto di riferimento per i cittadini leccesi e gli abitanti dei paesi confinanti e della provincia, che guardano la città come meta privilegiata per momenti ed attività di svago e divertimento. Lecce non è quindi solo una città ricca di storia ed arte, ma è anche uno dei centri più vivaci della Puglia in termini di movida ed entertainment. Numerosi sono i giovani che animano tutto l'anno le serate e le notti leccesi privilegiando il centro storico con i suoi numerosi locali di tendenza. In particolare, durante il periodo estivo, la movida leccese si sposta prevalentemente nelle piazze, nelle strade cittadine e sul lungomare di San Cataldo. Non di meno interesse è la vocazione della città allo **shopping time.** Anche in questo caso, infatti, la città risulta essere il maggiore punto di riferimento dello shopping cittadino e della provincia. Lo shopping cittadino, concentrato prevalentemente lungo la direttrice Est-Ovest che attraversa il cuore della città nuova e vecchia, partendo da Via Salandra, passando per via Trinchese, Piazza Mazzini, Piazza Sant'Oronzo, via Libertini e giungendo a Porta Rudiae, risulta meta frequentata tutto l'anno da utenti appartenenti a tutte le fasce di età, grazie all'alta concentrazione e tipologia di esercizi commerciali presenti in tale area.

1.10 Matrice di correlazione obiettivi specifici/fabbisogni.

Attraverso la realizzazione degli obiettivi specifici del progetto LECCE SMART & COM possono trovare soluzione molti dei fabbisogni censiti nell'archivio LivingLabs (www.livinglabs.regione.puglia.it → Community → Fabbisogni), alcuni in maniera diretta, altri attraverso possibili estensioni del progetto.

Nella seguente tabella si elencano, per ogni obiettivo del progetto, i codici dei fabbisogni relativi al comune di Lecce che vi trovano soluzione in maniera diretta.

RFB / OBIETTIVO	53	64	208	232	238	240	305	306	308	309	310	328	329	335	345	348	350	612	716	733	761
CENTRO STORICO	■	■	■	■	■		■	■	■	■			■		■	■		■	■		
DISTRETTO URBANO DEL COMMERCIO									■			■			■	■			■	■	■
PIATTAFORMA SOCIAL GAMING					■	■	■			■								■			
OPEN DATA MANAGEMENT SYSYEM			■		■	■	■	■	■	■	■	■		■	■	■	■	■	■	■	■

Figura 5: tabella di corrispondenza fra Obiettivi Specifici e fabbisogni

In particolare, i codici corrispondono ai seguenti fabbisogni:

- **RFB_53** ***Accessibilità dei Beni Culturali*** *(metodi di fruizione dei beni culturali per disabili sensoriali);*
- **RFB_64** ***Incremento dei Servizi in Ambito Museale per Realtà Aumentata e Virtuale*** *(codici equivalenti RFB_65, RFB_66, RFB_67, RFB_68, RFB_72, RFB_73, RFB_74, RFB_79, RFB_81, RFB_86);*
- **RFB_208** ***Community Maps*** *(gestione database patrimonio culturale e fruizione dello stesso lungo itinerari narrativi);*
- **RFB_232** ***Realtà Virtuale e Realtà Aumentata nei Beni Culturali*** *(realizzare ricostruzioni 3D di beni distrutti e non visitabili);*
- **RFB_238** ***Formarsi per Aiutare*** *(Centro Servizi Volontariato erogherebbe servizi formativi, interattivi, efficienti, economici e tecnologicamente innovativi per processi di apprendimento);*
- **RFB_240** ***La Cultura della Sostenibilità*** *(piattaforma informativa per la gestione dei rifiuti, sezione per scuole con social gaming, living labs nelle scuole, open data e biblioteche virtuali sul tema della sostenibilità);*
- **RFB_305** ***BanArchi - Banalità Architettoniche. Recupero Filologico del Centro Storico*** *(portale web con database elettronico sul patrimonio culturale e ricostruzione virtuale dei vari cambiamenti dello stesso nel tempo, unito a sale virtuali 3D e interazioni ludiche per scolaresche, contemplando anche interventi e contributi della community);*
- **RFB_306** ***ComunicandOLTRE*** *(abbattimento delle barriere architettoniche attraverso realtà aumentata, percorsi dedicati e sistema di barcode);*
- **RFB_308** ***COMUNINPIAZZA.IT*** *(portale open data di condivisione video in real time dei luoghi della cultura e del turismo al fine di valorizzare il patrimonio e salvaguardarlo facendo da deterrente contro atti vandalici);*
- **RFB_309** ***WEB4HERITAGE*** *(censimento, studio e catalogazione dei beni artistici e delle tradizioni culturali, seguiti dall'ideazione di nuovi sistemi ICT-Aided di fruizione e valorizzazione);*
- **RFB_310** ***OPENBi.*** *Rete della Conoscenza Bibliotecaria Pubblico Privata (piattaforma di condivisione della conoscenza bibliotecaria sia pubblica che privata attraverso mobile-app)(codice equivalente RFB_339);*
- **RFB_328** ***Collettori di Prodotto*** *(Affiancare i servizi di promozione commerciale fisica, a servizi di promozione e vendita online mirati soprattutto a PMI);*
- **RFB_329** ***Idee Progettuali Realtà Aumentata*** *(basata sull'applicazione olandese "Layar" per la realtà aumentata da applicare sul bene culturale);*
- **RFB_335** ***Certificazioni Telematiche*** *(operazioni di cancelleria attraverso portale web);*
- **RFB_345** ***Accessibilità e Decoro Urbano*** *(partecipazione della popolazione alla stesura di una mappa dell'accessibilità, comprendente barriere architettoniche, inquinamento acustico, rifiuti abbandonati, ecc.);*
- **RFB_348** ***Promozione e valorizzazione del Territorio*** *(App e QRcode per intrattenimento turistico e community di condivisione dei diari di viaggio);*
- **RFB_350** ***Partecipazione Attiva*** *(Portale di partecipazione attiva dei cittadini nei processi decisionali istituzionali);*
- **RFB_497** ***Bordercultura*** *(proposta di Koreja per la fruizione di prodotti artistici teatrali a diversamente abili di ogni tipo);*
- **RFB_612** ***Mobile Learning: Nuove modalità di fruizione e di didattica museale al Museo MUSA*** *(utilizzo di Open data e partecipazione attiva della community per permettere*

all'utente la costruzione della propria visita personalizzata, calibrata sui propri interessi, attraverso percorsi di conoscenza interattivi e ludici);

- **RFB_716** ***Ambienti Innovativi per la Promozione di Percorsi Enogastronomici*** *(piattaforma di promozione dei prodotti alimentari);*
- **RFB_733** ***WI-FI 2.0 e Borsellino Elettronico*** *(erogazione di servizi elettronici attraverso tecnologia mobile riguardo: pagamento elettronico, gestione punti e carte fedeltà, emissione e utilizzo coupon, marketing prossimità, distribuzione contenuti creativi e multimediali riguardanti prodotti e punti vendita, biglietti elettronici, ecc.);*
- **RFB_761** ***Sistema per l'attrazione degli Investimenti delle PMI*** *(Open Data sulla situazione del patrimonio immobiliare esistente e disponibile per gli insediamenti produttivi e servizi transattivi).*

1.11 Costo del progetto

Il costo complessivo del progetto è **1.444.428,15 €.**

La rimodulazione del budget rispetto alla precedente versione progettuale, è stata effettuata in considerazione degli approfondimenti tecnico-progettuali e della rettifica operata dall'amministrazione regionale relativamente ai costi ammissibili per la voce "consulenza".

VOCE DI COSTO	COSTO (in €)	INCIDENZA
Personale Interno	€ 42.000,00	2,91%
Hardware	€ 260.000,00	18,00%
Software	€ 80.000,00	5,54%
Cloud Computing	€ 150.000,00	10,38%
Consulenza[15]	€ 298.000,00	20,63%
Servizi sviluppo software	€ 516.428,15	35,75%
Comunicazione, diffusione e valorizzazione dei risultati	€ 28.000,00	1,94%
Spese Generali	€ 70.000,00	4,85%
Totale	**€ 1.444.428,15**	**100%**

2 SEZIONE B: OBIETTIVI, ATTIVITA' E TEMPISTICHE.

2.1 Obiettivi realizzativi ed attività

Al fine di poter definire in modo chiaro la logica di implementazione del progetto possiamo riassumere tutti gli obiettivi specifici secondo uno sviluppo temporale e logico:

1) Progettare, realizzare e consolidare, attraverso una concreta esperienza sul campo, una piattaforma tecnologica, metodologica ed organizzativa a supporto del social gaming. Lo strumento del social gaming sarà l'elemento chiave per avviare i percorsi di partecipazione e di promozione di tutte le altre componenti di progetto.

[15] Nella voce di costo "consulenza" sono compresi anche il costo di progettazione nel limite del 2% del valore complessivo del progetto e i costi previsti per i sistemi di monitoraggio a supporto del "project management" pari ad € 10.000,00 inseriti nella precedente versione progettuale nella voce "altro".

2) Progettare, realizzare e mettere a regime una piattaforma per l'open data management e, in modo complementare, un ecosistema imprenditoriale di imprese e giovani startupper, in grado di fare leva sulla disponibilità di piattaforme e di dati in modalità aperta per sviluppare nuove servizi a valore aggiunto e costruire quindi nuovi business.
3) Progettare realizzare e sperimentare, facendo leva sui risultati dei precedenti obiettivi e secondo una logica bottom up, la piattaforma dei servizi dello Spazio Obiettivo Distretto Urbano del Commercio, ponendo particolare enfasi sulla definizione del modello organizzativo, del modello di business e della valutazione di sostenibilità.
4) Progettare realizzare e sperimentare, facendo leva sui risultati dei precedenti obiettivi e secondo una logica bottom up, un nuovo modello di offerta di servizi turistici per lo Spazio Obiettivo Centro Storico, ponendo particolare enfasi sulla definizione del modello organizzativo, del modello di business e della valutazione di sostenibilità.

Questa base di obiettivi può essere scomposta secondo una struttura di Obiettivi Realizzativi (OR) e Attività cercando di garantire atomicità e consistenza dei contenuti realizzativi.

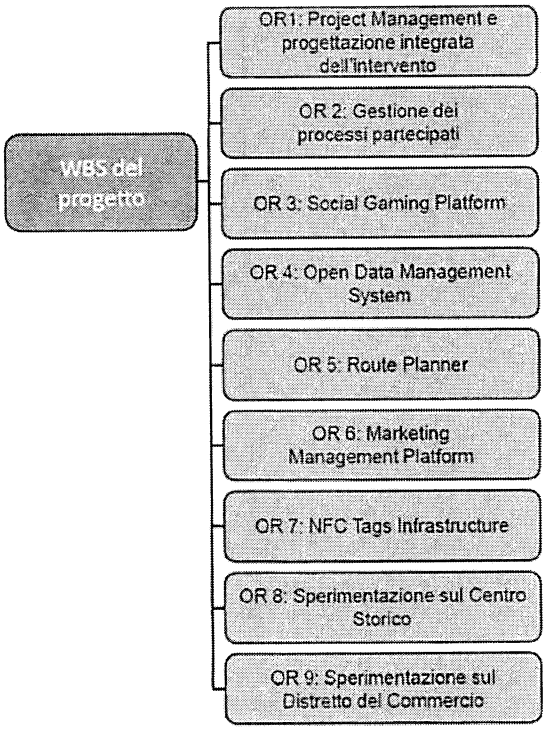


Figura 6: Scomposizione della struttura di progetto in Obiettivi Realizzativi

In particolare si è scelto di raggruppare nell'**Obiettivo Realizzativo 1** tutta l'attività di programmazione, progettazione gestione e comunicazione di progetto. La programmazione e gestione di progetto dovrà tenere in conto i tempi ristretti a disposizione e la complessità di integrazione fra competenze e discipline. È evidente infatti che il successo del progetto dipenda in modo significativo dall'integrazione fra le prospettive tecnologiche e quelle sociali. L'architettura tecnologica e l'offerta di servizi verrà altresì definita in questo OR, così come il piano di sostenibilità riveniente dai modelli di business emergenti. Infine, in connessione con la strategia generale e in modo coordinato con le precedenti attività sarà definito, attuato e gestito in questo OR il piano di comunicazione, cui principale focus sarà il potenziamento delle attività di partecipazione e di *community building* e *care*.

Al fine di garantire organicità e coerenza, tutte le attività connesse al tema della partecipazione sono state inserite nell'**Obiettivo Realizzativo 2**. La gestione dei processi partecipati, sviluppata

attraverso l'approccio metodologico del Living Lab adattivo, permetterà al cittadino di diventare parte attiva del processo. A tal fine saranno sviluppate tutte le attività di progettazione degli interventi partecipati per il coinvolgimento degli stakeholders e dei cittadini e per la costruzione e rafforzamento dell'ecosistema imprenditoriale. Saranno inoltre definiti in modo partecipato i servizi dei due spazi obiettivi individuati come Test Bed e i criteri di validazione dell'intero processo al fine di monitorare gli impatti e veicolare le scelte di progetto, ottimizzandole

L'**Obiettivo Realizzativo 3** è infatti dedicato allo sviluppo della piattaforma di Social Gaming ed alla creazione della community di riferimento. L'integrazione delle meccaniche ludiche proprie della gamification, attraverso modelli di gioco tipici della caccia al tesoro, consentirà di facilitare l'accesso all'offerta culturale e commerciale, rendendo sempre più attiva la fruizione e, attraverso un sistema di obiettivi e premi, integrando l'esperienza di carattere culturale con quella legata allo shopping.

Data la rilevanza dei temi connessi all'Open Data Management, anche in questo caso, tutte le attività inerenti la realizzazione delle due sperimentazioni applicative sono state assegnate ad un singolo Obiettivo Realizzativo integrando sia le attività di progettazione e sviluppo software che quelle di creazione e gestione di comunità. Nell'ambito dell'**Obiettivo Realizzativo 4**, la piattaforma di gestione della conoscenza alimentata da Open Data sources abiliterà la gestione dei dati prodotti da ciascun servizio in qualsiasi piattaforma secondo le tecniche proprie dell'approccio open data consentendo al cittadino di gestire in maniera sicura ed integrata i propri dati personali e abilitando la creazione di un ecosistema imprenditoriale in grado di sviluppare nuovi servizi a valore aggiunto e garantire in tal modo la sostenibilità delle due sperimentazioni.

Al fine di garantire un rapido ed efficiente sviluppo delle piattaforme ICT di ciascuna delle piattaforme tecnologiche di tipo verticale, utilizzate in modo sperimentale nell'ambito delle due sperimentazioni, a ciascuna piattaforma verticale (Route Planner, Marketing Management Platform, NFC Tags Infrastructure) è stato assegnato un singolo Obiettivo Realizzativo.

Scopo dell'**Obiettivo Realizzativo 5** è quello di realizzare una piattaforma, denominata Route Planner, in grado di supportare processi di definizione assistita degli itinerari turistici. La piattaforma permetterà di accedere a tutte le informazioni di carattere culturale e turistico e di identificare servizi a valore aggiunto in grado di facilitare il percorso turistico e culturale ad ampio spettro dando supporto specifico, ad esempio, a turisti disabili, anziani ed a soggetti con altre forme di fragilità.

Nell'ambito dell'**Obiettivo Realizzativo 6** saranno portate avanti tutte le azioni di progettazione e di definizione dei servizi della Marketing Management Platform. In particolare la piattaforma di promozione e comunicazione a supporto della gestione del marketing e del branding dello Spazio Obiettivo Distretto Urbano del Commercio ed a supporto dell'organizzazione e gestione di eventi culturali. Tale piattaforma dovrebbe fornire anche strumenti di analisi statistica e del sentimento, analisi della customer satisfaction, analisi dei flussi pedonali.

La piattaforma basata su tag NFC, focus dell'**Obiettivo Realizzativo 7**, potrà essere utilizzata sia per un più agevole accesso alle informazioni turistiche e culturali del centro storico ma anche come supporto informativo all'offerta eno-gastronomica della città ed infine come infrastruttura di base a supporto dello Spazio Obiettivo Distretto Urbano del Commercio per attività di promozione e supporto al marketing. Attraverso questa piattaforma sarà possibile, inoltre, gestire la bigliettazione elettronica soddisfacendo i bisogni connessi all'acquisto di biglietti in ambito museale.

La realizzazione dei primi due Obiettivi Specifici di progetto richiederà di mettere a sistema sia attività di sviluppo ed integrazione ICT che attività di creazione e gestione di strutture sociali ed

economiche. A tal proposito, tenendo conto della complessità tecnologica ed organizzativa della sperimentazione, si è ritenuto di dedicare uno specifico Obiettivo Realizzativo per ciascuna sperimentazione:

- Obiettivo Realizzativo 8: Sperimentazione sul Centro Storico;
- Obiettivo Realizzativo 9: Sperimentazione sul Distretto Urbano del Commercio.

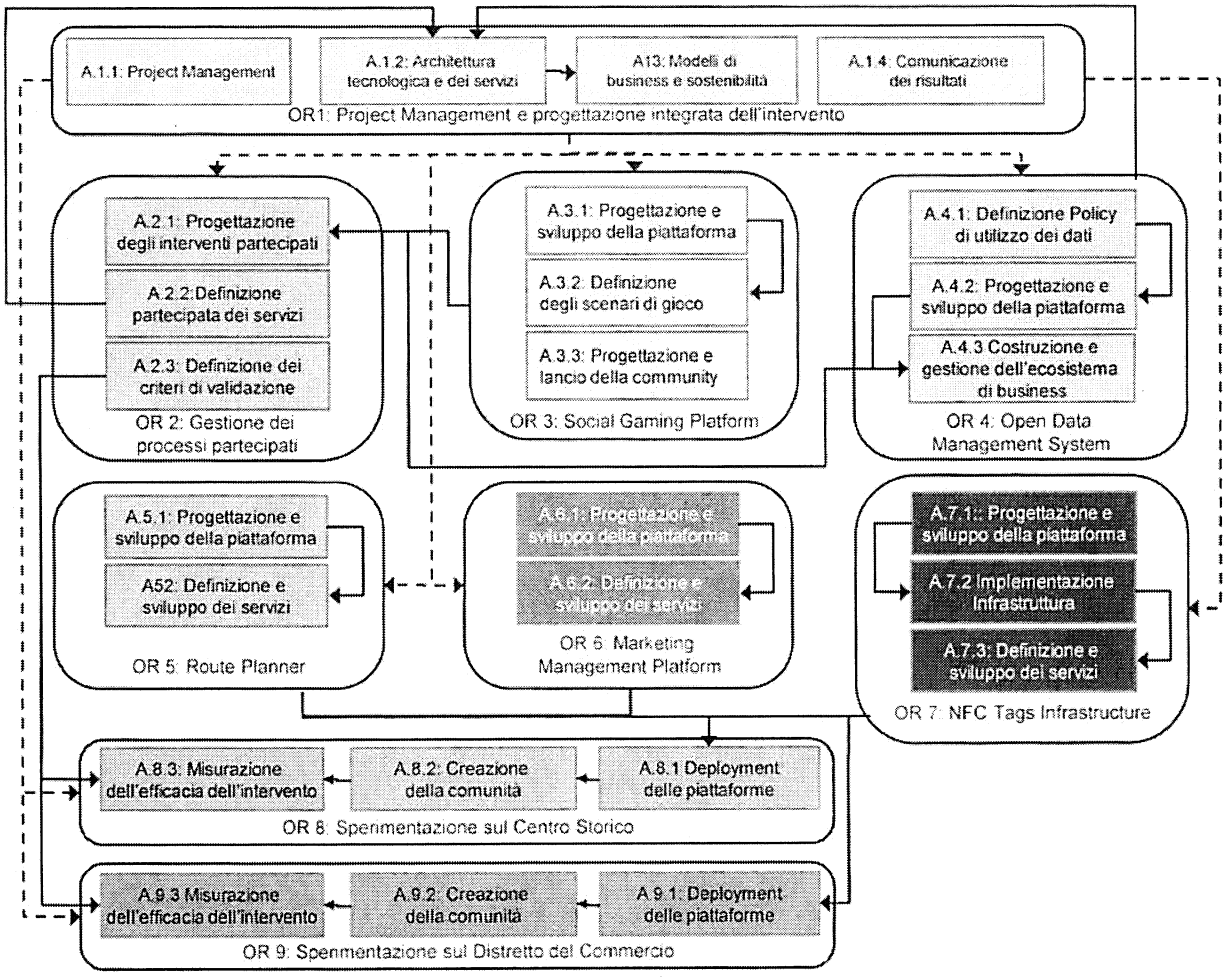


Figura 7: Scomposizione della struttura di progetto in Obiettivi Realizzativi e attività

2.1.1 Obiettivo Realizzativo 1 – Project Management e progettazione integrata dell'intervento

Nell'ambito di questo Obiettivo Realizzativo saranno portate avanti tutte le azioni di progettazione, gestione e di coordinamento volte all'integrazione di tutte le attività di progetto. Il progetto LECCE SMART & COM, come precedentemente esplicitato, intende assolvere ad una serie di bisogni di integrazione relativi ai temi affrontati ed alle aree obiettivo al fine di garantire l'integrazione dell'offerta turistica con quella commerciale nonché l'integrazione del centro storico con la città moderna. Garantire una simile logica di integrazione, al netto della complessità gestionale del progetto, richiede un impegno costante non soltanto volto al coordinamento delle attività di progetto ma anche alla gestione della logica di integrazione architetturale delle differenti piattaforme e soprattutto all'integrazione dell'offerta complessiva di servizi, che rappresenta la leva attraverso cui il progetto può incidere sulla città.

Tutti i risultati di tipo strategico e gli elementi di coordinamento del progetto saranno infine diffusi e promossi attraverso una strategia di comunicazione che, sul fronte interno garantirà allineamento sugli obiettivi e coinvolgimento mentre sul fronte esterno supporterà la diffusione delle iniziative in ottica istituzionale e rafforzerà l'impatto del lavoro di coinvolgimento promosso attraverso i living lab e le iniziative di social gaming.

Attività 1.1 – Project Management
Descrizione
L'attività di gestione del progetto risulta in questo specifico caso particolarmente complessa poiché richiede la capacità di integrare in modo armonico e *seamless* attività preponderantemente ICT a carattere infrastrutturale e di sviluppo applicativo con attività di carattere eminentemente sociale come la creazione ed il sostegno allo sviluppo di comunità o la definizione in logica partecipata di servizi. A tal fine l'attività di project Management dovrà in particolare garantire una costante integrazione verso i responsabili dell'architettura (attività 1.2) nonché verso i *social scientist* impegnati nella definizione sviluppo delle azioni partecipate (Obiettivo Realizzativo 2).
In tale attività, inoltre, è ricompresa la gestione dell'intervento da un punto di vista procedurale, amministrativo, tecnico e finanziario.

Durata: M1 – M20 (Da maggio 2014 a dicembre 2015)

Sotto Attività:
SA.1.1.1 – Definizione del programma delle attività
SA.1.1.2 – Gestione del progetto

Risultati Attesi:
D.1.1.1 – **Cronoprogramma attuativo del progetto** (M2) (entro giugno 2014)
D.1.1.2 – **Report sugli scostamenti (M5, M10, M15, M20)** (settembre 2014, febbraio 2015, luglio 2015, dicembre 2015)

Attività 1.2 – Architettura tecnologica e dei servizi
Descrizione
Scopo di questa attività è quello di garantire, a partire dai bisogni individuati nelle attività partecipate, una coerente visione architetturale sotto il profilo infrastrutturale, applicativo e gestionale dell'offerta di servizi integrati. L'attività, che si protrarrà per tutta la durata del progetto, è una delle attività maggiormente rilevante del progetto e rappresenta la guida strategica del progetto.

Durata: M1 – M20 (Da maggio 2014 a dicembre 2015)

Sotto Attività:
SA.1.2.1 – **Definizione** e realizzazione **dell'offerta di servizi**
SA.1.2.2 – **Definizione** e realizzazione **delle architetture ICT**

Risultati Attesi:
D.1.2.1 – **Documento** di progettazione e di definizione **dell'offerta di servizi (M4, M9, M14, M19)** (agosto 2014, gennaio 2015, giugno 2015, novembre 2015)
D.1.2.2 – **Architettura delle piattaforme (M5, M10, M15, M20)** (settembre 2014, febbraio 2015, luglio 2015, dicembre 2015)

Attività 1.3 – Modelli di business e sostenibilità
Descrizione
Lo scopo di questa attività è quello di individuare i modelli di business più idonei a sostenere il singolo servizio e l'intera offerta di servizi in modo integrato. Questa attività accompagnerà passo dopo passo l'attività di definizione dell'offerta di servizi e permetterà di ragionare sul modello di sostenibilità dei servizi singoli nel breve e dell'offerta complessiva di servizi nel medio lungo periodo, oltreché sul relativo sistema di monitoraggio.

Durata: M5 – M20 (Da settembre 2014 a dicembre 2015)

Sotto Attività:
SA.1.3.1 – Definizione del modello di business dei servizi
SA.1.3.2 – Definizione del modello di business delle piattaforme

Risultati Attesi:
D.1.3.1 – Documento di definizione del modello di business dei servizi **(M15, M20)** (luglio 2015, dicembre 2015)
D.1.3.2 – Documento di definizione del modello di business delle piattaforme **(M15, M20)** (luglio 2015, dicembre 2015)

Attività 1.4 – Comunicazione dei risultati
Descrizione
Obiettivo di questa attività è quello di programmare e gestire la comunicazione di progetto sia all'interno che all'esterno. Tale attività, strettamente legata alle attività di programmazione e definizione architetturale, ha anche uno stretto legame con le attività di gestione della partecipazione, nonché con le attività legate al gaming ed alla creazione e gestione dell'ecosistema imprenditoriale connesso all'utilizzo degli open data.

Durata: M5 – M20 (Da settembre 2014 a dicembre 2015)

Sotto Attività:
SA.1.4.1 – Definizione di massima del programma delle attività
SA.1.4.2 – Gestione delle attività di comunicazione

Risultati Attesi:
D.1.4.1 – Documento di programmazione del piano della comunicazione **(M5)** (settembre 2014)
D.1.4.2 – Report sull'andamento della comunicazione **(M10, M15, M20)** (febbraio 2015, luglio 2015, dicembre 2015)

2.1.2 Obiettivo Realizzativo 2 – Gestione dei Processi Partecipati

La costruzione di una città smart non può fermarsi alle nuove dotazioni tecnologiche che, seppur fondamentali nella gestione delle risorse e nel migliorare la qualità e la competitività del territorio, rappresentano solo un mezzo mediante il quale raggiungere l'obiettivo di una città che strategicamente adoperi e valorizzi le proprie risorse locali. La costruzione di una città smart deve focalizzarsi sulla partecipazione ed il coinvolgimento attivo della sua comunità agli eventi che la popolano poiché una smart community di attori/fruitori attivi per il miglioramento della qualità della vita della propria città sono la chiave di volta della vera strategia di una smart city.
Nell'ambito di questo Obiettivo Realizzativo saranno portate avanti tutte le azioni di **gestione dei processi partecipati.** In particolare saranno progettati e monitorati i processi di coinvolgimento al fine di creare e implementare la comunità di supporto al gaming e **l'ecosistema imprenditoriale.** Sempre in questo OR saranno definiti in modo partecipato i servizi attivati nel contesto della

sperimentazione sul Centro Storico e della sperimentazione sul Distretto Urbano del Commercio e saranno monitorate le comunità connesse con le due sperimentazioni. È inoltre prevista la definizione dei criteri di validazione in forma partecipata, al fine di poter effettuare un'analisi dell'impatto degli interventi previsti e verificare anche il grado di soddisfazione dell'utenza al fine di direzionare le scelte progettuali future.
L'approccio metodologico individuato per il coinvolgimento dei city user è il paradigma del **Living Lab**, che permette il mutamento del ruolo del cittadino il quale, da semplice fruitore di servizi, diviene parte attiva nei processi **user driven innovation**, contribuendo al cambiamento e alla rigenerazione della propria città. La User-Driven Innovation attinge conoscenza dagli utenti al fine di sviluppare nuovi prodotti, servizi e concept. Un processo di innovazione user-driven si basa sulla comprensione dei bisogni degli utenti e sul coinvolgimento sistematico degli stessi. Grazie ad approcci che si basano sul modello di User Driven Innovation come il Living Lab è possibile portare la ricerca fuori dal laboratorio, nel mondo reale permettendo di fondere l'innovazione tecnologica con quella organizzativa e sociale, attivando, così, un processo di **co-creazione** che coinvolge tutti i soggetti partecipanti: ricercatori, enti territoriali, PMI, associazioni, singoli cittadini.
Il Living Lab pertanto si presenta come un **ecosistema di innovazione aperta e utente-centrica**, basato sullo sviluppo continuo di partnership tra diversi attori in cui vengono sperimentati, in condizioni reali, prodotti e servizi innovativi favorendo il contributo attivo degli utenti all'innovazione. Questa metodologia utilizza la **partecipazione dei cittadini**, lo sviluppo di infrastrutture High Technology, la **collaborazione** tra i diversi stakeholder al fine di favorire lo sviluppo del territorio attraverso la promozione della **competitività, imprenditorialità ed innovazione**.

Attività 2.1 – Progettazione degli interventi partecipati
Descrizione
Scopo di questa attività è quello di progettare e monitorare l'andamento di tutti i processi partecipati con specifico riferimento al coinvolgimento degli stakeholder e dei cittadini, alla definizione dei servizi ed alla costruzione ed al rafforzamento dell'ecosistema imprenditoriale.

Durata: M1 – M15 (Da maggio 2014 a luglio 2015)

Sotto Attività:
SA.2.1.1 – Definizione del programma di azioni partecipate
SA.2.1.2 – Gestione dei processi partecipati

Risultati Attesi:
D.2.1.1 – Documento di programmazione dell'azione partecipata (M1, M5, M10) (maggio 2014, settembre 2014, febbraio 2015)
D.2.1.2 – Report sull'andamento dei processi partecipati (M5, M10, M15) (settembre 2014, febbraio 2015, luglio 2015)

Attività 2.2 – Definizione partecipata dei servizi
Descrizione
Scopo di questa attività è quello di contribuire in modo partecipato alla definizione dei servizi attivati nel contesto degli Spazi Obiettivo Centro Storico e Distretto Urbano del Commercio. Questa attività, in stretta relazione con l'attività di definizione architetturale delle piattaforme (Attività 1.2) permetterà, facendo leva sul modello di funzionamento del Living Lab, di coinvolgere tutti i cittadini nella definizione finale dell'offerta di servizi.

Durata: M3 – M20 (Da luglio 2014 a dicembre 2015)

Sotto Attività:
SA.2.2.1 – Definizione della strategia di definizione partecipata dei servizi
SA.2.2.2 – Implementazione della strategia di definizione partecipata dei servizi

Risultati Attesi:
D.2.2.1 – Documento di definizione della strategia di definizione partecipata dei servizi (M3) (luglio 2014)
D.2.2.2 – Report sul processo di definizione partecipata dei servizi (M10, M15, M20) (febbraio 2015, luglio 2015, dicembre 2015)

Attività 2.3 – Definizione dei criteri di validazione
Descrizione
Scopo di questa attività è quello di fotografare nel corso dell'intervento, il mutare delle percezioni e con esse delle aspettative attese, al fine di poter effettuare un'analisi dell'impatto dell'intervento complessivo sul territorio che sia quanto più possibile veritiera e utile nel direzionare le scelte prospettiche a fine progetto

Durata: M6 – M8 (Da ottobre 2014 a dicembre 2014)

Sotto Attività:
SA.2.3.1 – Progettazione dell'intervento partecipato
SA.2.3.2 – Identificazione dei criteri di validazione dell'intervento in logica partecipata

Risultati Attesi:
D.2.3.1 – Documento di definizione dei criteri di validazione (M8) (entro dicembre 2014)

2.1.3 Obiettivo Realizzativo 3 – Social Gaming Platform

Nell'ambito di questo Obiettivo Realizzativo saranno portate avanti tutte le azioni di progettazione della piattaforma, definizione degli scenari di gioco e progettazione della community della Social Gaming Platform. La piattaforma dovrà garantire le funzionalità chiave tipiche di un contesto gamificato quali:

- Narrazione e personaggi: in molti casi il gioco si svolge all'interno di una narrazione e seguendo un canovaccio di trama prestabilito interpretato da una serie di personaggi reali e/o virtuali.
- Livelli di difficoltà: il gioco spesso si sviluppa secondo una progressione del grado di difficoltà, partendo da livelli semplici sino ad arrivare ad altri significativamente più difficili.
- Sfida: ciò che spesso spinge un utente a giocare è il fatto di essere continuamente spronato a mettere in gioco le proprie capacità per cercare di superare gli altri.
- Orientamento al risultato: generalmente l'obiettivo del gioco è quello di arrivare primi in classifica e decretare la propria vittoria.
- Interattività: soprattutto le nuove tecnologie hanno enfatizzato questa caratteristica del gioco che permette all'utente di interagire con i vari personaggi virtuali e/o reali e determinare in base alle sue azioni ciò che accade nel gioco stesso.
- Feedback: altro elemento fondamentale del gioco è l'accumulo di punti ed altre forme di premialità che determina il livello di un giocatore rispetto agli altri.

La scelta degli scenari e il supporto costante alla community sono gli elementi cardine su cui sarà possibile fare concretamente leva per garantire coinvolgimento dei cittadini alle iniziative di promozione e lancio dei servizi per gli Spazio Obiettivo Distretto Urbano del Commercio e Centro Storico. La piattaforma di gaming consentirà diverse modalità e tipologie di giochi in funzione delle aree tematiche in cui verranno applicate e dei target utenti previsti. Il progetto prevede la sperimentazione della piattaforma socio tecnica dedicata al social gaming già nelle due sperimentazioni verticali dedicati agli Spazi Obiettivo Centro Storico e Distretto Urbano del Commercio:

- Il giocatore-turista prende parte ad un percorso assolutamente personale, nel quale, accedendo in mobilità ad un'applicazione, gli verranno proposti dei segreti del luogo. Il giocatore avrà solo informazioni del numero di segreti nelle vicinanze. A questo punto l'utente che gioca, prenderà parte attiva al suo percorso turistico, con una vera e propria caccia al tesoro, raggiungendo i QR Code o i codici sparsi per la città, che identificano i segreti. Una volta raggiunto un codice che rappresenta il racconto del segreto, il giocatore lo cattura col proprio *device* mobile, ricevendo le informazioni ed eventualmente dei riconoscimenti propri dei giochi, come premio per la nuova scoperta. L'applicazione quindi fa leva su quella estetica propria dei giochi, ed in particolare della caccia al tesoro, potenziando in una ottica gamificata lo stimolo alla partecipazione ed al completamento del ciclo di vita dell'esperienza.
- La piattaforma di gaming permetterà di creare missioni a tempo e cacce al tesoro a premi nello Spazio Obiettivo Distretto Urbano del Commercio. Inoltre, tramite la funzione secret l'utente potrà scoprire la storia dei luoghi storici del commercio leccese e conoscere i mestieri tradizionali come ad esempio la lavorazione della cartapesta. Infine, molti dei premi guadagnati attraverso la partecipazione al gioco saranno offerti e pubblicizzati da commercianti coinvolti come stakeholder nella Sperimentazione sul Distretto Urbano del Commercio.

Attività 3.1 – Progettazione e sviluppo della piattaforma
Descrizione
Questa attività sarà interamente dedicata alla progettazione, sviluppo e test della piattaforma di supporto al social gaming. La piattaforma dovrà essere in grado di evolvere in modo dinamico al fine di mantenere sempre la coerenza fra le funzionalità attive ed i bisogni di coinvolgimento emergenti dalle attività partecipate. La piattaforma dovrà inoltre presentare un interfaccia di definizione degli scenari di gioco semplice ed intuitiva al fine di massimizzare la potenzialità di sviluppo scenari e ridurne i costi.

Durata: M1 – M20 (Da maggio 2014 a dicembre 2015)

Sotto Attività:
SA.3.1.1 – Progettazione di massima
SA.3.1.2 – Implementazione della piattaforma
SA.3.1.3 – Manutenzione ed evolutive della piattaforma

Risultati Attesi:
D.3.1.1 – Documento di progettazione (M5) (settembre 2014)
D.3.1.2 – Piattaforma di supporto al Social Gaming (M14) (entro giugno 2015)
D.3.1.3 – Supporto alla manutenzione ed evoluzione della piattaforma (M20) (dicembre 2015)

Attività 3.2 – Definizione degli scenari di gioco
Descrizione
Nell'ambito di questa attività saranno sviluppati aggiornati e gestiti i differenti scenari di gioco necessari a garantire il costante coinvolgimento degli attori rispetto al tema dei servizi di fruizione della Sperimentazione sul Centro Storico e della Sperimentazione sul Distretto Urbano del Commercio.

Durata: M1 – M20 (Da maggio 2014 a dicembre 2015)

Sotto Attività:
SA.3.2.1 – Definizione di una strategia di intervento basata sul gaming
SA.3.2.2 – Progettazione e attuazione dei differenti scenari di gioco

Risultati Attesi:
D.3.2.1 – Documento sulla strategia di intervento (M6) (entro ottobre 2014)
D.3.2.2 – Documento di report sui risultati degli interventi attivati (M10, M15, M20) (febbraio 2015, luglio 2015, dicembre 2015)

Attività 3.3 – Progettazione e lancio della community
Descrizione
Nell'ambito di questa attività si intende progettare, costruire e gestire la rete di comunità coinvolte nella progettazione e nella realizzazione di interventi di gaming. L'efficace funzionamento della rete sarà la garanzia primaria della sostenibilità temporale dei processi di gaming rispetto ai bisogni di attivazione e coinvolgimento dei cittadini.

Durata: M1 – M20 (Da maggio 2014 a dicembre 2015)

Sotto Attività:
SA.3.3.1 – Definizione del modello di business connesso con la piattaforma di gaming
SA.3.3.2 – Coinvolgimento delle organizzazioni impegnate nella progettazione ed erogazione di percorsi di gaming e creazione della community
SA.3.3.3 – Allestimento di uno spazio dedicato alla progettazione e gestione dei progetti di gaming denominato HEADQUARTER

Risultati Attesi:
D.3.3.1 – Modello di business della piattaforma di gaming (M6) (entro ottobre 2014)
D.3.3.2 – Report sul coinvolgimento delle organizzazioni (M10, M15, M20) (febbraio 2015, luglio 2015, dicembre 2015)
D.3.3.3 – Allestimento del HEADQUARTER (M15) (entro luglio 2015)

2.1.4 Obiettivo Realizzativo 4 – Open Data Management System

La mole di dati che fluiscono in un'ambiente cittadino costituisce una miniera di opportunità per chi è in grado di immaginare scenari e servizi secondo prospettive innovative. Il valore intrinseco dei dati in possesso delle aziende, delle istituzioni e dei cittadini ha, negli ultimi anni, fatto emergere nuove prospettive di open innovation centrate proprio sul concetto di apertura dei dati e delle informazioni. La *Digital Agenda for Europe* e l'*Agenda Digitale Italiana* considerano **l'uso pervasivo delle tecnologie ICT come opportunità per fornire sviluppo, occupazione e benessere sociale.** In linea con tale approccio, il patrimonio costituito dai dati pubblici delle amministrazioni, cui corrisponde un valore economico, deve essere necessariamente considerato come volano per lo sviluppo del mercato e per il supporto alle decisioni di ogni organo politico, anche locale, così come accade in altri Paesi. I dati aperti rappresentano un'enorme opportunità in grado di creare valore sociale ed economico: nuove combinazioni ed associazioni di dati possono generare nuova conoscenza e innovazioni in tutti i campi.
Lecce intende dotarsi di un sistema di gestione degli open data (Open Data Management System) e promuovere un ecosistema imprenditoriale in grado di fare leva sulla disponibilità di dati aperti per arricchire di nuovi servizi il territorio e generare benessere sociale ed economico.
L'Open Data Management System costituirà un elemento trasversale a tutte le altre infrastrutture informative territoriali, in grado di acquisire dati grezzi da ciascuna di esse e pubblicarli in formati standard. Naturalmente la piattaforma predisporrà meccanismi e tecniche avanzate per estrarre, elaborare e trasformare i dati provenienti nella maniera più opportuna, permettendo, ove possibile, di adottare e riutilizzare vocabolari standard per contribuire alla crescita del Web of data. L'infrastruttura dovrà permettere la pubblicazione di competenze e servizi delle imprese, informazioni e notizie relative ad eventi culturali, informazioni e contenuti culturali e storici,

informazioni ambientali, informazioni meteorologiche e statistiche sui flussi turistici nonché informazioni chiave su traffico, sui trasporti, e sulla viabilità. La piattaforma prevedrà lo sviluppo dei seguenti moduli:

- Knowledge System per la gestione del front end,
- Indexing System per l'accesso agli open data,
- Feedback Module per la gestione dei feedback degli utenti.

Il Knowledge System sarà sostanzialmente un motore di ricerca che permette l'interrogazione e l'accesso ai dati indicizzati sfruttando il supporto semantico dato dall'ontologia e dal relativo modulo. Si tratta di una applicazione Web user-friendly accessibile dagli utenti mediante qualsiasi Browser disponibile su PC, smartphone e PDA. Il sistema dovrà offrire la possibilità di configurare dei Document Alerts che inviano suggerimenti e notifiche su nuovi documenti agli utenti registrati, accessibili anche tramite applicazioni Web 2.0. L'Indexing System sarà un sistema automatico che si occupa (periodicamente oppure on-demand) di analizzare e catalogare tutti i documenti individuati nel processo di ricerca sulle sorgenti dati, creando opportuni indici che contengono queste informazioni: tali indici saranno sfruttati dal Knowledge System.

Attività 4.1 – Definizione Policy di utilizzo dei dati
Descrizione
Questa attività è volta alla definizione delle policy di accesso, gestione ed utilizzo dei dati in modalità aperta. Occorrerà inoltre classificare i dati in funzione della proprietà e dell'accessibilità in funzione ella tipologia di potenziale utenza. Attraverso quest'attività sarà possibile aprire all'utilizzo in logica di business l'informazione presente in tutti i repository connessi con la città smart.
Durata: M1 – M5 (Da maggio 2014 a settembre 2014)

Sotto Attività:
SA.4.1.1 – Definizione di una tassonomia dei dati open
SA.4.1.2 – Definizione delle politiche di accesso ai dati

Risultati Attesi:
D.4.1.1 – Tassonomia dei dati open (M3) (entro luglio 2014)
D.4.1.2 – Documento di definizione delle politiche di accesso (M9) (entro gennaio2015)

Attività 4.2 – Progettazione e sviluppo della piattaforma
Descrizione
Scopo di quest'attività è quello di progettare e sviluppare la piattaforma per la gestione degli open data. La piattaforma dovrà essere estremamente scalabile per poter inglobare tutte le possibili sorgenti dati connesse ad applicazioni realizzate nell'ambito della città smart.

Durata: M1 – M9 (Da maggio 2014 a gennaio 2015)

Sotto Attività:
SA.4.2.1 – Progettazione della piattaforma
SA.4.2.2 – Sviluppo della piattaforma

Risultati Attesi:
D.4.2.1 – Documento di progettazione della piattaforma (M5) (entro settembre 2014)
D.4.2.2 – Piattaforma applicativa a supporto della gestione degli open data (M14) (entro giugno 2015)

Attività 4.3 – Costruzione e gestione dell'ecosistema di business

Descrizione
L'ecosistema imprenditoriale che ruota attorno all'utilizzazione dei dati aperti a fini commerciali è uno degli elementi alla base della sostenibilità dell'intero progetto. È infatti evidente che la logica di funzionamento dell'offerta di servizi a valore aggiunto della città smart, può funzionare solo attraverso un virtuoso modello di tipo pubblico privato, che sia in grado di generare revenue e di rendere sostenibile la gestione delle piattaforme abilitanti.

Durata: M1 – M20 (Da maggio 2014 a dicembre 2015)

Sotto Attività:
SA.4.3.1 – Progettazione della comunità
SA.4.3.2 – Lancio e gestione della comunità

Risultati Attesi:
D.4.3.1 – Documento di progettazione della comunità (M5) (settembre 2014)
D.4.3.2 – Report sull'andamento della comunità e sui risultati (M10, M15, M20) (febbraio 2015, luglio 2015, dicembre 2015)

2.1.5 Obiettivo Realizzativo 5 – Route Planner

Nell'ambito di questo Obiettivo Realizzativo saranno portate avanti tutte le azioni di progettazione e definizione dei servizi della Route Planner. In particolare la Piattaforma di Pianificazione del tour all'interno del centro storico di Lecce fornisce servizi personalizzati per gruppi di disabili e/o famiglie e comitive con componenti disabili aventi difficoltà non solo motorie ma anche alimentari e sensoriali. Tale piattaforma permetterà al turista di usufruire di diversi servizi:

- la prenotazione di provider di servizi assistenziali, come le guide turistiche o gli assistenti socio-sanitari per ciascuna attività;
- la prenotazione di strutture ricettive;
- la visualizzazione di un percorso turistico ad hoc (ristoranti, attrazioni, eventi, shopping) con possibilità di acquisto di biglietti d'entrata per musei, teatri, ecc.;
- la visualizzazione di una mappa interattiva con tragitto ottimizzato (con e senza barriere);
- l'accesso ad una community per contattare le associazioni di zona, per usufruire dei consigli/commenti, per contribuire con informazioni aggiuntive (segnalare strutture adeguate o barriere architettoniche, ecc.

L'idea progettuale prevede il coinvolgimento di diversi attori locali che attraverso la piattaforma collaborano per garantire un servizio turistico integrato.
La piattaforma, inoltre, risulterà idonea ad informare e sostenere potenziali turisti (inclusi gli anziani e soggetti con forme di fragilità) ricorrendo all'uso delle tecnologie digitali mobili che sfruttino la disponibilità di NGA sul territorio, e mediante l'ausilio di interfacce utenti semplici, naturali e profilate sulle caratteristiche dello specifico utente. La piattaforma potrà incrociare le informazioni personali con quelle relative al territorio per aiutare l'utente nella scelta dei percorsi idonei e nel valutarne la percorribilità. Sul campo, specifiche app per dispositivi mobili forniranno indicazioni di direzione, avvisi, suggerimenti per usufruire appieno delle caratteristiche del luogo e trasmetteranno mediante paradigmi di cloud computing i dati rilevati dai sensori indossabili consentendo un monitoraggio continuo dello stato di salute (se necessario) e la realizzazione di un servizio di supervisione remota. In caso di problemi rilevati dai sensori o di una richiesta da parte dell'utente, il supervisore potrà ottenere facilmente la posizione di ciascun soggetto, comunicare direttamente con lui ed inviare aiuti in caso di bisogno.
Nel caso di un gruppo di utenti con accompagnatore, anche quest'ultimo potrà svolgere funzioni di supervisore tramite una applicazione web accessibile anche con dispositivi mobili, che gli

permetterà di controllare la posizione e lo stato di salute ed eventuali richieste pervenute dagli utenti del gruppo.

Attività 5.1 – Progettazione e sviluppo della piattaforma
Descrizione
Scopo di quest'attività è quello di progettare e sviluppare la piattaforma per il Route Planning a supporto della definizione di itinerari turistici nel centro storico. La piattaforma di Route Planning dovrà garantire un elevato livello di adattabilità al fine di poter essere riutilizzata in tutti i possibili contesti d'uso relativi alla realizzazione della città smart.

Durata: M1 – M14 (Da maggio 2014 a giugno 2015)

Sotto Attività:
SA.5.1.1 – Progettazione della piattaforma
SA.5.1.2 – Sviluppo ed integrazione degli applicativi software

Risultati Attesi:
D.5.1.1 – Documento di progettazione della piattaforma (M5) (entro settembre 2014)
D.5.1.2 – Piattaforma applicativa a supporto del Route Planning (M14) (entro giugno 2015)

Attività 5.2 – Definizione e sviluppo dei servizi
Descrizione
Nell'ambito di questa attività verranno progettati e sviluppati tutti i servizi a valore aggiunto caratterizzanti la piattaforma di Route Planning per il Centro Storico.

Durata: M6 – M20 (Da ottobre 2014 a dicembre 2015)

Sotto Attività:
SA.5.2.1 – Progettazione dei servizi
SA.5.2.2 – implementazione, manutenzione ed evoluzione dei servizi

Risultati Attesi:
D.5.2.1 – Documento di Progettazione dei servizi (M10) (entro febbraio 2015)
D.5.2.2 – Servizi di Route Planning (M20) (entro dicembre 2015)

2.1.6 Obiettivo Realizzativo 6 – Marketing Management Platform

Il progetto prevede la realizzazione di una piattaforma vetrina con lo scopo di dare visibilità alle aziende operanti nello Spazio Obiettivo Distretto Urbano del Commercio supportandole anche nell'attività di comunicazione e promozione della propria immagine e dell'immagine dell'intero distretto. La piattaforma consentirà alle aziende ed alle attività commerciali di creare una propria pagina personale, con gadget, servizi ed informazioni di proprio interesse e favorirà la comunicazione e collaborazione sia tra aziende dello stesso distretto sia con gli utenti finali.
Tale piattaforma, inoltre, abiliterà la gestione del marketing delle aziende, effettuando, soprattutto nello Spazio Obiettivo Distretto Urbano del Commercio, una valutazione complessiva della sua capacità di attrazione. Ciò implica che le scelte di marketing e branding effettuate dalle singole aziende e dal distretto saranno legate non solo alle offerte e promozioni commerciali ed all'ampiezza e varietà dell'offerta sul piano della composizione merceologica, ma anche agli eventi e manifestazioni che si svolgeranno nelle aree di pertinenza ed al target di utenti che tali eventi attrarranno.
La piattaforma, offrirà alle aziende ed ai centri commerciali, informazioni e dati aggiornati (grazie all'interazione con la piattaforma di open data) riguardanti ad esempio i periodi di maggiore affluenza turistica o le zone della città più trafficate. Inoltre attraverso strumenti di social network

analysis e sentiment analysis permetterà l'elaborazione dei dati al fine di recepire le esigenze ed aspettative degli utenti riuscendo così a realizzare campagne marketing mirate e personalizzate.
Come già accennato, la piattaforma potrà essere personalizzata in funzione dell'ambito di applicazione ed in particolare risponderà ai seguenti obiettivi specifici:

- gestione di eventi e marketing mix. La piattaforma consentirà alle attività commerciali di organizzare e coordinare campagne di marketing in funzione di eventi e/o manifestazioni culturali presenti nello Spazio Obiettivo Centro Storico e legate a differenti target di utenti. In tal modo fornirà ai consumatori finali delle vere e proprie shopping experience con contenuti non solo commerciali ma anche edonistici e culturali. L'attrattività del distretto sarà quindi riconducibile a un mix tra le caratteristiche dell'offerta commerciale, le caratteristiche del contesto in cui si articola l'esperienza di acquisto e le connessioni con le altre attività di entertainment.
- la piattaforma consentirà di creare e sviluppare una politica di comunicazione integrata dello Spazio Obiettivo Distretto Urbano del Commercio che permetta di far conoscere, valorizzare e sostenere il Distretto e la sua strategia di sviluppo. Tale piattaforma sarà uno strumento di comunicazione e promozione dei servizi offerti (commerciali e non) a tutti i City Users e agli stessi operatori commerciali (attuali e potenziali). Ogni operatore avrà inoltre a disposizione una pagina personale customizzabile con gadget, servizi e notizie di proprio interesse.

Attività 6.1 – Progettazione e sviluppo della piattaforma
Descrizione
Nell'ambito di quest'attività sarà progettata la piattaforma per il Marketing Management dello Spazio Obiettivo Distretto Urbano del Commercio attraverso lo sviluppo e l'integrazione di differenti componenti applicative. La piattaforma di Marketing Management dovrà garantire un elevato livello di adattabilità al fine di poter essere riutilizzata in tutti i possibili contesti d'uso relativi alla realizzazione della città smart.

Durata: M1 – M14 (Da maggio 2014 a giugno 2015)

Sotto Attività:
SA.6.1.1 – Progettazione della piattaforma
SA.6.1.2 – Sviluppo ed integrazione degli applicativi software

Risultati Attesi:
D.6.1.1 – Documento di progettazione della piattaforma (M5) (entro settembre 2014)
D.6.1.2 – Piattaforma applicativa a supporto del Marketing Management (M14) (entro giugno 2015)

Attività 6.2 – Definizione e sviluppo dei servizi
Descrizione
Nell'ambito di questa attività verranno progettati e sviluppati tutti i servizi a valore aggiunto caratterizzanti la piattaforma di Marketing Management del Distretto Urbano del Commercio.

Durata: M6 – M16 (Da ottobre 2014 ad agosto 2015)

Sotto Attività:
SA.6.2.1 – Progettazione dei servizi
SA.6.2.2 – implementazione, manutenzione ed evoluzione dei servizi

Risultati Attesi:
D.6.2.1 – Documento di Progettazione dei servizi (M10) (entro febbraio 2015)

2.1.7 Obiettivo Realizzativo 7 – NFC Tags Infrastructure

"Near Fild communication" o NFC, è una tecnologia a radiofrequenza, nata negli anni 80, che consente di far dialogare due dispositivi posti a breve distanza tra di loro (si tratta di un chip che sfrutta una particolare modalità di proximity detta tap o contactless.
In particolare un tag NFC permette di attivare una comunicazione di tipo bidirezionale in quanto non solo può leggere informazioni, ma le sue informazioni possono essere lette tramite un dispositivo mobile (un telefonino, uno smartphone o un Pda equipaggiato di un tag Nfc).
Il microprocessore NFC può funzionare in tre differenti modalità:

- Come reader di un chip Rfid che contiene una serie di informazioni e/o approfondimenti;
- Come strumento peer to peer che consente la diffusione di dati in tempo reale come ad esempio la ricezione di messaggi audio e/o video;
- Come strumento in grado di abilitare l'utente ad effettuare una transazione di pagamento grazie a un meccanismo di emulazione di una carta contactless.

Tale tecnologia potrà essere utilizzata in differenti contesti e sarà in grado di abilitare nuovi ed innovativi smart service. Grazie a questo tipo di applicazione gli utenti/cittadini potranno fruire di servizi personalizzati senza dover scaricare nessuna app, senza nessun pin o password da digitare. Basta un tap e il sistema identifica l'utente, abilitando il servizio di accesso ai dati e/o di pagamento. La piattaforma basata su tag NFC consentirà di:

- Generare e creare codici bidimensionali TAG/QR. La piattaforma consentirà anche la gestione grafica e personalizzata dei tags;
- Costruire pagine mobile di atterraggio dei Tags (contenuti/immagini/video). La piattaforma consentirà di personalizzare graficamente la pagina mobile che erogherà i contenuti.
- Gestire campagne di comunicazione sfruttando le potenzialità dei codici QR, TAG
- Esportare Tags/QR da porre su materiali promozionali e di comunicazione come ad esempio cartelloni pubblicitari o brochure).

Sotto il profilo funzionale la piattaforma potrà essere utilizzata in differenti contesti:

- La piattaforma permetterà all'utente di visualizzare su dispositivi smart phone attraverso appositi Tag distribuiti nella città (su totem, manifesti pubblicitari,..) informazioni audio e video, nonché ricostruzioni e spezzoni di documentari in grado di arricchire l'esperienza turistica. L'utente potrà inoltre acquistare contenuti multimediali relativi all'opera di suo interesse (riproduzioni, manuali, cartoline, ...) direttamente dal suo smartphone.
- Grazie alla piattaforma basata su tag NFC l'utente potrà sia in remoto che attraverso un tag posizionato all'esterno del locale, scaricare le informazioni sul menu del giorno, i piatti consigliati, le recensioni del locale sulla stampa specializzata ed accedere alla pagina di prenotazione tavoli.
- La piattaforma abiliterà il marketing di prossimità consentendo all'utente di inserire, tramite smartphone, una o più categorie di prodotti di interesse (abbigliamento uomo, donna o bambino, oggettistica, souvenir, ...) e/o traget utente (anziani, studenti, fascia di consumatori con reddito medio-alto) e di essere avvisato in prossimità di un'attività commerciale che li vende potendo, inoltre, attraverso la disponibilità di un tag nelle vetrine, ricevere informazioni sui prodotti e sulle offerte.

In altre parole, attraverso i tag NFC le aziende commerciali potranno potenziare la loro Shopping experience, da un lato promuovendo i propri prodotti ed arrivando al consumatore ovunque si trovi (i tag possono essere inseriti anche su materiale promozionale come ad esempio manifesti e volantini), dall'altro ottenendo informazioni geolocalizzate e precise sulle abitudini dei consumatori.

Attività 7.1 – Progettazione e sviluppo della piattaforma
Nell'ambito di quest'attività sarà progettata la piattaforma di supporto alla gestione dei Tag NFC e saranno realizzate tutte le azioni di sviluppo ed integrazione di applicativi software. La piattaforma risultante dovrà garantire un elevato livello di adattabilità al fine di poter essere riutilizzata in tutti i possibili contesti d'uso relativi alla realizzazione della città smart.

Durata: M1 – M14 (Da maggio 2014 a giugno 2015)

Sotto Attività:
SA.7.1.1 – Progettazione della piattaforma
SA.7.1.2 – Sviluppo ed integrazione degli applicativi software

Risultati Attesi:
D.7.1.1 – Documento di progettazione della piattaforma (M5) (entro settembre 2014)
D.7.1.2 – Piattaforma applicativa a supporto della gestione dei Tag NFC (M14) (entro giugno 2015)

Attività 7.2 – Implementazione Infrastruttura
Descrizione
Nell'ambito di questa attività verranno progettati e sviluppati tutti gli interventi di carattere infrastrutturale necessari alla predisposizione di un ambiente idoneo all'utilizzo intensivo dei Tag NFC. Ricadono in questa attività l'installazione di dispositivi hardware così come l'estensione di reti wireless.

Durata: M4 – M11 (Da agosto 2014 a marzo 2015)

Sotto Attività:
SA.7.2.1 – Progettazione di massima dell'infrastruttura hardware
SA.7.2.2 – Installazione delle infrastrutture hardware necessarie alla sperimentazione

Risultati Attesi:
D.7.2.1 – Documento di progettazione dell'infrastruttura hardware (M5) (entro settembre 2014)
D.7.2.2 – Infrastruttura hardware a supporto della sperimentazione(M11) (entro marzo 2015)

Attività 7.3 – Definizione e sviluppo dei servizi
Descrizione
Scopo di questa attività è la definizione e lo sviluppo dei servizi a valore aggiunto basati sulla disponibilità di un'infrastruttura NFC.

Durata: M6 – M20 (Da ottobre 2014 ad agosto 2015)

Sotto Attività:
SA.7.3.1 – Progettazione dei servizi
SA.7.3.2 – implementazione, manutenzione ed evoluzione dei servizi basati su Tag NFC

Risultati Attesi:
D.7.3.1 – Documento di Progettazione dei servizi (M10) (entro febbraio 2015)
D.7.3.2 – Servizi basati su Tag NFC (M20) (entro dicembre 2015)

2.1.8 Obiettivo Realizzativo 8 - Sperimentazione sul Centro Storico

Vista la conformazione territoriale della città di Lecce il luogo maggiormente adatto a diventare un polo culturale è naturalmente il centro città grazie alla presenza di numerosi luoghi ad interesse artistico, storico e culturale ma anche per gli spazi dedicati al tempo libero e al divertimento. In conseguenza, lo Spazio Obiettivo denominato Centro Storico si configura come un'area a forte valenza turistica in cui l'utente può vivere esperienze culturali legate all'arte, al cibo e al divertimento in generale. Il centro storico di Lecce vede la presenza di numerose attrattività di natura storica ed architettonica appartenenti ad età e correnti artistiche differenti o ad attrattività legate alla cultura popolare che possono risultare dei punti di interesse sia per il turista che visita la città che per il cittadino che la riscopre sotto un punto di vista differente. L'alta densità di beni storici e culturali e poi accompagnata dal fatto che lungo le strade del centro cittadino che si articola la movida leccese tra bar, pub e ristoranti che garantiscono un'offerta varia per tipologia di intrattenimento ed età. Il tutto risulta poi essere articolato in una dimensione urbana facilmente raggiungibile con qualsiasi tipo di mezzo pubblico o privato. Il centro storico di Lecce appare dunque il luogo ideale in cui realizzare lo spazio per il turismo culturale e giovanile, che potrà essere arricchito con una serie di servizi innovativi volti sia ad intrattenere chi visita la città che a distrarre il cittadino dalla sua routine quotidiana facendo vivere la propria città sotto una differente prospettiva.

Gli interventi che si intendono attuare nell'ambito di questa sperimentazione saranno orientati a:

- Offrire una migliore esperienza di fruizione del bene culturale attraverso le seguenti applicazioni:
  - Biglietto elettronico integrato per poter fruire di tutte le esperienza di tipo museale in ambito cittadino con meccanismo di tariffazione unica.
  - Piattaforma di gioco che consente all'utente di esplorare tutti i punti di interesse della città e scoprine i segreti. Tale piattaforma può rappresentare un supporto alla guida narrativa degli itinerari storici e culturali in grado di offrire una serie di percorsi intrecciati che abbracciano la dimensione storica (epoca Messapica, Romana, Normanna) così come quella della cultura popolare (luoghi dei miti e delle legende, personaggi storici ed eventi della cultura popolare).
  - Applicazione per smartphone che offre all'utente la possibilità di pianificare in tempo reale il proprio itinerario turistico all'interno della città utilizzando bici, mezzi pubblici, o in alternativa offrendo i migliori percorsi pedonali.
- Potenziare l'informazione dei servizi eno-gastronomici attraverso un servizio che permette sia in remoto che attraverso un tag posizionato all'esterno del locale di scaricare le informazioni sul menu del giorno, i piatti consigliati, le recensioni del locale sulla stampa specializzata e l'accesso alla pagina di prenotazione tavoli.
- Favorire l'accessibilità da parte di tutti i cittadini prevedendo la pianificazione di tour personalizzati da parte di persone diversamente abili o comitive con componenti diversamente abili.

Attività 8.1 – Deployment delle piattaforme
Descrizione
Nell'ambito di questa attività verranno messe in opera le infrastrutture hardware, installate e rese operative le piattaforme software ed attivati i meccanismi di gestione dei servizi nell'area del centro storico

Durata: M12 – M16 (Da aprile 2015 ad agosto 2015)

Sotto Attività:
SA.8.1.1 – installazione dei dispositivi hardware
SA.8.1.2 – Installazione delle piattaforme software
SA.8.1.3 – Attivazione degli strumenti per la gestione dei servizi

Risultati Attesi:
D.8.1.1 – Report sull'installazione dei dispositivi hardware (M11) (entro marzo 2015)
D.8.1.2 – Report sull'installazione delle piattaforme software (M13) (entro maggio 2015)
D.8.1.3 – Documentazione sulle modalità di gestione dei servizi (M16) (entro agosto 2015)

Attività 8.2 – Creazione della comunità
Descrizione
Obiettivo di questa attività è quello di sviluppare la comunità di stakeholder interessati allo sviluppo ed alla gestione dei servizi per il rafforzamento dell'offerta turistica e culturale nel centro storico.

Durata: M6 – M20 (Da ottobre 2014 a dicembre 2015)
Sotto Attività:
SA.8.2.1 – Progettazione della comunità
SA.8.2.2 – Attivazione e gestione della comunità

Risultati Attesi:
D.8.2.1 – Documento di progettazione della comunità (M6) (ottobre 2014)
D.8.2.2 – Report sulla gestione della comunità (M10, M15, M20) (febbraio 2015, luglio 2015, dicembre 2015)

Attività 8.3 – Misurazione dell'efficacia dell'intervento
Descrizione
Nell'ambito di questa attività, a partire dalle indicazioni fornite nell'ambito dell'attività 2.3, si intendono effettuare una serie di misurazioni qualitative e quantitative che permettano di stabilire il grado di successo della sperimentazione rispetto alle aspettative attese.

Durata: M16 – M20 (Da agosto 2015 a dicembre 2015)
Sotto Attività:
SA.8.3.1 – Progettazione dell'intervento di analisi
SA.8.3.2 – Raccolta dati e analisi

Risultati Attesi:
D.8.3.1 – Documento di Progettazione dell'intervento di analisi (M18) (entro ottobre 2015)
D.8.3.2 – Report sui risultati dell'analisi della sperimentazione (M20) (dicembre 2015)

2.1.9 Obiettivo Realizzativo 9 – Sperimentazione sul Distretto Urbano del Commercio

Lo Spazio Obiettivo Distretto Urbano del Commercio si colloca lungo la direttrice Est-Ovest di Lecce attraversando il cuore della città nuova e della città vecchia. Percorrendo, il tragitto che parte da Via Salandra, percorre via Trinchese, attraversa Piazza Mazzini prima e Piazza Sant'Oronzo poi e prosegue in via Libertini fino a raggiungere Porta Rudie, ci si accorge di come la densità di attività ed esercizi commerciali di vario tipo è nettamente superiore rispetto le restanti zone della città. L'area delineata rappresenta dunque lo spazio ideale per realizzare una sperimentazione sul Distretto Urbano del Commercio, in cui offrire servizi innovativi in grado di impattare positivamente sia verso l'utenza intesa come cittadinanza, che verso l'utenza intesa come titolari degli esercizi commerciali. Le motivazioni che spingono a identificare la zona descritta come il distretto urbano del commercio risiedono principalmente nella densità di esercizi commerciali presenti, che porta già ad oggi un sostanziale flusso di cittadini leccesi e dell'intera provincia a fruire dello shopping e all'entertainment offerto dal luogo nelle ore diurne. Inoltre va considerato come tale area sia facilmente raggiungibile con l'utilizzo di mezzi pubblici e

privati. La realizzazione di una sperimentazione che sia un embrione di un Distretto Urbano del Commercio, basato sulla logica Town Centre Management, permetterà alla città di Lecce di cambiare volto all'attuale offerta commerciale, dando al cittadino la possibilità di vivere un'esperienza di shopping innovativa ed integrata ad oggi non presente sul territorio pugliese con notevoli benefici dal punto di vista della crescita economica e sociale del territorio.
Partendo da queste considerazioni sono riportati di seguito gli specifici servizi che potrebbero essere inseriti nella sperimentazione al fine di:

- Favorire un modello innovativo di shopping experience.
  - Servizio di virtual personal shopper, fruibile tramite applicazione mobile, con cui l'utente possa settare un proprio profilo personale, scegliendo una o più categorie di prodotti di interesse (abbigliamento uomo, donna o bambino, oggettistica, souvenir, ...) e/o target utente (anziani, studenti, fascia di consumatori con reddito medio-alto). In base alle preferenze segnalate dall'utente, l'applicazione creerà degli alert volti ad indicare all'utente le attività commerciali presenti in zona (identificazione della posizione con coordinate geografiche) in grado di soddisfare la propria esigenza. Inoltre, attraverso la disponibilità di un tag nelle vetrine, l'utente potrà ricevere informazioni su prodotti, offerte, ecc..
  - Servizio di consegna degli acquisti, che consenta al cittadino di fare acquisti nel centro storico senza portarsi dietro le buste degli acquisti effettuati. Gli oggetti comprati potranno essere recapitati direttamente in uno dei parcheggi di interscambio designati e l'utente potrà ritirare la merce mostrando un codice sul proprio smartphone.
  - Piattaforma di gaming che abiliti esperienze di gioco tra gli utenti del distretto del commercio, catturando l'attenzione dei passanti ed portandoli a vivere un'esperienza di shopping alternativa.
  - pagamenti elettronici, gestione di punti e carte fedeltà, biglietti elettronici.
- Semplificare la promozione, organizzazione e gestione di eventi ed abilitare una più efficace gestione del marketing .
  - Piattaforma per la gestione di eventi che favorisca l'attrattività basata sull'offerta commerciale, il contesto storico-culturale e l'Entertainment e che consenta di organizzare, coordinare eventi e/o manifestazioni culturali legati a differenti target di utenti con iniziative di shopping experience principalmente legate a quel target di utenti.
  - Piattaforma vetrina che abiliti il marketing mix e che permetta la gestione integrata dell'immagine del distretto consentendo anche ad ogni attività commerciale di inserire una pagina personale customizzata. Tale piattaforma abilita il marketing di prossimità e la distribuzione di contenuti creativi e multimediali riguardanti prodotti e punti vendita.

Attività 9.1 – Deployment delle piattaforme
Descrizione
Nell'ambito di questa attività verranno messe in opera le infrastrutture hardware, installate e rese operative le piattaforme software ed attivati i meccanismi di fruizione e gestione dei servizi nel Distretto urbano del commercio

Durata: M12 – M16 (Da aprile 2015 ad agosto 2015)

Sotto Attività:
SA.9.1.1 – installazione dei dispositivi hardware
SA.9.1.2 – Installazione delle piattaforme software
SA.9.1.3 – Attivazione degli strumenti per la gestione dei servizi

Risultati Attesi:
D.9.1.1 – Report sull'installazione dei dispositivi hardware (M11) (entro marzo 2015)
D.9.1.2 – Report sull'installazione delle piattaforme software (M13) (entro maggio 2015)
D.9.1.3 – Documentazione sulle modalità di gestione dei servizi (M16) (entro agosto 2015)

Attività 9.2 – Creazione della comunità
Descrizione
Obiettivo di questa attività è quello di sviluppare la comunità di stakeholder interessati allo sviluppo ed alla gestione dei servizi per il rafforzamento dell'offerta commerciale e della shopping experience

Durata: M6 – M20 (Da ottobre 2014 a dicembre 2015)
Sotto Attività:
SA.9.2.1 – Progettazione della comunità
SA.9.2.2 – Attivazione e gestione della comunità

Risultati Attesi:
D.9.2.1 – Documento di progettazione della comunità (M6) (ottobre 2014)
D.9.2.2 – Report sulla gestione della comunità (M10, M15, M20) (febbraio 2015, luglio 2015, dicembre 2015)

Attività 9.3 – Misurazione dell'efficacia dell'intervento
Descrizione
Nell'ambito di questa attività, a partire dalle indicazioni fornite nell'ambito dell'attività 2.3, si intendono effettuare una serie di misurazioni qualitative e quantitative che permettano di stabilire il grado di successo del progetto pillota rispetto alle aspettative attese.

Durata: M16 – M20 (Da agosto 2015 a dicembre 2015)
Sotto Attività:
SA.9.3.1 – Progettazione dell'intervento di analisi
SA.9.3.2 – Raccolta dati e analisi

Risultati Attesi:
D.9.3.1 – Documento di Progettazione dell'intervento di analisi (M18) (entro ottobre 2015)
D.9.3.2 – Report sui risultati dell'analisi della sperimentazione (M20) (dicembre 2015)

2.2 Matrice OR/Attività/ Prodotti

		Prodotti – Azioni	Tipo
OR1	A1.1	D.1.1.1 – Cronoprogramma del progetto	D
		D.1.1.2 – Report sugli scostamenti	D
	A1.2	D.1.2.1 – Documento di progettazione e di definizione dell'offerta di servizi	D
		D.1.2.2 – Architettura delle piattaforme	D
	A1.3	D.1.3.1 – Documento di definizione del modello di business dei servizi	D
		D.1.3.2 – Documento di definizione del modello di business delle piattaforme	D
	A1.4	D.1.4.1 – Documento di programmazione del piano della comunicazione	D
		D.1.4.2 – Report sull'andamento della comunicazione	D
OR2	A2.1	D.2.1.1 – Documento di programmazione dell'azione partecipata	D
		D.2.1.2 – Report sull'andamento dei processi partecipati	D
	A2.2	D.2.2.1 – Documento di definizione della strategia di definizione partecipata dei servizi	D
		D.2.2.2 – Report sul processo di definizione partecipata dei servizi	D
	A2.3	D.2.3.1 – Documento di definizione dei criteri di validazione	D
OR3	A3.1	D.3.1.1 – Documento di progettazione	D
		D.3.1.2 – Piattaforma di supporto al Social Gaming	S
		D.3.1.3 – Supporto alla manutenzione ed evoluzione della piattaforma	S
	A3.2	D.3.2.1 – Documento sulla strategia di intervento	D
		D.3.2.2 – Documento di report sui risultati degli interventi attivati	D
	A3.3	D.3.3.1 – Modello di business della piattaforma di gaming	D
		D.3.3.2 – Report sul coinvolgimento delle organizzazioni	D
		D.3.3.3 – Allestimento della Centrale del Gioco	H
OR4	A4.1	D.4.1.1 – Tassonomia dei dati open	D
		D.4.1.2 – Documento di definizione delle politiche di accesso	D
	A4.2	D.4.2.1 – Documento di progettazione della piattaforma	D
		D.4.2.2 – Piattaforma applicativa a supporto della gestione degli open data	S
	A4.3	D.4.3.1 – Documento di progettazione della comunità	D
		D.4.3.2 – Report sull'andamento della comunità e sui risultati	D
OR5	A5.1	D.5.1.1 – Documento di progettazione della piattaforma	D
		D.5.1.2 – Piattaforma applicativa a supporto del Route Planning	S
	A5.2	D.5.2.1 – Documento di Progettazione dei servizi	D
		D.5.2.2 – Servizi di Route Planning	S
OR6	A6.1	D.6.1.1 – Documento di progettazione della piattaforma	D
		D.6.1.2 – Piattaforma applicativa a supporto del Marketing Management	S
	A6.2	D.6.2.1 – Documento di Progettazione dei servizi	D
		D.6.2.2 – Servizi di Marketing Management	S
OR7	A7.1	D.7.1.1 – Documento di progettazione della piattaforma	D
		D.7.1.2 – Piattaforma applicativa a supporto della gestione dei Tag NFC	S
	A7.2	D.7.2.1 – Documento di progettazione dell'Infrastruttura hardware	D
		D.7.2.2 – Infrastruttura hardware a supporto della sperimentazione	H
	A7.3	D.7.3.1 – Documento di Progettazione dei servizi	D
		D.7.3.2 – Servizi basati su Tag NFC	S
OR8	A8.1	D.8.1.1 – Report sull'installazione dei dispositivi hardware	D
		D.8.1.2 – Report sull'installazione delle piattaforme software	D
		D.8.1.3 – Documentazione sulle modalità di attivazione e gestione dei servizi	D
	A8.2	D.8.2.1 – Documento di progettazione della comunità	D
		D.8.2.2 – Report sulla gestione della comunità	D
	A8.3	D.8.3.1 – Documento di Progettazione dell'intervento di analisi	D
		D.8.3.2 – Report sui risultati dell'analisi della sperimentazione	D
OR9	A9.1	D.9.1.1 – Report sull'installazione dei dispositivi hardware	D
		D.9.1.2 – Report sull'installazione delle piattaforme software	D
		D.9.1.3 – Documentazione sulle modalità di attivazione e gestione dei servizi	D
	A9.2	D.9.2.1 – Documento di progettazione della comunità	D
		D.9.2.2 – Report sulla gestione della comunità	D
	A9.3	D.9.3.1 – Documento di Progettazione dell'intervento di analisi	D
		D.9.3.2 – Report sui risultati dell'analisi della sperimentazione	D

D=documento, S=Software, H=Hardware

2.3 Quadro finanziario

Obiettivi Realizzativi	Personale interno	Hardware	Software	Cloud Computing	Consulenza	Servizi sviluppo software	Comunicazione, diffusione e valorizzazione dei risultati	Spese Generali	altro	Totale
OR1: Project Management e progettazione integrata dell'intervento	€ 12.000,00				€ 98.000,00		€ 28.000,00	€ 30.000,00		€ 168.000,00
OR 2: Gestione dei processi partecipati	€ 10.000,00				€ 50.000,00			€ 10.000,00		€ 70.000,00
OR 3: Social Gaming Platform		€ 30.000,00			€ 40.000,00	€ 90.000,00		€ 10.000,00		€ 170.000,00
OR 4: Open Data Management System		€ 10.000,00	€ 50.000,00	€ 50.000,00	€ 50.000,00	€ 126.428,15				€ 286.428,15
OR 5: Route Planner			€ 10.000,00		€ 10.000,00	€ 90.000,00				€ 110.000,00
OR 6: Marketing Management Platform			€ 10.000,00		€ 10.000,00	€ 90.000,00				€ 110.000,00
OR 7: NFC Tags Infrastructure		€ 180.000,00	€ 10.000,00		€ 10.000,00	€ 90.000,00				€ 290.000,00
OR8: Centro Storico	€ 10.000,00	€ 20.000,00		€ 50.000,00	€ 15.000,00	€ 15.000,00		€ 10.000,00		€ 120.000,00
OR9: Distretto Urbano del Commercio	€ 10.000,00	€ 20.000,00		€ 50.000,00	€ 15.000,00	€ 15.000,00		€ 10.000,00		€ 120.000,00
TOTALI	€ 42.000,00	€ 260.000,00	€ 80.000,00	€ 150.000,00	€ 298.000,00	€ 516.428,15	€ 28.000,00	€ 70.000,00	€ -	€ 1.444.428,15

2.4 Cronopogramma

M1= Maggio 2014, M36= Dicembre 2015

		2014								2015												
		M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12	M13	M14	M15	M16	M17	M18	M19	M20
OR1: Project Management e progettazione integrata dell'intervento	Attività 1.1 – Project Management																				
	Attività 1.2 – Architettura tecnologica e dei servizi																				
	Attività 1.3 - Modelli di business e sostenibilità																				
	Attività 1.4 – Comunicazione dei risultati																				
OR 2: Gestione dei processi partecipati	Attività 2.1 – Progettazione degli interventi partecipati																				
	Attività 2.2 – Definizione partecipata dei servizi																				
	Attività 2.3 – Definizione dei criteri di validazione																				
OR 3: Social Gaming Platform	Attività 3.1 – Progettazione e sviluppo della piattaforma																				
	Attività 3.2 – Definizione degli scenari di gioco																				
	Attività 3.3 – Progettazione e lancio della community																				
OR 4: Open Data Management System	Attività 4.1- Definizione Policy di utilizzo dei dati																				
	Attività 4.2 – Progettazione e sviluppo della piattaforma																				
	Attività 4.3 – Costruzione e gestione dell'ecosistema di business																				
OR 5: Route Planner	Attività 5.1 – Progettazione e sviluppo della piattaforma																				
	Attività 5.2 – Definizione e sviluppo dei servizi																				
OR 6: Marketing Management Platform	Attività 6.1 – Progettazione e sviluppo della piattaforma																				
	Attività 6.2 – Definizione e sviluppo dei servizi																				
OR 7: NFC Tags Infrastructure	Attività 7.1 – Progettazione e sviluppo della piattaforma																				
	Attività 7.2 – Implementazione infrastruttura																				
	Attività 7.3 – Definizione e sviluppo dei servizi																				
OR8: Centro Storico	Attività 8.1 – Deployement delle piattaforme																				
	Attività 8.2 – Creazione della comunità																				
	Attività 8.3 – Misurazione dell'efficacia dell'intervento																				
OR9: Distretto Urbano del Commercio	Attività 9.1 – Deployement delle piattaforme																				
	Attività 9.2 – Creazione della comunità																				
	Attività 9.3 – Misurazione dell'efficacia dell'intervento																				

2.5 Modello di gestione a regime

Il modello di sostenibilità a regime della presente proposta si articolerà su due direttrici fondamentali.
La prima direttrice è quella connessa all'impatto diretto degli interventi sperimentali sul tessuto commerciale di riferimento. Si suppone che, il successo delle iniziative sperimentali portate avanti nelle due aree individuate (Spazi Obiettivo Centro Storico e Distretto Urbano del Commercio) possa generare una crescita economica delle stesse e di conseguenza garantire un flusso di revenue indiretto nelle casse delle organizzazioni incaricate di manutenere e gestire le piattaforme. Questo tipo di sostenibilità, che rappresenta il modello minimale e meno innovativo, è comunque un elemento non trascurabile della più generale strategia di sostenibilità economico finanziaria.
La seconda direttrice è connessa, invece, allo sviluppo di un ecosistema imprenditoriale (ecosistema di business), costituito da giovani startupper e imprese innovative in grado di sviluppare soluzioni e servizi ICT a valore aggiunto a partire dalla disponibilità di dati in logica open e, più in generale, grazie alla dotazione infrastrutturale realizzata nell'ambito di progetto.
Un ecosistema di business è una complessa struttura relazionale ad elevato grado di dipendenza reciproca, in cui gli attori si coordinano e collaborano al fine di creare e distribuire valore tra i componenti della rete. La logica dell'ecosistema permette di estendere i confini della rete oltre l'insieme degli attori impegnati strettamente sulle attività di business, includendo nell'analisi dei flussi di valore, attori quali i clienti finali, gli stakeholder pubblici, le grandi imprese fornitrici di apparati hardware e di piattaforme software nonché gli enti e le associazioni che si occupano di regolamentare i settori industriali di riferimento. Nel nostro contesto, accanto alle associazioni di startupper e alle imprese innovative dovremo considerare i cittadini, l'amministrazione comunale e le associazioni che promuovono l'uso degli open data. La logica open data favorisce, infatti, in modo naturale l'emergere di nuovi servizi creati, a partire da esigenze più o meno latenti, facendo leva sulla presenza di dati eterogenei disponibili ed a costo zero.
La logica dell'ecosistema prevede che i servizi possano diffondersi, evolvere ed essere soppiantati da nuovi servizi più efficienti o più vicini ai bisogni degli utenti secondo una logica strettamente evolutiva. Questo proliferare di nuovi servizi, una volta raggiunta una massa critica, potrebbe garantire una popolazione di utenti finali stabile e un livello di riconoscimento di un sistema tarrifario/entrate, sufficiente a garantire almeno la manutenzione delle piattaforme che sostengono i servizi.
L'idea alla base, è quella di lanciare dei contest tematici volti allo sviluppo di applicazioni funzionanti sulle piattaforme. Tali contest, che si configureranno come delle gare a premio, permetteranno ai vincitori di sovvenzionare, mediante finanziamento pubblico, lo sviluppo dell'applicativo. Sarà cura dell'Amministrazione Comunale bandire e promuovere i contest, identificare le tematiche maggiormente rilevanti per la comunità e per lo spazio obiettivo indicato. I partecipanti al contest saranno valutati in base all'originalità della soluzione proposta, alla sua capacità di risolvere la problematica presentata e alla sua sostenibilità futura.
L'Amministrazione Comunale si impegna a bandire almeno 4 contest nei primi due anni di progetto (ad esempio uno per piattaforma), attingendo ai fondi di progetto per la loro gestione e per il conferimento dei premi. Si intende dedicare a ciascun contest, premi per un valore compreso fra 30 e 50K€ da conferire alle soluzioni più innovative fra quelle proposte. I primi contest saranno banditi prima del termine del progetto, altri contest potranno essere lanciati nei 60 mesi successivi dall'Amministrazione Comunale a suo carico. L'utente della community che svilupperà un applicativo lo rilascerà sulla piattaforma e creerà una propria start-up.

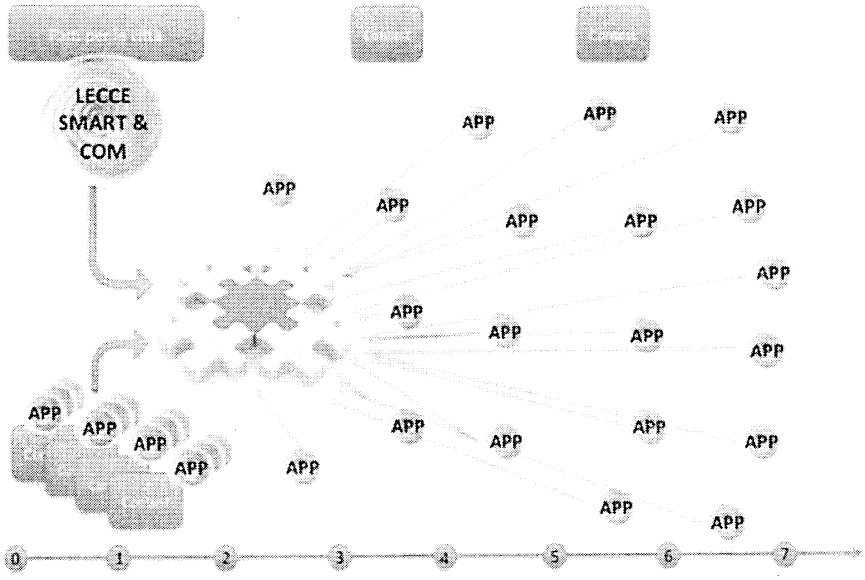


Figura 8: Modello distribuito

In tal modo, a partire dalla fine del mese 20, ovvero dal primo mese in cui l'investimento dovrà sostenersi autonomamente, Lecce Smart & Com avrà reso disponibile una piattaforma abilitante alla erogazione di servizi che sarà già stata popolata in forma sperimentale. Il modello di gestione dell'ecosistema a regime si caratterizzerà per un approccio che potrà essere collocato in una posizione qualunque fra due estremi organizzativi:

1. Modello di gestione di tipo centralizzato, realizzato attraverso un agreement di tipo Pubblico-Privato con un singolo attore industriale;
2. Modello di gestione distribuito, realizzato attraverso: la distribuzione dei risultati in open source, il ricorso alla partecipazione diretta dei cittadini, la costituzione di comunità e il supporto all'imprenditoria giovanile.

Scenario 1: Gestione Centralizzata

In questo modello il Comune di Lecce seleziona un partner industriale e, attraverso un partenariato pubblico privato (PPP), costituisce un'entità centrale che si occupa di gestire completamente l'intera infrastruttura, nonché promuoverne i servizi e renderla sostenibile in logica di mercato. Tale scelta si fonda sul postulato che la condivisione ottimale del rischio con il Partner privato, offra un migliore *value for money* per il settore pubblico. Il processo di esternalizzazione è una scelta strategica, con rilevanti implicazioni di carattere gestionale, che l'Amministrazione Comunale di Lecce, potrebbe intraprendere in relazione alla necessità di rideterminare il proprio ruolo e il proprio rapporto con i fornitori esterni, tenendo conto dei seguenti fattori:

- La valutazione complessiva del proprio portafoglio di attività e la verifica di coerenza tra mission assegnata all'amministrazione e portafoglio, al fine di individuare le aree di attività/servizi su cui concentrare risorse professionali, tecnologiche ed economico finanziarie;
- L'esigenza di gestire all'esterno non semplici attività, ma "insieme di pacchetti integrati di attività" e, talvolta, interi processi organizzativi;
- L'attivazione di un rapporto di collaborazione con i fornitori, caratterizzato da logiche di "partnership", "cooperazione" e "condivisione degli obiettivi".

Pertanto, il presente scenario sottintende che la gestione a regime delle piattaforme realizzate dal progetto, sia a carico della struttura Privata che si verrà a costituire a fronte di uno specifico *agreement* e che potrà avvalersi della collaborazione di ulteriori soggetti da coinvolgere a vario titolo. In particolare, per i servizi oggetto di sperimentazione nel Centro Storico e nel Distretto

Urbano del Commercio (OR8 e OR9), il modello di partnership pubblico privata prevede la concessione al soggetto affidatario individuato, attraverso procedure di evidenza pubblica, per un periodo di 60 mesi a partire dalla conclusione delle attività di progetto. Sarà compito di tale soggetto, sviluppare nuovi servizi che rendono la piattaforma appetibile negli spazi obbiettivo di sperimentazione, e commercializzare gli stessi secondo logiche di business che riterrà opportune.

Scenario 2: Modello distribuito

Il modello di gestione distribuito si fonda sulla possibilità di cedere ad una community la gestione partecipata delle piattaforme costituenti l'output del presente progetto. Attraverso le attività di progettazione degli interventi partecipati, previste nell'ambito dell'Obiettivo Realizzativo 2, l'Amministrazione Comunale potrà attivare meccanismi che incoraggino l'utente finale a tramutarsi da "fruitore di servizi" in "sviluppatore di servizi". Saranno quindi i partecipanti ai diversi contest banditi, a gestire in prima persona, attraverso una community, le piattaforme che costituiscono la base del progetto.
L'Amministrazione Comunale manterrà a proprio carico la gestione della piattaforma Wi Fi e della piattaforma Open Data, mentre lascerà tutte le altre piattaforme in open source, consentendo agli utilizzatori di business la loro completa gestione. Gli startupper e le comunità di interesse avranno quindi il compito di sviluppare e manutenere sia le proprie singole APP, che le piattaforme specifiche rilasciate in open source dal progetto. A tendere ci si aspetta che il numero di applicativi funzionanti sulla piattaforma cresca, e che l'attrattività della stessa diventi tale da portare gli sviluppatori a creare applicativi per le piattaforme, indipendentemente dai contest banditi, attratti dalle opportunità di business e dalla diffusione che le stesse offriranno.

Scenario 3: Modello misto

È necessario sottolineare che i due modelli proposti non sono esclusivi. Vista la modularità delle piattaforma e la possibilità di erogare servizi in spazi obiettivo di natura differente, è plausibile ipotizzare la possibilità di cedere in partnership pubblico privata al soggetto privato, una o più piattaforme di interesse (o la gestione dei servizi in uno spazio obiettivo) e lasciare al modello di gestione distribuito la piattaforma rimanente (o la gestione dei servizi in uno spazio obiettivo).

2.6 Piano di sostenibilità a regime

Si illustra di seguito il piano di sostenibilità a regime nell'ipotesi di utilizzare il modello di gestione distribuito (Scenario 2). La valutazione del modello di sostenibilità nel caso centralizzato è facilmente ricavabile a partire da quella realizzata per il modello distribuito, poiché a parità di opportunità, nel primo, saranno disponibili maggiori risorse finanziarie a seguito della presenza di un investimento privato.

Struttura dei costi previsionali

Segue la struttura dei costi da sostenere nei 60 mesi successivi al termine del progetto. Rimarranno a carico del Comune di Lecce i costi per garantire l'operatività delle piattaforme, in fatti specie si fa riferimento ai costi di manutenzione dell'infrastruttura wireless e a quelli per la manutenzione correttiva ed evolutiva della piattaforma Open Data. A carico dello sviluppatore dell'applicativo da lanciare sulla piattaforma, rimangono invece i costi relativi al Cloud Computing, per la porzione da esso utilizzato, con particolare riferimento allo spazio hosting acquistato e alla sua manutenzione. Inoltre saranno a carico dello sviluppatore i costi di promozione e quelli per la manutenzione dell'applicativo. Infine tutti gli sviluppatori contribuiranno alla manutenzione delle piattaforme sviluppate nell'ambito del progetto. Proiezione e stime di tali costi sono presentati in tabella 1.

Centro di costo	Voce di costo	A3	A4	A5	A6	A7
Comune di Lecce	Manutenzione Infrastruttura wireless	20.000	20.000	20.000	20.000	20.000
	Manutenzione correttiva piattaforma Open Data	20.000	20.000	20.000	20.000	20.000
	Manutenzione evolutiva piattaforma Open Data		30.000		30.000	
	Totale	40.000	70.000	40.000	70.000	40.000
Community Developer costi generali	Manutenzione correttiva altre piattaforme	90.000	92.000	95.000	97.000	100.000
	Manutenzione evolutiva altre piattaforme	0	100.000	0	0	150.000
	totale	90.000	192.000	95.000	97.000	250.000
Community Developer costi ad APP	Cloud Computing	7.000	7.200	7.500	7.700	8.000
	Promozione	3.000	2.000	1.000	1.000	1.000
	Manutenzione applicativo	15.000	15.000	15.000	15.000	15.000
	Totale	25.000	24.200	23.500	23.700	24.000

Tabella 1: Struttura dei costi

Struttura dei ricavi previsionali

Al fine di giungere a calcolare i ricavi previsionali che la piattaforma è in grado di generare, occorre stimare la tipologia e il quantitativo di applicativi che saranno su essa rilasciati.

Si ha ragione di credere che gli applicativi realizzati per le piattaforme saranno di due tipi:

- Applicativi volti al cittadino. Per essi è possibile prevedere una versione base da offrire all'utente finale a costo zero, ed una versione Pro da offrire su pagamento di fee.
- Applicativi volti al business. Per essi è possibile prevedere una versione base ed una Pro offerti a prezzi differenti.

Un'ulteriore fonte di ricavo proviene dagli spazi pubblicitari affittati negli applicativi. La stima della struttura dei ricavi per le due tipologie di prodotto è mostrata in tabella 2.

Prodotto	Voce di ricavo	Ricavo(for year, for app)
App al cittadino	App versione base	€ -
	App versione pro	€ 5
	Advertising	€ 5.000
App for business	App versione base	€ 100
	App versione pro	€ 200
	Advertising	€ 7.000

Tabella 2: Struttura dei ricavi

Si ipotizza che all'anno 3 sulle piattaforme ci siano 14 applicativi fra quelli vincitori dei 4 contest lanciati dall'Amministrazione Comunale nei due anni di progetto. Il numero degli applicativi presenti sulle piattaforme crescerà secondo il trend lineare mostrato in tabella 3. Si ha ragione di credere che tali stime siano veritiere vista la forte connotazione studentesca della Città di Lecce che vede nell'anno 2013-2014 un numero di iscritti pari a 19.227[16]. Gli studenti sono fonte di idee

[16] http://www.direzioneamministrativa.unisalento.it/statistiche/statistiche/TabellePdf/SINTESI_Unisalento_01_2014.pdf

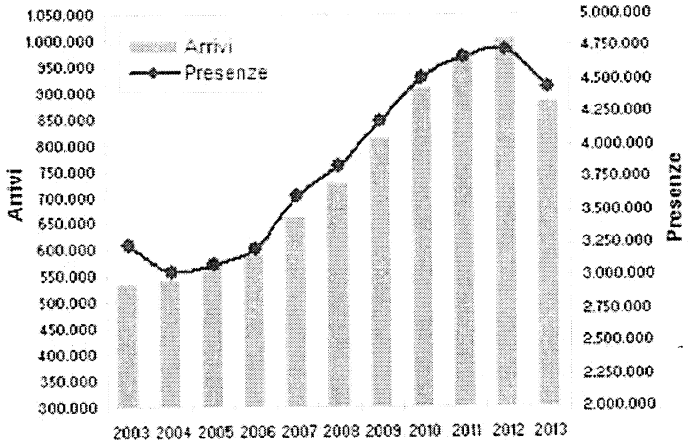
e innovazione, come può testimoniare l'alto grado di partecipazione ad iniziative organizzate dalla Regione Puglia quale ad esempio il bando Principi Attivi. Inoltre il tessuto territoriale salentino vede la presenza di 30 spin-off dell'Università del Salento che operano in settori altamente innovativi tra cui è ragionevole ipotizzare un buon numero di sviluppatori di applicativi per la piattaforma.

STIMA DEL NUM APP IMMESSE NELLE PIATTAFORME					
Incremento annuale	-	10%	20%	20%	20%
Anno	**A3**	**A4**	**A5**	**A6**	**A7**
App al cittadino	7	8	9	11	13
App for business	7	8	9	11	13

Tabella 3: Stima del numero di applicativi rilasciati sulle piattaforme

Per poter giungere al computo finale dei ricavi, è necessario ipotizzare il quantitativo di applicativi venduti all'utente finale per ogni singola soluzione rilasciata sulle piattaforme.

Per giungere a tali stime si è considerata la natura degli spazi obiettivo oggetto dei servizi: l'utente finale degli applicativi non saranno solo i cittadini della città di Lecce (90.049 – dati ISTAT 2013) o l'utente business (imprese, esercenti, ecc.) ma anche e soprattutto i turisti. Lecce è una città con una fortissima vocazione culturale e turistica. Negli ultimi anni i flussi turistici a Lecce ed in generale nel Salento hanno mostrato un'evoluzione decisamente positiva in misura superiore rispetto alle altre province pugliesi e rispetto all'Italia nel suo complesso, come è possibile vedere dall'immagine seguente.



Fonte: elaborazione Ufficio di Statistica della Provincia di Lecce su dati ISTAT e PugliaPromozione

Pertanto si è giunti a stimare che, nell'anno A3, 1.550 utenti finali utilizzeranno un applicativo presente nelle piattaforme. Le distribuzioni tra le varie tipologie di applicativo e l'incremento delle unità vendute nel tempo sono mostrati in tabella 4.

STIMA DEL NUMERO DI APP VENDUTE ALL'UTENTE FINALE						
	Incremento annuale	_	10%	20%	30%	40%
		A3	A4	A5	A6	A7
App al cittadino	versione base	1.000	1.100	1.320	1.716	2.402
	versione pro	100	110	132	172	240
	totale	1.100	1.210	1.452	1.888	2.643
App for business	versione base	300	330	396	515	721
	versione pro	150	165	198	257	360
	totale	450	495	594	772	1.081
	totale for year	1.550	1.705	2.046	2.660	3.724

Tabella 4: Stima del numero di Applicativi venduti all'utente finale

A questo punto moltiplicando le voci di ricavo di tabella 2 con le unità vendute di tabella 4 è possibile stimare i ricavi che ogni singolo sviluppatore di applicativo avrà dalla sua vendita.

RICAVI PER APPLICATIVO						
Tipologia prodotto	Versione	A3	A4	A5	A6	A7
App al cittadino	versione base	0	0	0	0	0
	versione pro	500	550	660	858	1.201
	da advertising	5.000	5.500	6.600	8.580	12.012
	totale	5.500	6.050	7.260	9.438	13.213
App for business	versione base	30.000	33.000	39.600	51.480	72.072
	versione pro	30.000	33.000	39.600	51.480	72.072
	da advertising	7.000	7.700	9.240	12.012	16.817
	totale	67.000	73.700	88.440	114.972	160.961

Tabella 5: Ricavi per tipo di applicativo

Moltiplicando i ricavi di tabella 5 per il numero di applicativi rilasciati nelle piattaforme di tabella 4, è possibile giungere alla stima dei volumi di ricavi generati dalle piattaforme.

VOLUME DI RICAVI GENERATI DALLA PIATTAFORMA					
Anno	A3	A4	A5	A6	A7
App al cittadino	38.500	46.585	67.082	104.649	175.810
App for business	469.000	567.490	817.186	1.274.810	2.141.680
Totale	507.500	614.075	884.268	1.379.458	2.317.490

Tabella 6: Volume di ricavi generati dalla piattaforma

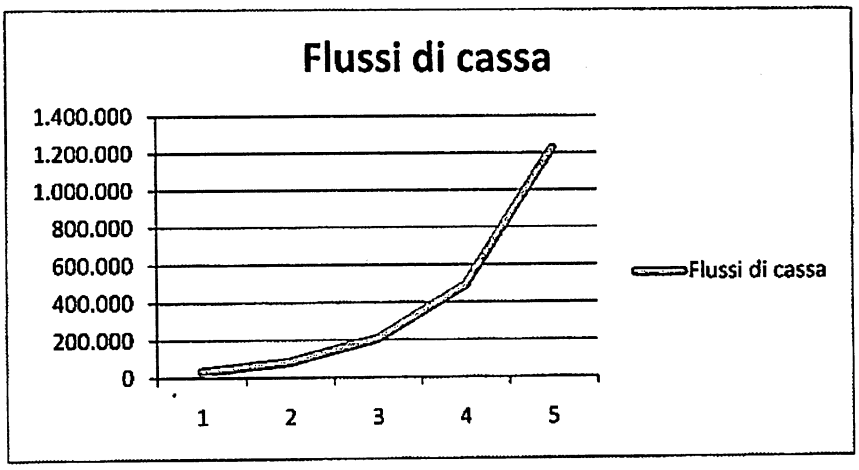
Flussi di cassa previsionali

A partire dai ricavi e dai costi presunti descritti nelle sezioni precedenti, si riportano di seguito i flussi di cassa previsionali che la piattaforma sarà in grado di generare.

Flussi di cassa generati dalla piattaforma					
	A3	A4	A5	A6	A7
Ricavi	507.500	614.075	884.268	1.379.458	2.317.490
Costi	440.000	564.680	529.280	622.571	888.669
Flussi di cassa	67.500	49.395	354.988	756.887	1.428.821
Flusso per APP	4.821	3.207	19.209	34.131	53.692

Tabella 7: Flussi di cassa

L'andamento dei flussi di cassa è mostrato in figura. Si osservi che il flusso di cassa estremamente significativo è un flusso di cassa complessivo, riferito cioè alla totalità di applicativi presenti sulle piattaforme, e corrisponde in realtà a circa 50K€ per ciascuna APP sviluppata da ogni start up innovativa, e messa sul mercato con successo.



Il quantitativo di business generato dalle piattaforme, ha una ricaduta territoriale positiva che giustifica l'investimento da parte dell'Amministrazione Comunale.

3 SEZIONE C. CARATTERISTICHE PROGETTUALI

3.1 Innovatività del progetto

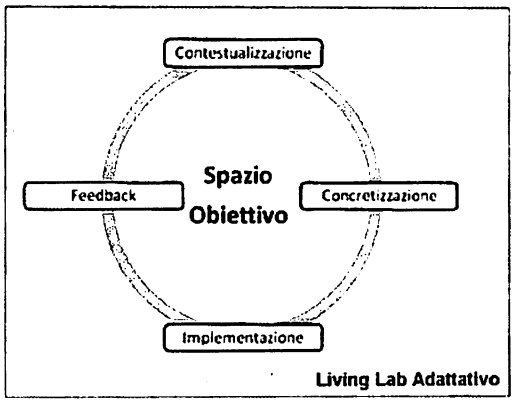
Si riportano di seguito gli elementi innovativi che caratterizzano la proposta progettuale con particolare riferimento ai seguenti elementi:

- **Attività di implementazione di condivisione e co-progettazione con la cittadinanza e/o con l'utenza finale.**

  L'approccio metodologico individuato per il coinvolgimento dei city user è il paradgima del **Living Lab**, che permette il mutamento del ruolo del cittadino il quale, da semplice fruitore di servizi, diviene parte attiva nei processi **user driven innovation**, contribuendo al cambiamento e alla rigenerazione della propria città.
  La User-Driven Innovation attinge conoscenza dagli utenti al fine di sviluppare nuovi prodotti, servizi e concept. Un processo di innovazione user-driven si basa sulla comprensione dei bisogni degli utenti e sul coinvolgimento sistematico degli stessi. Grazie ad approcci che si basano sul modello di User Driven Innovation come il Living Lab è possibile portare la ricerca fuori dal laboratorio, nel mondo reale permettendo di fondere l'innovazione tecnologica con quella organizzativa e sociale, attivando, così, un processo di **co-creazione** che coinvolge tutti i soggetti partecipanti: ricercatori, enti territoriali, PMI, associazioni, singoli cittadini.
  Il Living Lab pertanto si presenta come un **ecosistema di innovazione aperta e utente-centrica**, basato sullo sviluppo continuo di partnership tra diversi attori in cui vengono sperimentati, in condizioni reali, prodotti e servizi innovativi favorendo il contributo attivo degli utenti all'innovazione. Questa metodologia utilizza la **partecipazione dei cittadini**, lo sviluppo di infrastrutture High Technology, la **collaborazione** tra i diversi stakeholder al fine di favorire lo sviluppo del territorio attraverso la promozione della **competitività, imprenditorialità ed innovazione**.
  La città attualmente può contare sulla presenza di diverse tipologie di LL a supporto della co-progettazione di soluzioni e idee innovative in ambiti tematici differenti, molti dei quali coinvolti attraverso la Lecce Smart Community.

- **Approccio sperimentale e dimostrativo.**

  L'approccio che si intende applicare nello sviluppo della proposta progettuale è quello del cosiddetto **Living Lab adattivo**, ovvero una metodologia che "adatta", nel senso stretto del termine, i progetti da sviluppare, gli strumenti tecnologici, i canali di comunicazione e i metodi di coinvolgimento da utilizzare al target di riferimento. Partendo, infatti, dalla dimensione locale del quartiere (in questo caso dai diversi spazi obiettivo) e attraverso il processo precedentemente descritto, si procede alla mappatura delle vocazioni, dei bisogni della comunità e della realtà territoriale per attivare **processi di co-creazione** dei servizi innovativi.
  In questa metodologia l'aspetto principale è il contesto di applicazione, le quattro fasi possono essere riassunte come segue:
  - **Contestualizzazione.** Si analizzano i contesti tecnologici, socio-economici ed i diversi profili e bisogni degli utenti appartenenti allo spazio obiettivo di Lecce Smart City.
  - **Concretizzazione.** A partire dall'analisi dei bisogni rilevati e da una valutazione dei risultati dei diversi eventi organizzati si definiscono i concept di servizio/prodotto.
  - **Implementazione.** In questa fase i concetti definiti sono implementati e testati nel contesto reale, utilizzando una combinazione di metodi quantitativi e qualitativi.
  - **Feedback.** Si monitorano i processi attivati, attraverso feedback e valutazioni.



Inoltre, i metodi di coinvolgimento e la partecipazione attiva dell'utente saranno attuati attraverso la disposizione di fenomeni sociali e di strumenti tecnologici di nuova generazione, che attivino percorsi partecipati di sviluppo urbano e rendano l'interazione con la Pubblica Amministrazione ricreativa ed accattivante. Ad esempio uno strumento di animazione volto al coinvolgimento del cittadino all'interno del LL è la **Gamification**. Tale dinamica ludica e stimolante è utilizzabile per tematiche inerenti alla Pubblica Amministrazione, quali la riqualificazione urbana e la solidarietà sociale. Infatti, facendo leva sull'umana predisposizione psicologica ad impegnarsi nel gioco, l'utente prende parte in prima persona alla trasformazione e al miglioramento di contesti urbani e alla costruzione di una rete sociale sinergica ed empatica.

- **Innovatività delle soluzioni tecnologiche e/o architetturali.**

La proposta è incentrata su un insieme di infrastrutture tecnologiche dedicate a specifiche funzionalità come descritto precedentemente.
L'innovatività tecnologico-architetturale della proposta è identificabile su due piani differenti:

- approccio architetturale generale;
- scelte tecnologiche per le singole infrastrutture.

L'approccio architetturale condiviso fa sì che le infrastrutture siano tra loro indipendenti ma interoperabili (anche con piattaforme e servizi esterni) attraverso un insieme di **Open API**.
Ogni infrastruttura sarà parte di una **Service Oriented Architecture** declinata secondo le più recenti soluzioni tecnologiche/architetturali ed esporrà le principali funzionalità attraverso **servizi RESTful** descritti secondo il **formalismo WADL**.
Inoltre, lì dove possibile, si ricorrerà a **formati e protocolli standard**, anche in ottica di **social web platforms**. I servizi saranno inoltre deployati ed erogati in **modalità Cloud**, garantendo così **scalabilità, accesso uniforme** e in **continuità**.
Gli elementi di innovazione tecnologica della presente idea progettuale sono, in linea con il contesto del **Future Internet**, al fine di realizzare: i) strumenti per la creazione e **scambio di contenuti multimediali**; ii) **ambienti collaborativi flessibili, modulari e personalizzabili**; iii) ambienti di **crowdsourcing e crowdcasting** per la definizione e attuazione di idee; iv) servizi web immersivi, accessibili anche da dispositivi mobili.

- **Valorizzazione punti di forza evidenziati da rating nazionali e internazionali.**

La scelta strategica della città di Lecce è quella di valorizzare i suoi punti di forza evidenziati nella classifica italiana delle città intelligenti di cui al **rapporto Icityrate 2013**[17].
Da tale rapporto, come meglio descritto nella analisi riportata nella *"Proposta di idea progettuale per la partecipazione alla Prima Fase del bando regionale pubblicato sul BURP n. 01 del 02/01/2014"*, si rileva un buon posizionamento della Città di Lecce relativamente agli ambiti di intervento Beni culturali e turismo, Governo elettronico per la PA ed Economia creativa e digitale.

[17] http://www.icitylab.it/il-rapporto-icityrate/edizione-2013/. Tale rapporto è stato elaborato da ICity Lab per fotografare la situazione delle città italiane nel percorso verso città più intelligenti, ovvero più vicine ai bisogni dei cittadini, più inclusive, più vivibili. Il numero totale di province analizzate è pari a 103 per l'intera analisi effettuata. Per realizzare il Rapporto, ICity Lab individua e analizza diverse dimensioni urbane e, per ognuna di queste, un certo numero di variabili e di indicatori. I valori ottenuti dall'esame delle variabili/indicatori sulla base delle fonti esistenti, vengono poi trasformati e aggregati in un unico valore di sintesi che consente di stilare un indice finale (lo smart city index).

La scelta strategica della città di Lecce è quella di valorizzare ulteriormente questi suoi punti di forza investendo attraverso la partecipazione al presente bando negli ambiti "Beni culturali e turismo", "Governo elettronico per la PA", "Economia creativa e digitale" e di intervenire negli altri ambiti attraverso ulteriori procedure negoziali o tramite la predisposizione di progetti specifici a valere su linee di finanziamento comunitarie, nazionali e regionali.

➢ **Collegamento a buone pratiche e /o progetti transnazionali.**

La presente proposta progettuale si inserisce nell'ambito dalla strategia complessiva di programmazione strategica e comunitaria dell'amministrazione comunale ed è strettamente correlata alla candidatura di Lecce a capitale europea della cultura 2019 concepita in ottica smart. Il Comune di Lecce ha promosso negli ultimi anni, nei programmi/progetti implementati, un approccio sinergico con le attività promosse dalle istituzioni europee tramite la condivisione di informazioni, esperienze, risultati e buone pratiche, e tramite la messa a punto di metodi complementari e azioni coordinate o congiunte, che prevedono, tra l'altro, la partecipazione ai programmi promossi dall'Unione Europea e la presentazione di progetti concepiti in partenariato con aziende pubbliche e private e associazioni di vari Stati membri. In particolare, si sta lavorando in coerenza con le opportunità legate alla strategia Europa 2020, alle sue sette flagship, al nuovo ciclo di programmazione 2014/2020 in materia di Coesione (Fondi Strutturali), Horizon 2020 (ricerca e innovazione), Agenda Digitale (tecnologie digitali), Europa Creativa (cultura, creatività, audiovisivi), cooperazione territoriale e transfrontaliera.

3.2 Misurabilità dei risultati

La misurabilità dei risultati conseguibili e la convinzione che il monitoraggio sia l'elemento di base per poter migliorare continuamente i processi sono fattori imprescindibili di un processo smart. Avere la possibilità di monitorare costantemente le azioni messe in atto e le strategie grazie alla condivisione dei dati consente di ottimizzare anche in corso d'opere le scelte fatte. Ciò è garantito dalla trasparenza dei dati e dalla possibilità di partecipazione della comunità alla piattaforma di gestione degli open data, che assieme all'ecosistema imprenditoriale rappresenta uno degli elementi di maggiore rilevanza del presente progetto. Per misurare i **risultati di progetto** ed il **grado di utilizzo di contenuti e servizi** da parte degli utenti finali si definiranno indicatori quali ad esempio:

Obiettivi Realizzativi	Indicatori di realizzazione	Indicatori di risultato
OR1: Project Management e progettazione integrata dell'intervento	- Tempo impiegato per la realizzazione del progetto/Tempo previsto dal progetto	
OR 2: Gestione dei processi partecipati	- N° di processi di partecipazione attivati	- N° di soggetti coinvolti per processo di partecipazione attivato
OR 3: Social Gaming Platform	- N° di piattaforme realizzate - N° di servizi sviluppati	
OR 4: Open Data Management System	- N° di piattaforme realizzate - N° di servizi sviluppati	- N° di dataset pubblicati in formato opendata - N° di download dei dati
OR 5: Route Planner	- N° di piattaforme realizzate - N° di servizi sviluppati	
OR 6: Marketing Management Platform	- N° di piattaforme realizzate - N° di servizi sviluppati	

OR 7: NFC Tags Infrastructure	- N° di piattaforme realizzate — N° di servizi sviluppati	
OR8: Sperimentazione sul Centro Storico	— N° di servizi erogati — N° di app sviluppate	- Numero utenti registrati - Numero accessi per piattaforma - Numero accessi per piattaforma da dispositivo mobile - Numero accessi per servizio - Numero check-point per punto di interesse storico –culturale – ludico - Numero partecipanti al sistema di gaming — % livello di accessibilità dei servizi offerti - % di dati raccolti dalla piattaforma di navigazioni storica della città - % livello di soddisfazione degli utenti — N° utenti che scaricano le app
OR9: Sperimentazione sul Distretto Urbano del Commercio	— N° di servizi erogati — N° di app sviluppate	— Numero utenti registrati - Numero accessi per piattaforma — Numero accessi per piattaforma da dispositivo mobile - Numero accessi per servizio - Numero profili registrati su piattaforma - Numero di transazioni effettuate dopo sollecitazione tag - Numero partecipanti al sistema di gaming — % livello di accessibilità dei servizi offerti - % livello di soddisfazione degli utenti - N° utenti che scaricano le app

Il sistema di monitoraggio proposto si inserisce nello specifico nella definizione di un sistema di gestione e controllo che accompagna gli interventi dalla fase di programmazione fino alla fase di attuazione, prevedendo in fase di progettazione esecutiva idonei strumenti di misurazione che garantiscano la disponibilità immediata dei dati e la possibile trasmissione degli stessi alle autorità competenti attraverso gli applicativi specificatamente previsti.

Tale sistema di monitoraggio favorirà, inoltre, il sistema di **rendicontazione sociale** promosso dall'amministrazione comunale al fine di permettere al cittadino di avere cognizione su quanto realizzato con risorse pubbliche.

Sarà predisposto, inoltre, in attuazione dell'attività A.1.4, un piano di comunicazione dell'intero progetto.

3.3 Coinvolgimento degli stakeholders

Nella visione smart di un territorio vi è l'esigenza secondo la quale tutti gli attori sociali dovrebbero essere chiamati ad affrontare i problemi della città, a costruire strategie e originali strumenti di partecipazione al fine di individuare un metodo per attuare un nuovo modello di crescita e di benessere. Per fa ciò è necessario mettere a fattor comune metodi e strumenti per coinvolgere cittadini e stakeholders nella definizione della vision e degli scenari di sviluppo.

In tutto il processo di pianificazione della Smart City gli stakeholder e i cittadini non hanno ruoli disgiunti: i primi non sono solo portatori di interessi, e i cittadini non esprimono solo bisogni o necessità, ma tutta la comunità dovrà essere coinvolta come risorse affinché le città divenga una

sede fertile di iniziative migliorative della qualità della vita, lavorando con promotori di iniziative di interesse comune, con i partner della ricerca e dell'imprenditoria aumentando la competitività del territorio.

3.4 Presenza di soluzioni basate su software libero

Il progetto prevede la realizzazione di differenti piattaforme tecnologiche abilitanti servizi innovativi in differenti aree tematiche. Tali piattaforme pur realizzate per il contesto leccese, saranno sviluppate in maniera tale da garantire la riusabilità non solo in differenti città ma anche in differenti ambiti applicativi.

Il concetto di "riuso" prevede, secondo le direttive del CNIPA, la possibilità di *"riutilizzare un software in un contesto diverso da quello per il quale è stato originariamente realizzato, al fine di soddisfare esigenze simili o anche solo parzialmente simili a quelle che portarono al suo primo sviluppo. Il prodotto originario viene "trasportato" nel nuovo contesto arricchendolo,se necessario, di ulteriori funzionalità e caratteristiche tecniche che possono rappresentare un "valore aggiunto" per il nuovo soggetto utilizzatore"*.

Premesso ciò il progetto realizzerà differenti piattaforme in forma "grezza" che potranno poi essere personalizzate in base agli ambiti applicativi da associazioni, imprese, gruppi, ecc.

Ciò implica che ogni piattaforma:

- Dovrà possedere una serie di caratteristiche tecniche di base che ne consentiranno l'adattamento a vari contesti con tempi e costi contenuti;
- sarà corredata da documentazione chiara e scritta con notazioni standard in modo tale da consentire ad altri progettisti di modificarla e riadattarla con semplicità, in accordo con l'Art. 8 comma 2 della Legge Regionale n. 20/2012 ;
- avrà un modello di sviluppo "open source";
- avrà una strutturazione del codice tale da favorire la separazione fra funzionalità, presentazione grafica e impostazioni generali, in modo tale che eventuali interventi su uno di questi elementi potranno non coinvolgere pesantemente anche gli altri due.

Inoltre, una città come Lecce, che mira a diventare un centro e fucina di innovazione, non può non considerare la realizzazione di una infrastruttura tecnologica in grado di favorire la pubblicazione dei dati da parte di tutti gli stakeholder territoriali. Questa piattaforma risulta trasversale a qualunque intervento nel cui ambito siano previste dotazioni o servizi di tipo ICT poiché in tutti questi interventi saranno prodotti dati che potranno essere gestiti in modalità open. In sostanza la piattaforma open data costituirà un elemento trasversale a tutte le altre infrastrutture informative territoriali, in grado di acquisire dati grezzi da ciascuna di esse e pubblicarli in formati standard. Naturalmente la piattaforma predisporrà meccanismi e tecniche avanzate per estrarre, elaborare e trasformare i dati provenienti nella maniera più opportuna, permettendo, ove possibile, di adottare e riutilizzare vocabolari standard (RDF) per contribuire alla crescita del Web of data.

3.5 Livello di riuso dei risultati nella PA

Il livello di riusabilità della presente proposta progettuale si ritiene "alto" poiché:

- La piattaforma socio-tecnica connessa al Social Gaming potrà essere utilizzata in ambito smart city al fine di promuovere qualunque nuova iniziativa o anche soltanto per accrescere il livello di partecipazione e la cittadinanza attiva;
- L'Open Data Management System potrà raccogliere i dati di tipo PSI provenienti da tutte le piattaforme che l'Amministrazione Pubblica ha ed avrà in uso nel prossimo futuro;
- Le piattaforme integrate sperimentate nell'ambito delle due aree individuate potranno essere estese ad altre aree della città (tutta la città nuova, San Cataldo, ecc) ed essere applicate ad altri contesti urbani in modo semplice;
- Le piattaforme singole sviluppate negli OR 5, OR 6 ed OR 7 potranno essere utilizzate in contesti differenti attraverso uno sviluppo di servizi personalizzato su altri bisogni.

3.6 Livello di cantierabilità

Il livello di cantierabilità della presente proposta progettuale si ritiene "**alto**".

Il livello di progettazione è in fase avanzata e, coerentemente con quanto previsto nel crono programma, si è già avviata l'elaborazione del capitolato tecnico prestazionale propedeutico all'attivazione delle procedure di evidenza pubblica per l'affidamento dei servizi/forniture previsti. Alla luce della numerosità ed eterogeneità delle attività previste, l'Amministrazione sta attivando tutte le azioni idonee a garantire in maniera ottimale la riuscita dell'intervento.

Gli interventi individuati (Centro Storico e Distretto urbano del commercio), inoltre, sono stati scelti anche in funzione della loro cantierabilità ossia della possibilità di sfruttamento immediato delle infrastrutture e dei servizi sviluppati. Tali interventi sono stati limitati a specifiche aree cittadine in funzione della presenza in tali zone obiettivo di condizioni favorevoli alla buona riuscita dei progetti. In particolare, Lecce ha avviato nel 2009 il progetto "*Lecce Città Wireless*[18]" che nasce dalla volontà dell'Amministrazione Comunale di ridurre il Digital Divide fornendo gratuitamente alla collettività (cittadini, turisti e studenti) locale i servizi base di accesso alla rete internet e che ha previsto la realizzazione di una infrastruttura tecnologica di comunicazione wireless con tecnologia Wi-Fi. Le aree attualmente coperte dal servizio sono di seguito riportate:

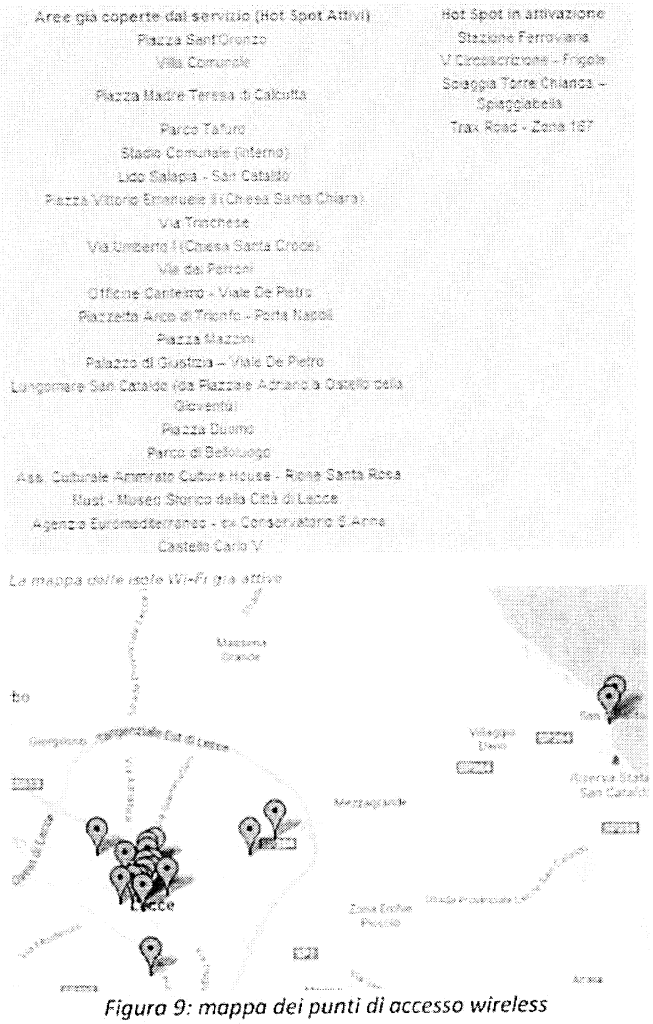


Figura 9: mappa dei punti di accesso wireless

Come appare evidente dalla mappa sopra riportata, il centro di Lecce è una delle aree maggiormente coperte dalla rete Wireless. Ciò rappresenta per i progetti che si intendono

[18] www.leccecittawireless.it risultato finalista del Premio Smart City Roadshow - Smau Bari 2013

realizzare un enorme vantaggio in quanto abilita e semplifica l'accesso ai servizi tecnologici sia attraverso dispositivi mobile (palmari, smartphone, tablet), sia attraverso pc portatili.
Sempre dal punto di vista tecnologico, il Comune di Lecce ha altresì attivato il progetto Infocity che prevede lo sviluppo di un sistema di infomobilità multimodale personalizzato in grado di mettere a sistema le banche dati dei diversi operatori di trasporto collettivi e privati così da consentire all'utente di accedere, prima e durante lo spostamento, ad informazioni (statiche e dinamiche) personalizzate e in tempo reale sul sistema dei trasporti e della mobilità, anche correlate ad indicazioni di carattere turistico e culturale. Tali servizi, integrati con quelli previsti nei due interventi descritti nel presente documento, favoriranno una migliore e gratificante esperienza turistica e di shopping consentendo agli utenti una migliore pianificazione del tempo e degli spazi da visitare.
Infine il progetto Salento.gov che vede tra i soggetti partner il Comune di Lecce, mira allo sviluppo di un sistema di e-gov regionale nell'Area Vasta Lecce perseguendo i seguenti obiettivi:

- Adeguare le Tecnostrutture delle Amministrazioni Comunali coinvolte (adeguamento dei loro sistemi informativi rispetto a principi di omogeneità e standardizzazione nonché rispetto ai recenti dettami del Codice dell'Amministrazione Digitale).
- Potenziare i loro Sistemi Informativi.
- Migliorare la loro efficienza interna.
- Creare le condizioni abilitanti il dispiegamento di Servizi Pubblici Digitali.
- Dispiegare Servizi Digitali a cittadini ed imprese.

L'integrazione tra i servizi digitali offerti dal Comune di Lecce e quelli previsti nei due interventi presentati in precedenza, consentirà una più semplice e veloce interazione da parte di cittadini, commercianti e turisti, con la Pubblica Amministrazione. Oltre all'aspetto tecnologico e legato ai servizi offerti la possibilità di sfruttamento immediato delle infrastrutture e dei servizi sviluppati è fortemente influenzato sia dalle caratteristiche geografiche che da quelle legate al target di utenti che abitualmente frequenta le zone obiettivo individuate.

REGIONE PUGLIA

SERVIZIO RICERCA INDUSTRIALE E INNOVAZIONE
ASSE I - LINEA DI INTERVENTO 1.5 –
AZIONE 1.5.2

PROGRAMMA OPERATIVO FESR
2007 – 2013 / PROGRAMMA ORDINARIO CONVERGENZA

ASSE I - LINEA D'INTERVENTO 1.5
AZIONE 1.5.2

" PATTI PER LA CITTA'"

DISCIPLINARE REGOLANTE I RAPPORTI TRA REGIONE PUGLIA E

COMUNE DI LECCE

PER LA REALIZZAZIONE DELL'INTERVENTO

"LECCE SMART & COM"

CODICE OPERAZIONE: PA1 -500052

REGIONE PUGLIA

SERVIZIO RICERCA INDUSTRIALE E INNOVAZIONE
ASSE I - LINEA DI INTERVENTO 1.5 –
AZIONE 1.5.2

Disciplinare regolante i rapporti tra

La Regione Puglia, di seguito detta "Regione", con sede in Bari - Lungomare Nazario Sauro n. 33, (C.F. 80017210727), qui rappresentata dalla Dott.ssa Adriana Agrimi, nata a Lecce il 10/10/1966, in qualità di dirigente del Servizio Ricerca industriale e Innovazione, domiciliata ai fini della presente convenzione presso la sede del Servizio, sito in Bari, corso Sonnino, n. 177

e

il Comune di Lecce, con sede in Lecce, via Rubichi, n. 16 (C.F. 80008510754), qui rappresentato dal Dott. Paolo Perrone, nato a Lecce il 16/12/1967, in qualità di Sindaco pro tempore, domiciliato ai fini del presente Atto presso la sopraindicata sede comunale

Premesso che:

- con DGR n. 146 del 12/2/2008 la Giunta Regionale ha preso atto della decisione della Commissione Europea C(2007) 5725 del 20/11/2007 con cui è stato approvato il PO FESR 2007-2013 della Regione Puglia;
- la Giunta Regionale con DGR n. 165 del 17/02/2009 ha preso atto dei Criteri di selezione delle operazioni definite in sede di Comitato di Sorveglianza del PO FESR 2007-2013;
- con la stessa Deliberazione ha, tra l'altro, approvato le Direttive concernenti le procedure di gestione del PO FESR 2007-2013, successivamente modificate, integrate e specificate con DGR n. 651 del 9/03/2010;
- con DGR n. 508 del 23/02/2010 la Giunta Regionale ha approvato il documento "PO 2007-2013. Strategia Regionale per la Società dell'Informazione";
- con DGR 1468 del 17/7/2012 con la quale sono state approvate le prime linee di indirizzo per la definizione della Strategia regionale per la ricerca e l'innovazione basata sulla Smart Specialization;
- con DGR n. 28 del 29/1/2013 la Giunta Regionale ha preso atto della decisione della Commissione europea C(2012)9313 del 6/12/2012 recante modiche delle precedenti decisioni di adozione del PO FESR 2007-2013 come adeguato agli obiettivi del Piano di Azione e Coesione cui la Regione Puglia ha aderito;
- con DGR 938 del 13.5.2013 la Giunta regionale ha definito gli adempimenti rivenienti dall'adesione al Piano di Azione e coesione;
- con DGR n. 1554 del 5/8/2013 la Giunta Regionale ha approvato la revisione del Programma Pluriennale Attuativo (PPA) dell'Asse I "Promozione, valorizzazione e diffusione della ricerca e dell'innovazione per la Competitività" del PO FESR 2007-2013 a seguito della suddetta adesione al Piano di Azione e coesione;
- con DGR 2247 del 30/11/2013 la Giunta regionale ha preso atto della proposta di programma Operativo Convergenza;
- il suddetto PPA prevede nell'Asse I la linea di Intervento 1.5 che ha l'obiettivo di promuovere l'offerta di servizi digitali innovativi da parte della pubblica amministrazione nei confronti dei cittadini, delle imprese e della stessa PA;
- in particolare, l'azione 1.5.2 individua tra gli interventi l'attuazione di "Patti per la città" finalizzati alla diffusione di contenuti, applicazioni e servizi digitali avanzati inerenti gli ambiti di riferimento delle smart cities and communities;
- lo stesso Programma pluriennale Attuativo individua quale strumento di attuazione dell'azione la procedura negoziale con i Comuni

Rilevato che:

- con A.D. n. 10 del 6/12/2013 della Direttrice dell'Area Politiche per lo sviluppo, il Lavoro e l'Innovazione sono state adottate le Linee di indirizzo per l'attuazione della Linea 1.5 a modifica ed integrazione delle precedenti adottate con AA.D.n.7 del 30/6/2009, n.12 del 21/2/2012 e n. 25 del 24/10/2012;
- con Determinazioni n. 483 del 16/12/2013 e successiva n. 104 del 15/4/2014 sono state approvate le direttive per l'attuazione dell'intervento "Patti per la città" ed è stata formalmente avviata la procedura per la

realizzazione dello stesso che prevede un percorso di costruzione condivisa con i Comuni capoluogo di provincia;

- con Determinazione n. 369 del 27/6/2014 la Dirigente del Servizio Ricerca Industriale e Innovazione ha approvato lo schema di Disciplinare da sottoscrivere con i soggetti beneficiari dell'intervento "Patti per la città"

Considerato che:

- in data 20/12/2014 con nota 3728 il Servizio Ricerca Industriale e Innovazione ha avviato la fase negoziale invitando i Comuni a presentare una proposta di idea progettuale;
- in data 20/1/2014 è pervenuta da parte del Comune di Lecce la suddetta proposta che è stata validata dal Servizio con nota n. 496 del 14/2/2014;
- in data 17/3/2014 il suddetto Comune ha inviato la proposta progettuale " Lecce Smart & Com" che a seguito di una fase negoziale è stata riformulata e e valutata dalla struttura regionale con esito positivo;
- con Determinazione n. 349 del 10/6/2014 la proposta di cui sopra è stata approvata dal Servizio ed ammessa a finanziamento provvisorio per un importo pari ad € 1.444.428,15 già impegnato con Determinazione n. 483 del 16/12/2013.

Tutto quanto sopra premesso, si conviene e si stipula quanto segue.

Art.1 - Premessa

La premessa, il progetto e ogni documento allegato al presente Disciplinare costituiscono parte integrante e sostanziale dello stesso e vincolano le parti.

Art. 2 – Oggetto del Disciplinare

I rapporti tra la Regione Puglia e il Comune di Lecce soggetto beneficiario del contributo finanziario a valere sul PO FESR Puglia 2007–2013/Programma Ordinario Convergenza - Linea di intervento 1.5 (Interventi per lo sviluppo dei servizi pubblici digitali) Azione 1.5.2 (Sviluppo dei servizi di E-government nella Pubblica Amministrazione Locale e Patti per le Città) (di seguito Programma), per la realizzazione dell'intervento "Lecce Smart&Com" - Codice Operazione PA1 -500052 di cui al progetto allegato sono regolamentati secondo quanto riportato nel presente Atto.

Art. 3 – Primi adempimenti del soggetto beneficiario

1. Il soggetto beneficiario, entro il termine di 15 giorni dalla ricezione del presente Disciplinare, si obbliga ad inviare al Servizio Ricerca Industriale e Innovazione (di seguito Regione):

a) il presente Disciplinare debitamente sottoscritto per accettazione da parte del Legale rappresentante dell'Ente;
b) il provvedimento di nomina del Responsabile unico del procedimento.

Art. 4 – Obblighi del soggetto beneficiario

Il soggetto beneficiario provvede a dare attuazione con la diligenza, la competenza e la tempestività necessarie e richieste, all'intervento oggetto del presente disciplinare e a tal fine si obbliga specificamente a:

1. realizzare l'intervento nel rispetto degli obiettivi, dei contenuti, dei tempi, dell'articolazione, delle modalità organizzative ed esecutive di svolgimento e dei costi specificati nel progetto allegato al presente Disciplinare;

2. garantire il rispetto delle Direttive concernenti le procedure di gestione di cui alla DGR 165/2009 e sue successive modificazioni, integrazioni e specificazioni, ed in particolare:
   a) attuare l'intervento nel pieno rispetto delle disposizioni del decreto legislativo 12 aprile 2006, n. 163 e successive modificazioni ed integrazioni, e del relativo Regolamento di esecuzione e attuazione approvato con DPR n. 207 del 5/10/2010 e s.m.i;
   b) rispettare, nelle diverse fasi di attuazione dell'intervento, le normative comunitarie in materia di ambiente e di pari opportunità;
   c) garantire l'applicazione degli art. 8 e 9 del Reg. (CE) n. 1828/2006 in materia di informazione e pubblicità del finanziamento;
   d) rispettare le disposizioni di cui alla lett. d) dell'art. 60 del Reg. (CE) n. 1083/2006 (contabilità separata) nella gestione delle somme trasferite dalla Regione a titolo di finanziamento;
   e) applicare e rispettare le disposizioni di cui alla legge regionale 26.10.2006, n. 28 in materia di contrasto al lavoro non regolare, anche attraverso specifiche disposizioni inserite nei bandi di gara per l'affidamento delle attività a terzi;
   f) applicare e rispettare, in quanto applicabili, le disposizioni di cui alla legge regionale 20/06/2008, n. 15 in materia di trasparenza dell'azione amministrativa e del successivo regolamento attuativo n. 20 del 29/9/2009;
   g) iscrivere l'intervento al sistema CUP (codice unico di progetto), riferito ai seguenti parametri generali: Tipo di operazione: Natura 02 – Acquisto o realizzazione di servizi"; Tipologia "99 – Altro" correlando lo stesso al codice locale corrispondente al Codice operazione PA1 -500052;
   h) comunicare alla Regione ogni eventuale successiva variazione del Responsabile del procedimento entro 10 giorni dalla variazione stessa;
   i) provvedere alla gestione delle informazioni e alla rendicontazione delle spese mediante registrazione delle stesse sul sistema di monitoraggio finanziario, fisico e procedurale MIRWEB, reso disponibile dalla Regione;
   j) registrare i pagamenti effettuati per l'attuazione dell'intervento sul sistema di monitoraggio MIRWEB;
   k) anticipare, ad avvenuto completamento dell'intervento, la quota del 5% del contributo finanziario definitivo, corrispondente alla quota di saldo che la Regione erogherà a seguito della verifica tecnico-amministrativa delle attività svolte nonché all'emissione del provvedimento di omologazione della spesa complessiva sostenuta per l'intervento da parte del soggetto beneficiario;
   l) presentare la relazione preliminare, le relazioni sullo stato di avanzamento dell'intervento e la relazione finale di cui al successivo art.10, oltreché un report fotografico attestante l'applicazione delle disposizioni in materia di informazione e pubblicità di cui al precedente punto c;
   m) conservare e rendere disponibile la documentazione relativa all'operazione ammessa a contributo finanziario, ivi compresi tutti i giustificativi di spesa, nonché a consentire le verifiche in loco, a favore delle autorità di controllo regionali, nazionali e comunitarie per almeno tre anni successivi alla chiusura procedurale del Programma, al momento definita al 31.12.2017, salvo diversa indicazione in corso d'opera da parte della Regione;
   n) assicurare l'operatività dell'intervento entro il termine previsto nel cronoprogramma di cui al progetto approvato e, comunque entro la chiusura procedurale del Programma.

Art. 5 – Durata

Il presente Disciplinare ha durata di mesi 18 a partire dalla data della sua sottoscrizione.
Eventuali proroghe potranno essere autorizzate dal Dirigente del Servizio Ricerca Industriale e Innovazione su specifica richiesta, dettagliatamente motivata, del soggetto beneficiario.

Art. 6 – Riprogrammazione delle economie

1. Le eventuali economie conseguite a seguito dell'assunzione di tutti gli impegni giuridicamente vincolanti potranno essere riprogrammate dal soggetto beneficiario per iniziative di miglioramento del progetto. A tal fine il soggetto beneficiario presenterà una specifica proposta per la loro utilizzazione su cui si esprimerà il Dirigente del Servizio Ricerca Industriale e Innovazione.

Art. 7 – Spese ammissibili

1. L'importo di € 1.444.428,15 costituisce l'importo massimo a disposizione del soggetto beneficiario ed è fisso ed invariabile.
2. Eventuali variazioni del progetto, oltre il limite del 10% della voce di riferimento del quadro economico, dovranno essere preventivamente concordate dal beneficiario con la Regione e potranno essere autorizzate solo laddove la soluzione alternativa si presenti coerente sotto il profilo economico e degli obiettivi progettuali.
3. Le spese ammissibili a contribuzione finanziaria sono quelle definite, nel rispetto del DPR 3 ottobre 2008, n. 196 "Regolamento di esecuzione del regolamento CE n. 1083/2006 recante disposizioni generali sul fondo europeo di sviluppo regionale, sul fondo sociale europeo e sul fondo di coesione", nel Programma pluriennale di attuazione dell'Asse I, Linea di intervento 1.5, azione 1.5.2. vigente al momento dell'avvio dell'avviso pubblico.
4. Sono ammissibili le spese sostenute dal soggetto beneficiario, come definite nelle Direttive approvate con A.D. 104 del 15/4/2014, a partire dalla data di approvazione del progetto.
5. Restano escluse dall'ammissibilità le spese per ammende, penali e controversie legali, nonché i maggiori oneri derivanti dalla risoluzione delle controversie sorte con l'impresa/e appaltatrice/i, compreso gli accordi bonari e gli interessi per ritardati pagamenti.
6. L'imposta sul valore aggiunto (IVA) è una spesa ammissibile solo se non sia recuperabile.

Art.8 - Modalità e condizioni di erogazione del contributo finanziario

1. L'erogazione del contributo concesso pari ad € 1.444.428,15 avverrà con le seguenti modalità e condizioni:
   - erogazione dell'anticipazione del 5% dell'importo del contributo finanziario, a seguito dell'espletamento degli adempimenti di cui all'art. 3, nonchè della presentazione della richiesta di pagamento e della comunicazione del CUP associato al Codice Operazione dell'intervento;

   - erogazione di una seconda tranche del 35% del contributo finanziario detratto l'importo dell' anticipazione di cui al punto precedente, a fronte dei seguenti adempimenti da parte del RUP:
     - comunicazione di avvio attività;
     - presentazione della relazione preliminare, debitamente documentata, redatta sulla base delle indicazioni di cui al successivo articolo 10;
     - presentazione del quadro economico definitivo, rideterminato al netto dei ribassi in sede di gara relativamente alla gara a maggiore importo a base d'astad'asta;
     - trasmissione di copia del contratto sottoscritto con il soggetto aggiudicatario;
     - attivazione e aggiornamento del sistema di monitoraggio finanziario, fisico e procedurale MIRWEB, con registrazione dei pagamenti effettuati;
     - presentazione di specifica domanda di pagamento;

   - erogazioni successive pari al 30% del contributo finanziario fino alla concorrenza del 95%, a fronte dei seguenti adempimenti da parte del RUP:
     - presentazione delle relazioni quadrimestrali di cui al successivo art. 10;

- presentazione di domanda di pagamento, corredata di rendicontazione delle spese ammissibili sostenute e debitamente documentate per l'intervento finanziato, per un importo pari almeno all'80% delle somme già erogate dalla Regione;
- aggiornamento del sistema di monitoraggio finanziario, fisico e procedurale MIRWEB, con registrazione dei pagamenti effettuati;

- erogazione finale del residuo 5%, previa acquisizione:
  - approvazione della relazione di verifica di conformità ai sensi dell'art. 12;
  - presentazione della relazione finale di cui al successivo art. 10;
  - aggiornamento del sistema di monitoraggio finanziario, fisico e procedurale MIRWEB, con registrazione dei pagamenti effettuati;
  - presentazione di specifica domanda di pagamento.

1. Le erogazioni successive alle prime due, restano subordinate alla rendicontazione delle spese effettivamente sostenute e quietanzate nei modi di legge.
2. L'erogazione del saldo è in ogni caso subordinata alla verifica tecnico-amministrativa delle attività svolte da parte della Regione, nonché all'emissione da parte del beneficiario del provvedimento di omologazione della spesa complessiva sostenuta per l'intervento.
3. L'intera documentazione di spesa deve essere annullata con la dicitura non cancellabile: "Documento contabile finanziato a valere sul Programma Operativo Regionale Puglia FESR 2007-2013/Programma Operativo Convergenza – Asse I – Linea di Intervento 1.5, Azione 1.5.2, ammesso per l'intero importo o per l'importo di euro _____".

Art. 9 - Rendicontazione

1. Il soggetto beneficiario è tenuto a rendicontare, contestualmente all'invio delle relazioni di cui al successivo art. 10, le spese effettivamente sostenute, tramite il sistema di monitoraggio finanziario, fisico e procedurale MIRWEB e mediante supporto cartaceo, nonché a registrare i pagamenti effettuati per l'attuazione dell'intervento sul sistema di monitoraggio MIRWEB.
2. Per il riconoscimento delle spese dovrà essere rilasciata dal RUP una attestazione dalla quale risulti che:
   - sono stati rispettati tutti i regolamenti e le norme comunitarie vigenti tra cui quelle riguardanti gli obblighi in materia di concorrenza, di informazione e pubblicità, di tutela dell'ambiente e di pari opportunità;
   - sono state adempiute tutte le prescrizioni di legge regionale, nazionale, ivi comprese quelle in materia fiscale, in materia di contrasto al lavoro non regolare e, in quanto applicabile, in materia di trasparenza dell'azione amministrativa;
   - la spesa sostenuta è ammissibile, pertinente e congrua, ed è stata effettuata entro i termini di ammissibilità/eleggibilità;
   - non sono stati ottenuti né richiesti ulteriori rimborsi, contributi ed integrazioni di altri soggetti, pubblici o privati, nazionali, regionali, provinciali e/o comunitari (ovvero sono stati ottenuti o richiesti quali e in quale misura).
3. Per il riconoscimento della spesa finale, oltre all'attestazione di cui al comma 2, dovranno essere rilasciate le seguenti ulteriori dichiarazioni attestanti che:
   - si tratta della rendicontazione finale dell'intervento;
   - il completamento delle attività progettuali è avvenuto nel rispetto degli obiettivi di progetto prefissati;
   - altre eventuali spese, sostenute nei termini temporali di ammissibilità delle spese del progetto ed ad esso riconducibili, ma non riportate nella rendicontazione finale, non saranno oggetto di ulteriori e successive richieste di contributo.

Art. 10 - Monitoraggio

1. Il soggetto beneficiario provvede a fornire alla Regione dati e documentazione relativi alle varie fasi di realizzazione dell'intervento, sia per via telematica mediante il sistema MIRWEB messo a disposizione dalla Regione, sia su supporto cartaceo, salvo diverse successive disposizioni della Regione.
2. Come già indicato all'art. 4, comma 2, lettera l), il soggetto beneficiario si obbliga a presentare specifiche relazioni sullo stato di avanzamento dell'operazione ammessa a contributo finanziario. In particolare:
   - una relazione preliminare, redatta secondo la scheda informativa contenuta su MIRWEB e debitamente documentata, riferita alle procedure ambientali, ove pertinenti, e alle modalità e fasi di espletamento delle procedure di gara;
   - relazioni periodiche quadrimestrali, redatte tenendo conto della scheda informativa fornita su MIRWEB, riferite alle tipologie di spesa sostenute nella realizzazione dell'intervento contenenti, tra l'altro, la relativa rendicontazione della spesa effettivamente sostenuta, oltreché un report fotografico attestante l'applicazione delle disposizioni in materia di informazione e pubblicità;
   - una relazione finale sull' attuazione dell'intervento e sui risultati conseguiti contenente, tra l'altro, le informazioni riepilogative in merito all'esecuzione dei contratti, al rispetto degli obblighi contrattuali ed alle eventuali modifiche del contratto intervenute.
3. La trasmissione dei dati relativi al monitoraggio, per via telematica e su supporto cartaceo, costituisce condizione necessaria per l'erogazione da parte della Regione delle quote del contributo finanziario, così come definite dal precedente art. 9.
4. Il soggetto beneficiario si impegna ad aderire inoltre ad altri eventuali sistemi di monitoraggio disposti dalla Regione Puglia e da altra Amministrazione centrale.

Art. 11 – Controlli e verifiche

1. La Regione Puglia si riserva il diritto di esercitare, in ogni tempo, con le modalità che riterrà opportune, verifiche ed accertamenti sull'avanzamento fisico e finanziario dell'intervento da realizzare.
2. Tali verifiche non sollevano, in ogni caso, il soggetto beneficiario dalla piena ed esclusiva responsabilità della regolare e perfetta esecuzione dei lavori.
3. La Regione Puglia rimane estranea ad ogni rapporto comunque nascente con terzi in dipendenza della realizzazione delle opere. Le verifiche effettuate riguardano esclusivamente i rapporti che intercorrono con il soggetto beneficiario.
4. In caso di accertamento, in sede di controllo, del mancato pieno rispetto delle discipline comunitarie, nazionali e regionali, anche se non penalmente rilevanti, si procederà alla revoca del finanziamento e al recupero delle eventuali somme già erogate.

Art. 12 – Verifiche di conformità

1. L'intervento ammesso a contribuzione finanziaria è soggetto alle verifiche di conformità prescritte per legge o per contratto, in relazione alla particolare natura dell'intervento stesso, nei modi e termini di cui Titolo IV "Verifica di conformità" del decreto legislativo n. 163 del 12/04/06 e successive modifiche ed integrazioni e del relativo Regolamento di esecuzione e attuazione approvato con D.P.R. n. 207 del 05.10.2010 e s.m.i.

Art. 13 – Disponibilità dei dati

2. I dati relativi all'attuazione dell'intervento, così come riportati nel sistema informatico di monitoraggio finanziario, fisico e procedurale, saranno resi disponibili per gli organi istituzionali deputati al monitoraggio e al controllo.
3. Il soggetto beneficiario si impegna a comunicare detta circostanza ai soggetti esecutori concessionari dei lavori/servizi o fornitori dei beni.
4. I dati generali relativi all'operazione ammessa a contribuzione finanziaria e al relativo stato di avanzamento saranno resi disponibili al pubblico.

Art.14 – Diritto di riuso

Fatti salvi i diritti da parte di terzi, in conformità con l'art. 69 del CAD, il beneficiario si impegna a rendere disponibile a titolo gratuito anche alle amministrazioni pubbliche indicate dalla Regione, le esperienze e le soluzioni realizzate nell'ambito del progetto, di cui rimane proprietario.

Art. 15 - Stabilità dell'operazione

Ai sensi e per gli effetti dell'art. 57 del Reg. (CE) n. 1083/2006, le operazioni ammesse a contribuzione finanziaria, pena il recupero del contributo finanziario accordato, per i cinque anni successivi al loro completamento non devono subire modifiche sostanziali che ne alterino la natura o le modalità di esecuzione, o che procurino un vantaggio indebito ad un'impresa o a un ente pubblico.

Art. 16 – Restituzione dell'anticipo

Il soggetto beneficiario si impegna a restituire l'anticipo del 5% previsto dall'art. 10, comma 3, nel caso in cui non avvii l'operazione entro 6 mesi dalla data di inizio attività.

Art. 17 - Revoca della contribuzione finanziaria

1. Alla Regione Puglia, al fine di salvaguardare l'interesse pubblico al migliore impiego dei fondi pubblici, è riservato il potere di revocare il contributo finanziario concesso nel caso in cui il soggetto beneficiario incorra in violazioni o negligenze in ordine alle condizioni della presente disciplina, a leggi, regolamenti e disposizioni amministrative vigenti nonché alle norme di buona amministrazione.
2. Lo stesso potere di revoca la Regione lo eserciterà ove per imperizia o altro comportamento il soggetto beneficiario comprometta la tempestiva esecuzione o buona riuscita dell'intervento.
3. Nel caso di revoca il soggetto beneficiario è obbligato a restituire alla Regione Puglia le somme da quest'ultima anticipate, maggiorate degli interessi legali al tasso vigente alla data della revoca, restando a totale carico del medesimo soggetto beneficiario tutti gli oneri relativi all'intervento.
4. E' facoltà, inoltre, della Regione di utilizzare il potere di revoca previsto dal presente articolo nel caso di gravi ritardi, indipendentemente da fatti imputabili al soggetto beneficiario, nell'utilizzo del finanziamento concesso.
5. In caso di revoca parziale riferita alla parte di finanziamento di cui alle spese accertate non ammissibili, le stesse restano a totale carico del soggetto beneficiario.

Art. 18 – Richiamo generale alle norme vigenti e alle disposizioni comunitarie

Per quanto non espressamente previsto, si richiamano tutte le norme di legge vigenti in materia in quanto applicabili, nonché le disposizioni impartite dalla Unione Europea.

Art. 19 – Clausola compromissoria

Le parti si impegnano a definire bonariamente tutte le controversie che dovessero comunque insorgere tra loro in dipendenza del presente Disciplinare.
Per ogni controversia che dovesse insorgere nell'applicazione del presente Disciplinare è esclusivamente competente il Foro di Bari.

Bari, _____

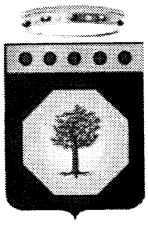
Per la Regione Puglia

_____

Per il Comune di Lecce

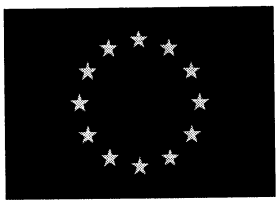
_____

Documento sottoscritto con firma digitale rilasciata da un certificatore accreditato ai sensi dell'articolo 29, comma 1, del decreto legislativo 7 marzo 2005, n.82.



REGIONE PUGLIA

SERVIZIO RICERCA INDUSTRIALE E INNOVAZIONE
ASSE I - LINEA DI INTERVENTO 1.5 –
AZIONE 1.5.2



ALLEGATO N.1 AL DISCIPLINARE

PROGRAMMA OPERATIVO FESR
2007 – 2013 / PROGRAMMA ORDINARIO CONVERGENZA

ASSE I - LINEA D'INTERVENTO 1.5
AZIONE 1.5.2
"PATTI PER LE CITTA'"

INTERVENTO

"Lecce Smart&Com"

PARERI sulla proposta di deliberazione (art. 49, comma 1, D.lgs 18.8.2000 n. 267)

PER LA REGOLARITA' TECNICA AMMINISTRATIVA

Si esprime parere POSITIVO

Il Dirigente del Settore

DIRIGENTE DEL SETTORE
F.to Dott. Raffaele Parlangeli
RIGENTE DEL SETTORE
F.to Dott. Raffaele Parlangeli
(Dott. Raffaele PARLANGELI)

Lecce, lì 21/07/2014

PER LA REGOLARITA' CONTABILE E L'ATTESTAZIONE DELLA COPERTURA FINANZIARIA

Si esprime parere POSITIVO

Il Dirigente del Servizio

Data _____

dott. Salvatore Laudisa

Il presente verbale viene sottoscritto nei modi di legge

IL SINDACO-PRESIDENTE

F.to *PAOLO PERRONE*

IL SEGRETARIO GENERALE

F.to . VINCENZO. SPECCHIA

ATTESTAZIONE DI PUBBLICAZIONE

La presente deliberazione é in pubblicazione all'Albo Pretorio del Comune

dal 28 LUG. 2014 al 11 AGO. 2014

Dichiarata esecutiva ex art. 134, comma 1, D.lgs 267/2000.

Lecce, 28 LUG. 2014

Il Segretario Generale

f.to . Vincenzo Specchia

Il sottoscritto Segretario Generale, visti gli atti d'Ufficio

ATTESTA

che copia della presente deliberazione:

- é stata affissa all'albo pretorio del Comune per quindici giorni consecutivi dal _____ al _____, ex art. 124, comma 1, D.Lgs. 267/2000;
- è stata comunicata, con foglio n. _____, in data _____ai sigg.ri Capigruppo Consiliari ex art. 125 D.lgs 267/2000.

Lecce, _____

Segretario Generale
F.to Vincenzo Specchia

Per copia conforme all'originale, da utilizzare per uso amministrativo.

Lecce, 28 LUG. 2014

Il Segretario Generale

_____