

Lavori di restauro e valorizzazione del Complesso monumentale di Villa Rufolo in Ravello

Progetto esecutivo aggiornato

(art. 33 DPR 207/2010)

Progetto - Torre della Comunicazione

CAPITOLATO TECNICO

Soggetto
Proponente
ed attuatore

FONDAZIONE



RAVELLO



On. Prof. Renato Brunetta
Presidente

Dott. Secondo Amalfitano
Direttore Villa Rufolo

MBAC



DIREZIONE REGIONALE
PER I BENI CULTURALI E
PAESAGGISTICI DELLA
C A M P A N I A

Gruppo di
Progettazione

Ministero per i Beni e le Attività Culturali
Soprintendenza per i Beni Architettonici e Paesaggistici
di Salerno e Avellino

Soprintendente

Ing. Gennaro Miccio
Arch. Maddalena Di Lorenzo
Geom. Antonello Trevisone

Fondazione Ravello

Prof. Arch. Giovanni Coppola
Arch. Filippo Cannata
Arch. Raffaele Cioffi
Dott.ssa Elettra Civale
Ing. Claudio Moroni
Dott.ssa Paola Mansi
Arch. Massimiliano Muscio
Arch. Leopoldo Repola
Arch. Bartolomeo Vitagliano
Ing. Raffaele Votta
Attilio Ruggiero

CAPITOLATO TECNICO APPARATI MULTIMEDIALI E DI SHOW CONTROL PER LA MUSEALIZZAZIONE DELLA
TORRE MAGGIORE DI VILLA RUFOLLO IN RAVELLO (SA)

Sommario

1. PREMESSA	2
2. OGGETTO DELLA GARA	3
3. CAPITOLATO	4
Categoria 1	5
Categoria 2	13
Categoria 3	16
Categoria 4	18
4. OFFERTA TECNICA – ELABORATI RICHIESTI.....	18
- Relazione generale di progetto	18
- Relazione tecnico-descrittiva. Categoria 1	20
- Relazione tecnico-descrittiva. Categoria 2	21
- Relazione tecnico-descrittiva. Categoria 3	22
- Relazione tecnico-descrittiva. Categoria 4	22
- Relazione proposte migliorative	22
- Elenco delle professionalità	23
5. ALLEGATI	24

1. PREMESSA

Il presente Capitolato ha come oggetto la descrizione di tutte le forniture e le lavorazioni connesse con la realizzazione degli apparati multimediali e di show control che costituiscono l'esposizione permanente da realizzarsi all'interno della Torre Maggiore di Villa Rufolo in Ravello (SA).

Le descrizioni che seguiranno sono da intendersi finalizzate ad una perfetta integrazione tra i sistemi multimediali e le opere di allestimento, in quanto entrambi componenti di un sistema espositivo unico.

Il progetto e l'organizzazione di strumenti, dispositivi e contenuti multimediali per gli interni della Torre Maggiore di Villa Rufolo è direttamente connesso alle geometrie e allo sviluppo nello spazio della scala, quest'ultima è stata infatti immaginata, a partire dalle suggestioni spaziali delle forme *ricorrenti* di Maurits Cornelis Escher, come un nastro sospeso al fine di tenere libere le superfici delle pareti, date le ridotte dimensioni in pianta del manufatto. In particolare si è voluto realizzare una *promenade dans l'espace* che permettesse una inedita percezione dello spazio combinata con la possibilità di fruire i reperti esposti sulle pareti e sui piani secondo punti di vista differenziati e coordinati ad eventi multimediali ad essi associati. Secondo tale piano si prevede un'esposizione dei reperti antichi integrati da contenuti virtuali resi attraverso le più innovative tecnologie di digitalizzazione tridimensionale, di restituzione e gestione dei dati finalizzati alla produzione di contenuti interattivi e di video bidimensionali e tridimensionali. I modelli numerici reali dei reperti prodotti saranno relazionati al modello tridimensionale della torre, realizzato con scanner a tempo di volo, in modo da predisporre le necessarie procedure di ottimizzazione dei dati per le proiezioni mappate sulle pareti interne e sugli elementi architettonici. Il modello digitale della torre, con i relativi modelli di progetto della scala, saranno messi a disposizione all'impresa aggiudicataria della gara dalla stazione appaltante. I modelli tridimensionali della villa, per le parti funzionali all'allestimento, e dei reperti in esposizione saranno prodotti dalla ditta aggiudicataria mediante strumentazioni per il rilievo 3d e procedure di gestione dei dati da concordarsi con la Direzione Artistica.

Molte delle videoproiezioni previste, infatti, sono in modalità videomapping, una nuova frontiera dell'arte e della tecnologia che consiste nel proiettare "immagini" in computer grafica su superfici reali, ottenendo spettacolari effetti di proiezione 3D.

Il mapping 3D architettonico, nello specifico, è una tecnica che necessita dell'utilizzo di proiettori a forte luminosità, e che trasforma una superficie, (oggetto o edificio) in uno schermo su cui proiettare contenuti video creati a partire dalle caratteristiche geometriche.

Il 3d projection mapping prevede lo studio di ogni dettaglio della parete: ogni particolare dei piani dell'edificio, o elemento collocato su di essi, può essere incluso in un evento di luce che ne modifica le caratteristiche geometriche e cromatiche, cui associare un soundtrack connesso ai contenuti.

La tecnica del 3D projection mapping consiste nel realizzare una mappatura dell'edificio o degli oggetti sui quali in un momento successivo verranno proiettate le animazioni in 3d e motion graphic. Si tratta di animazioni complesse "intelligenti" perché, grazie alla preventiva scansione e mappatura del piano su cui operano, il sistema le fa interagire in modo realistico con ogni punto della scena, riconoscendo gli spigoli o le forme degli oggetti presenti.

All'interno della torre si prevede la presenza di una rete LAN cablata che permetterà la comunicazione di ogni dispositivo con un PC centrale, tramite cui sarà possibile effettuare operazioni di monitoraggio e controllo degli stessi. Un software di gestione installato sul server centrale di controllo dovrà garantire l'avvio e il monitoraggio dei diversi dispositivi (videoproiettori e PC), in modo da poterne controllare lo stato, le performances e modificarne le impostazioni.

Ogni singola installazione, come le singole postazioni per il video mapping e i monitor tridimensionali, sarà gestita localmente da un apposito software, e funzionerà indipendentemente l'una dall'altra, con il rispetto del solo vincolo temporale secondo un'unica timeline di progetto, ciò al fine di garantire l'esecuzione dei contenuti anche in caso di avaria o mal funzionamento di uno o più dispositivi delle diverse postazioni. Si prevede l'uso di proiettori Full HD per una corretta restituzione di contenuti complessi, quali modelli tridimensionali numerici reali o video ad alta definizione.

2. OGGETTO DELLA GARA

I servizi e le forniture oggetto della gara sono finalizzati alla realizzazione di allestimenti, installazioni fisiche e virtuali, produzioni multimediali, applicazioni software e un impianto di bigliettazione che, nel loro insieme, contribuiscono a strutturare ed articolare un sistema di fruizione della Torre Maggiore e di Villa Rufolo.

I servizi e le forniture a base di gara si definiscono nelle seguenti categorie:

- Categoria 1. Produzione dei contenuti multimediali e sviluppo di un software per la gestione degli stessi in maniera coordinata ai suoni e ai sistemi di illuminazione;
- Categoria 2. Progetto esecutivo e realizzazione di Sistema di identità visiva e Comunicazione della Torre (grafica coordinata, sito web, app, etc.);
- Categoria 3. Fornitura hardware e software di un sistema di bigliettazione e controllo degli accessi;

- Categoria 4. Digitalizzazione di numero 84 testi antichi e catalogazione degli stessi in un archivio digitale consultabile via web.

Le scelte compositive, dei dispositivi tecnologici, e degli impianti, devono essere votate alla semplicità di forme, alla coerenza dei linguaggi formali impiegati, all'impatto controllato sulle strutture esistenti, garantendo un adeguato contenuto progettuale, coerente con le più recenti tecnologie in uso e rispondendo agli standard consolidati in termini di corretta presentazione museografica, conservazione dei reperti, manutenibilità del sistema e flessibilità.

Il montaggio e l'impianto delle installazioni tecnologiche non deve compromettere in alcun modo il decoro, la tutela e la conservazione dei luoghi, e deve essere compatibile con la fruizione ordinaria degli spazi della Villa, che devono restare regolarmente aperti al pubblico secondo le modalità fissate da Fondazione Ravello.

L'aggiudicatario dovrà pertanto provvedere alla fornitura, installazione e messa in opera, comprensive degli adeguamenti impiantistici e ogni altro onere e magistero, di tutte le apparecchiature tecniche necessarie alla attivazione dei sistemi proposti, all'addestramento di personale ai fini del suo funzionamento ordinario, e alla elaborazione, nonché all'ideazione e produzione, dei relativi contenuti narrativi (di carattere storico, archeologico, artistico, ecc.), previa approvazione da parte della Fondazione Ravello.

L'operatore selezionato dovrà mettere a disposizione un Gruppo di lavoro multidisciplinare, i cui profili curriculari sono riportati nel presente Capitolato, e attestare il possesso dei requisiti di idoneità professionale, dei requisiti di capacità tecnica e dei requisiti speciali, così come richiesto dal Disciplinare.

Le immagini e le riprese video, non fornite da Fondazione Ravello e che costituiranno gli allestimenti multimediali dovranno essere inedite e originali, se non originali, dovranno godere di tutti i diritti di riproduzione.

Il materiale fornito entrerà nella piena disponibilità di Fondazione Ravello che potrà utilizzarlo liberamente nell'ambito del perseguimento delle proprie finalità istituzionali, senza che il fornitore possa vantare pretesa alcuna.

3. CAPITOLATO

Di seguito si riporta gli indirizzi di progetto e la descrizione estesa per ciascuno intervento da realizzarsi.

Categoria 1. Produzione dei contenuti multimediali e sviluppo di un software per la gestione degli stessi in maniera coordinata ai suoni e ai sistemi di illuminazione

“ Il solo quadro della vita umana che possa chiamarsi poetico è quello nel quale i principi che si rivolgono solo all’intelligenza astratta lasciano il posto agli impulsi prettamente emotivi che governano il cuore. Questa regola (cioè quella relativa all’esperienza del soggetto poetico) è la legge sovrana che presiede alla forma e alla rappresentazione poetica L’arrangiamento ritmico e l’ornamento della rima (che è quasi musicale), sono per il poeta dei mezzi per assicurare al verso, alla frase, una forza che incateni come per incanto e che governi il sentimento a suo piacere. Essenziale al poeta, questa meta lo conduce vicino al confine della sua arte, confine che divide quest’ultima dalla musica e di conseguenza l’opera più perfetta del poeta sarà quella che, nei suoi risultati più compiuti, sarà una vera e propria musica.” Richard Wagner

L’*exhibit design* muove dall’intenzione di oltrepassare l’artificiosa separazione tra reale e virtuale, svincolando quest’ultimo dal goffo ruolo di simulazione passiva di contesti. La diminuzione del concetto di virtuale ha passato progressivi momenti di normalizzazione, rivolti ad un modello di intelligibilità del reale fondato sull’uso esclusivo di schemi di controllo di contesti stabilizzati, in cui rileggere vite storicizzabili secondo meccanismi di analisi degli eventi di tipo razionali. La rivoluzione digitale ha lacerato questo impianto deterministico di valori ricorrenti, Leibniz, Nietzsche, Deleuze, ne hanno imbastito l’orizzonte concettuale. Ora le tecnologie da fine è necessario che si tramutino in strumenti di comprensione oltre il reale, di amplificazione esperienziale, percorrendo le dinamiche coesistenti dei linguaggi e delle arti, come nuovo meccanismo di incremento della vita e degli scenari. Il digitale come strumento di narrazione poetica ha aperto i percorsi delle esperienze rendendole atualizzabili ai multiformi luoghi del virtuale. *ORA*, in un’epoca in cui i concetti di spazio e di tempo hanno slabbrato le possibilità del movimento rendendolo infinitamente variabile tra le infinite dimensioni, QUI, in questo luogo che ha, nella reiterazione delle possibili bellezze, la voce dei suoni che si innalzano a musica, ad arte, si richiede una prova dell’idea wagneriana di *Gesamtkunstwerk*, come a voler raccogliere le immagini che gli artisti, i colti, le genti, hanno tracciato con i colori e le luci di Villa Rufolo.

La strutturazione complessiva dei contenuti dovrà tenere conto dell’impianto compositivo dei *leitmotiv* di Wagner e ai suoi concetti che sostanziano l’idea di opera d’arte totale.

L’*exhibit design* si sviluppa a partire da differenti *nodi percettivi* in cui ciascun evento sarà integrato in un unico sistema di gestione dei contenuti temporalizzati, suddivisi per porzioni di spazio all’interno della torre, che si attiveranno e coordineranno in automatico a seconda della presenza e dei flussi dei visitatori. A tal proposito è necessario prevedere un software di gestione dei contenuti su due livelli di interazione, il primo atto a garantire la progressiva esecuzione dei contenuti lungo le postazioni di rappresentazione situate a diverse quote e in diversi punti di fruizione; il secondo finalizzato al coordinamento dei contenuti

video, acustici e degli elementi illuminanti, anche in funzione della presenza e del movimento dei visitatori nei vari punti della torre. Tale software di controllo permetterà una gestione dei contenuti per contesti lungo il percorso della scala, concepito in maniera continua per mezzo di un'unica *timeline* ad intervalli variabili, immaginando il flusso di visita non in maniera costante ma rapportato alle qualità spaziali del *nastro* torre-scala e alla intensità dei manufatti esposti e dei contenuti digitali associati. (Tale aspetto rappresenterà un punto fondamentale per la valutazione dell'offerta). Il sistema di gestione unificato di tutta l'installazione multimediale dovrà adottare l'uso di preset programmabili attivabili e gestibili sia dall'unità centrale che, in forma semplificata, da una o più unità periferiche mediante l'uso di pc/display touchscreen e/o tablet iPad in esclusivo uso ad un operatore incaricato. Il software fornito dovrà includere adeguata SDK per garantire lo sviluppo di moduli personalizzati.

I contenuti dovranno restituire per ciascun nodo percettivo l'atmosfera mitica, leggendaria delle epoche dei reperti esposti.

“La leggenda, a qualsiasi epoca ed a qualsiasi nazione appartenga, presenta il vantaggio di implicare esclusivamente ciò che quell'epoca e quella nazione hanno di puramente umano, e di presentarlo sotto una forma originale molto evidente, e perciò intellegibile a prima vista. Una ballata, un ritornello popolare, sono sufficienti a riproporci in un istante quel carattere nel modo più preciso e più evidente ... Il carattere della scena e il tono della leggenda contribuiscono insieme a far piombare lo spirito in quello stato di *sogno* che lo conduce ben presto fino alla piena *chiaroveggenza*, e lo spirito scopre allora dei nuovi legami fra i fenomeni del mondo, legami che i suoi occhi non potrebbero scorgere nel normale stato di veglia.” Richard Wagner

Il progetto di allestimento prevede quattro ambienti di fruizione riferiti ai quattro livelli della torre a quota -5.00 (ambiente adiacente la cisterna), quota 0.00 (ambiente su cui smonta la scala esterna) quota 9.28 (ambiente superiore su cui si aprono le bifore), ed in ultima la superficie del terrazzo panoramico utilizzata per sole proiezioni a quota 19.84 (cfr. elaborati tecnici allegati).

Per gli ambienti a quota 0.00, 9.28 e 19.84 si prevede la realizzazione di tre differenti prodotti riferibili a tre *scenari* di fruizione coordinati, a seconda dei flussi turistici presenti nella Villa e della tipologia di visitatori:

Contenuto scenario A. Durata complessiva dei contenuti: 10 minuti. Tipologia dei visitatori: gruppi suddivisi in blocchi da 20 persone. Contenuti suggestivi privi di approfondimenti. Livello di interazione: assente.

Presenza di una voce narrante in italiano e in inglese associata all'intero sviluppo dei contenuti video.

Contenuto scenario B. Durata complessiva dei contenuti: 20 minuti. Tipologia dei visitatori: assenza di gruppi, accesso continuo fino a un limite massimo di persone all'interno della torre pari a 60. Contenuti culturali privi di approfondimenti. Livello di interazione: bassa. Presenza di una voce narrante in italiano e in inglese associata ai video non continua in modo da enfatizzare l'effetto emozionale dei contenuti sound 3d.

Contenuto scenario C. Durata complessiva dei contenuti: 60 minuti. Tipologia dei visitatori: assenza di gruppi, accesso continuo fino a un limite massimo di persone all'interno della torre pari a 60. Contenuti culturali con approfondimenti. Livello di interazione: alta. Assenza della voce narrante per enfatizzare a pieno le scene per mezzo del sound 3d, contenuti vocali descrittivi potranno essere fruiti per mezzo dell'app associata al sistema di visita.

La durata indicata nei precedenti punti si riferisce allo sviluppo dei soli contenuti relativi agli ambienti a quota 0.00, 9.28 e 19.84, dovendo essere i contenuti del videowall a quota -5.00 diversi e gestibili separatamente dal percorso di visita ai livelli superiori della torre.

Ciascuno scenario, relativo agli ambienti a quota 0.00, 9.28 e terrazzo, si svilupperà integralmente e in sequenza tra i diversi livelli della torre, in modo da garantire la durata temporale prevista per ciascuna tipologia di scenario.

Per l'ambiente a quota -5,00 i contenuti devono poter essere gestiti autonomamente pur essendo integrati nel piano complessivo del progetto di comunicazione.

Il sistema deve garantire un rapido caricamento dei contenuti associati agli scenari mediante una interfaccia di gestione friendly, ossia controllabile da operatore non esperto.

Il progetto dell'impianto acustico è stato sviluppato per ottimizzare l'effetto della percezione audio associando ai diversi volumi differenti spazi sonori volumetrici. Il ricorso per ciascun livello a piccoli diffusori acustici a "guida d'onda" consentirà il mascheramento degli e una diffusione omogenea del campo sonoro.

La torre sarà inoltre dotata di tubi sonori del tipo AnaKonda KAN 200 per la gestione del sound 3d, i quali permettono il passaggio da un ambiente sonoro spazializzato ad una sorgente quasi puntiforme focalizzata ad una determinata distanza tra sorgente audio ed ascoltatore.

Lungo le colonne in acciaio verranno disposte delle sorgenti lineari modellabili.

Tutto il sistema audio sarà gestito da un processore che avrà il compito di coordinare l'intero sistema audio con software opportunamente dedicato. Esclusivamente per lo scenario C detto software riceverà le informazioni da sensori interattivi disposti in punti chiave dell'intero percorso. Questi invieranno informazioni sia al processore master che alle unità periferiche, definendo una timeline congruente con il percorso, che sarà abbinata a delle periferiche i cui controlli saranno disponibili per la sincronizzazione di eventuali controlli luce.

La strutturazione dei filmati, delle modellazioni, del soundtrack dovrà essere implementabile nel tempo per consentire l'aggiornamento dei dati. Detta implementazione dovrà essere libera da copyright.

Tutti i testi e le voci narranti inseriti in ciascuna tipologia di prodotto multimediale dovranno essere resi in lingua italiana e inglese.

Ambiente quota – 5.00

E' previsto un sistema interattivo di Touch Wall (cfr grafici di progetto). Questo dispositivo consentirà di posizionare, scalare, clonare o ritagliare immagini visualizzando in modalità *picture in picture*.

Sarà composto da 12 schermi verticali allineati disposti orizzontalmente su una o due linee, con display da 55' a Led con risoluzione 1920x1080, luminosità 700 cd/m² e contrasto dinamico 3500:1.

Il sistema sarà dotato di tecnologia multitouch IR led cell con 32 punti di tocco contemporanei ed un controller che sarà in grado di gestire gli schermi in maniera sincronica. Gli schermi saranno accessoriati con una struttura wall mount con staffe in metallo e vetro di protezione con trattamento ultra smooth, includendovi il software di gestione video e contenuti.

I contenuti associati al Touch Wall saranno riferiti alla storia degli eventi del Ravello Festival Wagneriani e della villa, per i quali si prevede un lavoro di video editing dei materiali di archivio, a disposizione della Fondazione, con particolare riferimento alle raccolte multimediali disponibili, oltre alla produzione di nuovi materiali digitali che si riterranno funzionali alla narrazione. I contenuti saranno gestiti secondo tre linee di lettura: la musica, le storie, i luoghi, finalizzati ad una restituzione critica degli eventi che hanno caratterizzato la vita della Villa. Per la musica si dovrà raccontare la storia musicale di Ravello dalle sue origini a oggi. Per le storie si dovrà sviluppare la connessione spazio-temporale fra gli eventi succedutisi a Ravello dal medioevo a oggi. Ultimo aspetto sarà la narrazione dei luoghi, Ravello, quali teatro di racconti, eventi, rappresentazioni visive, trasformazioni urbane.

I diversi video e contenuti seguiranno tecniche di montaggio sincronizzate ai diversi canali audio in modo da produrre un morphing per tasselli suoni-immagini lungo una timeline strutturata a partire dai contenuti.

Anche per tale spazio della torre i contenuti dovranno definire tre prodotti riferiti ai tre scenari di tipologia di visita:

Contenuto 1. Durata complessiva un minuto. Tipologia: spot promozionale complessivo delle tre linee di lettura. Livello di interazione: assente.

Contenuto 2. Durata complessiva 20 minuti. Tipologia: filmato breve che sviluppa e si articola tutte le tre linee di lettura. Livello di interazione: assente.

Contenuto 3. Durata complessiva 60 minuti. Tipologia: documentario che sviluppa e si articola tutte le tre linee di lettura con contenuti culturali di approfondimento rispetto al contenuto 2. Livello di interazione: assente.

Ambiente quota 0.00

In tale volume si prevede il posizionamento dei reperti di tipo archeologico. I contenuti in questa parte della torre saranno finalizzati alla narrazione della genesi e dello sviluppo degli abitati della Costiera Amalfitana, questa avverrà mediante l'impianto coordinato delle proiezioni pavimentali e delle 3d projection mapping sulla pareti. Inoltre i video mapping offriranno una rilettura storico e critica

dell'impianto formale di ciascun manufatto, ricollegandolo ad una più generale narrazione storica. Le geometrie e le decorazioni dei reperti saranno animate a partire dai modelli 3d al fine di dare vita alle figure scolpite e ai segni decorativi. I movimenti racconteranno le storie, le leggende e lo spirito delle epoche intrecciati indissolubilmente nelle posture dei personaggi e nel succedersi delle forme, segni pulsanti di congiunzione tra materia e sogno, tra reale e virtuale.

Le proiezioni mappate restituiranno, inoltre, le forme complete dei reperti, nel caso in cui si tratti di frammenti, e ciò a partire dall'analisi delle geometrie delle decorazioni. La luce, infatti, evidenzierà scontornando le forme che si estenderanno sulla parete fino a completarne il disegno.

Lo studio delle decorazioni guiderà lo sviluppo dei contenuti fino a rappresentare il significato delle forme in rapporto ai riti e agli usi dei manufatti.

Anche in questo caso sarà necessario modellare preventivamente gli oggetti da rappresentare attraverso le tecniche di solid modeling virtuale procedendo a ricostruzioni accurate ottenute geometricamente o, come detto, attraverso le tecniche di scansione laser o luce strutturata.

Lo sviluppo complessivo dei contenuti sarà compatibile con i modelli selezionati e con le animazioni previste dallo storyboard descrittivo.

Per tale spazio della torre i contenuti dovranno definire tre prodotti riferiti ai tre scenari temporali come precedentemente definiti.

- *Quota 0.00 (pavimento della Torre)*

- Proiezione mediante tappeto realizzato con un video proiettore LCD 6200 Ansi Lumen, Ris. FullHD 1920x1200 (WUXGA), rapporto di contrasto 6000:1 e lampada da 350 W UHP AC; il sistema hardware sarà costituito da un'unità di controllo con processore i3.

In particolare sul pavimento dovrà essere proiettata una mappa stilizzata dinamica del territorio della costiera in cui evidenziare la localizzazione dei centri abitati nella loro evoluzione storica, con riferimenti grafici, per ciascuno di essi, alle architetture e ai contesti urbani. Per gli scenari di visita B e C, mediante l'app saranno disponibili approfondimenti di tipo grafico e testuale. A tale contenuto generale saranno collegate le video proiezioni mappate in 2 e 3d sulla pareti della torre.

- Parete D. Collocazione dei reperti N. 4,5,6,7,8, e 9 (cfr grafici di progetto) su cui realizzare 3d projection mapping mediante tre video proiettore LCD 6200 Ansi Lumen, Ris. FullHD 1920x1200 (WUXGA), rapporto di contrasto 6000:1 e lampada da 350 W UHP AC; il sistema hardware sarà costituito da un'unità di controllo con processore i3, da un sistema software per la gestione del video mapping e da un'applicazione software custom per la gestione dei contenuti.

- Parete C. Collocazione del reperto n. 10, disposto su un elemento di supporto sarà illuminato da luce radente.

- Parete B. Collocazione del reperto n. 11.

I reperti 4,5,6,7,8,9,10 e 11 sono manufatti di età classica, rapportabili ai gesti rituali della sepoltura e alle forme ricorrenti di rappresentazione e sublimazione della morte.

- *Quota 5.10 (su scala)*

Collocazione sul piano di sosta dei reperti 12 (bocche di fontana gianiforme), 13 e 14 (frammenti architettonici), i quali rinviano al ruolo dell'acqua e della natura nei culti antichi.

- *Quota 5.80 (su scala)*

Parete B. Musealizzazione dei reperti 15,16,17, e 18 (cfr grafici di progetto) su cui realizzare 3d projection mapping mediante video proiettore LCD 6200 Ansi Lumen, Ris. FullHD 1920x1200 (WUXGA), rapporto di contrasto 6000:1 e lampada da 350 W UHP AC; il sistema hardware sarà costituito da un'unità di controllo con processore i3, da un sistema software per la gestione del video mapping e da un'applicazione software custom per la gestione dei contenuti. Questi elementi architettonici decorativi saranno fissati alla parete con staffe in acciaio, in maniera tale da richiamare l'originario uso decorativo all'interno di una facciata di un edificio medioevale, che le proiezioni dovranno restituire mediante linee di luce bianca, evidenziando il linguaggio formale dell'epoca desumibile dalle geometrie dei 4 manufatti esposti e da edifici coevi, in particolare della Costiera Amalfitana.

Ambiente quota 9.28

In questa parte della torre si prevede la raccolta dei reperti e degli elementi architettonici riferibili all'evoluzione della fabbrica di Villa Rufolo. Nello specifico l'intera installazione sarà coordinata in modo da produrre una narrazione continua in cui, postazioni per la visualizzazione generale dei modelli ricostruttivi della villa, rinvieranno a reperti reali visibili in loco e a contenuti digitali. In tale parte della torre si prevede la produzione di contenuti visualizzabili mediante schermi cinema 3d.

A seguire dal livello inferiore, attraverso un progressivo percorso di avvicinamento alla scala reale dei luoghi, verranno rappresentati contenuti dinamici relativi alle attività di scavo archeologico condotte all'interno della Villa.

Sullo schermo 3d da 65 pollici, collocato su un supporto basso a pavimento, a partire da una rappresentazione del piano di campagna originario si farà apparire e dissolvere una descrizione delle fasi costruttive della Villa, dalle origini ai giorni nostri. Le stratigrafie murarie dovranno essere modellati tridimensionalmente in ambiente virtuale, allo stesso modo si lavorerà con gli elementi architettonici decorativi delle facciate. Alla descrizione degli studi di carattere archeologico seguirà una descrizione delle fasi evolutive della villa mediante modelli virtuali, prodotti a partire da scansioni tridimensionali con scanner TOF o differenza di fase. L'intento sarà quello rilevare e mappare nello spazio tutti gli elementi

antichi rapportabili alle diverse fasi di edificazione della fabbrica, cui associare modelli virtuali simulanti le parti mancanti. In tal modo modelli digitali numerico-reali e ricostruzioni virtuali simuleranno la vita della villa in un inedito connubio tra reale, copie digitali e virtuale, riproposto con ulteriore enfasi alla quota delle bifore, dove gli stessi modelli offriranno visioni dirette sulla Villa attraverso tagli temporali tra le diverse epoche [tali contenuti saranno coordinati al video dello schermo collocato alla quota del pavimento]. Attraverso alcune bifore dotate anche esse di schermi 3d da 65 pollici sarà infatti possibile affacciarsi sulla villa mediante un sistema di ripresa in diretta dei luoghi, associato al quale dei video morphing restituiranno (in maniera da far coincidere le geometrie virtuali a quelle reali dell'edificio dal quel particolare punto di vista) l'evoluzione della Villa nella successione delle epoche. Quello che si percepirà da tali affacci sarà una sorta di realtà aumentata in cui alla visione del reale si sovrapporranno modelli digitali dati dalla interpolazione di modelli numerici reali da scansione 3d e modelli virtuali ricostruttivi. Contemporaneamente si vedranno da un unico affaccio le persone e le cose che realmente popoleranno i luoghi in un scenario dinamico che mostrerà il pulsare delle forme della Villa, degli splendori e degli abbandoni che ne hanno sedimentato la raffinata bellezza. In maniera coordinata ai contenuti degli schermi 3d i reperti esposti si illumineranno mediante luci o 3d projection mapping, mentre i video mapping enfatizzeranno la narrazione delle cose e dei luoghi [ad esempio la proiezione sul piano pavimentale riproporrà i pavimenti maiolicati della villa nelle epoche associate ai modelli, mentre sulle pareti gli elementi architettonici riprodurranno la modulazione della campate dell'antico chiostro]. Per tale spazio della torre i contenuti dovranno definire tre prodotti riferiti ai tre scenari temporali come precedentemente identificati.

- *Quota 9.28 (piano di calpestio della Torre)*

- Sul piano si prevedono due dispositivi: 1) un monitor tv 3D, disposto sul lato D della sala, su cui riprodurre i modelli delle differenti fasi della villa da visualizzare mediante occhiali polarizzati passivi. Nello specifico si prevede un MONITOR TV 3D 65 pollici ultra hd nano full led smart tv cinema 3D (true ultra hd engine triple xd engine) per la massima resa del dettaglio in funzione dei contenuti che verranno visualizzati e nano lighting technology (nano full led) che rappresenta la più avanzata tecnologia di visualizzazione dei led e consente la migliore fruizione di contenuti tridimensionali. Tali contenuti 3d evidenzieranno e localizzeranno sui modelli parti ed elementi architettonici in esposizione in loco; 2) video proiezione a pavimento mappata mediante proiettore LCD 6200 Ansi Lumen, Ris. FullHD 1920x1200 (WUXGA), rapporto di contrasto 6000:1 e lampada da 350 W UHP AC,, il sistema hardware sarà costituito da un'unità di controllo con Processore i3 e n.2 illuminatori con telecamera a infrarossi, includendovi i sistemi software e le interfacce per i contenuti. Tale dispositivo dovrà rappresentare composizioni di maioliche antiche rapportabile agli stili e alle tipologie decorative riscontrabili nella villa

nel corso della sua storia. Tale tappeto dovrà essere interattivo in modo da far scorrere le diverse tipologie di maioliche al passaggio dei visitatori.

- Parete A. Collocazione del reperto N.19 corrispondente a quattro specchi antichi oggetto di proiezioni mappate mediante video proiettore LCD 6200 Ansi Lumen, Ris. FullHD 1920x1200 (WUXGA), rapporto di contrasto 6000:1 e lampada da 350 W UHP AC; il sistema hardware sarà costituito da un'unità di controllo con processore i3. Le proiezioni narreranno le storie dei personaggi che hanno abitato la villa che ne hanno modificato gli spazi. Il racconto dovrà tracciare la personalità dei frequentatori di maggiore rilievo, non attraverso una mera descrizione di cronaca, ma dovrà descrivere parentesi di vite trascorse come desumibili dai documenti storici quali anche gli appunti vergati direttamente sui testi dalla mano di Francis Nevile Reid, il tutto coordinato e in rapporto alle trasformazioni dei luoghi per il variare dei gusti e delle necessità d'uso. I video non dovranno contenere presenze di attori, ma dovranno utilizzare esclusivamente ritratti storici e/o ambientazioni, profili, silhouette, coinvolgendo soprattutto gli specchi previsti dall'allestimento.

- Parete B. Collocazione dell'oggetto 24, calco in gesso di Sigilgaida Rufolo, sul pannello retrostante verranno riportate le successioni genealogiche dei proprietari della villa correlati agli accadimenti storici, colti sia in un quadro generale di riferimento che rapportabili agli specifici personaggi di Ravello. Il calcolo dovrà essere oggetto di videoproiezioni mappate.

- *Quota 11.83 (su scala)*

- Parete C. Nella bifora in corrispondenza del punto di smonto della prima rampa della scala sarà collocato un MONITOR TV 3D 65 pollici ultra hd nano full led smart tv cinema 3D (tru-ultra hd engine triple xd engine) in cui saranno visualizzati i morphing delle varie fasi della villa. Sul davanzale dell'altra bifora sarà esposto il reperto 22.

- Parete D. In una teca in corrispondenza dei pannelli tra le due bifore, saranno esposte alcune monete antiche individuate dal numero progressivo 21 sulla tavola. I pannelli conterranno informazioni grafiche e testuali bilingue associate alla storia dell'intreccio fra le caratteristiche numismatiche delle monete e gli eventi storici e commerciali ad esse collegati. Nella bifora di sinistra sarà collocato un MONITOR TV da 65 pollici come per la parete precedente.

- Parete A. Nella bifora adiacente alla precedente sarà allocato un altro schermo come già definito. in prossimità dell'altra bifora sarà musealizzato il reperto 23 sulla tavola, coppia di capitelli.

- Parete B. I due reperti individuati con il numero 20 e corrispondenti a due colonne in pietra decorate con mosaico saranno collegate al pannello retrostante adiacente ai pilastri sul quale, mediante gigantografie ed esemplificazioni geometriche, saranno illustrate le ricorrenze formali associate ai mosaici, riletti e comparati a quelli presenti nel Duomo di Ravello e in altri monumenti della zona.

All'interno della bifora adiacente questi ultimi reperti sarà allocato il quarto MONITOR TV da 65 pollici. Nell'altra bifora sarà allocato il reperto numero 25.

- *Quota 14.72 (su scala)*
 - Parete D. Collocazione dello stand interattivo Touchwindow schermo in vetro con tecnologia olografica a prismi ottici 60" interattiva a proiezione capacitiva, i cui contenuti saranno definiti dalla direzione artistica in fase di esecuzione dei lavori per una loro ottimizzazione all'impianto generale definitivo dell'allestimento.
- *Quota 15.00 (su scala)*
 - Parete A. Collocazione del reperto numero 27, stemma gentilizio della Famiglia Rufolo.
- *Quota 16.00 (su scala)*
 - Parete D. Collocazione del reperto numero 26, frammento architettonico decorato a mosaico integrato da proiezioni mappate mediante video proiettore LCD 6200 Ansi Lumen, Ris. FullHD 1920x1200 (WUXGA), rapporto di contrasto 6000:1 e lampada da 350 W UHP AC; il sistema hardware sarà costituito da un'unità di controllo con processore i3. A partire dalle tracce geometriche del reperto e dai colori delle poche tessere, si comporrà sulla parete un impianto di geometrie e apparati decorativi attraverso schemi di modulazione. La composizione sarà una panoramica sulle forme di ornamento delle architetture medioevali dell'area, esplicitando la raffinata simbiosi tra materia, gusto e visioni delle genti che aprirono per primi la costiera al mondo.
Ultima narrazione prima di accedere al terrazzo.
- *Terrazzo quota 19.84*
 - Parete B. Sul terrazzo, sulla superficie in cristallo della parete B, verrà effettuata una retroproiezione finalizzata alla narrazione dei monumenti, dei borghi e dei monti, ivi visibili. Le caratteristiche del sistema hardware e software sono quelle già analizzate per le videoproiezioni a parete. Non si prevede alcun impianto audio, ad eccezione di quello di servizio e per la sicurezza, i suoni saranno le voci rarefatte della vita della villa, della piazza di Ravello, dei pini e del vento.
Questa proiezione a 20 metri, visibile in alcuni momenti del giorno, come uno squarcio sui monti della costiera, richiederà la narrazione attraverso la restituzione del paesaggio storico nella varie epoche, prima di fruirlo attraverso il grande racconto della realtà attuale.

Il progetto di comunicazione e del sistema di identità visiva e comunicazione dovrà coinvolgere l'intero complesso monumentale. Obiettivo della comunicazione sarà la promozione della Villa come monumento di rilevanza storica e di grande valore paesaggistico, nonché come luogo di promozione culturale. La Villa e i suoi giardini da anni infatti ospitano eventi musicali e mostre d'arte di rilevanza internazionale, offrendosi come scenario per composizioni e opere che qui si arricchiscono dell'aura magica di luoghi che il tempo ha rafforzato nella persistenza di segni che intellettuali e artisti hanno esaltato nella loro opera. Il piano della comunicazione dovrà presentare la villa con i suoi percorsi e affacci, in cui far emergere le notizie storiche e le tracce sedimentate nell'edificio dalle varie epoche; dovrà evidenziare le qualità paesaggistiche colte nell'unicità dell'essere per alcuni mesi dell'anno scenario di grandi concerti; dovrà comunicare il senso del nuovo impianto espositivo della Torre Maggiore come luogo di sperimentazione di nuove forme di musealizzazione del patrimonio culturale, intese come integrazione delle tecnologie digitali con le arti, la musica, la conoscenza. I percorsi di visita nella Villa, volutamente tenuti liberi, dovranno essere un'immersione nel bello, nella storia, nell'arte, ma che solo nella Torre troveranno la loro fusione in un unico momento di esaltazione. Qui la storia, narrata per mezzo di oggetti, si esalterà attraverso suoni, immagini, luci che nel loro insieme offriranno una visione inclusiva dei diversi aspetti del bello, che avrà come apoteosi il grande panorama fruibile dal terrazzo. La Torre stessa dovrà essere un laboratorio di sperimentazione della produzione culturale contemporanea nata dall'integrazione tra le arti e le tecnologie digitali. Qui la musica diverrà strumento attivo di sostegno della rappresentazione, la luce garantirà la modulabilità dei contenuti.

Le APP, quindi, dovranno garantire un supporto alla visita degli spazi dell'intera villa, con approfondimenti storici legati alle trasformazioni che essa ha subito nella storia, e approfondimenti sugli eventi succedutisi, fornendo: informazioni aggiuntive sugli oggetti esposti, la possibilità di fruire di un audio guida (in italiano e in inglese) integrativa ai contenuti multimediali, la localizzazione dei visitatori in combinata con altri dispositivi di micro localizzazione *IBeacon* per la gestione dei suoni in sound 3d.

Per il Sistema di identità visiva e Comunicazione si richiede la produzione dei seguenti servizi:

- Progettazione del marchio/logotipo del sistema culturale che tenga conto degli attuali marchi/logotipi già utilizzati dalla Fondazione Ravello;
- Progettazione dell'infografica dei pannelli di rivestimenti delle colonne d'acciaio della scala;
- Progettazione, realizzazione e fornitura dei servizi collegati allo sviluppo del sito internet istituzionale (hosting, email, registrazione e mantenimento del dominio per 3 anni), che dovrà essere gestito mediante CMS (Content Management System) ed erogare servizi digitali di informazione, promozione e interazione con le attività interne alla Villa. Il sito internet dovrà inoltre avere la possibilità di collegarsi al sistema di biglietteria online, visualizzare i testi antichi digitalizzati mediante appositi plugin e supportare eventuali altre opportunità introdotte da migliorie di gara. Lo sviluppo dell'interfaccia del sito internet dovrà tenere

conto dei criteri di usabilità e accessibilità nonché delle più recenti tecnologie per ottenere un layout di tipo responsive, ovvero adattabile alle diverse risoluzioni dei display dei device/utente, oltre che presentare un corretto crossbrowsing per i browser presenti sul mercato degli ultimi 4 anni. Inoltre, la piattaforma dovrà essere ottimizzata per il SEO. La piattaforma dovrà prevedere un'area e-commerce per la vendita e/o consultazione online dei testi antichi digitalizzati e di eventuali servizi aggiuntivi.

I requisiti minimi delle funzionalità della piattaforma web sono:

Lato Amministrazione

1. Gestione di tutti i contenuti tramite CMS (Content Management System);
2. Gestione dell'invio di newsletter;
3. Gestione del sistema e-commerce relativo ai testi digitalizzati.

Lato Utente

1. Area informativa sulle attività della Villa e preparazione alla visita;
2. Mappa, anche interattiva, dei luoghi d'interesse della villa;
3. Download di materiale promozionale e documenti;
4. Informazioni di servizio, contatti, location;
5. Calendario eventi;
6. Scheda dell'evento con rimando al sistema di acquisto del biglietto;
7. Integrazione con il sistema di biglietteria online;
8. Area Multimedia per gallery video con player html5;
9. Area per la consultazione dei testi da digitalizzare come definito dal capitolato;
10. Area e-commerce per l'acquisto e/o consultazione online dei testi digitalizzati.

- Progettazione grafica del layout della modulistica interna e dei biglietti d'ingresso;

- Progettazione e produzione, in formato cartaceo e digitale, del manuale d'identità visiva e del sito internet;

- Servizio di produzione e gestione dei contenuti testuali multilingua (italiano e inglese) e grafici per un periodo minimo di 18 mesi relativi alla comunicazione del proprio sito internet, alla gestione dei profili Social (facebook, twitter), e all'aggiornamento del materiale promozionale e di divulgazione;

- Indicizzazione e segnalazione del sito internet nei più diffusi motori di ricerca, attivazione profili Social (facebook, twitter), segnalazioni nelle più comuni directory e servizi di Mappe online quali Google Maps, Mappe iOS e altre.

- Generazione del modello tridimensionale della Torre e degli spazi antistanti ad essa ed inserimento del modello in servizi online come Google Earth.

- L'intervento richiesto riguarda la progettazione grafica dell'interfaccia e lo sviluppo informatico di una APP, in linguaggio nativo, per i sistemi iOS e Android e la fornitura dei sensori iBeacon in un numero

necessario alla copertura del volume interno della torre e di alcuni punti della villa da individuare in fase di offerta migliorativa, specificandone il numero e la posizione.

Lo sviluppo dell'interfaccia e le dinamiche di funzionamento dell'app devono essere coerenti e coordinate con il sito internet e più in generale con il sistema d'identità visiva della villa.

I requisiti minimi delle funzionalità delle App dovranno essere:

Lato Amministrazione

- 1) Gestione e aggiornamento dei contenuti mediante CMS;
- 2) Gestione invio notifiche Push

Lato utente

- 3) Le seguenti indicazioni sono in parte comuni con quelle del sito internet
- 4) Tutti i contenuti saranno multilingue. La selezione della lingua avverrà in automatico o a scelta dell'utente all'atto della prima configurazione dell'App.
- 5) Fruizione dell'App con orientamento del device sia orizzontale che verticale;
- 6) Area informativa sulle attività della Villa e preparazione alla visita;
- 7) Informazioni di servizio, contatti, location;
- 8) Area News/Eventi con notifiche Push;
- 9) Area calendario eventi;
- 10) Scheda dell'evento con rimando al sistema di acquisto del biglietto;
- 11) Integrazione con il sistema di biglietteria online (vedi categoria 3) e inserimento del ticket acquistato in Passbook (iOS) e il sistema corrispondente in Android;
- 12) Area per contenuti audio/video/testuali/3D relativi alla storia e alle informazioni della Torre;
- 13) Sistema di visita della Villa:
 - Geolocalizzazione dell'utente su una mappa interattiva della Villa per guidare il visitatore alla scoperta dei luoghi;
 - Geolocalizzazione dell'utente su Mappa per guidare il visitatore da una qualsiasi località alla Villa;
 - Sistema di guida del visitatore tramite microlocalizzazione con sistema iBeacon per la fruizione di contenuti audio/video all'interno della Villa e della Torre.

Categoria 3. *Fornitura hardware e software di un sistema di bigliettazione e controllo degli accessi*

Gli accessi alla villa e alla torre verranno regolati attraverso un sistema di biglietteria e controllo dei flussi di visitatori.

Il servizio di controllo sarà realizzato attraverso un'architettura hardware composta da una postazione PC per il front office biglietteria in loco, completo di stampante termica per i titoli di ingresso e di 3 unità per il controllo degli accessi (lettore Powerscan M8300/D laser cords 433 MHZ).

A tale servizio di controllo si uniranno i software di gestione della biglietteria comprendenti le licenze di uso degli stessi e la garanzia di assistenza e manutenzione, i softwares di gestione del controllo accessi e la gestione della vendita on-line e del network dei punti vendita, i quali dovranno essere integrabili con l'app (Passbook (iOS) e il sistema corrispondente in Android) e con il sito web.

Una volta impostato il software ed inseriti i dati relativi agli eventi l'utilizzo di questi sistemi verrà garantito previo un corso di formazione, teorico e pratico, del personale preposto al servizio, svolto presso i locali della Fondazione per un numero giornate idonee al trasferimento del know how necessario.

I biglietti quindi potranno essere emessi in loco oppure su rete internet (o nei punti vendita autorizzati e collegati al network). La rete di prevendita sarà alimentata in tempo reale e tutti i canali di vendita potranno accedere al database contemporaneamente sebbene resterà all'organizzazione la possibilità di riservare dei posti da non condividere con la rete di vendita.

Il sistema previsto sarà multi-utente e offrirà la possibilità di effettuare tutte operazioni di biglietteria da qualsiasi postazione collegata alla rete locale o dall'esterno attraverso internet. L'accessibilità alle funzioni verrà regolata dal sistema di amministrazione delle login e delle password.

Tra le funzioni più importanti, il servizio di biglietteria e di controllo degli accessi che si è previsto, sarà in grado:

1. di gestire le vendite per manifestazioni o eventi di qualsiasi genere con posti numerati e non e per fasce orarie;
2. di gestire contemporaneamente più sale o eventi e di poterne inserire in progress;
3. di gestire diverse tipologie di prezzo o riduzioni modificandole;
4. di gestire diverse modalità di pagamento (contanti, bancomat, POS, ecc.);
5. di gestire la vendita e le prenotazioni in rete internet anche su sito dedicato;
6. di gestire il database anagrafico dei clienti (suddividendolo per anno mantenendo lo storico dei dati) classificando secondo criteri propri le diverse tipologie di clientela (singoli, gruppi, tour operator, ecc.);
7. di controllare gli incassi da e per qualsiasi stazione di biglietteria e per qualsiasi utente (avendo i necessari profili di autorizzazione).
8. di gestire vendite last minute o early booking in base alle esigenze di marketing stabilite.

Tutti i servizi di assistenza e manutenzione dovranno essere espletati gratuitamente fino a quando il collaudo diverrà definitivo, ossia pari a due anni. Di tanto si dovrà tenere conto nella formulazione dell'offerta economica.

Categoria 4. *Digitalizzazione di numero 84 testi antichi e catalogazione degli stessi in un archivio digitale consultabile via web*

La fornitura prevede la digitalizzazione di numero 84 testi antichi, come da elenco allegato.

Si specifica che le varie facce dovranno formare un'immagine separata e che dovranno essere composte in un unico file PDF per ciascun volume reso in due risoluzioni:

- PDF a 300 ppi;
- PDF per il web.

Per ogni pagina si dovranno inoltre fornire immagini nei seguenti formati:

- TIFF non compresso con risoluzione 400 ppi ottici e una profondità colore di 24 bit RGB. Tale immagine è destinata alla conservazione fuori linea, come copia di sicurezza (master);
- JPEG compresso a 300 ppi ottici e una profondità colore di 24 bit RGB.

Va previsto, ove necessario, il ricorso a programmi di miglioramento e fotoritocco (rimozione del bordo nero esterno, correzione delle micro-rotazioni, rafforzamento del contrasto con filtri di smoothing e di riduzione del rumore, ecc.).

Tutti i file dovranno essere catalogati mediante piattaforma open source fruibile da internet attraverso il sito (cfr categoria dei lavori numero 2). Le immagini destinate alla trasmissione via Internet dovranno essere il più possibile compatte pur garantendo ottimi standard di leggibilità.

Le attività di acquisizione dovranno essere svolte in Villa in locali messi a disposizione dalla Fondazione Ravello.

Modalità di consegna del prodotto.

Al termine dell'attività, la collezione delle immagini consistente in directories e files verrà consegnata su uno o più CD-Rom o DVD, da fornire in duplice copia insieme a un breve rapporto descrittivo dell'attività svolta, di tutte le scelte tecniche operate, nonché dei contenuti del/dei CD-DVD.

4. OFFERTA TECNICA – ELABORATI RICHIESTI

- *Relazione generale di progetto*

In riferimento all'offerta tecnica, nel rispetto delle indicazioni espresse nel capitolato e negli elaborati tecnici allegati al Bando, si richiede la presentazione di un documento denominato "Relazione generale di progetto", esso dovrà illustrare la proposta progettuale nel suo complesso, evidenziando l'unitarietà e la coerenza interna tra i diversi interventi previsti: concept, produzione dei contenuti, ivi incluso lo sviluppo

del software di gestione e temporalizzazione degli stessi, realizzazione del sistema di identità visiva e comunicazione, forniture, obiettivi, risultati attesi.

Specifiche del documento “Relazione generale di progetto”				
Numero massimo di pagine	Formato	Font	Interlinea	Margini sup., inf., dx, sx.
10	A4	Calibri 11 pt	1,5	2 cm
<p>Non rientrano nel conteggio delle 10 pagine i seguenti documenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Copertina; - Indice; - Allegato 1: Relazione descrittiva dei ruoli dei componenti del gruppo di lavoro; - Allegato 2: Curricula dei componenti il gruppo di lavoro; - Allegato 3: Cronoprogramma 				

Descrizione degli allegati alla Relazione generale di progetto:

Allegato 1.

Denominazione: *Relazione descrittiva dei ruoli dei componenti il gruppo di lavoro*

Numero massimo di pagine	Formato	Font	Interlinea	Margini sup., inf., dx, sx.
20	A4	Calibri 11 pt	1,5	2 cm

Contenuto.

La relazione, per ciascuna categoria di lavoro come riportate al punto 3 del seguente Capitolato, dovrà illustrare il ruolo di ogni singolo componente il gruppo di lavoro indicando le specifiche competenze e le esperienze maturate nella disciplina oggetto della proposta.

Allegato 2.

Curricula dei componenti il gruppo di lavoro

Numero massimo di pagine	Formato	Font	Interlinea	Margini sup., inf., dx, sx.
-	A4	Calibri 11 pt	1,5	2 cm

Contenuto.

I curricula per ciascun componente il gruppo di lavoro dovrà riportare, oltre i dati anagrafici del professionista, l'elenco e una breve descrizione delle esperienze riferibili esclusivamente alle attività e ai servizi offerti nella proposta oggetto del seguente bando e ritenute validi al fine della valutazione della stessa.

Allegato 3.

Cronoprogramma

Numero massimo di pagine	Formato	Font	Interlinea	Margini sup., inf., dx, sx.
1	A3	Calibri 8 pt	1,5	2 cm

Contenuto.

Diagramma di GANTT delle lavorazioni e dei servizi suddivisi secondo le quattro categorie individuate nel capitolato.

- Relazione tecnico-descrittiva. Categoria 1

La relazione dovrà illustrare la proposta progettuale per la realizzazione dei contenuti multimediali, del software di gestione e per l'impiego di eventuali dispositivi hardware finalizzati al miglioramento dell'offerta, nel rispetto delle indicazioni fornite nel progetto di allestimento e nel capitolato. La relazione dovrà descrivere qualitativamente l'idea alla base degli eventi multimediali riferiti ai diversi nodi percettivi e/o ai reperti esposti alle varie quote, evidenziando il ruolo del sound 3d all'interno della composizione dei video e della narrazione emozionale.

La relazione dovrà esplicitare le metodologie di sviluppo della sceneggiatura evidenziando le modalità di integrazione dei contributi forniti dagli archeologi, comunicatori, autori, tecnici multimediali e da altre figure ritenute necessarie al raggiungimento degli obiettivi prefissati.

La relazione dovrà riportare lo schema della temporalizzazione dei diversi contenuti (indicare i tempi dei singoli eventi per le varie postazioni e la loro successione) nel rispetto delle durate stabilite per i tre scenari di fruizione, e indicare inoltre le specifiche tecniche, ivi incluse quelle del software di gestione generale da installare sul server predisposto dalla stazione appaltante.

La relazione inoltre dovrà specificare in dettaglio le metodologie di produzione e gestione delle tracce audio in sound 3d da sviluppare in maniera integrata ai contenuti video.

Specifiche del documento "Relazione tecnico-descrittiva. Categoria 1"				
Numero massimo di pagine	Formato	Font	Interlinea	Margini sup., inf., dx, sx.
12	A4	Calibri 11 pt	1,5	2 cm
Non rientrano nel conteggio delle 12 pagine i seguenti documenti: - Copertina; - Allegato 1.1: Tavole grafiche di progetto: max. 4 fogli formato A3; - Allegato 1.2: Schema di sceneggiatura corredato da alcune sequenze storyboardate per presentare i contenuti dell'allestimento dell'intera torre: max 3 fogli A4 + 3 tavole di storyboard formato A3;				

- Allegato 1.3: Elenco delle apparecchiature tecniche, hardware e software da fornire e installare: fogli formato A4;
- Allegato 1.4: Portfolio in formato video con illustrazioni di allestimenti multimediali e/o produzioni video già realizzati: durata max. 5 minuti in formato digitale AVI/MPEG: da fornire su DVD;
- Allegato 1.5: Numero 1 video della durata di un minuto prodotto dall'editing del materiale audiovisivo e di immagini relativo ai concerti wagneriani e agli eventi del Ravello Festival.
- Allegato 1.6: Numero 2 Animazioni audiovideo rappresentative delle proposte di produzione delle tracce in sound 3d e dei contenuti 3d projection mapping realizzati rispettivamente sui modelli tridimensionali da scansione laser dei reperti 5 e 26 localizzati nella torre, forniti dalla stazione appaltante a seguito dell'avvenuto sopralluogo da fornire su DVD.

- Relazione tecnico-descrittiva. Categoria 2

La relazione tecnica dovrà esplicitare l'approccio e le metodologie alla base dello sviluppo dei servizi come definiti nella categoria 2 del seguente capitolato. In maniera più dettagliata dovrà presentare la ragioni e le scelte utilizzate nel percorso progettuale: del marchio/logotipo, in forma descrittiva/verbale eventualmente con l'ausilio di elementi visivi; dell'infografica dei pannelli interni in prossimità delle colonne della scala, dei quali si dovrà indicare le modalità di fissaggio, il materiale del supporto rigido e la tecnologia di stampa; del sito web.

Specifiche del documento "Relazione tecnico-descrittiva. Categoria 2"

Numero massimo di pagine	Formato	Font	Interlinea	Margini sup., inf., dx, sx.
6	A4	Calibri 11 pt	1,5	2 cm

Non rientrano nel conteggio delle 12 pagine i seguenti documenti:

- Copertina;
- Allegato 2.1: Tavola del logo/tipo, il quale dovrà essere stampato a colori centrato nella pagina e in bianco e nero in formato ridotto in basso a destra della stessa: max. 1 foglio formato A3;
- Allegato 2.2: Tavole dell'infografica dei pannelli. I fogli dovranno contenere centrati nella pagina il disegno frontale a colori dei pannelli 4a e 7: max. 2 fogli formato A3;
- Allegato 2.3: Disegni tecnici del supporto e del sistema di applicazione alle colonne esistenti dei pannelli 4a e 7: max. 2 fogli formato A3;
- Allegato 2.4: Tavola del disegno frontale a colori della homepage del sito web: max. 1 foglio formato A3;
- Allegato 2.5: Tavole esplicative di numero 2 esempi di pagine interne del sito web: max. 2 fogli formato A3;
- Allegato 2.6: Tavola del diagramma ad albero con la proposta della strutturazione dei contenuti del sito

web: max. 1 foglio formato A3;

- Allegato 2.7: Tavola dell'App. Il foglio dovrà contenere centrato nella pagina il disegno a colori delle schermate iniziali dell'App inserita in un mockup per iOS e un device Android: max. 1 foglio formato A3;
- Allegato 2.8: Tavole esemplificative di numero 2 soluzioni di layout di schermate interne dell'App: max. 2 fogli formato A3;
- Allegato 2.9: Tavola del diagramma ad albero con la proposta della strutturazione dei contenuti dell'App: max. 1 foglio formato A3.

- Relazione tecnico-descrittiva. Categoria 3

La relazione dovrà fornire le specifiche tecniche dei software e degli hardware del sistema di bigliettazione, indicandone le funzioni e livelli di interazione con il sito web oggetto del seguente bando (cfr Categoria 2). Si richiede inoltre la specifica del corso di formazione all'uso del sistema e di eventuali servizi integrativi a miglioramento dell'offerta.

Specifiche del documento "Relazione tecnico-descrittiva. Categoria 3"				
Numero massimo di pagine	Formato	Font	Interlinea	Margini sup., inf., dx, sx.
6	A4	Calibri 11 pt	1,5	2 cm
<p>Non rientrano nel conteggio delle 6 pagine i seguenti documenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Copertina; - Allegato 3.1: Schema esemplificativo di distribuzione dell'impianto: max. 2 fogli formato A3; - Allegato 3.2: Elenco delle apparecchiature tecniche e tecnologiche e delle altre forniture, riportanti le dimensioni e almeno un'immagine per ciascun dispositivo: fogli formato A4. 				

- Relazione tecnico-descrittiva. Categoria 4

La relazione dovrà specificare le metodologie di acquisizione dei testi, riportando il luogo di svolgimento delle attività e la loro durata.

Specifiche del documento "Relazione tecnico-descrittiva. Categoria 4"				
Numero massimo di pagine	Formato	Font	Interlinea	Margini sup., inf., dx, sx.
3	A4	Calibri 11 pt	1,5	2 cm

- Relazione proposte migliorative

In riferimento alle migliorie proposte si richiede la presentazione di un documento denominato “Relazione *proposte migliorative*”, il quale dovrà illustrare le offerte migliorative riferite ai seguenti punti:

- Installazione e copertura dell’area espositiva con rete WI-FI, tale servizio include la forniture dei necessari hardware e software per il corretto funzionamento del sistema;
- Implementazione dei servizi di manutenzione e formazione forniti e prolungamento della loro durata, rispetto alle quantità stabilite in capitolato; la relazione dovrà riportare sinteticamente il piano di affiancamento del personale della Fondazione Ravello per il corretto uso dei dispositivi e dei software relativi alle 4 categorie di servizi a base di gara;
- Integrazione dei sistemi software e hardware con soluzioni e dispositivi tecnologicamente avanzati atti a migliorare i livelli di promozione e di fruizione di Villa Rufolo, e loro livello di integrazione all’App e al sito web oggetto del seguente bando (categoria 2).

Specifiche del documento “Relazione proposte migliorative”				
Numero massimo di pagine	Formato	Font	Interlinea	Margini sup., inf., dx, sx.
10	A4	Calibri 11 pt	1,5	2 cm
Non rientrano nel conteggio delle 10 pagine i seguenti documenti:				
- Copertina;				
- Indice.				

- Elenco delle professionalità

L’elenco delle professionalità impiegate per la progettazione, lo sviluppo e la realizzazione delle attività dovrà includere un esperto per ognuna delle professionalità di seguito elencate:

- a) Art director;
- b) Tecnico con esperienza in progettazione audio;
- c) Grafico creativo;
- d) Esperto in video editing;
- e) Esperto in design e comunicazione;
- f) Ingegnere informatico;
- g) Ogni altra figura professionale coerente e funzionale allo sviluppo ed alla realizzazione dei contenuti della proposta elaborata dal concorrente.

Per ogni figura professionale impiegata dovrà essere fornito il Curriculum vitae come definito al punto del seguente bando: *Allegato 2 della Relazione generale di progetto*.

Specifiche del documento <i>“Elenco delle professionalità ”</i>				
Numero massimo di pagine	Formato	Font	Interlinea	Margini sup., inf., dx, sx.
-	A4	Calibri 11 pt	1,5	2 cm

5. ALLEGATI

Di seguito si riporta l'elenco degli allegati al bando:

Documenti		Estensione
RS	Relazione storica	.pdf
F-02	Relazione tecnica su hardwares e softwares	.pdf
RR	Relazione sui reperti	.pdf
Elaborati tecnici		
EG-1	Analisi della distribuzione delle strumentazioni e dei reperti	.pdf
IPS	Immagini del modello di progetto della scala	.pdf
IDP	Immagini dimensionali dei pannelli	.pdf
Elaborati in formato digitale messi a disposizione dalla Fondazione Ravello a seguito dell'avvenuto sopralluogo		
ETP	Elaborati tecnici di progetto	.dwg
MPP	Modello poligonale dei piani interni della torre da scansione laser TOF	.ply
MPA	Modello di progetto della scala in acciaio	.dxf
RN-5	Modello da scansione tridimensionale del reperto N. 5	.ply /.obj
RN-26	Modello da scansione tridimensionale del reperto N. 26	.ply /.obj
MAV	Materiale audio-video e immagini relativo ai concerti wagneriani e al Ravello Festival	.mpeg4/.avi/.jpg
ETA	Elenco dei testi antichi	.pdf