Dicolab

Cultura al digitale

BANDO DI SELEZIONE

Winter School 2026
Gaming e beni culturali.
Progettare esperienze interattive per il patrimonio

CUP F84D21000010006

Dicolab

Cultura al digitale

Indice

1 Contesto di riferimento 3

2 Destinatari, contenuti e obiettivi 3

3 Struttura e durata 4

4 Lingua 5

5 Frequenza 5

6 Certificazioni 5

7 Candidatura 5

7.1 Criteri di ammissibilità 5

7.2 Criteri di ammissibilità 6

8 Valutazione e scadenze 6

9 Numero massimo di partecipanti ammessi 6

10 Facilitazioni e condizioni 7

11 Richiesta di informazioni 7

1 Contesto di riferimento

La *Winter School 2026* è un'iniziativa formativa realizzata dalla Scuola nazionale del patrimonio e delle attività culturali (di seguito "SCUOLA"), Soggetto Attuatore del progetto "Dicolab. Cultura al digitale" nell'ambito del sub-investimento 1.1.6 "Formazione e miglioramento delle competenze digitali", parte dell'Investimento 1.1 "Strategie e piattaforme digitali per il patrimonio culturale" – Missione 1, Componente 3 del PNRR (M1C3) del Ministero della Cultura, Istituto Centrale per la Digitalizzazione del Patrimonio Culturale – Digital Library. In tale quadro, la *Winter School 2026* contribuisce agli obiettivi dell'investimento, volti a rafforzare le competenze digitali dei professionisti del settore culturale e a sostenere la transizione digitale dei luoghi della cultura, in linea con il Piano Nazionale di Digitalizzazione del patrimonio culturale (PND).

L'iniziativa si inserisce nel quadro delle attività del progetto "Gaming e beni culturali. Progettare esperienze interattive per il patrimonio", realizzato con il supporto specialistico di IIDEA – Italian Interactive Digital Entertainment Association, che riunisce i principali attori dell'industria videoludica italiana. Dopo un percorso di formazione online, la *Winter School 2026* propone laboratori intensivi in presenza dedicati alla progettazione di esperienze ludico-interattive quali strumenti capaci di generare nuove forme di accesso, partecipazione e interpretazione del patrimonio culturale, con particolare attenzione ai processi di trasformazione digitale in atto presso musei, archivi, biblioteche, parchi archeologici e luoghi della cultura. Il programma favorisce il dialogo tra professionisti del patrimonio, sviluppatori, designer e studiosi, promuovendo un approccio interdisciplinare orientato alla sperimentazione e alla produzione di soluzioni innovative.

Attraverso tali attività, la *Winter School 2026* intende contribuire alla creazione di un ecosistema culturale capace di integrare strumenti digitali avanzati, nel quale il videogioco sia riconosciuto come un linguaggio contemporaneo in grado di supportare la valorizzazione del patrimonio, attivare nuove forme di partecipazione e generare servizi digitali ad alto valore aggiunto in coerenza con le finalità dell'Investimento 1.1 del PNRR.

2 Destinatari, contenuti e obiettivi

Destinatari

Il programma è rivolto a professionisti attualmente attivi nella valorizzazione del patrimonio culturale, impegnati come dipendenti o liberi professionisti nei luoghi della cultura.

AI fini del presente bando di selezione il requisito di accesso non si considera soddisfatto da tirocini, stage non retribuiti, così come da attività di lavoro volontarie e/o non retribuite.

Contenuti

La *Winter School 2026* prevede un approccio laboratoriale e collaborativo, volto a connettere la progettazione videoludica con i principi dell'interpretazione del patrimonio, della mediazione culturale e della comunicazione interattiva.

Temi principali:

- game design e storytelling interattivo per i beni culturali;
- esperienze immersive e tecnologie XR;
- narrazione e partecipazione;
- processi di co-design con le comunità;
- sostenibilità e accessibilità delle esperienze interattive.

Obiettivi

1. Fornire strumenti e competenze per integrare il linguaggio videoludico nella valorizzazione del patrimonio culturale: attraverso un approccio interdisciplinare, la *Winter School 2026* intende dotare i partecipanti delle conoscenze teoriche e delle abilità pratiche necessarie per comprendere e utilizzare il videogioco come mezzo di narrazione, interpretazione e comunicazione del patrimonio.

2. Promuovere il dialogo tra professionisti della cultura e sviluppatori di videogiochi: la *Winter School 2026* si propone come spazio di confronto tra mondi professionali che raramente dialogano in modo strutturato. Attraverso attività laboratoriali, si favorisce lo scambio di competenze e la costruzione di un linguaggio condiviso, volto a una maggiore consapevolezza delle potenzialità del videogioco come strumento di valorizzazione culturale.

3. Stimolare la nascita di progetti innovativi e collaborazioni nazionali e internazionali: la *Winter School 2026* si configura come un laboratorio di idee in cui i partecipanti sviluppano concept progettuali da applicare nei propri contesti professionali. Il confronto con esperti del settore e l'analisi di casi studio a livello europeo e globale favoriscono la creazione di reti di collaborazione tra istituzioni culturali, enti pubblici, università, imprese creative e realtà del terzo settore.

3 Struttura e durata

La *Winter School 2026* si svolgerà in due edizioni:

- Edizione Sud – Reggio Calabria, 19-21 febbraio 2026;
- Edizione Nord – Bologna, 2-4 marzo 2026

Ciascun laboratorio si articolerà in tre giornate intensive per un totale di 16 ore di formazione in presenza, comprendenti:

- lezioni introduttive e keynote speech;
- presentazioni di case study nazionali e internazionali;
- attività pratiche di laboratorio e co-design guidate da esperti di game design, comunicazione e beni culturali;
- presentazione finale dei concept sviluppati dai partecipanti.

I partecipanti, organizzati in gruppi interdisciplinari, lavoreranno con il supporto di facilitatori e sviluppatori professionisti alla progettazione di concept originali. L'attività prenderà avvio da brief realistici ispirati a contesti culturali concreti e sarà focalizzata su:

- sperimentazione delle logiche di game design applicate al patrimonio culturale;
- ideazione e sviluppo collaborativo di progetti;
- elaborazione e presentazione di un pitch finale rivolto a stakeholder del settore (istituzioni culturali, enti pubblici, studi di sviluppo, fondazioni, investitori).

4 Lingua

La lingua del corso è l'italiano.

5 Frequenza

Le persone partecipanti sono tenute a rispettare integralmente l'orario delle attività. Non sono ammessi ritardi o assenze rispetto all'orario di inizio delle sessioni, se non per comprovati motivi, come stabilito per i programmi formativi della Scuola.

6 Certificazioni

Le persone partecipanti, in regola con la frequenza del programma, otterranno una certificazione digitale, sotto forma di Open Badge, attestante le conoscenze e le competenze acquisite attraverso il programma *Winter School 2026*.

Per i dipendenti di enti pubblici, inclusi quelli del Ministero della cultura, il riconoscimento delle ore di formazione ai fini del raggiungimento degli obiettivi annuali definiti dalla Direttiva del Ministro per la Pubblica Amministrazione n. 1/2025 (cosiddetta Direttiva Zangrillo) è subordinato alla valutazione e all'approvazione dell'Amministrazione di appartenenza.

7 Candidatura

7.1 Criteri di ammissibilità

Per candidarsi è necessario:

- essere professionisti attualmente attivi nella valorizzazione del patrimonio culturale o impegnati come dipendenti o liberi professionisti nei luoghi della cultura;
- aver conseguito una laurea specialistica o vecchio ordinamento o titolo equipollente;
- aver completato il corso formativo online composto da 4 moduli, disponibile al seguente percorso: link; nel form di candidatura, ogni candidato dovrà autodichiarare, spuntando un'apposita casella, di aver completato il corso formativo online. La Scuola, in sede di valutazione, verificherà il possesso di questo requisito.

7.2 Criteri di ammissibilità

La candidatura deve essere presentata **esclusivamente online** attraverso la piattaforma dedicata https://candidature.fondazionescuolapatrimonio.it/gaming-winter-school entro e non oltre le **ore 14.00 (ora italiana) di lunedì 12 gennaio 2026**.

I candidati devono caricare/compilare sulla piattaforma:

- **Curriculum vitae** (max 3 pagine), indicando formazione, esperienze e ruoli svolti; non saranno esaminate le informazioni eccedenti il limite di pagine definito;
- **Lettera motivazionale** (max 2000 battute spazi esclusi);
- **Descrizione sintetica fino a 3 esperienze lavorative** documentabili in linea con i temi del corso (valorizzazione, comunicazione, innovazione digitale, game design, storytelling, didattica applicata al patrimonio culturale); max 500 battute ciascuna; non saranno valutati tirocini, stage non retribuiti, così come il lavoro volontario; le esperienze indicate dovranno riferirsi agli ultimi 5 anni (2020-2025).

Nessuna documentazione cartacea deve essere inviata. In caso di più invii, sarà considerata valida l'ultima candidatura pervenuta. Il mancato rispetto dell'unica modalità di presentazione della domanda attraverso la procedura informatizzata è motivo di esclusione del candidato dalla selezione.

Al termine del processo di candidatura, le persone che si sono candidate riceveranno all'indirizzo email indicato in fase di compilazione, la ricevuta di trasmissione e le credenziali per l'accesso all'Area riservata che vanno conservate al fine di identificarsi nelle successive fasi della selezione. Nel caso di molteplici invii di candidature da parte della medesima persona viene considerato valido l'ultimo invio.

8 Valutazione e scadenze

La selezione avviene sulla base della valutazione della documentazione inviata, senza colloquio. La commissione attribuirà fino a 100 punti complessivi, secondo i seguenti criteri:

- coerenza del percorso di studio e formazione, nonché del percorso lavorativo in relazione ai temi e agli obiettivi del corso (max 40/100);
- coerenza delle motivazioni espresse dal candidato con i temi e gli obiettivi del corso (max 30/100);
- attinenza specifica delle esperienze lavorative presentate nel formulario di candidatura con i temi del corso: valorizzazione, comunicazione, innovazione digitale, game design, storytelling, didattica applicata al patrimonio culturale (max 30/100).

Gli esiti della selezione sono pubblicati sul sito web della Scuola e nell'Area riservata della piattaforma di candidatura entro al massimo il **2 febbraio 2026**.

9 Numero massimo di partecipanti ammessi

Sono ammessi complessivamente **40 partecipanti**, così ripartiti:

- **20 posti** per l'edizione Sud (Reggio Calabria)
- **20 posti** per l'edizione Nord (Bologna).

Nel modulo di candidatura online, i candidati dovranno indicare la sede per la quale si candidano a svolgere la *Winter School 2026*: Reggio Calabria o Bologna. La Scuola nazionale del patrimonio e delle attività culturali si riserva, comunque, la possibilità di assegnare i candidati a una sede diversa da quella prescelta.

10 Facilitazioni e condizioni

La partecipazione alla *Winter School 2026* è completamente gratuita.

Le spese relative a viaggio, alloggio e vitto durante le giornate di laboratorio saranno interamente coperte dall'organizzazione del progetto, a valere sul sub-investimento 1.1.6 "Formazione e miglioramento delle competenze digitali".

Viaggio: il trasporto sarà garantito esclusivamente tramite mezzi pubblici. Saranno coperti i costi del biglietto del treno o dell'aereo dalla città principale più vicina al luogo di residenza del partecipante fino alla città in cui si svolge la Winter School. Sono esclusi i trasferimenti locali da/per stazione o aeroporto e da/per la sede della masterclass, nonché eventuali rimborsi chilometrici per chi dovesse recarsi alla sede con mezzi privati. In caso di voli, i partecipanti dovranno confermare l'opzione proposta entro 48 ore dalla sua comunicazione.

Alloggio: saranno coperte 2 notti in trattamento B&B.

Vitto: saranno coperti la cena del giorno 1 e del giorno 2, e i pranzi del giorno 2 e del giorno 3.

11 Richiesta di informazioni

Per informazioni relative alla candidatura, scrivere a dicolab@fondazionescuolapatrimonio.it con oggetto: "Bando di selezione – Winter School 2026 Gaming e beni culturali" (termine per le richieste: ore 10.00 del 7 gennaio 2026). Si comunica inoltre che gli uffici della Scuola rimarranno chiusi nelle giornate del 24 e 31 dicembre 2025, nonché del 2 e del 5 gennaio 2026.

Roma, 11/12/2025