

MPDA aps presenta

“METAVERSO PER LE IMPRESE CULTURALI E CREATIVE”
Passerelle digitali per la divulgazione dello spettacolo dal
vivo e della moda” e la partecipazione al
“CREATIVE INDUSTRIES WORK EXPERIENCE”

REGOLAMENTO



**Finanziato
dall'Unione europea**
NextGenerationEU



**MINISTERO
DELLA
CULTURA**

Il progetto si configura come progetto a rete con la collaborazione dei partner Mister Smart Innovation e Fondazione Fashion Research Italy ed è cofinanziato dal Ministero della Cultura nell'ambito del finanziamento Transizione digitale Organismi Culturali e Creativi (TOCC).

FINALITÀ DELL'OPERAZIONE

Il "METAVERSO PER LE IMPRESE CULTURALI E CREATIVE Passerelle digitali per la divulgazione dello spettacolo dal vivo e della moda" ha come mission principale quella di offrire un'esperienza artistica, in diversi settori delle Industrie Culturali Creative, che punta alla crescita degli artisti partecipanti selezionati e di presentare e promuovere, al pubblico e agli addetti del settore, le nuove leve e i nuovi progetti artistici nelle varie categorie, e di offrire agli artisti supporto e orientamento per la costruzione di un percorso professionale. CREATIVE INDUSTRIES WORK EXPERIENCE nasce all'interno di questo contesto il cui obiettivo principale è di generare ed animare uno spazio interattivo e virtuale dove giovani artisti emergenti, solisti o collettivi, possano esibirsi, creare e produrre installazioni audio/video, eventi musicali, sonorizzare, accompagnare ed animare eventi nel Metaverso, con l'aiuto di tutor altamente professionali.

OBIETTIVO

Selezionare i migliori iscritti per ogni categoria indicata nel Regolamento, attraverso una procedura di candidatura e valutazione basata su criteri specifici per ogni settore e fornire un'esperienza intensiva e collaborativa in cui i partecipanti possono affinare le loro competenze, sviluppare e/o perfezionare Progetti originali e ricevere supporto personalizzato da tutor esperti in ciascuna delle categorie. La selezione avverrà mediante un processo di valutazione qualitativa dei materiali inviati dai candidati e, ove necessario, un'intervista o audizione online o in presenza.

SOGGETTO PROMOTORE

MPDA aps (Organizzazione) • Sede legale Via del Tappezziere 4 - 40138 Bologna.

PARTNER DI PROGETTO

Mister Smart Innovation

Fondazione Fashion Research Italy

A. MODALITÀ DI ISCRIZIONE

Per partecipare e concorrere al “CREATIVE INDUSTRIES WORK EXPERIENCE” è necessario:

- compilare il modulo d'iscrizione online sul sito Creative Hub Bologna alla seguente pagina:
- <https://bologna-creativehub.it/metaverso-per-le-imprese-culturali-e-creative/>

Le candidature devono essere inviate entro le ore 18 del 10 Novembre 2024.

IMPORTANTE: La compilazione del modulo online è l'unica modalità per partecipare.

L'iscrizione è GRATUITA.

B. CATEGORIE ARTISTICHE AMMESSE

1. MUSICA

1a. BAND, CANTAUTORI, CANTANTI INTERPRETI, RAPPER, TRAPPER, MUSICISTI età compresa tra i 18 e 35 anni

- Band formate da un minimo di 3 elementi, che propongono l'esecuzione di brani originali, editi o inediti, di qualsiasi genere musicale.
- Cantautori (singoli o duo) che propongono l'esecuzione di brani propri (in cui hanno partecipato attivamente nella fase di scrittura e/o composizione dello stesso), sia editi che inediti.
- Cantanti interpreti (singoli o duo) che propongono l'esecuzione di brani cover, editi o inediti.
- Rapper e Trapper, che propongono brani propri (in cui hanno partecipato attivamente nella fase di scrittura e/o composizione dello stesso), sia editi che inediti.

Modalità di partecipazione:

- Invio di una demo audio o video (min. 2 brani per band/cantautori, 2 per interpreti/rapper/trapper).

Bio artistica e portfolio, includendo eventuali premi o riconoscimenti.

Criteri di valutazione:

- Originalità delle composizioni (per cantautori/band).
- Esecuzione tecnica e qualità vocale (per interpreti e musicisti).
- Capacità di coinvolgere il pubblico e potenziale commerciale (per rapper/trapper).

2. PRODUCER

2a. DJ - DJ PRODUCER età compresa tra i 18 e 35 anni

- DJ (singoli o duo) che propongono un dj set di qualsiasi genere musicale.
- DJ Producer (singoli o duo) che propongono un dj set di qualsiasi genere musicale purché di propria produzione.

Modalità di partecipazione:

- Invio di un set audio o video (20 minuti minimo).
- Portfolio dei progetti prodotti, includendo remix e collaborazioni.

Criteri di valutazione:

- Creatività e abilità tecnica nella produzione e mixaggio.
- Capacità di creare un'esperienza coinvolgente.
- Innovazione sonora e qualità delle produzioni.

3. COLONNE SONORE

3a. COMPOSITORI / SONORIZZAZIONE età compresa tra i 18 e 35 anni

- Compositori (singoli), che propongono alcune tracce audio, di qualsiasi genere musicale.

Modalità di partecipazione:

- Invio di una selezione di tracce audio (min. 3 composizioni) create per film, serie, spot pubblicitari o sonorizzazioni.

Criteri di valutazione:

- Capacità di trasmettere emozioni e raccontare una storia attraverso la musica.
- Qualità della produzione e adattabilità delle composizioni a vari contesti (cinema, TV, web, pubblicità).
- Varietà di stili musicali e innovazione nella sonorizzazione.

4. 3D ART PROJECT

4a. EFFETTI VISIVI VFX, INSTALLAZIONI VIDEO-SONORE, ANIMATION, GAMING età compresa tra i 18 e 35 anni

- Artisti (singoli) che operano nei settori dell'effettistica visiva e sonora, installazioni artistiche, animazione, videogiochi.

Modalità di partecipazione:

- Invio di un reel video (max 5 minuti) con una selezione di lavori.
- Descrizione del processo creativo e delle tecnologie utilizzate.

Criteri di valutazione:

- Originalità artistica e innovazione tecnologica.
- Qualità dei rendering, degli effetti visivi e dell'animazione.

- Coerenza stilistica e capacità di integrazione con il sound design (per i progetti video-sonori).

5. CONTENT CREATOR PER LE ICC

5a. MEDIA, WEB E SOCIAL età compresa tra i 18 e 35 anni

• Influencer/Blogger che abbiano avviato una professione come creatori di contenuti per le Industrie Culturali e Creative.

Modalità di partecipazione:

- Invio di una presentazione di contenuti creati per web o social media (video, immagini, articoli).
- Link a profili social o canali web con esempi di contenuti.

Criteri di valutazione:

- Capacità di comunicare idee in modo creativo e innovativo.
- Qualità e engagement dei contenuti creati (numero di interazioni, condivisioni, follower).
- Capacità di creare contenuti virali e strategici per diversi media e piattaforme.

C. INVIO DEMO

La prima selezione viene effettuata online tramite l'ascolto di una registrazione audio o audio/video di ogni partecipante iscritto alle 5 categorie:

Musica (Band, Cantautori, Interpreti, Rapper, Trapper, Musicisti)

Invio di una demo audio o video (min. 2 brani per band/cantautori, interpreti/rapper/trapper).

Producer (DJ e DJ Produttori - Singoli o in Duo)

Invio di un set audio o video (15 minuti minimo).

Colonne Sonore (Compositori/Sonorizzazione).

Invio di una selezione di tracce audio (min. 3 composizioni) create per film, serie, spot pubblicitari o sonorizzazioni.

3D Art Project (Effetti visivi VFX, Installazioni video-sonore, Animation, Gaming)

Invio di un reel video (max 5 minuti) con una selezione di lavori.

Content Creator per le ICC (Media, Web e Social)

Invio di una presentazione di contenuti creati per web o social media (video, immagini, articoli).

C1. INVIO E FORMATI DELLE DEMO (Audio/Video):

- mediante upload diretto sul form del file originario o PDF contenente link al contenuto (youtube, vimeo, facebook, Instagram, Soundcloud, Google Drive, DropBox).
- in formato audio (formati accettati mp3 o wav max 10 MB)
- in formato audio/video (formati accettati avi/mpeg/wmv/mp4 max 10 MB)

Le demo dovranno essere inviate online tramite il sito web della manifestazione entro le ore 18 del 10 novembre 2024. L'organizzazione confermerà al partecipante la ricezione corretta del materiale, inviando una mail di conferma all'indirizzo indicato al momento dell'iscrizione.

D. LA SELEZIONE

Fase 1: Candidatura online

I candidati invieranno il loro materiale tramite un form online, allegando file e link richiesti come indicato al Punto A.

Fase 2: Valutazione preliminare e Prima Selezione Online

Un team di esperti valuterà i Progetti in base ai criteri indicati per ciascuna categoria. I migliori candidati accederanno alla fase successiva.

Fase 3: Selezione Finale in presenza e accesso a CREATIVE INDUSTRIES WORK EXPERIENCE

In base alle categorie, si prevede una audizione/intervista. Per la categoria Content Creator e per la 3D Art Project la valutazione di un video reel e/o portfolio di lavori, mentre per le categorie Musica, DJ-DJ Produttori e Compositori, la selezione finale avverrà in presenza con uno Showcase da svolgersi presso la House of Performences del Creative Hub di Bologna.

Verranno scelti due (2) candidati per ogni categoria.

Fase 4: Esito

I candidati selezionati saranno contattati via e-mail e i nomi pubblicati sul sito del Creative Hub Bologna (<https://bologna-creativehub.it>) entro 10 giorni lavorativi dalla Selezione (Fase 2). Per la Selezione Finale in presenza (Fase 3), l'esito sarà comunicato seduta stante al termine di tutte le esibizioni e presentazione dei Progetti.

D1. PERCHE' NON SI PAGA NULLA?

Questo progetto è finanziato mediante bando per la Transizione Ecologica Organismi Culturali e Creativi (TOCC) indetto dal MiC - Ministero della Cultura ed assegnato ad un gruppo di Imprese (MPDA aps, Mister Smart Innovation- CNR e Fondazione Fashion Research Italy) attive sul territorio emiliano-romagnolo. All'interno di questo contesto, nasce il Progetto *"METAVERSO PER LE IMPRESE CULTURALI E CREATIVE Passerelle digitali per la divulgazione dello spettacolo dal vivo e della moda"*.

D2. VANTAGGI

Per i partecipanti, un contest gratuito nel metaverso offre una serie di vantaggi unici, sia dal punto di vista della crescita professionale che delle opportunità creative.

Ecco i principali vantaggi per chi partecipa:

1. Visibilità Internazionale

- Partecipare a un contest nel metaverso offre una piattaforma globale per esporre il proprio lavoro a un pubblico vasto e diversificato, senza le limitazioni geografiche di un evento fisico.

- I partecipanti possono ottenere visibilità da parte di professionisti, aziende e pubblico di tutto il mondo, potenzialmente incrementando la loro notorietà e opportunità di carriera.

2. Networking

- Il contest offre l'opportunità di entrare in contatto con altri artisti, musicisti, produttori, sound designer, 3D artist e content creator, creando occasioni di collaborazione e scambio di idee.

- Possono sorgere collaborazioni interdisciplinari tra diverse categorie creative, portando a progetti innovativi che uniscono musica, arte visiva, creazione di contenuti e tecnologia.

3. Sviluppo di Competenze Tecnologiche

- Partecipare a un contest nel metaverso richiede l'utilizzo di piattaforme e strumenti tecnologici avanzati, come ambienti 3D, realtà virtuale (VR), realtà aumentata (AR), o software di live streaming.

- I partecipanti possono ampliare le proprie competenze tecniche, sperimentando nuove modalità di espressione artistica attraverso l'integrazione di tecnologia ed elettronica.

4. Nuovi Formati Creativi

- Il metaverso permette di esplorare formati creativi non convenzionali, combinando elementi di realtà virtuale, video, suono, performance e interattività.

- I partecipanti possono sperimentare nuove forme di arte, come installazioni video-sonore immersive, concerti virtuali o animazioni interattive, che sarebbero difficili da realizzare in contesti fisici tradizionali.

5. Accesso Semplificato e Inclusivo

- Essendo un contest gratuito, chiunque può partecipare, indipendentemente dalla localizzazione geografica o dalla disponibilità di risorse economiche.

- Questo format abbassa le barriere all'entrata, permettendo anche agli artisti emergenti o a coloro che non hanno accesso a grandi piattaforme di competere ad armi pari con talenti già affermati.

6. Crescita Personale e Professionale

- Partecipare a un contest stimola la crescita personale e professionale, spingendo i partecipanti a migliorare le proprie abilità e a superare i propri limiti creativi.

- Il feedback ricevuto dai giurati, colleghi e tutor può essere estremamente utile per affinare il proprio lavoro e capire meglio le tendenze del settore.

7. Sperimentazione di Performance Immersive

- Musicisti, produttori e sound designer possono sperimentare con performance dal vivo all'interno di ambienti virtuali, creando esperienze audiovisive immersive che uniscono suoni, visual e interazioni digitali.

- Questo permette di esplorare nuove modalità di performance che superano i confini della realtà fisica, rendendo ogni spettacolo unico e potenzialmente indimenticabile per il pubblico.

8. Opportunità di Carriera

- Oltre alla visibilità, il contest potrebbe offrire collaborazioni o contratti con aziende interessate a investire in nuovi talenti.

- La partecipazione può aprire porte a opportunità lavorative, come la commissione di nuovi progetti, collaborazioni artistiche, o incarichi professionali nel campo della musica, delle arti visive o della creazione di contenuti.

9. Creazione di un Portfolio Digitale

- I partecipanti possono utilizzare il contest per arricchire il proprio portfolio digitale con progetti realizzati all'interno del metaverso, dimostrando la propria capacità di lavorare con strumenti tecnologici avanzati e di creare contenuti innovativi.

- Un portfolio con progetti realizzati nel metaverso è particolarmente attraente per le aziende o i clienti alla ricerca di talenti in grado di combinare creatività e tecnologia.

10. Interazione Diretta con il Pubblico

- Nel metaverso, gli artisti e i creatori possono interagire in tempo reale con il loro pubblico attraverso avatar, chat e piattaforme interattive. Questo aumenta l'engagement e permette un feedback immediato e diretto da parte degli spettatori.

- Il pubblico può essere coinvolto in modi innovativi, ad esempio attraverso esperienze interattive o immersive, che aumentano la partecipazione e il coinvolgimento emotivo.

11. Accesso a Risorse Esclusive

- I partecipanti possono accedere a risorse esclusive messe a disposizione dagli organizzatori, come workshop, masterclass o incontri con tutor e professionisti del settore, per aiutarli a perfezionare le loro abilità.

E. VALUTAZIONE E COMUNICAZIONI

La Commissione procederà all'ascolto e alla valutazione delle DEMO.

Per ogni Categoria verranno selezionati 2 (due) partecipanti che passeranno alla fase successiva.

L'organizzazione provvederà ad inviare tramite mail l'esito decretato dalla commissione unitamente ai giudizi espressi, per parametro artistico in fase di ascolto e valutazione, entro 10 GG successivi alla ricezione della DEMO.

F. CONVOCAZIONE DEI SELEZIONATI PER LA SETTIMANA "CREATIVE INDUSTRIES WORK EXPERIENCE".

I partecipanti selezionati, 2 (due) Progetti per ogni categoria, verranno contattati a mezzo email per partecipare alla settimana "CREATIVE INDUSTRIES WORK EXPERIENCE". L'obiettivo è quello di fornire un'esperienza intensiva e collaborativa in cui i partecipanti possono perfezionare le loro competenze, sviluppare e/o perfezionare Progetti originali e ricevere supporto personalizzato da tutor esperti in ciascuna delle categorie indicate.

Questo Programma prevede attività pratiche, workshop, masterclass ecc... per favorire l'apprendimento e la creatività e/o la finalizzazione del proprio Progetto Artistico.

La durata è di 5 giorni, dal lunedì al venerdì da svolgere presso la sede Creative Hub Bologna in via del Tappezziere, 4 - Bologna - (ultima settimana di novembre oppure prima di dicembre 2024, in definizione).

G. MODALITÀ AUDIZIONI E SELEZIONE FINALE

I 2 finalisti delle categorie MUSICA, PRODUCER E COLONNE SONORE, dopo aver concluso la fase "CREATIVE INDUSTRIES WORK EXPERIENCE", parteciperanno ad uno Showcase finale che si svolgerà presso l'Auditorium del CHB alla presenza di alcuni professionisti del settore.

Soltanto un vincitore, per ogni categoria suddetta, potrà aggiudicarsi la possibilità di entrare nel "Metaverso".

G1. CONSULENZA POST LIVE

Al termine dell'audizione gli artisti delle categorie indicate sopra, potranno confrontarsi con la Commissione Artistica per ricevere una consulenza rispetto alla performance presentata in fase di Showcase.

Per le Categorie 3D Art Project (Effetti visivi VFX, Installazioni video-sonore, Animation, Gaming) e Content Creator per le ICC (Media, Web e Social), dopo aver concluso la fase "CREATIVE INDUSTRIES WORK EXPERIENCE", parteciperanno all'esposizione in presenza dei Progetti e alla valutazione di una Commissione tecnico/artistica, presso la sede del Creative Hub Bologna.

G2. CONSULENZA POST PROGETTO ARTISTICO

Al termine delle presentazioni, gli artisti delle categorie indicate sopra, potranno confrontarsi con la Commissione Tecnico/Artistica per ricevere una consulenza rispetto al Progetto finale presentato.

H. STRUMENTAZIONE TECNICA (riservato alla categoria Musica e DJ-DJ Produttori).

Per la Fase Finale gli Artisti dovranno provvedere autonomamente a tutta la strumentazione personale (comprese le cuffie per i batteristi, con jack grande 6,35 mm) necessaria per la propria esibizione, compreso un Rider Tecnico, fatta esclusione della seguente strumentazione fornita dall'organizzazione:

N° 1 batteria base completa (con rullante, pedale singolo, piatti: 2 crash, 1 ride, 1 hi-hat comprensivo di meccaniche);

N° 1 tastiera/pianoforte digitale - YAMAHA I-45;

N° 2 amplificatori per chitarra EGNATER TWEACHER G12H 30W + EGNATER RENEGADE COMBO 2X12 65W + HIWATT T40/20 MK III COMBO 20/40 WAT (testata + cassa + footswitch)

N° 1 amplificatore per basso (testata + cassa); GR BASS GR210-359WATT

N° 2 D.I. Mono + 1 stereo

N.B. Per chi usa le sequenze, dovrà mandarle al referente tecnico: (email) - almeno 10 gg prima dello Showcase finale.

Impianto audio e luci;

N° 1 Consolle PIONER DJ DDJ-400 + CUFFIE

Microfoni SM58 e spie.

H1. STRUMENTAZIONE TECNICA (riservato alla categoria 3D Art Project e Content Creator).

Per la Fase Finale gli Artisti dovranno caricare nella cartella nominale generata dalla Produzione (Nome e Cognome Artista) i Progetti finalizzati durante la settimana "CREATIVE INDUSTRIES WORK EXPERIENCE".

Strumentazione fornita dall'organizzazione:

N° 1 computer

N° 1 LIM

I. REGOLE GENERALI PER LA SELEZIONE ARTISTICA

Il giudizio della Commissione Artistica è insindacabile.

Per le direttive tecniche e artistiche dell'esibizione sarà cura dell'organizzazione inviare una comunicazione a mezzo mail con tutti i dettagli tecnici e artistici.

Ogni Partecipante è tenuto a fornire un indirizzo email valido per ricevere, da parte dell'organizzazione, comunicazioni organizzative e informative sulla manifestazione. L'organizzazione non è responsabile in nessun modo della mancata ricezione di comunicazioni.

L'organizzazione si riserva espressamente, in caso di mancata osservanza e/o d'inadempienze al presente Regolamento da parte degli iscritti, il potere di esclusione in qualsiasi momento degli stessi dal Concorso.

L'assenza di un Partecipante nel giorno e nell'ora stabiliti per la selezione potrà comportare la sua esclusione dal concorso.

I Partecipanti, iscrivendosi, sollevano l'organizzazione da eventuali responsabilità e di non violare, con la propria esibizione, i diritti di terzi.

L. TRATTAMENTO DEI DATI E LIBERATORIE

L1. LIBERATORIA IMMAGINE

Tutti i partecipanti concedono liberatoria a titolo gratuito per i diritti di immagine relativi alla partecipazione al Contest, con lo scopo di effettuare eventuali riprese fotografiche, televisive e/o registrazioni audio/video, anche realizzate da Soggetti terzi autorizzati dall'organizzazione, su pellicola, nastro o qualsiasi altro supporto e ad utilizzare, anche a mezzo soggetti terzi autorizzati, le riprese e/o registrazioni di cui sopra, sia nella sua integrità sia in modo parziale, in sede televisiva, radiofonica, Internet, audiovisiva, ecc. in qualunque forma e modo e con qualsiasi mezzo tecnico, in Italia e all'estero.

L2. TRATTAMENTO DEI DATI

Ai sensi dell'articolo 13 e 14 del GDPR 2016/679, recante disposizioni a tutela del trattamento dei dati personali, il partecipante fornisce il proprio consenso al trattamento dei propri dati personali, direttamente o anche attraverso terzi, oltre che per l'integrale esecuzione del presente regolamento, per eventualmente elaborare: a) studi ricerche, statistiche ed indagini di mercato; b) inviare materiale pubblicitario e informazioni commerciali inerenti al Contest. Privacy Policy ([link](#)).

Nel periodo di vigenza del presente Regolamento, l'organizzazione, a suo insindacabile giudizio, può apportarvi integrazioni e modifiche per esigenze organizzative e funzionali. L'organizzazione potrà altresì, per fatti imprevisti o sopravvenuti, introdurre modifiche ed integrazioni a tutela e salvaguardia del livello artistico del Contest, facendo tuttavia salvo lo spirito delle premesse e l'articolazione della manifestazione.

Dopo presa visione in ogni sua parte, si accetta il presente Regolamento.