

1	Titolo intervento	<b>PA7 - HERITAGE LIGHTING - RIQUALIFICAZIONE ILLUMINOTECNICA DEL CASTELLO ANGIOINO DI CIVITACAMPOMARANO MEDIANTE SISTEMI AD ALTA EFFICIENZA</b>
2	Costo e copertura finanziaria	Euro 137.608,74 - FSC (ex POR FESR Molise 2014-2020) Azione 4.1.1. ITI "Alto Medio Sannio" DGR n. 77/2020.
3	Oggetto dell'intervento	Riqualificazione energetica del Castello Angioino di Civitacampomarano.
4	CUP	D72D19000010002
5	Localizzazione dell'intervento	Comune di Civitacampomarano
6	Coerenza programmatica e contestualizzazione dell'intervento	Il risparmio energetico e la promozione di sistemi efficienti di produzione dell'energia assieme alla realizzazione di reti infrastrutturali di base per la promozione della mobilità elettrica sono elementi cardine della strategia dell'Alto Medio Sannio. Si intende dare priorità ad interventi di riqualificazione energetica e promozione di sistemi di cogenerazione e teleriscaldamento per quei siti che rivestono un ruolo importante nell'erogazione dei servizi alle comunità e che rappresentano un punto di aggregazione sociale di rilievo per tutte le fasce di età. I centri sportivi, ed in particolare le piscine, sono strutture ad alto consumo energetico e per questa ragione spesso fanno emergere criticità nelle procedure di affidamento a soggetti privati che si fanno carico della gestione e della promozione delle attività.
7	Descrizione dell'intervento	<p>Il comune di Civitacampomarano negli ultimi anni si è distinto per azioni e progetti di valorizzazione del borgo ed in particolare del castello angioino che appare come uno dei castelli più suggestivi della regione. Il monumento infatti mantiene pressoché integra la sua antica architettura, nonostante il trascorrere della storia e i terremoti che in passato hanno causato smottamenti e crolli. Da qualunque parte lo si guardi l'edificio stupisce per la sua mole e l'audacia architettonica.</p> <p>Il castello è il principale monumento del borgo di Civitacampomarano e si erge nella parte centrale del paese su un crinale di arenaria, fra i torrenti Mordale, che attraversa la Cavatella, e il Vallone Grande, uno degli affluenti del fiume Biferno. Si sostituisce ad una più antica torre di avvistamento, databile probabilmente intorno alla seconda metà del XII secolo e di cui si può ancora vedere il perimetro, messo in evidenza durante gli imponenti lavori di restauro della fine del secolo scorso.</p> <p>L'impianto così come lo vediamo oggi, invece, secondo gli studiosi dovrebbe risalire al XIII secolo, presentando l'edificio degli elementi architettonici tipici dell'epoca, sotto la dominazione angioina.</p> <p>Il castello è gestito dal POLO MUSEALE del MOLISE che in collaborazione con il comune attiva spesso eventi e</p>

		<p>manifestazioni aprendo le sale interne, una delle quali dedicata a sala conferenze, che testimoniano il vissuto e la storia della comunità.</p> <p>Negli ultimi anni, anche grazie alla risonanza nazionale del festival della street art, e nonostante i recenti eventi che hanno comportato la parziale chiusura del centro storico per un fenomeno di distacco del costone roccioso sul quale poggia il borgo antico, il comune ha visto aumentare le presenze e le visite al castello che al momento, durante le ore notturne, insieme all'area circostante, è privo di un idoneo sistema di illuminazione. L'idea progettuale è di dotare il perimetro esterno del castello di un moderno sistema di illuminazione ad alta efficienza (con sistema led) e sistemi di controllo remoto per la definizione di scenari illuminotecnici in funzione delle manifestazioni e dell'uso del castello.</p> <p>In sostanza i proiettori da installare saranno dotati di una connessione con un sistema avanzato di programmazione ed accensione per dare la possibilità di usare differenti scenografie di luce.</p> <p>L'intervento mira a ridurre di circa il 30% degli attuali consumi elettrici della struttura. La combinazione degli interventi sui sistemi di illuminazione esterni ed interni consentiranno una migliore prestazione complessiva dell'immobile dal punto di vista del fabbisogno di energia.</p>
8	Risultati attesi	<p>RA 4.1</p> <p>Riduzione dei consumi energetici negli edifici e nelle strutture pubbliche o ad uso pubblico, residenziali e non residenziali e integrazione di fonti rinnovabili.</p>
9	Indicatori di realizzazione e risultato	<p>Cod. UE CO32 Efficienza energetica: Diminuzione del consumo annuale di energia primaria degli edifici: 9.650 kWh</p> <p>Cod. 373 Consumi di energia elettrica della PA misurati in GWh per centomila ULA della PA (media annua in migliaia) (ISTAT, valore baseline: 2,1 valore target:1,8)</p>
10	Modalità previste per le procedure di gara	<p>Riferimento normativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• D.Lgs. n. 50/2016 modificato ed integrato dal D.Lgs 56/2017 e s.m.i.</li> <li>• D.Lgs. 165/2001 e s.m.i.</li> </ul>
11	Progettazione necessaria per l'avvio dell'intervento	Progettazione esecutiva
12	Progettazione attualmente disponibile	Studio di fattibilità
13	<b>Soggetto attuatore</b>	<b>Comune di Civitacampomarano</b>
14	Responsabile dell'attuazione/ RUP	Responsabile Ufficio Tecnico Comune di Civitacampomarano

### Tipologie di spesa

Voci di spesa	Descrizione	Costo in euro
Costi del personale		
Opere civili		100.000,00
Opere di riqualificazione ambientale		
Imprevisti		
Oneri per la sicurezza		
Acquisto terreni		
Acquisto beni/forniture	-	
Acquisizione servizi		37.608,74
Spese pubblicità		
<b>Totale complessivo</b>		<b>137.608,74</b>

### Cronoprogramma

Fasi	Data inizio prevista	Data fine prevista
Fattibilità tecnica ed economica/ Progettazione unica		
Progettazione definitiva	01/07/2020	30/09/2020
Progettazione esecutiva	05/10/2020	10/11/2020
Pubblicazione bando / Affidamento lavori/Servizi	15/11/2020	31/03/2021
Esecuzione	01/04/2021	31/12/2022
Collaudo/funzionalità	01/04/2021	31/12/2022

### Cronoprogramma finanziario

Anno	Costo (Iva inclusa)
2020	----
2021	37.608,74
2022	100.000,00

1	Titolo intervento	<b>C8 - PROGETTO DI VALORIZZAZIONE DIGITALE DEL CASTELLO DI CIVITACAMPOMARANO</b>
2	Costo e copertura finanziaria	Euro 80.000,00 - FSC(ex POR FESR Molise 2014-2020) Azione 5.3.1. ITI "Alto Medio Sannio" DGR n. 77/2020.
3	Oggetto dell'intervento	Valorizzazione digitale del Castello Angioino di Civitacampomarano.
4	CUP	D74E20000010006
5	Localizzazione dell'intervento	Comune di Civitacampomarano
6	Coerenza programmatica e contestualizzazione dell'intervento	Nell'ottica di valorizzazione del patrimonio architettonico e culturale, nonché al fine di implementare l'attrattività e la fruibilità del castello, viene realizzato il progetto di innovazione tecnologica precedentemente illustrata. Tale azione si integra con il percorso di valorizzazione artistica culturale che la Comunità di Civitacampomarano sta portando avanti, attraverso la rassegna internazionale di Street Art "CVTà Street fest", ormai affermata in tutto il mondo e che richiama migliaia di visitatori, sia durante lo svolgimento dell'evento che stabilmente in tutto l'anno. L'intervento è coerente ed integrato con le azioni del PSL del GAL Molise Verso il 2000 "Verso il Bio territorio intelligente, inclusivo e ospitale". All'interno infatti del PSL ci sono apposite misure volte al Sostegno a investimenti di fruizione pubblica in infrastrutture ricreative, informazioni turistiche e infrastrutture turistiche su piccola scala. Intervento: attivazione di investimenti orientati al miglioramento della fruibilità dei territori rurali e dell'offerta turistica nonché della sostenibilità economica, sociale ed ambientale.
7	Descrizione dell'intervento	Il progetto è basato sulla "Realtà Aumentata", volta ad accrescere l'attrattività e la fruibilità del Castello di Civitacampomarano intercettando il valore "edutainment" di un percorso didattico e rendendolo così più spettacolare e immersivo. Per fare ciò, si vuole progettare e sviluppare un'applicazione per cellulare iOS e Android, gratuita e facilmente scaricabile dagli Store che vuole rendere emozionante la visita del sito illustrandone la storia, i luoghi, i personaggi storici attraverso uno storytelling raffinato, inedito, destinato alle famiglie con particolare interesse verso il pubblico più giovane con un percorso alternativo appositamente studiato per loro. All'entrata del sito saranno presenti alcuni totem infografici che, mantenendo lo stile estetico dell'applicativo e grazie al link qr code, spiegheranno come trovare il software negli store. Dopo aver lanciato l'applicazione gli utenti potranno scegliere di loggarsi con un proprio account (Facebook o Instagram, ecc) per poter facilmente condividere la loro esperienza verso i propri amici, veicolando così la diffusione. I visitatori potranno scegliere la propria lingua "italiano" e "inglese", quindi scegliere il percorso "Family" o "Child", appositamente settati nel linguaggio più appropriato al target di riferimento. Effettuate le opzioni ai visitatori si aprirà un filmato introduttivo, ed in questa clip si potranno conoscere gli avatar che li guideranno

		all'esplorazione del castello. Passeggiando negli ambienti, seguendo i consigli degli avatar, si potrà dunque, con la fotocamera del proprio smartphone, inquadrare i vari marker AR (sia essa un'immagine allestita negli ambienti o, direttamente, un manufatto) e, sempre in "compagnia" degli avatar, attivare i vari contenuti proposti. Con l'ausilio della Realtà Aumentata le parti mancanti dei manufatti e degli allestimenti potranno essere ricostruite e integrate a quelle esistenti, andando così a ricomporre l'aspetto originale dell'opera. Si potrà dunque osservare sullo schermo del proprio device una ricostruzione virtuale 3D integrata alla realtà, coerente con la posizione spaziale del marker attivato: questa scena, descritta secondo lo storytelling del narratore, avrà un'ulteriore opportunità di accedere a contenuti aggiuntivi, ad informazioni, a foto, con l'opzione di poterla condividere in tempo reale attraverso i social. I luoghi aumentati saranno 7: Esterno delle Mura, stemma di Paolo di Sangro, Ponte interno del Castello, il Suggestivo interno dei Sotterranei, la Fontana dei Fauni, i pozzi con le cisterne, salone di rappresentanza.
8	Risultati attesi	RA 6.7 Miglioramento delle condizioni e degli standard di offerta e fruizione del patrimonio culturale, nelle aree di attrazione
9	Indicatori di realizzazione e risultato	Azioni integrate attivate (Cod. indicatore AP 915, progetti per la fruizione integrata e la promozione) Target: 2  Indice di domanda culturale del patrimonio statale e non statale (Cod. indicatore AP 372, Numero di visitatori negli istituti di antichità e d'arte statali e non statali per istituto) Baseline: 3000 Target: 4000
10	Modalità previste per le procedure di gara	Riferimento normativo: <ul style="list-style-type: none"> <li>• D.Lgs. n. 50/2016 modificato ed integrato dal D.Lgs 56/2017 e s.m.i.</li> <li>• D.Lgs. 165/2001 e s.m.i.</li> </ul>
11	Progettazione necessaria per l'avvio dell'intervento	Livello unico di progettazione
12	Progettazione attualmente disponibile	Livello unico di progettazione
13	<b>Soggetto attuatore</b>	<b>Comune di Civitacampomariano</b>
14	Responsabile dell'attuazione/ RUP	Responsabile Ufficio Tecnico Comune di Civitacampomariano

#### Tipologie di spesa

Voci di spesa	Descrizione	Costo in euro
Costi del personale		
Opere civili		20.000,00

Opere di riqualificazione ambientale		
Imprevisti		
Oneri per la sicurezza		
Acquisto terreni		
Acquisto beni/forniture	-	
Acquisizione servizi		60.000,00
Spese pubblicità		
<b>Totale complessivo</b>		<b>80.000,00</b>

### Cronoprogramma

Fasi	Data inizio prevista	Data fine prevista
Fattibilità tecnica ed economica/ Progettazione unica		
Progettazione definitiva	01/09/2020	15/10/2020
Progettazione esecutiva	16/10/2020	31/12/2020
Pubblicazione bando / Affidamento lavori/Servizi	15/01/2021	31/03/2021
Esecuzione	01/04/2021	31/03/2022
Collaudo/funzionalità	01/04/2021	31/03/2022

### Cronoprogramma finanziario

Anno	Costo (Iva inclusa)
2020	----
2021	80.000,00
2022	-----