

BANDO

# ICC per InnovaMusei Call Get it!



Un progetto di:

Fondazione  
**CARIPLO**



Regione  
Lombardia



Realizzato da:



In collaborazione con:



# ICC per InnovaMusei - Call Get it!

PRIMA EDIZIONE 2021

## Il Contesto

La cultura e la creatività sono il prodotto della storia di un Paese e l'espressione di una società. E in un Paese come l'Italia, che vanta una storia prestigiosa ed unica, cultura e creatività giocano un ruolo di fondamentale importanza per lo sviluppo sociale ed economico.

Nonostante le notevoli potenzialità del settore culturale e creativo, le aziende che ne fanno parte restano ampiamente sottovalutate, specialmente per quanto riguarda l'accesso ai finanziamenti per avvio e scalabilità d'impresa. Sostenere quindi, in particolare, le imprese attive nel settore culturale e creativo nel loro percorso di crescita e sviluppo è dunque un intervento strategico sia per il sistema cultura che, in generale, per il sistema Paese.

In tale contesto, Fondazione Cariplo, Regione Lombardia e Unioncamere Lombardia hanno dato vita all'iniziativa InnovaMusei (l'"Iniziativa"), un nuovo strumento che vuole incentivare l'innovazione in campo museale, supportando le istituzioni nel percorso di ripensamento delle proprie attività e del proprio funzionamento (anche alla luce della trasformazione digitale), attraverso l'avviamento di collaborazioni con le imprese attive nel settore culturale e creativo.

## L'iniziativa

L'Iniziativa nasce su impulso di Fondazione Cariplo, Regione Lombardia e Unioncamere Lombardia, con la collaborazione di Cariplo Factory, Hub di Open Innovation, Talent Management e Corporate Social Responsibility di Fondazione Cariplo.

Nell'ambito di InnovaMusei, la presente Call - che si innesta nell'ambito del programma Get it!, promosso da Fondazione Social Venture Giordano Dell'Amore ("FSVGDA"), Fondazione che investe in progetti innovativi a impatto sociale, ambientale e culturale e promuove la cultura dell'impact investing in Italia e in Europa, realizzato in collaborazione con Cariplo Factory - intende selezionare le imprese culturali e creative più valide e che sono state in grado di ritagliarsi la propria nicchia di mercato nel territorio lombardo; contribuire alla crescita e all'innovazione del settore culturale e creativo, comparto chiave per lo sviluppo sociale ed economico del territorio lombardo e del Paese; supportare le istituzioni museali ed ecomuseali lombarde nel superare la paralisi strategico-organizzativa che si trovano ad affrontare nell'attuale momento storico.

L'Iniziativa, attraverso un successivo bando emanato da Regione Lombardia con la collaborazione di Unioncamere Lombardia, intende creare *partenariati* strategici tra musei che hanno bisogno di rinnovarsi (anche verso la trasformazione digitale) e le imprese attive nel settore culturale e creativo più capaci di rispondere alle nuove necessità della domanda e dell'offerta di consumi culturali.

## La Call "ICC PER INNOVAMUSEI"

### Articolo 1. Oggetto

La Call "ICC PER INNOVAMUSEI" ha ad oggetto, e si propone quale obiettivo, la raccolta di proposte di innovazione culturale da parte delle migliori imprese attive nel settore culturale e creativo<sup>1</sup>(di seguito "ICC") interessate a partecipare all'Iniziativa e a intraprendere un programma di potenziamento imprenditoriale,

---

<sup>1</sup> Attesa la mancata adozione del decreto, richiamato dal comma 58, art. Legge 27 dicembre 2017, n. 205, volto a definire la procedura per il riconoscimento della qualifica di impresa culturale e creativa e per la definizione di prodotti e servizi culturali e creativi, ai fini della presente Call sono da intendersi "ICC", le imprese di dimensioni "micro" ai sensi dell'art. 2435-ter Codice Civile operanti in Lombardia e che siano: i) attività culturali "core" – arti visive, arti performative (spettacolo dal vivo), patrimonio culturale (musei, archivi, biblioteche, complessi monumentali); ii) industrie culturali – editoria (comprese le sue declinazioni multimediali), musica, radio-televisione, cinema e videogiochi (incluse le imprese dell'economia digitale); iii) industrie creative – architettura, design (nelle sue varie forme e declinazioni, che comprendono design di prodotto, design di comunicazione, moda) e pubblicità.

realizzato da Cariplo Factory, con il supporto di realtà ed esperti di settore in ambito culturale, museale e imprenditoriale operanti sul panorama nazionale e internazionale, al fine di fornire strumenti, metodi e contenuti propedeutici per rafforzare le competenze dei componenti del *team* delle ICC; validare e **sviluppare un'offerta di servizio/prodotto** per poter rispondere in maniera efficiente ed efficace ai bisogni delle strutture museali.

Il metodo di lavoro adottato prevede un approccio flessibile proteso alla concretizzazione delle proposte delle ICC, alla progettazione e sperimentazione dei prodotti/servizi, passando rapidamente ad un piano di azione completo per collegare la comunità imprenditoriale con i musei e dare avvio al virtuoso processo di cooperazione.

Quale apporto all'innovazione culturale di cui alla presente Iniziativa, laddove ne ricorrano i presupposti, FSVGDA si riserva di individuare le ICC più promettenti, nelle quali investire fino a un massimo complessivo di Euro 200.000,00 nelle ICC più interessanti che emergeranno dalla CALL per ICC.

FSVGDA, in conseguenza del citato investimento, avrà la facoltà di acquisire, mediante un aumento di capitale alla stessa riservato, una quota variabile dal 5% al 15% del capitale sociale delle citate ICC selezionate, secondo i termini che saranno eventualmente meglio concordati tra le parti.

## Articolo 2. Requisiti per la partecipazione alla CALL per ICC

La Call si rivolge a tutte le ICC aventi le seguenti caratteristiche:

- rientrano tra *i) attività culturali "core" – arti visive, arti performative (spettacolo dal vivo), patrimonio culturale (musei, archivi, biblioteche, complessi monumentali); ii) industrie culturali – editoria (comprese le sue declinazioni multimediali), musica, radio-televisione, cinema e videogiochi (incluse le imprese dell'economia digitale); iii) industrie creative – architettura, design (nelle sue varie forme e declinazioni, che comprendono design di prodotto, design di comunicazione, moda) e*

*pubblicità;*

- che rispettino i requisiti di cui all'articolo 2435 del Codice Civile, e che rivestano pertanto la caratteristica di "micro" ICC;
- Che abbiano sede operativa in Lombardia e che siano attive da almeno 12 mesi dalla data di pubblicazione della presente Call;<sup>2</sup>
- la cui attività abbia a oggetto lo sviluppo di prodotti e servizi a carattere innovativo destinati al settore della cultura.

Si riportano di seguito alcuni casi esplicativi ma non esaustivi:

- Strumenti e soluzioni per incrementare i flussi turistici, processi di ludicizzazione per trasmettere contenuti in modalità interattiva, per gestire il patrimonio del Museo, attraverso metodologie innovative.
- Servizi inclusivi che mettano al centro i visitatori e anche i soggetti più deboli.
- Servizi di supporto alle attività amministrative e gestione delle vendite *online*, in grado anche di integrarsi nei sistemi gestionali della struttura museale.

Non saranno considerati ammissibili alla valutazione i progetti la cui proposta preveda acquisto, ristrutturazione e restauro di immobili.

## 2.1 Termine per la presentazione delle candidature

Il termine ultimo per la presentazione delle candidature attraverso la compilazione di apposito *form online* raggiungibile attraverso la piattaforma f6s (<https://www.f6s.com/getitforimpresecreativeculturali/apply>) è fissato alle ore 17:00 del giorno 29/03/2021, Cariplo Factory si riserva sin d'ora la facoltà, ove lo ritenessero opportuno, di modificare le modalità di presentazione delle

---

<sup>2</sup> Per le imprese, è necessaria l'iscrizione al Registro Imprese delle Camere di Commercio lombarde; per le organizzazioni non profit (Associazioni, Fondazioni, ecc.), l'iscrizione al REA.

candidature e di prorogare uno o più dei termini di consegna e presentazione delle domande, dandone in tal caso idonea comunicazione sul sito internet di Cariplo Factory (<https://www.cariplofactory.it/>).

Si precisa che:

- la partecipazione è gratuita e non comporta alcun vincolo o impegno di qualsiasi natura, al di fuori delle previsioni vincolanti e condizioni di cui alla presente Call;
- tutti i documenti presentati potranno essere redatti in italiano;
- i partecipanti, inviando la propria candidatura e i documenti per la partecipazione alla Call, dichiarano che le informazioni fornite sono veritiere e che ogni decisione del Comitato di Valutazione verrà accettata incondizionatamente.

Non è consentita la partecipazione a dipendenti di Fondazione Cariplo, Regione Lombardia, Unioncamere Lombardia, Fondazione Social Venture Giordano dell'Amore e di Cariplo Factory S.r.l. Società Benefit o di società dalle stesse controllate o partecipate.

## 2.2 Fasi e tempi del programma

La Call for ICC prevede che, entro il 26/04 /2021, il Comitato di Valutazione selezioni fino ad un massimo di 15 (quindici) ICC, che avranno accesso ad un programma di potenziamento imprenditoriale della durata di 2 (due) mesi, erogato da Cariplo Factory, unitamente a *partner* **individuati da quest'ultima** (Osservatorio Innovazione Digitale nei Beni e Attività Culturale, Osservatorio Innovazione Digitale nei Beni e Attività Culturali, Tiresia – Politecnico di Milano, FSV Giordano dell'Amore e altri) finalizzato a consolidare l'offerta di prodotti e servizi delle ICC, allineandola alle necessità effettive dei musei ed ecomusei lombardi aderenti all'iniziativa. Il percorso ha lo scopo sia di validare la proposta imprenditoriale delle ICC e rafforzare le competenze dei componenti del team

delle ICC, sia di sviluppare un'offerta di servizio/prodotto che possa essere all'avanguardia, ma comunque vicina al fabbisogno delle strutture museali coinvolte.

Al termine del programma di accompagnamento e rafforzamento imprenditoriale (il "Programma"), le ICC finaliste parteciperanno ad un evento, diretto alla creazione di *partenariati* strategici e abbinamenti spontanei tra le ICC e le realtà museali, per l'avvio dei progetti pilota.

Nel dettaglio, il Programma si articolerà nelle seguenti fasi e tempistiche:

- I. Raccolta delle candidature: fino alle ore 17:00 del 29/03/2021 compilando application form online sopra indicato.
- II. Valutazione delle candidature: entro il 26/04/2021 saranno selezionati fino a un massimo di 15 (quindici) ICC che prenderanno parte al Programma.
- III. Attività tra maggio-giugno 2021. percorso con gli esperti di settore provenienti da Cariplo Factory e dai partner da questa individuati, con alternanza di sessioni di formazione frontale e giornate di revisione con l'apporto di momenti di tutoraggio ad hoc; testimonianze provenienti dal settore museale/ecomuseale e imprenditoriale rilevanti per lo sviluppo del prodotto/servizio.
- IV. Evento di presentazione ICC e comunicazione dell'investimento da parte di FSVGDA ("Match-making Day"): entro il mese di luglio 2021. Le iniziative ICC che avranno concluso il Programma potranno presentare durante l'evento "Match-making Day" l'offerta di servizio/prodotto di fronte ad una platea di potenziali partner rappresentata dai musei ed ecomusei lombardi aderenti, con lo scopo di generare reciproche opportunità di sviluppo che si potranno concretizzare con la realizzazione di progetti di collaborazione (Progetti Pilota), i progetti eventualmente sviluppati in seguito all'incontro tra ICC e musei/ecomusei, potranno altresì partecipare al bando pubblico emanato da Regione Lombardia. Durante il Match-making Day verrà altresì comunicata l'assegnazione alle ICC selezionate

della somma loro attribuita a titolo di investimento, e conseguente ingresso da parte di FSVGDA nel capitale sociale delle stesse, secondo i termini declinati al precedente Articolo 1.

### 2.3 Raccolta delle candidature

Per partecipare alla CALL per ICC occorre presentare la propria candidatura attraverso la compilazione *dell'application form* raggiungibile al link di seguito indicato: <https://www.f6s.com/getitforimpresecreativeculturali/apply>

La candidatura dovrà contenere:

- a. la **compilazione completa e corretta dell'*application form*** online relativa al progetto proposto dall'ICC (per ogni candidatura deve essere indicato un referente principale);
- b. il caricamento dei seguenti allegati:
  1. CV di tutti i componenti del team;
  2. *Pitch deck* da lettura e di presentazione del progetto (in forma libera, al massimo 30 tavole) che descriva nel dettaglio il potenziale della proposta, i benefici e l'impatto generato per gli istituti museali/ecomuseali, gli elementi innovativi e di scalabilità, mercato e competitor, fattibilità tecnica ed economica;
  3. Eventuali allegati tecnici o tabelle o altri elementi utili (opzionale, al massimo 10 pagine).

### 2.4 Valutazione delle candidature

Il Comitato di Valutazione, costituito da rappresentanti dei soggetti promotori ed eventualmente dei partner dell'Iniziativa, avrà lo scopo di selezionare le migliori ICC che avranno accesso al Programma.



## 2.5 Elementi oggetto di valutazione

I progetti delle ICC regolarmente pervenuti e ritenuti ammissibili saranno valutati secondo i seguenti criteri:

- soddisfacimento di un bisogno/necessità, compatibilità della proposta, condiviso con gli Istituti Museali Lombardi (Musei ed Ecomusei);
- innovatività della soluzione;
- fattibilità tecnica e sostenibilità economica;
- qualità, competenze ed eterogeneità del team (competenze tecniche/manageriali);
- scalabilità/replicabilità della soluzione.

### Articolo 3. Tutela della privacy e confidenzialità

Ai sensi dell'art. 13 del Regolamento generale sulla protezione dei dati (Regolamento (UE) 2016/679 del Parlamento europeo e del Consiglio del 27 aprile 2016), si informano i candidati che il trattamento dei dati personali da essi forniti nell'ambito della presente iniziativa o comunque acquisiti a tal fine dal Titolare è finalizzato unicamente all'espletamento delle attività previste dalla presente Call e avverrà a cura delle persone preposte al relativo procedimento di valutazione, con l'utilizzo di procedure anche informatizzate, nei modi e nei limiti necessari per perseguire le predette finalità, anche in caso di eventuale comunicazione a terzi. Titolare del trattamento dei dati è Cariplo Factory S.r.l. Società Benefit, con sede legale in Via Daniele Manin 23, 20121 Milano.

Il conferimento di tali dati è necessario per verificare i requisiti di partecipazione e la loro mancata indicazione può precludere tale verifica. Ai candidati sono riconosciuti i diritti di cui agli artt. 15 e ss. del citato Regolamento 2016/679, in particolare, il diritto di accedere ai propri dati personali, di chiederne la rettifica, la cancellazione, la limitazione del trattamento, nonché di opporsi al loro trattamento, rivolgendo le richieste ai titolari del trattamento sopra individuati.

Gli interessati hanno inoltre il diritto di proporre reclamo all'Autorità Garante per la protezione dei dati personali (art. 77 del Regolamento), o di adire le opportune sedi giudiziarie (art. 79 del Regolamento).

Ai candidati è possibile consultare la relativa Privacy Policy al sito [www.cariplofactory.it/privacy-icc-per-innovamusei-call-getit/](http://www.cariplofactory.it/privacy-icc-per-innovamusei-call-getit/)

Tutte le ICC i partecipanti all'Iniziativa di cui alla presente Call si impegnano a mantenere strettamente riservate le informazioni acquisite nell'ambito della stessa.

#### Articolo 4. Limitazione di responsabilità

Cariplo Factory non si assume alcuna responsabilità per disfunzioni tecniche, di hardware o software, interruzioni delle connessioni di rete, registrazioni di utenti fallite, non corrette, non accurate, incomplete, illeggibili, danneggiate, perse, ritardate, non correttamente indirizzate o intercettate, o per registrazioni di partecipanti che, per qualsiasi motivo, non siano state ricevute, comunicazioni elettroniche, o di altro tipo, che siano state ritardate, o per circa altri problemi tecnici connessi alla registrazione e all'upload dei contenuti nell'ambito della presente Iniziativa.

Cariplo Factory esclude pertanto qualsiasi forma di rimborso e di risarcimento, sia a titolo parziale che a titolo totale, relativi ad eventuali danni a cose e/o persone provocati dai partecipanti, o da terzi, nel corso dello svolgimento delle diverse fasi della Call.

#### Articolo 5. Garanzie, manleve e responsabilità

I partecipanti all'Iniziativa di cui alla presente Call garantiscono che i contenuti inviati:

- non contengono materiale illecito, vietato dalla legge o contrario a quanto indicato nella presente Call;

- non contengono materiale in violazione di diritti, posizioni o pretese di terzi (con riferimento alla legge sul diritto d'autore e sulla proprietà industriale e ad altre leggi o regolamenti applicabili);
- sono liberamente e legittimamente utilizzabili in conformità a quanto previsto dalla presente Call, in quanto il partecipante è titolare dei diritti di utilizzazione dei medesimi, ovvero in quanto ne ha acquisito la disponibilità da tutti i soggetti aventi diritto, avendo curato l'integrale adempimento e/o soddisfazione dei diritti, anche di natura economica, spettanti agli autori dei contenuti e/o delle opere dalle quali tali contenuti sono derivati e/o estratti, ovvero ad altri soggetti aventi diritto, oppure spettanti per l'utilizzo dei diritti connessi ai sensi di legge.

Coloro che partecipano all'Iniziativa dichiarano di essere consapevoli delle responsabilità, anche penali, nelle quali incorreranno in caso di non veridicità dei contenuti dei progetti da essi consegnati e/o in caso di falsità delle dichiarazioni in merito ai requisiti dagli stessi posseduti al fine della partecipazione all'iniziativa disciplinata dalla presente Call, manlevando fin da ora Cariplo Factory da qualsiasi pretesa di terzi.

#### Articolo 6. Proprietà intellettuale

La proprietà materiale e intellettuale di quanto presentato, unitamente alle candidature inviate dai partecipanti, rimane di proprietà dei rispettivi titolari.

#### Articolo 7. Accettazione della Call

La partecipazione all'Iniziativa implica la totale e incondizionata accettazione della presente Call, che i partecipanti dichiarano di aver letto, compreso ed accettato.

La mancata accettazione della Call, la compilazione dell' *application form* in maniera incompleta, inesatta o falsa, da parte dei partecipanti comporta

l'esclusione dalla competizione e la perdita di ogni diritto ad eventuali riconoscimenti.

### Articolo 8. Aggiornamenti della Call

Eventuali aggiornamenti della Call saranno pubblicati sul sito di [Cariplo Factory](#) diventeranno vincolanti a seguito della loro pubblicazione.

### Articolo 9. Legge applicabile e Foro competente

La presente Call è disciplinata dalla legge italiana.

Per qualsiasi controversia sarà competente, in via esclusiva, il Foro di Milano.

Un progetto di:



Realizzato da:



In collaborazione con:

