

## Regione Veneto - PR Veneto FSE+ 2021-2027 - Obiettivo "Investimenti per l'occupazione e la crescita"

### Finalità

La presente iniziativa ha la finalità di promuovere l'adattamento dei lavoratori, delle imprese e degli imprenditori ai cambiamenti, favorendo lo sviluppo del sistema economico veneto. In particolare intende agire **sull'aggiornamento e lo sviluppo di competenze in grado di sostenere la transizione, digitale e verde**, anche nel contesto di specifiche filiere, reti, distretti o altre forme di aggregazione.

L'iniziativa risponde alle sfide del nuovo PR Veneto FSE+ 2021 - 2027. In particolare, in coerenza con l'obiettivo specifico d) , intende favorire la **competitività sostenibile del Veneto agendo sull'aggiornamento e la qualificazione delle competenze dei lavoratori e delle lavoratrici**, realizzando interventi in grado di determinare una ricaduta positiva sul territorio e sull'intero sistema economico regionale.

L'iniziativa intende inoltre contribuire al conseguimento delle priorità regionali stabilite nella Strategia di specializzazione Intelligente (S3) della Regione del Veneto 2021 -2027 "Strategia di Specializzazione Intelligente" della Regione del Veneto (RIS3), nonché al perseguimento degli obiettivi di crescita sostenibile che la Regione del Veneto si è posta per i prossimi anni con la Strategia Regionale per lo Sviluppo Sostenibile (SRSvS) ed è riconducibile all'obiettivo gestionale di cui al DEFR 2022-2024 15.02.01 "Sostenere lo sviluppo delle competenze del capitale umano".

### Soggetti beneficiari

#### Soggetti proponenti

- Soggetti iscritti nell'elenco di cui alla L.R. n. 19 del 9 agosto 2002 ("Istituzione dell'elenco regionale degli organismi di formazione accreditati") per l'ambito della Formazione Continua, e i soggetti non iscritti nel predetto elenco, purché abbiano già presentato istanza di accreditamento per il medesimo ambito ai sensi della Deliberazione della Giunta Regionale n. 359 del 13 febbraio 2004 e successive modifiche ed integrazioni di cui alla DGR n. 4198/2009 ed alla DGR n.

2120/2015.

- Imprese private, che abbiano almeno un'unità operativa ubicata in Veneto. L'impresa può presentare esclusivamente progetti monoaziendali di Linea B per rispondere ai fabbisogni di formazione, riqualificazione e adattamento delle competenze dei propri lavoratori.

### Destinatari ammissibili

- Lavoratori occupati presso imprese, di tutti i settori (esclusi quelli sotto riportati), operanti in unità localizzate sul territorio regionale con modalità contrattuali previste dalla normativa vigente;
- titolari d'impresa, coadiuvanti d'impresa;
- liberi professionisti e lavoratori autonomi.

### Tipologia di interventi ammissibili

Linea	Tipologia	Descrizione
Linea A	Progetti di rete	<p>Progetti esclusivamente <b>pluriaziendali</b> per favorire il sostegno al miglioramento del profilo di competenze dei lavoratori delle imprese che, in un'ottica di <b>rafforzamento del distretto/filiera/rete/aggregazione di cui fanno parte</b>, intendono investire in processi di cambiamento strategico che pongono al centro i temi delle transizioni verde e digitale. Attraverso lo sviluppo delle competenze dei lavoratori - e il ricorso alle previste spese FESR - i progetti devono mirare a rendere la rete (filiera, distretto, aggregazione etc.) di imprese oggetto della proposta progettuale:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• più flessibile, resiliente ed efficiente;</li> <li>• più "intelligente", in grado di sfruttare gli strumenti e le tecnologie digitali, ad esempio, per ottimizzare le attività e fornire informazioni più approfondite, rapide e di valore agli attori coinvolti;</li> <li>• più sostenibile, in grado cioè di dare un contributo positivo alla società attraverso il raggiungimento ad esempio di "rifiuti zero", la creazione di processi circolari etc.</li> </ul> <p>Al fine di garantire il raggiungimento degli obiettivi sopra descritti, i progetti devono prevedere spese FESR nella misura dal 30 al 50% del contributo pubblico (vd. paragrafo "Spese ammissibili sul FESR").</p>

<b>Linea B</b>	Progetti aziendali	<b>Progetti mono e pluri-aziendali</b> finalizzati allo sviluppo delle competenze dei lavoratori con focus sui temi delle transizioni verde e digitale. Nell'ambito di tale tipologia verranno premiati i progetti che prevedano un equilibrato mix di interventi di formazione e di accompagnamento orientati al raggiungimento tempestivo dei fabbisogni espressi dalle aziende.
----------------	--------------------	--

Le proposte progettuali di entrambe le linee, per le motivazioni e gli obiettivi formativi perseguiti, dovranno contribuire al conseguimento delle priorità regionali stabilite nella Strategia di specializzazione Intelligente (S3) della Regione del Veneto 2021-202714. Ogni progetto dovrà fare riferimento esclusivamente ad una sola traiettoria di sviluppo e tecnologica.

Al fine di coinvolgere ciascuna azienda in una specifica traiettoria di sviluppo e crescita, si sottolinea che ogni impresa può essere coinvolta in un solo progetto, a prescindere dalla Linea scelta.

Nel caso di progetti pluri-aziendali, saranno valorizzati i progetti che prevedono interventi interaziendali.

Date le particolarità di ciascuna linea di intervento, precedentemente specificate, si riporta nella tabella seguente l'indicazione degli interventi ammessi per ciascuna linea progettuale.

Intervento	Linea A	Linea B
Formazione in aula di gruppo	x	x
Formazione outdoor di gruppo	x	x
Action research	x	x
Consulenza individuale/di gruppo	x	x
Coaching/mentoring individuale/di gruppo	x	x
Laboratorio formativo/project work	x	x (solo project work)
Borse di ricerca	x	
Temporary Manager	x	
Visite studio	x	
Seminari informativi, Workshop, Focus group,	x	x
Webinar		
Incontri di rete e coordinamento	x	
Dotazioni	x	
Spese FESR	x	
Eventi	x	

Ove opportunamente motivati, gli interventi potranno essere attuati anche in remoto (in modalità sincrona) fino al massimo del 50% del monte ore complessivo del progetto. Si fornisce una descrizione delle principali caratteristiche degli interventi attivabili utile alla scelta degli stessi in funzione degli obiettivi progettuali.

Intervento	Descrizione
<b>Formazione in aula di gruppo</b>	Formazione tecnica/specialistica per l'acquisizione di specifiche competenze, conoscenze ed abilità. P Gli interventi formativi potranno avere una durata variabile, in funzione degli obiettivi progettuali. Nella realizzazione degli interventi formativi sarà privilegiato il ricorso a metodologie innovative che coinvolgano in modo attivo i destinatari degli interventi, rispondendo ai diversi stili di apprendimento degli stessi.
<b>Formazione outdoor di gruppo</b>	<p>Intervento finalizzato all'acquisizione di specifiche competenze, conoscenze e abilità, coinvolge un gruppo di destinatari in un'attività formativa <b>esperienziale</b>, caratterizzata da una forte dimensione del "fare" e che prende in prestito l'idea e i materiali da altri contesti come il mondo della natura, dello sport e del gioco. Si sviluppa in diverse tappe, solitamente all'aperto, in cui ciascun partecipante si confronta con l'ambiente circostante, con le sue difficoltà e mette in gioco le proprie competenze trasversali allo scopo di sviluppare capacità individuali anche di tipo specialistico. L'intervento si presta particolarmente all'utilizzo di una <b>molteplicità di metodologie</b>, ognuna riferita ad una diversa realtà di riferimento. A titolo esemplificativo, si riportano di seguito alcuni interventi sperimentati nella programmazione 2014–2020 che possono essere ricondotti alla tipologia d'intervento "formazione outdoor di gruppo":</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Outdoor training:</b> attività esperienziale che si svolge in contesti naturali o tipici dello sport e del gioco, e può realizzarsi, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, come: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ attività svolta nel bosco, in montagna o luogo simile (orienteeing), con l'obiettivo di percorrere un percorso predefinito aiutati da bussola e mappa; questa attività sviluppa, soprattutto, il problem solving dei partecipanti;</li> <li>○ attività svolta in barca a vela, utile a stimolare il senso di responsabilità nei partecipanti e la consapevolezza dei propri mezzi; questa attività sviluppa, soprattutto, il lavoro di squadra;</li> <li>○ attività che presentano una elevata componente di sfida a livello individuale, di coppia, di team (es. l'arrampicata) e offrono l'opportunità di affrontare i propri limiti (percepiti o autoimposti) e le proprie paure (vertigini, paura del vuoto, ecc).</li> </ul> </li> <li>● <b>Bootcamp:</b> letteralmente campo di addestramento o campo pratica, è un intervento esperienziale che si sviluppa in diverse tappe in cui ciascun partecipante mette in gioco le proprie competenze personali e trasversali; l'attività è particolarmente sfidante, e può essere sviluppato come: <ul style="list-style-type: none"> <li>● attività svolta a livello del suolo (o a non più di 1/2 metro di altezza) attraverso installazioni fisse, che non richiedono l'utilizzo di particolari sistemi di sicurezza attiva, se non l'attenzione dei partecipanti e dello staff; le attività sono molto sfidanti e, attraverso lo stretto contatto fisico tra i partecipanti e la necessità di sostenersi a vicenda nel corso dello svolgimento, richiedono un alto livello di concentrazione e di coordinamento con gli altri;</li> <li>● attività che presentano un'elevata componente di sfida a livello individuale, di coppia, di team e offrono l'opportunità di affrontare i propri limiti (percepiti o autoimposti) e le proprie paure (vertigini, paura del vuoto, ecc.); le principali esercitazioni sono: trapezio, muro sospeso mobile, beam, giant swing, ponte tibetano, ponte birmano;</li> </ul> </li> <li>● Olimpiadi aziendali: attività esperienziale basata su sfide e giochi di squadra, che si pone l'obiettivo di rendere un team più compatto, più integrato e più motivato; attraverso giochi di squadra, i partecipanti, divertendosi, hanno l'occasione di migliorare la conoscenza reciproca e</li> </ul>



di affrontare sfide che li porteranno a confrontarsi emotivamente e fisicamente con il team, anche in relazione al percorso di costruzione e valorizzazione delle proprie competenze che stanno svolgendo. Tale tipo di intervento si rivela particolarmente utile nella ridefinizione dei compiti di ogni individuo e nell'assunzione di nuove responsabilità, nonché nell'acquisizione di specifiche competenze, anche linguistiche, all'interno di situazioni reali non strutturate ("imparo facendo/imparo parlando");

- Teatro d'impresa: il teatro d'impresa è un intervento outdoor, che permette di creare un livello di coinvolgimento che supera la sfera cognitiva, attivando anche il piano emotivo dei partecipanti; l'intervento consente di ripensare i comportamenti individuali e le scelte di vita e professionali in una forma leggera, ma di grande impatto; nella prospettiva del teatro d'impresa, il cambiamento ed il miglioramento dell'adulto sono possibili attraverso un tipo di formazione che non metta al centro esclusivamente il sapere e il saper fare ma anche il saper essere, quindi il sapersi relazionare, il saper comunicare, ossia il modo personale di ognuno di apprendere legato ai propri vissuti e alle proprie esperienze; tale tipologia di intervento può rivelarsi particolarmente utile nei processi di cambiamento (ridefinizione di ruoli, assunzione di nuove responsabilità, cambiamento professionale e personale etc.);
- Camp experience: intervento che coinvolge i destinatari in attività esperienziali finalizzate all'acquisizione/rafforzamento di competenze trasversali e di competenze linguistiche; l'intervento si rivela particolarmente utile nella ridefinizione dei compiti di ogni individuo e nell'assunzione di nuove responsabilità, nonché nell'acquisizione di competenze linguistiche all'interno di situazioni reali non strutturate ("imparo facendo/imparo parlando").

### Laboratorio formativo/ project work

Attività formativa di gruppo in cui si propone una sperimentazione attiva, dove "fare" esperienza a partire da un problema posto come sfida, anche attraverso l'utilizzo di tecniche di design thinking o l'elaborazione di prodotti originali (**project work**). Le finalità sono molteplici: acquisizione di competenze trasversali e specialistiche in maniera induttiva, simulazione di contesti lavorativi, scambio reciproco di feedback per il cambiamento personale e/o professionale, definizione di nuovi contesti organizzativi, implementazione di nuovi servizi, sperimentazione di azioni di open innovation, analisi dei fabbisogni in relazione ad una certa tematica, ecc. Questa tipologia di intervento si caratterizza per l'impiego di tecniche e attività che consentono ai partecipanti di **calarsi nelle situazioni** che si vogliono esaminare e/o apprendere, prediligendo la dimensione dell'applicazione diretta e dell'apprendimento tra pari (sconosciuti, persone conosciute da poco, colleghi) in un contesto di scambio reciproco.

L'intervento potrà svolgersi anche presso **ambienti di lavoro** (es. botteghe di mestiere, imprese) o altre sedi (es. fablabs, makerspaces, hackerspaces, living lab, etc.) che, adeguatamente attrezzati, permettono ai destinatari, attraverso un'interazione diretta e pratica, di acquisire e rafforzare le conoscenze specialistiche e le competenze trasversali necessarie all'ingresso nel mondo del lavoro, all'inserimento in tirocinio o comunque utili al miglioramento della situazione personale e lavorativa. A titolo esplicativo, si riportano di seguito alcuni interventi già sperimentati nel corso della programmazione 2014-2020 che possono essere ricondotti all'intervento "laboratorio formativo/project work":

- **project work**: attività di gruppo utile all'elaborazione di un progetto/prodotto finale concreto e valutabile, che può rispondere a molteplici finalità (si precisa per l'attività di project work sarà utilizzato il costo unitario dell'attività di consulenza, come illustrato nella tabella riepilogativa);
- **laboratorio dei feedback**: attività formativa laboratoriale che invita allo scambio reciproco di feedback, grazie ai quali le persone possono ottenere riscontri e spunti di sviluppo dagli altri partecipanti (siano essi colleghi stretti o persone conosciute da poco) e, allo stesso tempo, potenziare la propria capacità di restituire feedback osservando gli altri (e quindi sé stessi);
- **laboratorio esperienziale**: intervento formativo esperienziale di gruppo, che ha la finalità di sviluppare in maniera induttiva competenze; è il luogo della sperimentazione attiva, dove "fare" esperienza;
- **elevator camp**: percorso di formazione esperienziale intensivo, che si sviluppa normalmente



	<p>nell'arco di alcuni giorni consecutivi, con l'obiettivo di rendere le persone coinvolte maggiormente consapevoli delle proprie competenze; a partire da un problema posto come sfida e attraverso l'utilizzo di tecniche di Design Thinking, i partecipanti definiscono un progetto di sviluppo, crescita, innovazione. L'intervento si svolge in gruppo e si basa sulla simulazione di un team di lavoro, che deve rispondere alla sfida/problema posto. L'attività punta a far emergere il ruolo e i punti di forza di ciascun componente del gruppo, aumentandone la consapevolezza. A fine percorso normalmente (spesso in presenza di osservatori esterni/valutatori) vengono presentati i diversi progetti di sviluppo e valorizzate le competenze utilizzate per elaborarli. L'intervento può essere rivolto sia a soggetti occupati che disoccupati e può essere adattato a diverse finalità in base alle caratteristiche dell'utenza coinvolta e alla sfida/problema posto;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Hackathon:</b> un hackathon è una sorta di grande convention di programmatori, sviluppatori, esperti e operatori della programmazione e del web che, per un breve tempo (in genere due giorni, difficilmente più di una settimana) si riuniscono in cerca della soluzione a un problema informatico relativo al software o all'hardware e cercano (o più spesso creano) soluzioni; lo svolgimento tipico di un hackathon, in genere organizzato da una casa di software o da un grande gruppo di sviluppo informatico, ma anche da aziende di altri settori che vogliono fare open innovation attraverso questo strumento, prevede la scelta di un tema o di un progetto, la suddivisione dei partecipanti in squadre e in tavoli, e, alla fine, la scelta del progetto migliore a giudizio di un panel di esperti. L'hackathon ha l'obiettivo di mettere alla prova i partecipanti relativamente alle loro competenze tecniche e alla capacità di lavorare in situazione di stress emotivo permettendo anche eventuali valutazioni/assessment da parte di osservatori esterni, valutatori o formatori;</li> </ul> <p><b>Barcamp:</b> il barcamp è un intervento di gruppo che si può definire "sconferenza" o non- conferenza e nasce dal desiderio delle persone di condividere e apprendere in un ambiente aperto e libero. È un evento intenso con discussioni, demo e molta interazione tra i partecipanti. Prevede una modalità interattiva: niente spettatori, solo partecipanti. Tutti i partecipanti devono mostrare una demo, preparare una presentazione/discussione, una sessione o aiutare in una di queste, oppure possono offrirsi come volontari e contribuire in qualche modo al supporto dell'evento. Le persone presenti all'evento sceglieranno quali demo o presentazioni vogliono ascoltare. Chi presenta si impegna a pubblicare su web le slide, le note, l'audio e/o il video della sua presentazione, in modo che anche chi non era presente ne possa beneficiare.</p>
<b>Consulenza individuale/ di gruppo</b>	Si tratta di un'attività che prevede incontri individuali o di gruppo con diverse tipologie di soggetti e che risponde a diversi obiettivi, a seconda del contesto in cui si realizza. Ad esempio, questa attività può prevedere incontri per definire le linee di intervento in ordine alle tematiche progettuali, per definire nuovi servizi, per analizzare i fabbisogni dei destinatari, per sviluppare interventi personalizzati con i diversi soggetti coinvolti, ecc..
<b>Coaching/ mentoring individuale/ di</b>	È un'attività di supporto che, partendo dall'unicità dell'individuo, si propone di operare un cambiamento, una trasformazione che possa migliorare e amplificare le potenzialità di ciascuno per raggiungere obiettivi personali, di team, manageriali, ecc., così da migliorare la performance lavorativa
<b>gruppo</b>	per adeguarla ai fabbisogni del mondo del lavoro, definire nuove linee di intervento, raccogliere elementi utili a ridisegnare la propria posizione personale e professionale, ecc. Il <b>mentoring</b> è una specifica forma di coaching, il cui elemento fondamentale è rappresentato dalla relazione "uno a uno", che si crea tra il destinatario e un/a solo/a mentor. Il mentoring è un processo metodologico nel quale il/la mentor segue e promuove la carriera e lo sviluppo professionale di un'altra persona, per esempio un neo-imprenditore/ricca, instaurando un rapporto non di subordinazione bensì di complicità e sostegno, attraverso una relazione amichevole e cordiale. Le potenzialità di una questa relazione sono tali per cui essa può concretamente permettere di fare spazio, all'interno della realtà in cui opera, all'apprendimento e alla sperimentazione, favorendo lo sviluppo di nuove potenzialità personali e professionali. Inoltre essa agevola il coinvolgimento e la partecipazione dell'utente. Il mentoring può essere utilizzato sia in percorsi di sviluppo e progressione di carriera, sia in percorsi di accompagnamento all'avvio d'impresa o, più in generale, in un percorso di crescita professionale ancor più necessario per soggetti particolarmente fragili. Tale intervento prevede l'individuazione di una figura educativa/formativa che accompagni nella realizzazione del proprio progetto di vita (al lavoro, all'inclusione, ecc.) e può essere realizzato solo in forma individuale.

**ALBA**

PARTNERS

Direzione &amp; Finanza

<b>Borsa di ricerca</b>	<p>Destinata a ricercatori e ricercatrici disoccupati/e oppure occupati/e, è finalizzata a svolgere attività di ricerca sui temi attinenti alle tematiche oggetto dell'iniziativa, che possa avere diretta ricaduta sul progetto, contribuendo a incrementarne il valore. Le borse saranno erogate da <b>Università o Centri di ricerca (partner operativi del progetto)</b>. Si precisa che, in fase di realizzazione del progetto, per individuare il destinatario/a della borsa dovranno essere adottate <b>procedure di evidenza pubblica</b> trasparenti e tracciabili.</p> <p>Per ogni borsa dovrà essere prodotto un <b>report</b> conclusivo sull'attività svolta, che ne evidenzii i risultati conseguiti, accompagnato da un <b>abstract</b> della ricerca<sup>18</sup>. Considerata l'importanza strategica che le diverse attività di ricerca possono rivestire per lo sviluppo socio-economico del territorio regionale, la Regione del Veneto intende effettuare un'azione di accompagnamento che garantisca la diffusione e capitalizzazione dei risultati di tutte le attività di ricerca finanziate con fondi pubblici.</p> <p>Per ulteriori aspetti operativi si faccia riferimento al Testo Unico dei Beneficiari.</p>
<b>Action research</b>	<p>Attività di accompagnamento finalizzata a sostenere le imprese nell'avvio di processi di trasformazione e innovazione o nella definizione e sviluppo di nuovi prodotti o modelli di business. L'obiettivo principale dell'action research è quello di favorire il trasferimento di metodi e tecniche innovative al sistema produttivo, nonché di potenziare i processi di innovazione, ricerca e sviluppo tecnologico. Si tratta di un'attività che si caratterizza come un percorso integrato, personalizzato sui fabbisogni e sul contesto organizzativo/produttivo specifico di ciascuna impresa coinvolta. Attraverso tale intervento potranno essere realizzate attività quali l'analisi e la raccolta di informazioni, la predisposizione di piani di sviluppo e di piani operativi per l'introduzione di azioni migliorative nei processi produttivi/organizzativi, l'adattamento e personalizzazione di modelli operativi, il sostegno all'introduzione di innovazioni di processo (organizzative, tecnologiche, ecc.) e/o di prodotto. Si tratta di realizzare un vero e proprio progetto di sviluppo/cambiamento aziendale.</p> <p>Essa prevede il coinvolgimento di una figura aziendale che seguirà l'intero monte ore di attività previsto; in affiancamento a tale figura potranno, di volta in volta, essere presenti altre figure aziendali che potranno usufruire di parte del monte ore, in base alle necessità legate alle diverse fasi di svolgimento del progetto di sviluppo aziendale.</p> <p>Ciascuna action research può avere una durata compresa tra le 8 e le 32 ore. Può essere prevista una sola edizione/intervento di action research per ciascuna impresa coinvolta nel progetto. Il percorso avviene sotto la guida esperta e mirata di consulenti senior, con almeno 7 anni di esperienza.</p>
<b>Incentivi all'assunzione</b>	<p>Per sostenere le imprese in particolari fasi di transizione e innovazione, si potrà, inoltre, prevedere il ricorso temporaneo a figure in possesso di specifiche competenze manageriali e/o figure di consulenti esperti che portino all'interno delle aziende il loro bagaglio di conoscenze, esperienza e specializzazione (<b>temporary manager</b>). Il ricorso a figure di "temporary manager" risulta particolarmente indicato nei processi di innovazione, sviluppo e internazionalizzazione, nelle ristrutturazioni e aggregazioni d'impresa e in ogni situazione in cui occorra discontinuità. Per ulteriori dettagli circa le condizioni di utilizzo di veda il par. "Modalità di determinazione del contributo".</p>
<b>Visite studio</b>	<p>La visita di studio è un'attività che permette un confronto e uno scambio di buone pratiche e conoscenze su tematiche di interesse oggetto dell'iniziativa, da realizzarsi con <b>realità d'eccellenza</b> sia in Veneto sia presso strutture site in altre regioni italiane o in altri Paesi dell'Unione Europea. L'attività è articolabile in un percorso modulare, che prevede l'erogazione in giornate consecutive, alternate a momenti di pausa, da realizzarsi non necessariamente nella medesima settimana (ad es. 3 giornate + 2 giornate svolte di seguito). Se funzionale al raggiungimento degli obiettivi formativi e adeguatamente motivata, può essere prevista la presenza di un unico consulente per massimo 40 ore, dedicato ad accompagnare e affiancare i destinatari nel corso delle attività di visita, il cui costo sarà imputabile come attività di assistenza/consulenza. Si precisa che l'attività di consulenza nell'ambito delle visite di studio può essere riconosciuta per un massimo di 40 ore con costo riferito alle attività individuali di fascia base, indipendentemente dal numero di destinatari coinvolti.</p>

<b>Seminari informativi, workshop, focus group, webinar</b>	Il <b>seminario</b> è un'attività volta alla discussione di argomenti specifici, al quale è possibile partecipare dibattendo e approfondendo la tematica trattata; presenta un programma breve e strutturato e prevede l'intervento di uno o più relatori. Il <b>workshop</b> è un gruppo di lavoro su uno specifico argomento; prevede la partecipazione attiva di tutti i partecipanti che, condividendo idee e opinioni, animano l'incontro; non si avrà, quindi, una discussione del tipo uno a molti, ma una conversazione e un confronto. Il <b>webinar</b> è un'attività di seminario/workshop, ma svolta online (webinar in modalità sincrona). Il <b>focus group</b> è una discussione tipicamente svolta da gruppi omogenei al loro interno costituiti da persone la cui attenzione è focalizzata su un argomento specifico. I focus group coinvolgeranno un gruppo ristretto di soggetti informati (ad es. referenti aziendali, operatori, dirigenti, responsabili di settore, operatori di vario tipo, ecc.), invitandoli a condividere e a confrontare le proprie opinioni su un argomento centrale oggetto dell'evento, anche con riferimento alle attività svolte e ai risultati raggiunti dal progetto. Un moderatore esperto indirizza e guida la discussione tra i partecipanti, facilitandone l'interazione all'interno di un confronto interpersonale. Nella realizzazione di tale evento dovrà essere previsto l'utilizzo di modelli partecipativi, così da rendere i partecipanti protagonisti attivi, anche attraverso il supporto di strumenti tecnologici innovativi.
<b>Incontri di rete e coordinamento</b>	Gli incontri di rete e di coordinamento servono per condividere con gli stakeholders (interni ed esterni della rete) obiettivi, linguaggi, strumenti e opportunità concrete di crescita, incentivare lo sviluppo di nuove opportunità di sviluppo, di creare e rafforzare la rete territoriale, di imparare a collaborare in forma partecipata e di capitalizzare le attività.
<b>Dotazioni</b>	Una quota percentuale di budget deve essere riservata alle attività di promozione dell'intera iniziativa da realizzarsi secondo le indicazioni definite dagli uffici regionali.
<b>Spese FESR</b>	vd paragrafo dedicato
<b>Eventi</b>	Gli eventi si caratterizzano per la portata comunicativa e l'ampia platea di partecipanti da coinvolgere; sono finalizzati a diffondere i risultati ottenuti, sensibilizzare il territorio e a promuovere le opportunità generate dai progetti al più vasto pubblico. Inoltre, coinvolgendo stakeholder di diversa natura e i destinatari degli interventi, potranno diventare momenti per l'approfondimento di tematiche chiave e facilitare le sinergie e le integrazioni anche con altre progettualità sui territori. Gli eventi si svolgono nell'arco di una giornata o più giornate, in spazi atti ad ospitare un ampio numero di soggetti, che, attraverso l'utilizzo di metodologie partecipative, potranno essere coinvolti anche in momenti di discussione in piccoli gruppi. Gli eventi dovranno essere realizzati in contesti che, per le loro caratteristiche, possano portare valore aggiunto al progetto stesso.

## Spese ammissibili

### Spese ammissibili sul FESR

Al fine di garantire la piena efficacia dei progetti di Linea A, gli stessi devono prevedere Spese FESR nella misura dal 30 al 50% del contributo pubblico.

In tale contesto si riportano, a titolo esemplificativo, le tipologie di spesa ammissibili.

Tipologia di spesa
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acquisto, rinnovo, adeguamento di impianti, macchinari, attrezzature, strumentali alla realizzazione del progetto</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canoni di leasing dei beni di cui alla precedente tipologia</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mezzi mobili strettamente necessari alla realizzazione del progetto e dimensionati alla effettiva produzione, identificabili singolarmente e a servizio esclusivo dell'unità produttiva oggetto delle agevolazioni</li> </ul>



<ul style="list-style-type: none"><li>• Spese tecniche per progettazione, direzione lavori, collaudo e certificazione degli impianti</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Acquisto di hardware e di software specialistici strumentali alla realizzazione del progetto e strumenti dedicati alla tecnologia digitale. <u>Non sono ammissibili</u> spese sostenute per l'acquisto di dotazioni informatiche generiche (smartphone, tablet, laptop) o di sistemi di office automation</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Acquisto di diritti di brevetto, di licenze, di Know-how o di conoscenze tecniche non brevettate, strumentali alla realizzazione del progetto</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Acquisizione di banche dati, ricerche di mercato, biblioteche tecniche strumentali alla realizzazione del progetto</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Spese per perizie tecniche strumentali alla realizzazione del progetto</li></ul>

In particolare, la voce relativa all'acquisto, rinnovo, adeguamento di impianti, macchinari, attrezzature, strumentali alla realizzazione del progetto e strumenti dedicati alla tecnologia digitale comprende i costi relativi ad apparecchiature e strumentazioni di nuovo acquisto, finalizzate esclusivamente all'attività progettuale, che verranno utilizzate esclusivamente per il progetto.

### Altre spese ammissibili

- Costo orario forfettario docenza/discenza per le ore di formazione;
- Spese per la mobilità in ambito regionale;
- Spese per la mobilità interregionale/transnazionale;
- Costi reali (altre spese di viaggio)

### Entità e forma dell'agevolazione

Lo stanziamento proposto per la realizzazione degli interventi afferenti alla presente Direttiva ammonta ad Euro 10.000.000,00.

I progetti relativi alla **Linea A** dovranno avere un valore complessivo **non inferiore a Euro 200.000,00 e non superiore a Euro 220.000,00.**

I progetti relativi alla **Linea B** dovranno avere un valore complessivo **non inferiore a Euro 20.000,00 e non superiore a Euro 75.000,00.**

Ciascun soggetto proponente potrà essere presentare progetti per un importo massimo non superiore a **Euro 350.000,00** comprensivi degli importi affidati allo stesso in qualità di partner operativo, a prescindere dalla Linea progettuale.

Ciascun progetto deve prevedere, a pena di inammissibilità, un costo massimo per utente pari a **Euro 4.000,00.**

In relazione ai progetti di **Linea A**, le spese **FESR**, obbligatorie, devono rappresentare **tra il 30% e il 50%** del contributo pubblico.

## Presentazione delle domande

Le domande di ammissione al finanziamento e i relativi allegati dovranno pervenire **entro e non oltre le ore 13.00 del giorno 16 febbraio 2023**, pena l'esclusione, attraverso l'apposita funzionalità del Sistema Informativo Unificato (SIU).