



## Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

### 1. Codice Progetto

AGL\_6\_2018

### 2. Titolo del progetto

UNO ZOMBIE PER AMICO 2 - LA WEB SERIE CONTINUA

### 3. Riferimenti del compilatore

Nome	Enrico
Cognome	Tavernini
Recapito telefonico	3409033650
Recapito e-mail	info@compagniadellenuvole.it
Funzione	referente

### 4. Soggetto proponente

#### 4.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto proponente il progetto?

Comune
<input checked="" type="checkbox"/> Associazione (specificare tipologia) ASSOCIAZIONE DI PROMOZIONE SOCIALE COMPAGNIA DELLE NUVOLE
Comitato/gruppo organizzato locale
Gruppo informale
Cooperativa
Oratorio/Parrocchia
Comunità di Valle/Consorzio di Comuni
Istituto scolastico
Pro Loco
Altro (specificare)



**5. Soggetto responsabile**

**5.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto responsabile del progetto?**

Comune

**Associazione (specificare tipologia) ASSOCIAZIONE DI PROMOZIONE SOCIALE**

Comitato/gruppo organizzato locale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

**5.2 Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile**

ASSOCIAZIONE DI PROMOZIONE SOCIALE COMPAGNIA DELLE NUVOLE

**5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile**

DRO

**6. Collaborazioni**

**6.1 il soggetto responsabile prevede di collaborare attivamente con altri enti per questo progetto, anche in modo informale?**

**SI**

**NO**



**6.2 Se sì, con quale tipologia di soggetti?**

Comune

**Associazione (specificare tipologia) SCUOLA DI DANZA**

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

**Istituto scolastico**

Pro Loco

**Altro (specificare) AGENZIA P.A.T. FILMCOMMISSION**

**7. Durata del progetto**

**7.1 Qual è la durata del progetto?**

**Annuale**

Pluriennale

**7.2 Quanto tempo è stato richiesto per la progettazione e quanto si prevede sarà necessario per attuare le fasi successive? Riportate di seguito:**

Progettazione	Data di inizio 15/09/2017	Data di fine 27/11/2017
Organizzazione delle attività	Data di inizio 20/08/2018	Data di fine 01/10/2018
Realizzazione	Data di inizio 02/10/2018	Data di fine 16/12/2018
Valutazione	Data di inizio 17/12/2018	Data di fine 21/12/2018

**8. Luogo di svolgimento**

**8.1 Dove si svolge il progetto?**

TERRITORIO DELLA COMUNITA' DI VALLE, ( SICURAMENTE ARCO, RIVA)



## 9 Ambiti di attività

### 9.1 In quale dei seguenti ambiti di attività ricade il progetto?

La formazione e la sensibilizzazione verso amministratori, genitori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri, al fine di accrescere i livelli di responsabilizzazione delle categorie di cui sopra verso i giovani cittadini, in qualità di figli ed utenti di servizi culturali, ricreativi o di altre attività

La sensibilizzazione alla partecipazione/appartenenza al proprio territorio ed all'assunzione di responsabilità sociale da parte dei giovani, anche prevedendo momenti formativi residenziali strutturati sul modello dei campus

Attività di informazione, di indirizzo e di orientamento finalizzata a facilitare l'accesso alle opportunità offerte ai giovani ed a fornire prime risposte a richieste che i giovani o le loro famiglie manifestano anche in maniera individuale nei vari ambiti esistenziali: scuola, lavoro, socialità

L'apertura ed il confronto con realtà giovanili nazionali ed europee attraverso scambi o iniziative, basati su progettualità reciproche

**X Laboratori che vedano protagonisti i giovani nel campo dell'arte, della creatività, della manualità e della riflessione sulle grandi questioni del nostro tempo**

**X Progetti che vedano il mondo giovanile protagonista nelle fasi di ideazione, gestione e realizzazione**

**X Percorsi formativi finalizzati all'apprendimento di competenze di cittadinanza attiva, con particolare attenzione all'ambito delle tecnologie digitali**

Dispositivi e interventi atti a promuovere il processo di transizione all'età adulta e l'autonomia dei giovani dal lavoro alla casa, dall'affettività alla consapevolezza della propria identità sociale

## 10. Area tematica

### 10.1 In quale area tematica o macro settore di intervento si inserisce il progetto?

Cittadinanza attiva e volontariato

Arte, cultura e creatività

Musica e danza

**X Teatro, cinema e fotografia**

Tecnologia e innovazione

Educazione e comunità

Sport, salute e benessere

Economia, ambiente e sostenibilità

Conoscere e confrontarsi con il mondo

Altro (specificare)



**11. Obiettivi generali:**

**11.1 Quali sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere?**

*Obiettivi legati ai giovani*

Promuovere l'ascolto come strumento di analisi dei bisogni

Promuovere la conoscenza e/o la valorizzazione dell'identità locale e del territorio

**X Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva**

**X Sostenere la trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività**

**X Sostenere la formazione e/o l'educazione**

Promuovere l'interculturalità e la multiculturalità

Sostenere l'orientamento scolastico o professionale

Sostenere la transizione all'età adulta

Altro (specificare)

*Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale*

Favorire il dialogo inter-generazionale

Favorire la responsabilizzazione e la sensibilizzazione degli adulti verso i problemi e le necessità dei giovani

Supportare la genitorialità

Promuovere sinergie tra gli attori istituzionali del territorio (comune, scuole, etc.)

Promuovere sinergie tra gli attori non istituzionali del territorio (famiglie, associazioni, gruppi, etc.)

Altro (specificare)

**12. Obiettivi specifici**

**12.1 Quali sono gli obiettivi specifici (rispetto a quelli generali definiti nel punto 11) che il progetto si propone di raggiungere?**

1 L'acquisizione di competenze tecniche nel campo delle tecnologie digitali.

2 L'acquisizione o rinforzo delle capacità espressive, artistiche e culturali.

3 L'acquisizione di capacità organizzative, di progettazione, preparazione, pianificazione, nonché collaborative e di team building,

4 L'acquisizione di competenze e pratiche professionali nell'organizzazione, produzione, e post-produzione di audiovisivi

5 Sviluppo evolutivo/cognitivi, quali la capacità di prendersi un impegno e di portarlo a termine.



### 13. Tipo di attività

#### 13.1 Quali sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto?

Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - TEORIA

**X** Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - PRATICA

Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su attualità, cultura...)

Eventi (convegni, concerti, ecc)

Visite a istituzioni / confronti - gemellaggi - scambi / campus

Animazione

Redazione giornalistica/Rivista

Diffusione / promozione informazioni sui giovani

Altro (specificare)

### 14. Descrizione del progetto

#### 14.1 Descrivere brevemente il contesto e i bisogni affrontati

Il progetto risponde al bisogno e al desiderio dei giovani di mettere a frutto le competenze acquisite e permette di conoscere le proprie potenzialità in un contesto professionale. In questo senso il nostro percorso, è un laboratorio creativo, un ponte tra la sponda dell'astrazione e la teoria, a quella della pratica e della teoria applicata. Forniamo la possibilità oggettiva, di mettersi alla prova trovando un proprio ruolo definito e professionalizzante. Moltissime sono infatti le competenze necessarie nel contesto di una fiction, soprattutto per quanto riguarda la parte tecnica, ma certamente anche per quanto concerne quella creativa e quella organizzativa. Per accennarne solo ad alcune di queste, stiamo parlando di ruoli di scenografi, costumisti, truccatori, elettricisti, fotografi, segretari di edizione, operatori di ripresa, fonici, microfonisti, trovarobe, location scouts, etc. E naturalmente non possiamo poi dimenticare i ruoli strettamente creativi come quello degli attori oltre a quelli dei musicisti, dei fonici, degli aiuto registi, etc. Già solo il partecipare alle riunioni organizzative dà la possibilità di avere una visione d'insieme di un progetto, e di quanto sono importanti, in un contesto allargato come quello della produzione audiovisiva, le molteplicità e le diversità delle competenze. La nostra società è in continua evoluzione, un contesto "liquido", dominato oramai dall'influenza dei social e della rete, che si prospettano per gli anni a venire come il nuovo mezzo di comunicazione primario; di conseguenza acquisire delle competenze tecnico-pratiche, permette al giovane adulto, maschio o femmina che sia, di avvicinarsi a delle professionalità che saranno sempre più richieste dal mercato; quelle che una volta venivano viste come professioni precarie, stanno diventando oggi un investimento di tempo e risorse sicuramente utile e molto probabilmente fruttuoso per l'avvenire.

In sintesi, "uno zombie per amico", è un'esperienza diretta, concreta, che soddisfa il bisogno primario dei giovani di provare le proprie forze in un contesto allargato, un luogo dove assorbire competenze tecniche e umane, da spendere poi, in un contesto analogo o anche con finalità differenti.

#### 14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Vista la grande partecipazione (più di 15 giovani coinvolti attivamente, più gli adulti e gli esperti), viste la grande energia e passione, gli ottimi risultati pratici che si stanno delineando, il progetto intende dare continuità ai contenuti del precedente, mantenendo e consolidando i propri obiettivi. Vorremmo quindi ripartire, dalla puntata pilota di: "UNO ZOMBIE PER AMICO", (messa in opera con il bando PGZ 2017 e che è andata molto oltre i propri obiettivi in termini di prodotto girato), per proseguire il lavoro, girando nuove scene della medesima serie web, coinvolgendo attivamente e in modo integrato il gruppo di partecipanti al progetto 2017, e aprendo il progetto a nuovi ingressi.



Vorremmo proseguire il percorso sul tema dello "zombie", perché lo riteniamo una metafora illuminante, che affronta con un linguaggio attrattivo e in chiave divertente, i temi della diversità, del bisogno di identità, della paura del diverso da sé, delle difficoltà di inserirsi in un contesto sociale nuovo; difficoltà che sono quelle di molti, e in particolare quelle del giovane adulto, specie nel momento in cui venga a trovarsi all'ingresso di in un nuovo scenario sociale o lavorativo.

#### Collaborazioni e Rete.

Abbiamo contattato la TRENTINO FILM COMMISSION, già nel precedente progetto. L'ente provinciale ci ha aiutato nel reperimento dei permessi necessari per girare in esterna su suolo pubblico. Intendiamo proseguire la collaborazione anche per il prossimo progetto.

Vorremmo inoltre coinvolgere una SCUOLA DI DANZA del territorio, (ancora in via di definizione) per inserire una coreografia in un episodio, e proseguire anche nel prossimo anno la collaborazione con il piccolo gruppo del laboratorio di teatro degli studenti del LICEO Maffei di Riva del Garda e di studenti della LABA, accademia delle belle arti di Torbole, che ha già partecipato.

Coinvolgeremo inoltre una BAND musicale di giovani locale, che sta tentando di fare musica come professione.

#### FASI PRATICHE DEL PROGETTO E PERSONE COINVOLTE

Saranno coinvolti giovani dai 15 ai 35 anni ed eventuali adulti che ne facessero richiesta, se ritenuti idonei alla partecipazione.

Verrà data a tutti gli interessati la possibilità di partecipare attivamente nei ruoli scelti. La selezione avverrà poi in modo "naturale", parteciperanno cioè, tutti coloro che verranno alla prove e dimostreranno con la loro presenza di essere parte attiva del progetto. Eventuali ruoli mancati saranno sopperiti nel limite del possibile dagli esperti o da collaboratori volontari dell'associazione.

I tempi di realizzazione del progetto potranno subire delle piccole variazioni dovute alla necessità di conformare i tempi alle disponibilità dei partecipanti, e ispetteranno in linea di massima quelli indicati al punto 7.2

#### FASE 1 e 2 RESPONSABILI DI PROGETTO

- Promozione sul territorio del nuovo progetto attraverso i social e con cartoline.
- Contatto con i precedenti partecipanti e verifica delle disponibilità alla prosecuzione.
- Incontro di presentazione pubblico del progetto.
- Integrazione e formazione essenziale dei nuovi partecipanti. Verifica delle disponibilità e delle competenze già in essere. Verifica delle aspettative e delle necessità.

#### FASE 3 ( pre-produzione) RESPONSABILI DI PROGETTO E PARTECIPANTI

- Scrittura nuova sceneggiatura, in base al numero dei partecipanti e alla distribuzione degli incarichi ( pertanto al momento non è definibile)
- Lo sviluppo tratterà della nascente e complicata storia d'amore tra la giovane protagonista e lo zombie.
- organizzazione e distribuzione dei ruoli.

**RUOLI PROPOSTI AI PARTECIPANTI:** Attore, fonico di presa diretta, truccatore, fotografo di scena, scenografo, segretaria di edizione, location scout, location manager

macchinista, aiuto del direttore della fotografia, aiuto regista, runner, costumista, elettricista, montatore, grafico, musicista, aiuto alle luci.

#### FASE 4 ( produzione) RESPONSABILI DI PROGETTO E PARTECIPANTI

- Prove attoriali

scrittura del piano di lavorazione e del calendario.

Produzione:

ovvero svolgimento del progetto da parte degli attori e dei tecnici coinvolti di volta in volta, consistente nella la ripresa audio e video delle scene, nella varie locations individuate, negli orari e nei giorni stabiliti dal piano di lavorazione.

#### FASE 5 ( post-produzione) RESPONSABILI DI PROGETTO E PARTECIPANTI

Verifica e analisi del materiale girato. Eventuali nuove integrazioni. Inizio del montaggio video e audio, della promozione sui canali web.

#### FASE 6 RESPONSABILI DI PROGETTO e PARTECIPANTI

Festa finale, première, restituzione dei partecipanti e divulgazione.

La festa finale e la restituzione avverranno al Cantiere 26.



#### 14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

I risultati che ci attendiamo sono innanzitutto quello di condurre a termine il progetto, realizzando il naturale proseguo della fiction. Puntiamo ad ottenere 10mila visualizzazioni sul web nei primi mesi, e a partecipare a concorsi cinematografici nazionali. Vorremmo inoltre a formare un piccolo gruppo di lavoro, che possa proseguire autonomamente poi su nuovi progetti audiovisivi indipendenti.

Vorremmo inoltre acquisire nuove competenze tecniche, migliorare l'organizzazione e l'interazione tra i partecipanti, acquisire nuovi contatti, interagire con la comunità e valorizzare le risorse storiche e naturali del territorio; coinvolgere aziende locali come sponsor. Infine ma non per ultimo, scoprire, e fare emergere nuovi talenti ancora nascosti nella popolazione giovane del territorio.

#### 14.4 Abstract

UNO ZOMBIE PER AMICO 2 - LA WEB SERIE CONTINUA

E se un giorno, all'improvviso, ti scopriassi innamorata di uno zombie vegano?

Vieni e realizza con noi una web serie di genere horror comedy!

#### 15. Target

##### 15.1 Chi e quanti sono gli "organizzatori" del progetto?

**Con "organizzatori" si intendono tutti coloro che verranno coinvolti nelle fasi di organizzazione: sono quindi coloro che partecipano a ideazione, progettazione e realizzazione del progetto e che quindi acquisiranno competenze organizzative e svolgono un ruolo da protagonisti.**

Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)

Adolescenti 15-19 anni

**X** **Giovani 20-24 anni**

Giovani 25-29 anni

Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni

**X** **Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)**

Altro (specificare)

**Numero organizzatori 5**





<b>15.2 Chi e quanti sono i "partecipanti attivi" del progetto? Con "partecipanti attivi" si intendono tutti quelli che acquisiranno competenze prendendo parte al progetto</b>
Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
<b>X Adolescenti 15-19 anni</b>
<b>X Giovani 20-24 anni</b>
Giovani 25-29 anni
Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni
<b>X Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)</b>
Altro (specificare)
<b>Numero partecipanti attivi 20</b>

<b>15.3 Chi e quanti sono i "fruitori" (pubblico / spettatori) del progetto? Con "fruitori" si intendono tutti coloro che assisteranno ad un evento, una serata, una manifestazione, aperti al pubblico</b>
<b>X Tutta la cittadinanza</b>
Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
<b>X Adolescenti 15-19 anni</b>
<b>X Giovani 20-24 anni</b>
<b>X Giovani 25-29 anni</b>
<b>X Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni</b>
<b>X Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)</b>
Altro (specificare)
<b>Numero fruitori 150 ca.</b>



## 16. Promozione e comunicazione del progetto

### 16.1 Indicare le modalità tramite cui si prevede di diffondere le informazioni e le comunicazioni inerenti al progetto

Nessuna comunicazione prevista

**Articoli su quotidiani, riviste, bollettini**

Bacheche pubbliche

**Cartelloni/manifesti/locandine/volantini**

**Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)**

Lettere cartacee

**Passaparola**

**Strumenti informatici (E-mail, newsletter, Social Network, Blog..)**

Telefonate / SMS

Altro (specificare)

## 17. Valutazione

### 17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?

**SI**

**NO**

### 17.2 Se sì, quali?

1 1 incontro finale con i partecipanti e gli organizzatori per un feed back generale e specifico del lavoro, per una verifica sugli obiettivi raggiunti.

2

3

4

5



18. Piano finanziario del progetto	
18.1 Spese previste	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare) AFFITTO ATTREZZATURE TECNICHE, SCENOGRAFIE, COSTUMI,	€ 1500,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) TRUCCHI, E MATERIALE VARIO	€ 300,00
4. Compensi n.ore previsto REGIA E ORGANIZZAZIONE Tavernini Enrico ( interno) tariffa oraria min. 100 h. forfait 2000	€ 2000,00
4. Compensi n.ore previsto DIREZIONE DELLA FOTOGRAFIA Federerico Maraner ( esterno) tariffa oraria min 70 forfait 1800	€ 1800,00
4. Compensi n.ore previsto SCENOGRAFIA, COSTUMI, VISUAL DESIGN Stefania Facco (esterna) tariffa oraria min. 40 h. forfait 600	€ 600,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€ 300,00
6. Viaggi e spostamenti	€ 150,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€ 500,00
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare)	€
10. Assicurazione	€ 350,00
11. Altro 1 (specificare)	€
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

**Totale A: €7500,00**



<b>18.2 Incassi ed Entrate esterne al territorio previste</b>	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di Enti pubblici esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€ 0,00
2. Finanziamenti di soggetti privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
3. Incassi da iscrizione	€ 150,00
4. Incassi di vendita	€

**Totale B:** € 150,00

<b>DISAVANZO (Totale A – Totale B)</b>	<b>€ 7350,00</b>
--	------------------

<b>18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ</b>	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali) tutti	€ 2000,00
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali)	€
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali)	€
4. Autofinanziamento	€ 750,00
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

**Totale:** € 2750,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 7350,00	€ 2000,00	€ 750,00	€ 4600,00
percentuale sul disavanzo	27.2109 %	10.2041 %	62.585 %