



# **D6 - Rapporto Tecnico Valorizzazione economica dei risultati**

**DRAGO – Digitalizzazione reperti  
archeologici garganici by open-source**

**Prima emissione:** 01/06/2015

**Distribuzione:** PUBBLICA

## **INDICE GENERALE**

<b>1</b>	<b>SCOPO .....</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>VALIDITÀ.....</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>DESCRIZIONE GENERALE .....</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>MODELLO DI BUSINESS PER GLI UTENTI FINALI.....</b>	<b>5</b>
	4.1 Vincoli funzionali.....	6
	4.2 Descrizione del modello.....	6
<b>5</b>	<b>MODELLO DI BUSINESS PER LA VALORIZZAZIONE ECONOMICA DEGLI STRUMENTI .....</b>	<b>7</b>
	5.1 La piattaforma OMNIACULTURE e l'app per l'e-book.....	8
	5.2 Vincoli di tutela del know-how .....	9
	5.3 Descrizione del modello.....	9

## **INDICE DELLE FIGURE**

Figura 1 - Value Chain.....	6
Figura 2 - Schema architetture ..... 8	8

## **1 SCOPO**

Questo documento ha lo scopo di descrivere le possibili valorizzazioni economiche dei risultati ottenuti dal progetto DRAGO.

## **2 VALIDITÀ**

Le indicazioni contenute nel presente documento hanno validità unicamente per il Progetto DRAGO – Digitalizzazione reperti archeologici garganici by open-source.

### 3 DESCRIZIONE GENERALE

Il progetto ha visto la realizzazione di un museo virtuale della Daunia garganica tra l'età del Ferro e il periodo romano-imperiale, corredato delle principali forme di condivisione della cultura attraverso il web e l'informatica.

L'obiettivo principale del progetto infatti è quello di rendere visibile al maggior numero di utenti i principali siti archeologici dell'area garganica, con le strutture residenziali e le tombe, unitamente agli strumenti, ai vasi ed agli altri oggetti utilizzati in vita e deposti nelle tombe come corredo funerario. Questo è stato realizzato attraverso la creazione di un prodotto virtuale che ha come obiettivo la divulgazione on-line delle tradizioni storiche, sociali e culturali delle popolazioni che hanno abitato quest'area nell'antichità.

Poiché il target definito è relativo agli utenti finali che possono godere del patrimonio pubblico, la fruizione dello stesso su canali WEB e social è da considerarsi del tutto privo di fee e pienamente gratuito.

La gestione dei sistemi di tipo open-source va nella direzione della condivisione dei risultati e nella fattispecie del progetto DRAGO l'open source è andata verso la condivisione dei dati relativi a centinaia di reperti, alla fruizione dei tour virtuali, a foto panoramiche e a gigapixel che permettono un estremo dettaglio di tutti gli elementi presenti nell'immagine con la possibilità di zoomare ed ingrandire fino ad ottenere risultati non ottenibili ad occhio umano, interviste di spiegazione dei valori storico culturale ed archeologico svolti dagli esperti e un'enciclopedia di tutti i reperti con le relative descrizioni.

Accanto a tali prodotti che risultano di particolare rilievo e specifici del progetto DRAGO, si affiancano gli strumenti software che si sono ottenuti: la piattaforma OMNIACULTURE; l'e-book e le App. I target in questo caso non sono più gli utenti finali, ma strutture pubbliche e private, quali la sovrintendenza ai beni culturali, i responsabili dei musei, gli archeologi e tutti coloro che detengono a livello sia pubblico che privato beni culturali.

Si possono quindi distinguere due approcci, quello legato al target finale per la fruizione dei dati, e quello legato agli enti pubblici o privati per il riutilizzo degli strumenti.

### 4 MODELLO DI BUSINESS PER GLI UTENTI FINALI

La gestione dei dati e la fruizione degli stessi da parte degli utenti finali, come già detto, è del tutto gratuita e non può essere altrimenti, non solo perché si parla di fruizione di un patrimonio storico-culturale appartenente all'umanità intera, ma anche perché si fa uso di una nuova logica dei *new media* quali il WEB e i canali social, che seguono modelli di business del tutto differenti, dove l'utente finale, appunto, fruisce dell'informazione in modo del tutto gratuito.

In effetti l'applicazione delle nuove tecnologie all'ambito della comunicazione ha provocato non solo un potenziamento dei media tradizionali, ma soprattutto la nascita di *new media* capaci di sfruttare al meglio le opportunità del progresso. Sbaglierebbe tuttavia chi ritenesse questi mezzi di comunicazione solamente, appunto, dei *mezzi* da usare per scopi ad essi esterni. Essi infatti permettono di stabilire un nuovo modello di business.

## DRAGO – Value chain

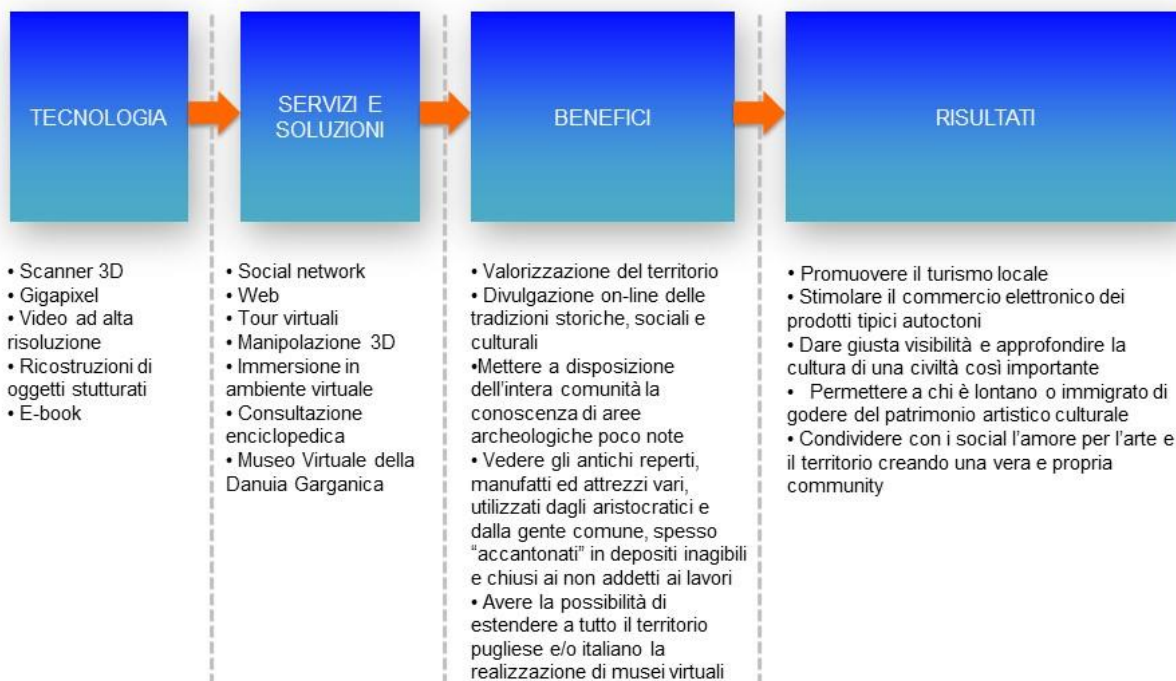


Figura 1 - Value Chain

### 4.1 Vincoli funzionali

Le immagini pubblicate sui canali WEB e social devono rispettare i limiti imposti dal codice dei beni culturali e del passaggio alla riproduzione, ai sensi dell'art.12 comma 3.b.2 del D.L. n.83 del 31/05/2014 convertito in legge n.106 del 29/07/2014, ossia dovranno rispettare la licenza Creative Commons: **CC BY-NC-SA**, che permette di distribuire, modificare, creare opere derivate dall'originale, ma non a scopi commerciali, a condizione che venga riconosciuta la paternità dell'opera dell'autore e che alla nuova opera vengano attribuite le stesse licenze dell'originale.

### 4.2 Descrizione del modello

Il progetto favorisce l'accesso ad un framework di servizi che pone l'utente al centro del processo comunicativo (come produttore e consumatore di informazioni allo stesso tempo) e stimola la partecipazione attiva. Infatti l'accesso a canali social permette all'utente di produrre informazioni, attraverso commenti, inserendo "mi piace", condividendo con altri le immagini, i tour e aggiungendo le informazioni che ritiene possano essere di interesse.

Il supporto al modello di servizi è basato su una piattaforma che può essere fruita su diversi dispositivi quali tablet PC, smartphone, ecc. che rispondono alla necessità degli utenti della società attuale (si consideri che

c'è una comunità molto nutrita di emigrati, i quali ricercano con interesse valorizzazioni del territorio di loro provenienza).

Se risulta del tutto gratuito accedere a tali informazioni da parte di qualunque utente, può essere di interesse commerciale l'indotto che si può generare, così come avviene con il business sui canali web e social. La fruizione e la condivisione delle informazioni ad un vasto numero di utenti, va a costituire un bacino di utenza di particolare rilievo che nel mondo social ha un valore economico. Numerosi sponsor sono interessati a mettere materiale pubblicitario su canali che possono essere visibili da una comunità e maggiori sono i proventi quanto più è ampio il bacino di utenza. Si prenda ad esempio Youtube che vende le sponsorizzazioni su video più visti, o che superano un certo numero di utenti.

Si tratta quindi di rientrare in questa logica di business, non andando a valorizzare economicamente il prodotto archeologico, ma il bacino di utenza che si va a definire. Maggiore è la diffusione maggiore sarà l'interesse per sponsorizzare le informazioni.

Inoltre, è parte integrante del modello di business sottoscrivere accordi con un gruppo selezionato di fidati fornitori di servizi ed operatori commerciali (aziende agrituristiche, cantine, produttori eno-gastroomici, albergatori, associazioni di categoria, e-shopping, agenzie turistiche, ecc.). Da un lato i fornitori di servizi e gli operatori commerciali forniscono specifici servizi agli utenti afferenti al bacino sotto particolari condizioni commerciali (quali spese di spedizione ribassate, sconti e offerte speciali, qualità dei servizi, garanzie etiche, ecc.), dall'altro i partner del progetto garantiscono ai fornitori di servizi ed agli operatori commerciali visibilità e relazioni privilegiate con clienti fedeli.

In questo modo, gli utenti possono avere accesso ad offerte commerciali mirate e a servizi su misura forniti da operatori fidati potendo avvalersi, allo stesso tempo, di condizioni economiche privilegiate.

L'adozione della piattaforma da parte degli operatori costituisce quindi una situazione di tipo **win-win**.

## **5 MODELLO DI BUSINESS PER LA VALORIZZAZIONE ECONOMICA DEGLI STRUMENTI**

Il secondo aspetto riguarda la valorizzazione economica degli strumenti software. Ciascun prodotto realizzato ha una sua specifica proprietà e un know-how.

L'open source viene garantito dal fatto che i database sono aperti e visibili su richiesta e al termine del progetto viene rilasciata senza alcun pagamento di licenza la fruizione di tutti gli strumenti ai comuni interessati al progetto: Ischitella, Vico del Gargano, e San Paolo in Civitate oltre che alla Sovrintendenza dei beni culturali.

Tuttavia per garantire i diritti di autore e di know-how si applicano i vincoli ad essi collegati.

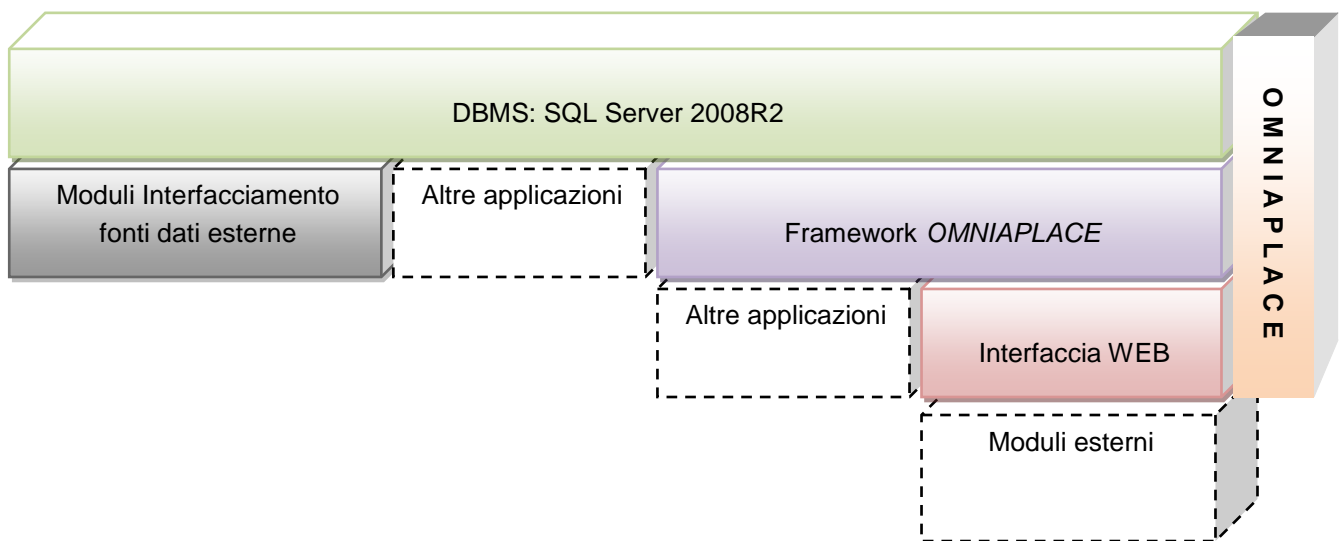
## 5.1 La piattaforma OMNIACULTURE e l'app per l'e-book

La piattaforma OMNIACULTURE parte da una ormai consolidata piattaforma di base denominata OMNIAPLACE che data la sua alta configurabilità e duttilità permette di implementare soluzioni di business anche molto differenti.

OMNIACULTURE è quindi una piattaforma che ha la sua logica applicativa a livello di database e tale logica è del tutto OPEN-SOURCE, così come lo sono i dati raccolti per rappresentare i reperti, le interviste e i tour virtuali.

Tutta l'implementazione realizzata risiede su un database relazionale **estremamente configurabile** il cui contenuto viene interpretato in tempo reale dal **frame work** della piattaforma che incapsula tutta la **logica applicativa**; lo strato WEB dell'applicazione interrogando il frame work produce ed esegue tutte le pagine di gestione applicativa. Tale architettura, spostando sullo strato database l'implementazione specifica delle soluzioni realizzate, garantisce un'estrema **robustezza, scalabilità e manutenibilità delle soluzioni**.

Nella figura che segue viene proposto un esempio di schema architetturale:



*Figura 2 - Schema architetturale*

Non si è voluto quindi svolgere nel progetto, una soluzione specifica per i siti individuati (Ischitella, Vico del Gargano e San Paolo in Civitate), ma si è voluto realizzare una piattaforma generica, a partire da una base fortemente consolidata, che potesse essere un sistema generale, che fosse in grado di ospitare questi e numerosi altri beni culturali. A questi si possono annoverare oltre ai musei e ai reperti archeologici, agli ipogei e ai luoghi abitativi di un tempo, anche affreschi, pitture, testi, manoscritti, spartiti musicali.

L'enciclopedia elettronica e l'e-book con l'App corrispondente permette quindi di ampliare la fornitura di fruizione del patrimonio culturale.



## **5.2 Vincoli di tutela del know-how**

Tutti i diritti di proprietà intellettuale derivanti dal progetto, nonché i relativi diritti di accesso, sono attribuiti ai diversi partner della collaborazione in modo da rispecchiare adeguatamente i rispettivi interessi, la partecipazione ai lavori e i contributi al progetto;

L'organismo di ricerca ha il diritto di pubblicare i risultati dei progetti di ricerca nella misura in cui essi derivano da ricerca da esso svolta.

I frameworks, i database, gli algoritmi e il software che fanno parte del background di ciascuna Parte, rimangono in capo esclusivo di ciascuna Parte, le quali si riservano di ricevere delle royalties per il loro utilizzo solo ed esclusivamente dopo la fase di esecuzione del progetto, escludendo i casi pilota che potranno utilizzare il sistema a titolo gratuito, senza limite nella loro durata.

Ogni Parte è tenuta a fornire il proprio background e i diritti di accesso al software ed hardware esclusivamente per l'uso indicato nel progetto, per la durata di 10 anni dopo l'esecuzione dello stesso. Le royalties non potranno superare il 30% del prezzo finale del prodotto venduto.

I diritti di accesso al Software o Hardware rappresentanti il background, non includono i diritti di ricevere i codici sorgenti o i codici oggetto portati su specifiche piattaforme hardware o il diritto di ricevere le rispettive documentazioni Software o Hardware in nessuna particolare forma o dettaglio, ma riguardano solo la disponibilità delle Parti a garantirsi i diritti di accesso.

Ogni Parte avrà il diritto di proprietà del foreground tecnico sviluppato durante il progetto. In caso ci siano parti tecniche prodotte in sviluppo congiunto, vi sarà una comproprietà.

Ogni Parte sarà autorizzata ad utilizzare il foreground sulla base di royalties-free, e senza richiedere un consenso preventivo di altri eventuali comproprietari.

Ogni comproprietario sarà autorizzato a fornire una licenza non esclusiva a terze parti, senza il diritto di sublicenza.

## **5.3 Descrizione del modello**

La sovrintendenza ai beni culturali regionale potrà usare la piattaforma OMNIACULTURE gratuitamente, non essendoci alcuna licenza da pagare, analogamente per i comuni coinvolti nel progetto: Ischitella, Vico del Gargano e San Paolo in Civitate. Tali soggetti potranno usufruirne estendendo ad altri reperti o siti di loro pertinenza. La validità del progetto si estende per 5 anni oltre la fine del progetto quindi il sistema presente sui server di Liferesult srl sarà fruibile fino al 2020. Per estendere il servizio oltre i 5 anni si dovranno riconoscere soltanto i costi del cloud.

Il servizio connesso potrà essere proposto a pagamento, con il riconoscimento delle royalties agli altri partner se dovute, ad altri soggetti: Musei, pinacoteche, siti archeologici, teatri, siti di interesse culturale pubblico o privato presenti sul territorio italiano.

## **D6 - Rapporto Tecnico Valorizzazione economica dei risultati**

A questo si andranno ad inserire i costi per il rilevamento dei dati: immagini, scansioni 3D, tour virtuali, descrizioni, coinvolgendo laddove necessario le competenze dei singoli partner.

Le attività potranno essere proposte da ciascun partner anche in modalità disgiunta con le modalità commerciali consuete (telemarketing, agenti commerciali, ecc...), oppure attraverso la partecipazione a gare di appalto o presentando progetti sui beni culturali estendendo le funzionalità attualmente presenti.

Sarà cura dell'ufficio commerciale di competenza predisporre uno specifico listino prezzi ad-hoc riguardante: il servizio di acquisizione dei dati, il servizio di post-produzione sui dati, la configurazione ed inserimento dei dati nella piattaforma e la manutenzione e gestione dei server sul cloud di Liferesult.