

ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI BARI

PROGETTO PRIN AFAM 2024 – “ARMONIA MENTALE”

Codice progetto: 00066
CUP: D53C25002240001

Istituzione capofila: Accademia di Belle Arti di Bari

Istituzione partner: Conservatorio di Musica “Nino Rota” di Monopoli

DD n. 225

Bari, 12/10/2026

MANIFESTAZIONE DI INTERESSE PUBBLICA PER L'INDIVIDUAZIONE DI UN ESPERTO/PROFESSIONISTA SPECIALIZZATO NELLA GRAFICA 3D, ANIMAZIONE 3D, REALTÀ VIRTUALE E UNREAL ENGINE PER LA REALIZZAZIONE DI UN'ESPERIENZA IMMERSIVA VR A 360° CON INTERAZIONE IN-GAME

IL DIRETTORE

VISTA la Legge 21 dicembre 1999, n. 508, recante la riforma delle Accademie di belle arti, dell'Accademia nazionale di arte drammatica, degli Istituti superiori per le industrie artistiche, dei Conservatori di musica e degli Istituti musicali pareggiati;

VISTO il D.P.R. 28 febbraio 2003, n. 132, concernente i criteri per l'autonomia statutaria, regolamentare e organizzativa delle istituzioni AFAM;

VISTO lo STATUTO dell'Accademia di Belle Arti di Bari;

VISTA la Legge 7 agosto 1990, n. 241 e successive modificazioni e integrazioni;

VISTO il D.P.R. 28 dicembre 2000, n. 445 e successive modificazioni e integrazioni;

VISTO il D.Lgs. 30 marzo 2001, n. 165 e successive modificazioni e integrazioni;

VISTO il D.Lgs. 14 marzo 2013, n. 33 e successive modificazioni e integrazioni;

VISTO il D.Lgs. 31 marzo 2023, n. 36, recante il Codice dei contratti pubblici, e successive modificazioni e integrazioni;

VISTO il Regolamento (UE) 2016/679 e la normativa nazionale vigente in materia di protezione dei dati personali;

VISTO il Decreto Direttoriale MUR n. 2214 del 24 dicembre 2024, recante il Bando PRIN AFAM 2024 e le relative Linee Guida per la rendicontazione delle spese;

VISTO il Decreto Dirigenziale MUR n. 16508 del 20 ottobre 2025, relativo all'approvazione della graduatoria finale e contestuale ammissione a finanziamento dei progetti PRIN AFAM 2024;

VISTO il progetto PRIN AFAM 2024 denominato “**Armonia Mentale**”, codice progetto **00066**, con l'Accademia di Belle Arti di Bari quale istituzione capofila e il Conservatorio di Musica “Nino Rota” di Monopoli quale istituzione partner;

CONSIDERATO che il progetto “Armonia Mentale” rientra nell'area tematica “**Benessere psicologico**” del PRIN AFAM 2024;

CONSIDERATO che l'area tematica “Benessere psicologico” è finalizzata ad azioni di ricerca dirette a contrastare il disagio psicologico ed emotivo attraverso il potenziamento di strumenti e soluzioni innovative a supporto dei bisogni della popolazione studentesca in campo artistico, musicale e coreutico;

CONSIDERATO che il progetto prevede attività di ricerca e sperimentazione nelle quali possono trovare applicazione linguaggi artistici, audiovisivi, digitali, tridimensionali e tecnologie immersive;

RILEVATA la necessità di acquisire una professionalità specialistica nel campo della grafica 3D, dell'animazione tridimensionale, della realtà virtuale, della produzione di contenuti immersivi e dell'utilizzo professionale di Unreal Engine;

DATO ATTO che, in relazione alla specificità e all'elevato grado di specializzazione delle attività richieste, sono stati preliminarmente interpellati, per competenza, i docenti interni dell'Accademia di Belle Arti di Bari in possesso di professionalità e competenze potenzialmente attinenti alle attività oggetto della prestazione;

PRESO ATTO che, a seguito della suddetta ricognizione interna, non è stata acquisita la disponibilità di professionalità interne idonee e disponibili allo svolgimento delle specifiche attività richieste nell'ambito del progetto;

RITENUTO opportuno procedere mediante una manifestazione pubblica di interesse finalizzata all'individuazione di un professionista in possesso di comprovata esperienza nelle attività oggetto della presente procedura;

Decreta

Art. 1 – Oggetto

L'Accademia di Belle Arti di Bari, in qualità di istituzione capofila del progetto PRIN AFAM 2024 **“Armonia Mentale” – codice 00066**, intende acquisire manifestazioni di interesse da parte di professionisti qualificati per l'eventuale affidamento di una prestazione specialistica avente ad oggetto:

la progettazione, realizzazione e produzione di un'esperienza immersiva in realtà virtuale (VR) a 360°, della durata complessiva di circa 3 minuti, con elementi di grafica 3D, animazione 3D, contenuti audiovisivi ed elementi di interazione in-game mediante Unreal Engine.

L'attività dovrà essere realizzata in coerenza con le finalità scientifiche, artistiche e sperimentali del progetto **“Armonia Mentale”**.

L'esperienza dovrà configurarsi come un **prototipo artistico-tecnologico immersivo e interattivo** destinato alle attività di ricerca, sperimentazione e disseminazione del progetto.

Art. 2 – Finalità

La prestazione è finalizzata alla sperimentazione delle potenzialità della realtà virtuale, della grafica tridimensionale, dell'animazione e dell'interazione digitale quali strumenti di ricerca e di espressione artistica connessi alle tematiche del progetto.

L'esperienza dovrà essere sviluppata secondo un concept concordato con il Responsabile Scientifico e con il gruppo di ricerca.

I contenuti potranno utilizzare forme narrative, simboliche, metaforiche o esperienziali coerenti con le tematiche del **benessere psicologico**, senza assumere finalità diagnostiche, terapeutiche o sanitarie.

Art. 3 – Descrizione del servizio

Il professionista dovrà progettare e realizzare un'esperienza immersiva VR avente le seguenti caratteristiche minime:

- durata complessiva indicativa di circa **3 minuti**;
- fruizione in ambiente di realtà virtuale;
- visualizzazione immersiva a 360°;
- presenza di elementi di grafica 3D;
- presenza di animazioni 3D;
- presenza di elementi audiovisivi;

- presenza di almeno un elemento di interazione con l'utente;
- presenza di almeno un elemento di interazione **in-game**;
- implementazione mediante **Unreal Engine**;
- struttura narrativa, visiva o esperienziale coerente con il progetto;
- ottimizzazione per la fruizione VR;
- prodotto finale funzionante e verificabile.

L'interazione dovrà essere concretamente funzionante e dovrà determinare una risposta dell'ambiente digitale.

Art. 4 – Attività richieste

L'attività potrà comprendere:

1. definizione del concept visivo;
2. elaborazione dello storyboard o della struttura esperienziale;
3. realizzazione e/o adattamento di elementi 3D;
4. lighting;
5. animazione 3D;
6. realizzazione e/o integrazione di contenuti 360°;
7. realizzazione e/o integrazione di contenuti audiovisivi;
8. progettazione dell'interazione;
9. implementazione mediante Unreal Engine;
10. sviluppo di elementi in-game;
11. integrazione di eventuali elementi audio;
12. test tecnico e funzionale;
13. ottimizzazione per VR;
14. correzione di eventuali difformità;
15. finalizzazione e consegna del prodotto.

Le attività successive saranno svolte in raccordo con il Responsabile Scientifico del progetto.

Art. 5 – Requisiti professionali essenziali

Il candidato dovrà possedere:

- **Grafica 3D** - Comprovata esperienza professionale **pluriennale e documentata nella grafica 3D**.
- **Animazione 3D** - Esperienza documentata nella realizzazione di **animazioni tridimensionali**.
- **Unreal Engine** - Conoscenza **avanzata e professionale di Unreal Engine**, comprovata attraverso esperienze concrete.
- **Esperienza audiovisiva e immersiva** - Esperienza documentata nella realizzazione di contenuti audiovisivi, 3D, immersivi, interattivi o analoghi.
- **Portfolio** - Possesso di un **portfolio professionale** idoneo a documentare le competenze dichiarate.

Costituirà requisito essenziale la capacità di utilizzare Unreal Engine per la realizzazione e/o implementazione di ambienti 3D, elementi interattivi e/o esperienze immersive.

Art. 6 – Titoli ed esperienze preferenziali

Saranno considerati elementi preferenziali, ove documentati:

- esperienza pluriennale nella grafica 3D;
- esperienza specifica nella produzione di contenuti 360°;
- esperienza nella realizzazione di esperienze VR;
- esperienza nella realizzazione di ambienti immersivi;
- esperienza nello sviluppo di interazioni in-game;
- esperienza avanzata nell'utilizzo di Unreal Engine;
- esperienza nel settore della grafica pubblicitaria;
- esperienza nella realizzazione di campagne, spot o contenuti pubblicitari;
- esperienza in produzioni cinematografiche;
- presenza di crediti professionali in produzioni cinematografiche pubblicate o distribuite;
- esperienza in VFX;
- esperienza in virtual production;
- esperienza nella realizzazione di cinematiche 3D;
- pubblicazioni o crediti professionali nel settore audiovisivo;
- partecipazione a festival, mostre, rassegne o produzioni artistiche;
- premi o riconoscimenti professionali;
- esperienza in progetti di ricerca e sperimentazione artistico-tecnologica;
- esperienza presso istituzioni AFAM, università, enti di ricerca o istituzioni culturali.

Le esperienze dichiarate dovranno essere indicate nel curriculum e, ove possibile, documentate attraverso il portfolio o altra documentazione pertinente.

Art. 7 – Portfolio professionale

Alla manifestazione di interesse dovrà essere allegato un **portfolio professionale**.

Il portfolio dovrà contenere una selezione delle principali esperienze pertinenti e potrà comprendere:

- grafica 3D;
- animazione 3D;
- ambienti virtuali;
- Unreal Engine;
- esperienze VR;
- contenuti 360°;
- esperienze interattive;
- produzioni cinematografiche pertinenti;
- produzioni audiovisive;
- grafica pubblicitaria;

- VFX;
- virtual production;
- installazioni immersive;
- altri lavori pertinenti.

Il candidato potrà indicare, ove disponibili, link a specifici lavori o produzioni.

Art. 8 – Criteri oggettivi di verifica e accettazione

L'esperienza sarà sottoposta a verifica tecnico-funzionale.

Ai fini dell'accettazione dovranno risultare soddisfatti i seguenti requisiti:

- **Durata** - La durata complessiva dovrà essere indicativamente di **3 minuti**.
Ai fini della verifica sarà considerata conforme una durata compresa indicativamente tra:
2 minuti e 45 secondi e 3 minuti e 15 secondi.
Eventuali esigenze narrative che richiedano una durata diversa potranno essere concordate con il Responsabile Scientifico.
- **Fruizione VR** - L'esperienza dovrà essere effettivamente fruibile mediante il dispositivo o ambiente VR individuato dall'Accademia.
- **360°** - L'utente dovrà poter osservare l'ambiente secondo una modalità immersiva a 360°.
- **Grafica 3D** - Dovranno essere presenti elementi tridimensionali effettivamente utilizzati nell'esperienza.
- **Animazione** - Dovrà essere presente almeno una componente di animazione 3D.
- **Interazione** - Dovrà essere presente almeno un'interazione attivabile dall'utente.
L'interazione dovrà produrre una risposta verificabile dell'ambiente digitale.
- **Unreal Engine** - La componente interattiva dovrà essere sviluppata e/o implementata mediante Unreal Engine.
- **Funzionalità** - Durante il test non dovranno verificarsi errori bloccanti tali da impedire la fruizione dell'esperienza.
- **Coerenza** - Il prodotto dovrà essere coerente con il concept del progetto "Armonia Mentale".
- **Consegna** - Dovranno essere consegnati i file previsti dal successivo eventuale contratto.

Art. 9 – Procedura di verifica

La prestazione oggetto del presente avviso dovrà essere realizzata in tempi compatibili con il cronoprogramma e le esigenze operative del progetto PRIN AFAM 2024 "**Armonia Mentale**".

Il professionista eventualmente individuato dovrà completare e consegnare l'opera richiesta, consistente nella realizzazione dell'esperienza immersiva VR a 360° della durata complessiva di circa 3 minuti, entro 7 (sette) giorni lavorativi dalla data di comunicazione dell'affidamento e/o dalla sottoscrizione del relativo contratto, secondo quanto sarà specificamente indicato nell'atto di affidamento.

L'Accademia procederà alla verifica tecnico-funzionale **entro 3 (tre) giorni lavorativi dalla data di consegna**, al fine di accertare la rispondenza del prodotto alle caratteristiche e ai requisiti indicati nel presente avviso e nei relativi allegati.

La verifica potrà comprendere:

- visione completa dell'esperienza;
- misurazione della durata;
- test VR;
- verifica 360°;
- verifica degli elementi 3D;
- verifica delle animazioni;
- verifica dell'interazione;
- verifica dell'interazione in-game;
- verifica dell'implementazione Unreal Engine;
- verifica dei file consegnati;
- verifica dell'assenza di errori bloccanti.

In caso di difformità rispetto alle caratteristiche contrattualmente previste, l'Accademia potrà richiedere le necessarie correzioni entro un termine assegnato, senza ulteriori oneri, nei limiti dell'oggetto della prestazione affidata.

I termini sopra indicati potranno essere modificati esclusivamente per comprovate esigenze tecniche o progettuali e previa autorizzazione del Responsabile del progetto o del soggetto competente secondo l'organizzazione dell'Accademia.

Art. 10 – Importo massimo

L'importo massimo complessivo della prestazione è stabilito in:

€ 1.000,00 (mille) LORDO COMPLESSIVO

Il predetto importo costituisce il limite massimo riconoscibile per la prestazione oggetto dell'eventuale affidamento.

Il compenso sarà determinato in sede di eventuale affidamento tenendo conto del regime fiscale, previdenziale e contributivo applicabile al professionista individuato.

Art. 11 – Durata

La prestazione dovrà essere completata entro il termine stabilito nel successivo eventuale contratto e comunque nel rispetto del cronoprogramma del progetto PRIN AFAM 2024 “Armonia Mentale”.

Art. 12 – Natura della manifestazione di interesse

La presente manifestazione di interesse ha carattere **esplorativo e non vincolante**.

La presentazione della candidatura non comporta:

- formazione di graduatoria;
- attribuzione automatica di punteggi;
- diritto all'affidamento;
- diritto a compensi;
- diritto a rimborsi.

L'Accademia si riserva di procedere all'eventuale successivo affidamento nel rispetto della normativa vigente e delle proprie procedure interne , anche in presenza di una sola manifestazione.

L'Accademia potrà non procedere all'affidamento qualora nessuna candidatura risulti adeguata alle esigenze tecniche, artistiche e progettuali.

Art. 13 – Eventuale successivo affidamento

L'eventuale affidamento sarà disposto con separato provvedimento.

Il successivo contratto definirà:

- oggetto;
- durata;
- attività;
- deliverable;
- caratteristiche tecniche;
- modalità di consegna;
- modalità di verifica;
- compenso;
- modalità di pagamento;
- diritti di utilizzazione;
- obblighi del professionista;
- eventuali ulteriori adempimenti connessi al progetto PRIN AFAM 2024 “Armonia Mentale”.

Art. 14 – Diritti di utilizzazione e materiali

Il professionista dovrà garantire la legittima disponibilità dei materiali utilizzati.

L'utilizzo di asset, modelli, immagini, musiche, software, plugin o altri contenuti di terzi dovrà essere effettuato nel rispetto delle relative licenze e dei diritti d'autore.

Le modalità di utilizzazione e disponibilità dei materiali realizzati nell'ambito della prestazione saranno disciplinate nel successivo contratto.

Art. 15 – Comunicazione del finanziamento

La realizzazione e diffusione del prodotto dovrà avvenire nel rispetto degli obblighi di informazione e comunicazione applicabili al progetto PRIN AFAM 2024 e delle relative indicazioni MUR.

Art. 16 – Modalità di presentazione

La manifestazione di interesse dovrà pervenire entro le ore **12:00 del 22/10/2026 al seguente**

indirizzo **PEC: accademiabelleartiba@pec.it**

L'oggetto della comunicazione dovrà riportare:

“MANIFESTAZIONE DI INTERESSE – PRIN AFAM 2024 ARMONIA MENTALE – ESPERIENZA IMMERSIVA VR 360”

Art. 17 – Documentazione da presentare

Il candidato dovrà presentare:

1. manifestazione di interesse secondo il modello Allegato B;
2. curriculum vitae professionale;
3. portfolio professionale;
4. eventuali link a specifici lavori;
5. documentazione relativa ai titoli e alle esperienze dichiarate, ove disponibile;
6. documento di identità;
7. eventuale ulteriore documentazione ritenuta pertinente.

Art. 18 – Trattamento dei dati personali

I dati personali saranno trattati nel rispetto del Regolamento (UE) 2016/679, del D.Lgs. n. 196/2003 e successive modificazioni e della normativa vigente.

I dati saranno utilizzati esclusivamente per le finalità connesse alla presente procedura e agli eventuali successivi adempimenti amministrativi, contabili e di rendicontazione del progetto.

Art. 20 – Pubblicità

Il presente avviso sarà pubblicato sul sito istituzionale dell'Accademia di Belle Arti di Bari, nella sezione **Amministrazione Trasparente**, secondo le modalità previste dalla normativa vigente e dai regolamenti dell'Istituzione.

Art. 21 – Responsabile del procedimento

Il Responsabile del procedimento è il Direttore Amministrativo, Avv. Maria, Laura Nardilli.

Art. 22 – Disposizioni finali

Per quanto non espressamente previsto dal presente avviso si applicano la normativa vigente, il D.Lgs. n. 36/2023, il Bando PRIN AFAM 2024, le relative Linee Guida di rendicontazione, gli atti di finanziamento del progetto “Armonia Mentale” e i regolamenti dell'Accademia.

IL DIRETTORE

F.to Prof. Antonio Cicchelli