

Agenda
digitale
dell'Umbria



Regione Umbria

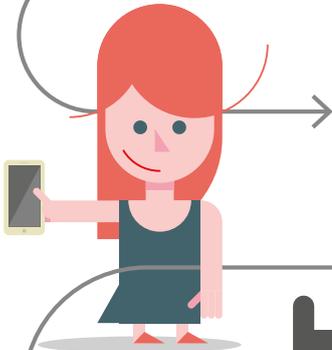
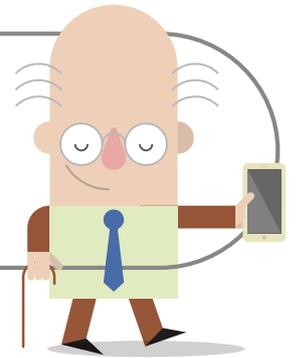


Agenda digitale dell'Umbria





UN PERCORSO PARTECIPATO
E COLLABORATIVO PER PORTARE
LA TRASFORMAZIONE DIGITALE
IN TUTTI GLI AMBIENTI PUBBLICI E PRIVATI



PER LA CRESCITA
SOCIO ECONOMICA DELL'UMBRIA

3 CHIAVI PER IL FUTURO

PEOPLE FIRST
& MOBILE

DISEGNARE
I SERVIZI INTORNO
ALLE ESIGENZE
DELL'UTENTE,
FRUIBILI
IN MOBILITÀ

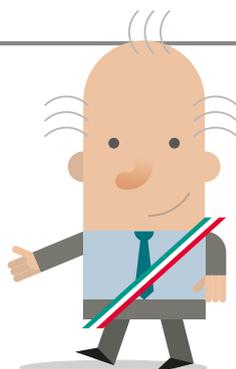
CLOUD
COMPUTING

CAMBIAMENTO
TECNOLOGICO
ED ORGANIZZATIVO,
CHE INNOVA
TUTTI I SETTORI
E TUTTI I MERCATI

OPENNESS

APERTURA ALLA
COLLABORAZIONE
E AL CAMBIAMENTO,
DIFFUSIONE
DELLA CULTURA
DIGITALE

PUBBLICO E PRIVATO INSIEME
PER LA TRASFORMAZIONE DIGITALE

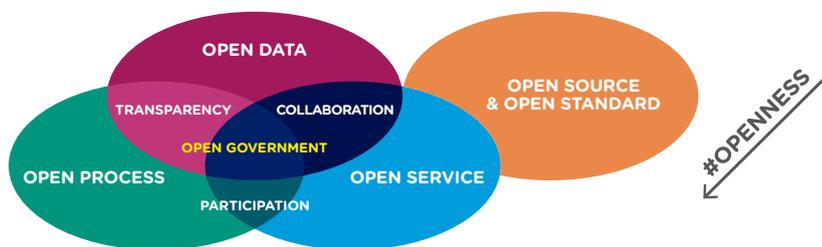


CINQUE
MISSIONI
#AdUmbria

COS'È #ADUMBRIA

L'Agenda digitale dell'Umbria è definita dall'art.3, comma 2, della l.r. n.9/2014 come “**percorso partecipato e collaborativo**”. Il “digitale” rappresenta l'ingrediente base dell'innovazione in ogni settore in cui si sviluppano le politiche regionali. Per questo la legge propone l'Agenda digitale dell'Umbria in una logica di “**piattaforma pubblica per l'innovazione**” che richiederà una convinta mobilitazione di tutto il partenariato economico-sociale (università, scuole, imprese, associazioni, ecc), in un'azione sinergica con le iniziative regionali (declinate nel Piano digitale “PDRT”) per permettere all'Umbria un vero avanzamento strutturale, da qui al 2020, sfruttando le opportunità offerte dall'era digitale.

La Regione, inoltre, ai sensi della L.R. n. 11/2006 favorisce l'adozione di software a sorgente aperto (open source) e standard aperti, la pubblicazione ed il riutilizzo di dati aperti (open data) e lo sviluppo dell'amministrazione aperta (open gov)



LE LINEE GUIDA STRATEGICHE ED IL PIANO DIGITALE

L'art.3, comma1, della l.r. n.9/2014 prevede che “l'Assemblea legislativa, su proposta della Giunta regionale, approva le “Linee guida strategiche per lo sviluppo della Società dell'informazione” in riferimento alla legislatura regionale”. Tali linee guida fanno da riferimento per il Piano digitale regionale triennale (PDRT) predisposto annualmente dalla Giunta.

Il PDRT di cui all'art.4 della l.r. n.9/2014 è lo strumento unitario di pianificazione & controllo in ambito ICT e definisce missioni, programmi ed interventi attuativi per il raggiungimento delle finalità della legge stessa ovvero:

- lo sviluppo della società dell'informazione e dell'inclusione sociale, **abbattendo il divario digitale**;
- il miglioramento della qualità della vita dei cittadini e l'innovazione sociale, nell'ottica di realizzare una **comunità intelligente regionale**;
- la **crescita digitale**, ovvero la promozione dello sviluppo economico e della competitività delle imprese;
- la **trasparenza** e la **partecipazione diffusa** alla elaborazione delle politiche pubbliche, la collaborazione e la co-progettazione nell'ottica dell'amministrazione aperta (open gov) e big data di pubblica utilità;
- l'**erogazione di servizi con modalità innovative**, l'interoperabilità e la cooperazione applicativa tra i sistemi pubblici e privati, l'ottimizzazione dei processi nel rapporto tra cittadini, imprese e pubbliche amministrazioni;
- la **valorizzazione del patrimonio informativo privato e pubblico**, la pubblicazione ed il riutilizzo dei dati aperti (open data) e la diffusione del software a codice sorgente aperto (open source).

In specifico, la Regione pianifica le azioni e gli interventi necessari per lo sviluppo della Società dell'informazione quale dimensione trasversale alla programmazione regionale, promuove la ricerca scientifica nel settore ICT e la diffusione delle competenze digitali nel territorio regionale, ed in particolare l'accrescimento delle **competenze digitali** di creazione (makers), l'uso consapevole e professionale dei **social media**, le opportunità offerte dal digitale al management pubblico e privato (**e-leadership**).

COMUNITÀ REGIONALE DELLA CONOSCENZA E DELL'INNOVAZIONE

La Community Network regionale (CN-Umbria), istituita dall'art.10 della legge regionale n.8/2011 ed ampliata dalla legge regionale n.9/2014, implementa in un “ecosistema aperto” le componenti organizzative e tecnologiche abilitanti la logica di sistema complessiva necessaria all'attuazione dell'Agenda digitale dell'Umbria.

L'architettura generale della Community Network è illustrata nella figura che segue e individua i grandi ambiti tematici necessari al sostegno del complesso dell'Agenda Digitale dell'Umbria e a garanzia della coerenza/sostenibilità degli interventi, sia progettuali che di gestione.





MISSIONE 1 CAPITALE UMANO E USO DI INTERNET

UNIVERSITÀ
E SCUOLE

MOOC

innovazione
didattica

STEM

social
media

coding



LUOGHI DELLA
CULTURA

creare
comunità

realità
aumentata

fruibilità
con il
digitale

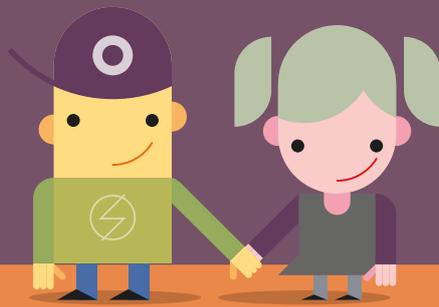


digipass



INCLUSIONE
DIGITALE

COMPETENZE
DIFFUSE





MISSIONE 1 CAPITALE UMANO E USO DI INTERNET

DESCRIZIONE DELLA MISSIONE

Sviluppare cultura e competenze digitali diffuse, stimolare la domanda di digitale e rinforzare i processi di inclusione nella società digitale

OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE DELLA REGIONE UMBRIA

1. Luoghi pubblici “Digi-Pass” (ad es. biblioteche o scuole) per l’accesso assistito ad internet - in particolare verso le PA - e per sviluppare cultura digitale diffusa, il *coding* e l’*openness*
2. Tecnologie assistive nelle scuole, per la disabilità e per l’apprendimento degli studenti in situazioni svantaggiate
3. Garantire accesso a internet sviluppando una rete di hotspot wi-fi, federati tra pubblico e privato
4. Coinvolgere giovani, anziani ed imprese nella partecipazione e collaborazione civica (*open gov*), nello sviluppo di “app” e servizi sussidiari

DECLINAZIONE DELLA MISSIONE

Per l’Umbria assolvere questa missione vuol dire

1. Assistere cittadini/imprese nel loro dialogo e rapporto digitale con le PA e le scuole, sviluppando le competenze digitali e facendo evolvere le interfacce dei servizi pubblici (realizzare “app” attraverso la co-progettazione), ed effettuando lo *switch-off* dei servizi alla sola modalità digitale rendendo i servizi realmente interattivi, più accessibili ed usabili, sfruttando tecnologie e device che permettono anche di superare le più diverse forme di disabilità (e-accessibilità);

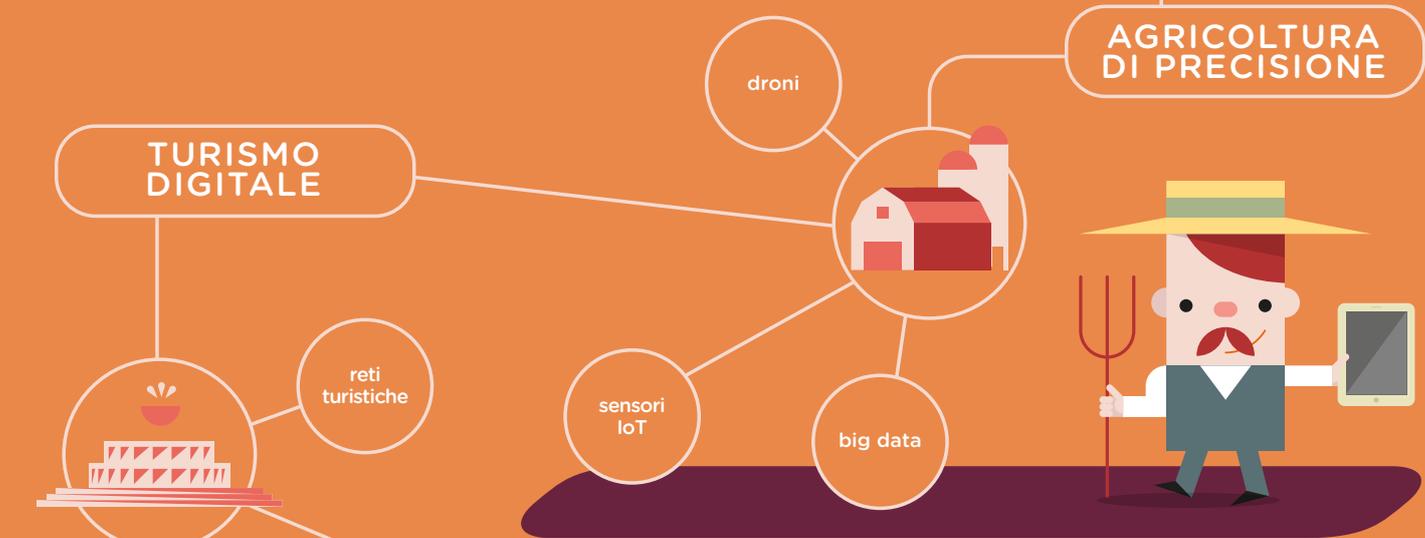
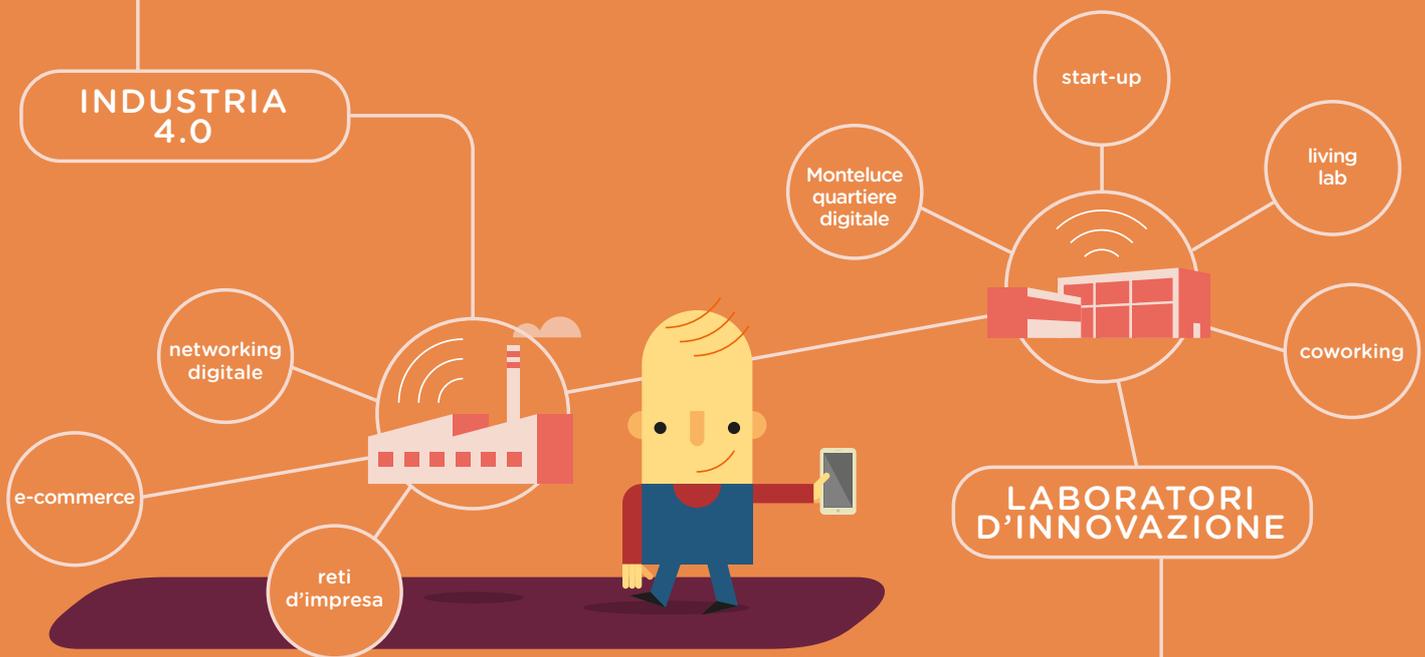
2. Creare comunità (di apprendimento, di pratiche, di interesse etc.) innescando coi supporti digitali cicli virtuosi di scambio di conoscenze e competenze che rendano protagonisti le persone nella creazione di contenuti e informazioni, l’artigianato digitale e supportino le categorie sociali più in difficoltà, sostengano la crescita dei processi produttivi e di servizio sviluppando le competenze manageriali sulle opportunità del digitale (*e-leadership*). Il digitale può essere usato per “riattivare” i target NEET (“*Not in Education, Employment or Training*”), anche a partire dalla loro diffusa propensione ad utilizzare le ICT nella propria vita personale;

3. Accrescere il grado di utilizzo di internet nelle famiglie, promuovendo un uso consapevole dei social media: lo sviluppo in digitale delle reti sociali (*social network*) è già parte della vita di molte persone, in particolare grazie alla diffusione degli smartphone connessi ad internet, e non è qualcosa di “virtuale” o “alternativo”. Occorre sviluppare un uso consapevole di tali strumenti per i giovani (in particolare favorendo un uso sicuro degli stessi), per i lavoratori nel pubblico e nel privato (i *social network* sono oggi un importante strumento di lavoro, mentre vengono percepiti molte volte come un pericolo), per gli anziani (possono essere strumenti per l’invecchiamento attivo) e per altri *target* specifici;

4. Sostenere lo sviluppo un sistema scolastico digitalmente connotato in grado di innovare i processi amministrativi e gestionali in ottica di semplificazione, i processi formativi e di apprendimento sfruttando le piattaforme tecnologiche (*e-learning* e *MOOC*), i processi di produzione e scambio di conoscenza attivabili in ambienti collaborativi anche esterni all’istituzione, tra cui i social media, e valorizzando le competenze dei nativi digitali ed anche i servizi che la scuola può erogare al proprio territorio. Quella della “scuola digitale” o “scuola 2.0” è una urgenza espressa da larghissima parte degli stakeholder, che parte dai primi livelli di istruzione, ovvero asili nido e scuola dell’infanzia, passa per il pensiero computazionale (*coding*) nelle scuole primarie, per arrivare anche a stimolare l’innovazione didattica al livello universitario.



MISSIONE 2 IMPRESE ED INTEGRAZIONE DELLE TECNOLOGIE DIGITALI





MISSIONE 2 IMPRESE ED INTEGRAZIONE DELLE TECNOLOGIE DIGITALI

DESCRIZIONE DELLA MISSIONE

Innovare mercati, prodotti e processi per competere nell'era digitale

OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE DELLA REGIONE UMBRIA

1. Monteluce quartiere digitale e Laboratori aperti di innovazione (*living labs/fab labs*) per generare soluzioni innovative a specifici problemi di rilevanza sociale daparte parte di impresa e centri di ricerca
2. Sostegno a PMI e *Startup* innovative ad alta intensità di conoscenza e *spinoff* della ricerca
3. Turismo, commercio e patrimonio culturale abilitato dal digitale e fruibile "via *app*"
4. Formazione professionale su digitale per l'occupazione dei giovani e l'inserimento dei disoccupati e dei NEET
5. Sostegno imprese creative
6. Innovazione in agricoltura

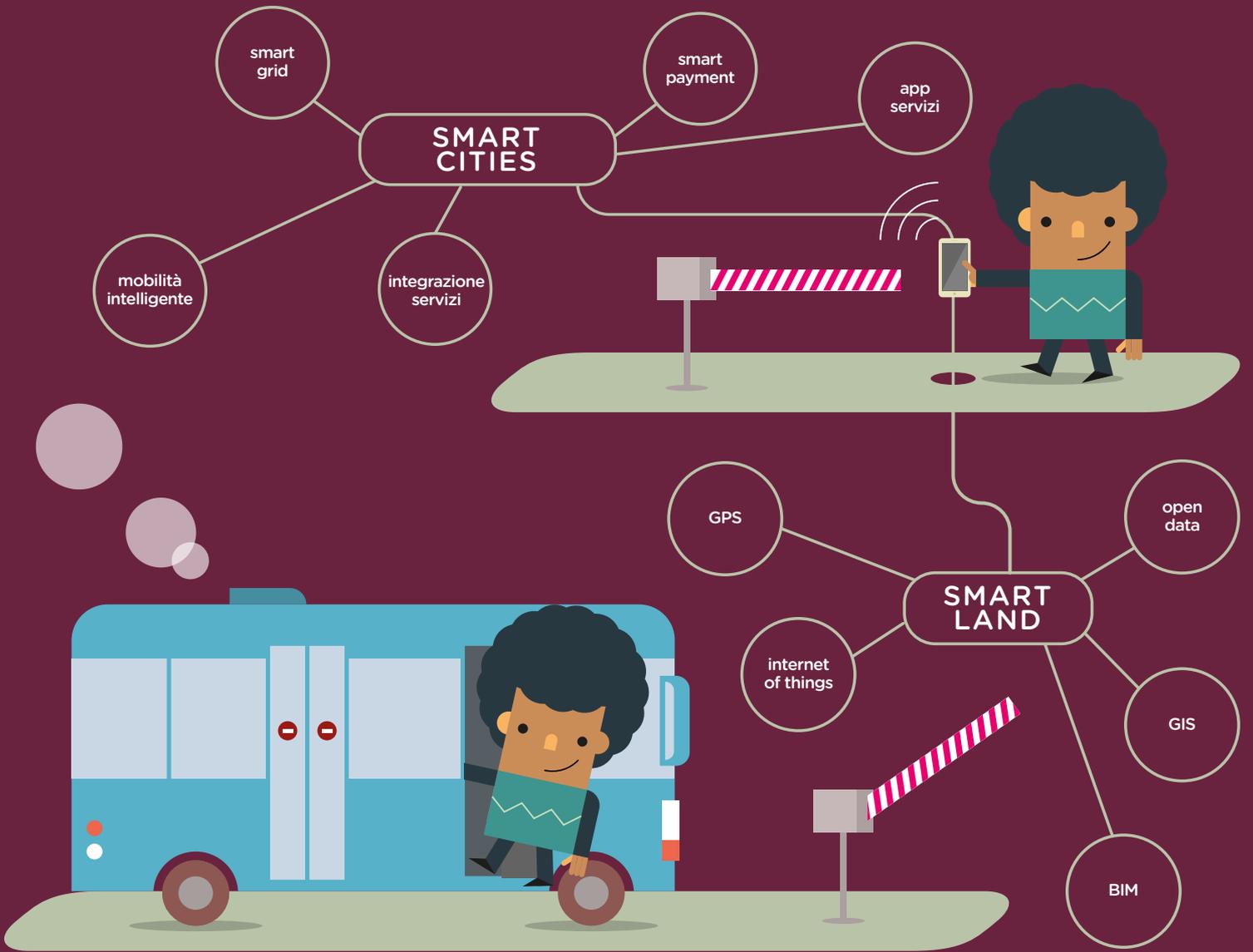
DECLINAZIONE DELLA MISSIONE

Per l'Umbria assolvere questa missione vuol dire

1. Incoraggiare la costituzione di partnership tra imprese nell'investire congiuntamente su tecnologie ICT di accesso al mercato e di commercializzazione dei prodotti e dei servizi ("**e-commerce**" nel senso ampio del termine, come da art.18, c.2, l.r. n.10/2014).
2. **Sviluppare la "Industry 4.0"** rendendo disponibili competenze, conoscenze e servizi per il networking digitale tra filiere e reti di impresa abilitando l'uso condiviso di conoscenze e relazioni specifiche per produrre valore, conseguire economie di scala, economie di specializzazione, flessibilità produttiva;
3. **Costruire laboratori aperti di innovazione** (*living lab*) e coltivare la fase di startup di imprese nei settori connessi all'Economia della conoscenza, della cultura e della creatività, supportando anche la costruzione di comunità (vedi missione "capitale umano"), luoghi di *co-working*, lo sviluppo di valore condiviso ("*shared value*") e la diffusione/riutilizzo dei dati aperti, la partecipazione civica, l'innovazione sociale;
4. **Sostenere** nell'ambito della strategia di specializzazione intelligente (Ris3) la "**Crescita digitale**" intesa come anello di congiunzione tra l'obiettivo tematico "ricerca & innovazione" e l'obiettivo tematico "agenda digitale" anche attivando ricadute *low-tech* per il territorio dei processi di trasferimento tecnologico;
5. Stimolare lo sviluppo di **turismo, commercio e patrimonio culturale abilitato dal digitale** e fruibile via "app";
6. **Sviluppare il digitale nelle zone rurali e le aziende agricole**, contribuendo con l'ICT ad un'agricoltura in ottica strategica fonte di valore per tutto il territorio.



MISSIONE 3 TERRITORIO SMART E QUALITÀ DELLA VITA





MISSIONE 3 TERRITORIO SMART E QUALITÀ DELLA VITA

DESCRIZIONE DELLA MISSIONE

Accrescere la qualità della vita, il benessere delle persone e l'intelligenza diffusa nel territorio con il digitale

OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE DELLA REGIONE UMBRIA

1. Processo *smart cities* - Sviluppare sistemi territoriali intelligenti come processo continuo di integrazione di servizi (in agenda urbana e nelle aree interne) in particolare *smart payment* (es. nfc, app) disponibili per i servizi pubblici e privati, per parcheggi, trasporti, luoghi cultura, ecc
2. *Smart land* - sviluppo dell'Internet delle cose (*Internet of Things* - IoT) in cui sensori, device e servizi digitali sono fruibili in mobilità sul territorio ed in cui la dimensione territoriale/geografica è modalità privilegiata per valorizzare il patrimonio informativo pubblico

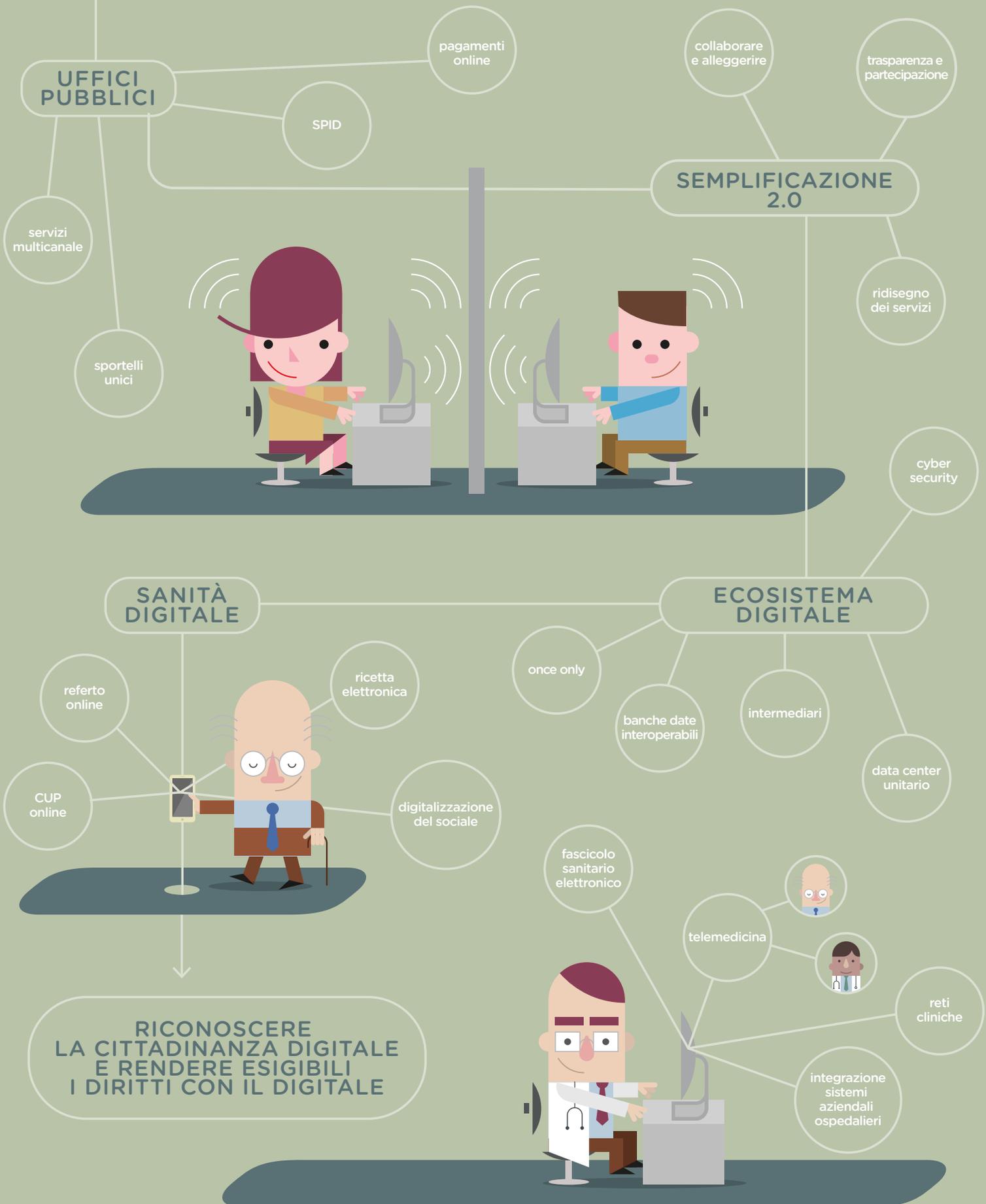
DECLINAZIONE DELLA MISSIONE

Per l'Umbria assolvere questa missione vuol dire

- 1. Sviluppare sistemi territoriali intelligenti** per gestire, integrare e diffondere dati, migliorare l'efficienza della gestione dei trasporti, della mobilità e di altre infrastrutture complesse e servizi delle città (ottica "smart cities and communities" come processo continuo in agenda urbana e nelle aree interne), migliorare la qualità del paesaggio ed il governo del territorio, la fruizione sostenibile dei beni ambientali, sostenere il policentrismo ed il raccordo tra servizi di comuni limitrofi. In particolare favorire l'apertura dei dati (open data) sia in ambito pubblico che privato, lo sfruttamento di IoT e big data e fornire anche supporti che possano stimolare l'impegno sociale e l'innovazione sociale;
- 2. Evolvere il front office** da un modello a "punto di contatto unico" verso un modello "multicanale" che possa includere, in ottica sussidiaria, anche intermediari privati, associazioni professionali, organizzazioni di volontariato, e altri tipi di comunità abilitate dai *social media*;
- 3. Sostenere lo sviluppo dell'Internet delle cose** (*Internet of Things* - IoT) in cui sensori, device e servizi digitali sono fruibili in mobilità sul territorio ed in cui la **dimensione territoriale/geografica è modalità privilegiata per valorizzare il patrimonio informativo pubblico**, facendo convergere tali dati pubblici georeferenziati in una "*location platform*" regionale che permetta di portare le tecnologie GIS/BIM fuori dagli uffici tecnici, in ogni settore pubblico o privato che voglia sviluppare processi integrati nella logica smart cities, smart community e smart business.



MISSIONE 4 SERVIZI PUBBLICI DIGITALI





MISSIONE 4 SERVIZI PUBBLICI DIGITALI

DESCRIZIONE DELLA MISSIONE

Riconoscere la cittadinanza digitale e rendere esigibili i diritti con il digitale

OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE DELLA REGIONE UMBRIA

1. Ridisegnare i servizi pubblici, trasformando l'organizzazione secondo il paradigma *cloud*, attivando servizi e processi condivisi (*shared services*) e piattaforme unitarie (a partire da identità digitale SPID e pagamenti elettronici)
2. Scambiare dati e non documenti, collaborare online tra PA e con intermediari (ecosistema di servizi)
3. Consolidare a tutti i livelli architetturali (database, sistemi operativi, ecc) per ricercare economie di scala e potenziare la cyber-security in tutte le PA
4. "Fascicolo Sanitario Elettronico" integrato con i sistemi aziendali, ospedalieri, pronto soccorso, reti cliniche, CUP integrato reg.le e prenotazioni online, digitalizzazione del sociale

DECLINAZIONE DELLA MISSIONE

Per l'Umbria assolvere questa missione vuol dire

- 1. Far evolvere l'infrastruttura immateriale** di tutta la pubblica amministrazione umbra, potenziando anche standard e piattaforme per i servizi infrastrutturali (interoperabilità "once only", identità digitale, conservazione documenti, pagamenti, fatturazione, continuità operativa, sicurezza informatica, ecc) proseguendo la razionalizzazione dei CED pubblici nel Data center regionale unitario (DCRU di cui alla l.r. n.9/2014);
- 2. Creare ecosistemi sostenibili, interoperabili e sicuri** nei quali tutti gli attori condividano un insieme di regole e standard (in particolare per "app" e "IoT"), in un quadro di forte cooperazione anche tra pubblico e privato, presidiati dalla regolazione pubblica nell'ambito della *Community Network* regionale (CN-Umbria) sviluppando il ruolo regionale di "intermediario infrastrutturale" previsto dalla l.r. n.8/2011 in chiave "cloud service broker".
- 3. Offrire servizi pubblici a cittadini/imprese fruibili in modo tempestivo ed efficiente, ovvero "a portata di app"**, in quanto sostenuti da back office dematerializzati, integrati e coordinati in tutti i sottosistemi nell'ambito del "Sistema informativo regionale dell'Umbria" (SIRU) previsto dalla l.r. n.9/2014, sia nelle sue articolazioni amministrative che di servizio. In particolare occorre spingere verso **trasformazioni organizzative** di impatto rilevante e misurabile sulla semplificazione e sulla fruibilità dei servizi seguendo il paradigma cloud, prevedendo il riuso delle buone pratiche già in atto e l'impiego di infrastrutture e servizi nell'ambito della CN-Umbria;
- 4. Sostenere un approccio di tipo collaborativo** sia nella progettazione/erogazione dei servizi sia nei processi decisionali/partecipativi abilitando nuove modalità di relazione con i cittadini nel processo di fruizione del servizio e di decisione pubblica. In particolare, promuovere l'approccio "digital by default" per tutti i servizi pubblici;
- 5. Accompagnare la transizione da un approccio ai dati a fini di controllo ad uno di valorizzazione ed utilizzo dei dati e delle informazioni pubbliche** in quanto patrimonio utile per creare un valore aggiunto, da diffondere come dato aperto (open data), con fonti certificate in formato aperto e strutturato (web semantico - linked data), multiplatforma e meno onerose (open source - pluralismo informatico), utilizzare per supportare le decisioni e abilitare la partecipazione civica. In particolare, promuovere l'approccio "open data by default" per tutti i dati pubblici anche in sostituzione delle tradizionali richieste ed invii di dati tra enti, privilegiando prassi di lavorazione "per dati e non per documenti" sia internamente agli uffici che nel rapporto tra PA e cittadini/imprese;
- 6. Sviluppare la sanità elettronica** ovvero i servizi digitali collegati al ciclo diagnostico-terapeutico rimodellando congiuntamente processi e sistemi organizzativi coinvolti per massimizzare i benefici dell'innovazione, migliorare il livello di servizio all'utente, e ridurre potenziali disuguaglianze;
- 7. Mettere a sistema nella sanità/sociale l'insieme delle informazioni e delle interazioni** in modo da connettere il personale medico, i pazienti e le comunità con i servizi sociali e con i servizi sanitari e così aumentare produttività e livello di servizio riducendo i costi, anche attraverso la diffusione di open data, lo sfruttamento di IoT e big data;
- 8. Sviluppare la telemedicina e la teleassistenza** per la condivisione di esami e procedure mediche, le consultazioni a distanza, i controlli extraospedalieri, il monitoraggio degli assistiti cronici, garantendo ai pazienti equità d'accesso alle prestazioni, migliorare il comfort per i pazienti, contenere le spese di ospedalizzazione.

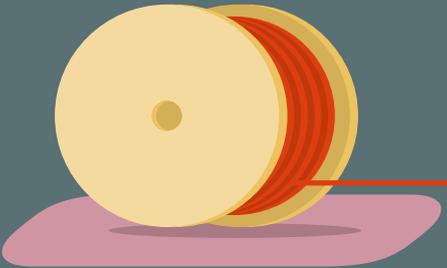


MISSIONE 5 CONNETTIVITÀ (BUL)

BANDA ULTRALARGA

100 Mbit/s per il 70% delle abitazioni

30 Mbit/s per tutti

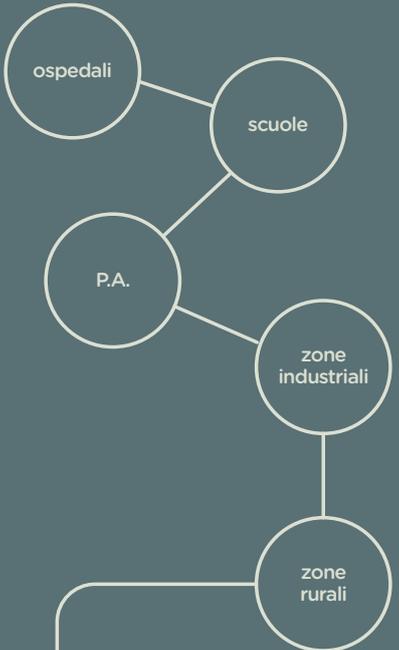


RETE REGIONALE UNITARIA DELLE P.A.

VOIP

video conferenza

servizi di connettività



ASSICURARE ALL'UMBRIA L'ACCESSO ALLA BANDA ULTRA LARGA





MISSIONE 5 CONNETTIVITÀ (BUL)

DESCRIZIONE DELLA MISSIONE

Assicurare all'Umbria l'accesso alla banda ultra larga utilizzabile dal sistema pubblico e private

OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE DELLA REGIONE UMBRIA

1. banda ultra larga a 30Mbit/s per tutti e 100Mbit/s per il 70% delle abitazioni e unità locali al netto delle case sparse - in particolare per ospedali, scuole, PA, zone industriali/artigianali
2. sviluppare la rete pubblica RUN e la rete regionale unitaria delle PA

DECLINAZIONE DELLA MISSIONE

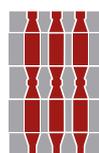
Per l'Umbria assolvere questa missione vuol dire

1. **Proseguire nell'evoluzione delle reti a banda larga/ultralarga** nella prospettiva sfidante posta dall'Europa;
2. **Aumentare le opportunità di accesso e utilizzo della rete pubblica** da parte di cittadini, professionisti e imprese per ridurre la polarizzazione tra utenti forti e utenti deboli tipica del territorio umbro, prioritariamente verso tutti i plessi scolastici, le sedi ospedaliere, le zone industriali/artigianali;





Agenda digitale dell'Umbria



Regione Umbria

Segui l'Agenda digitale dell' Umbria su:



agendadigitale.regione.umbria.it | [@AdUmbria](https://www.instagram.com/AdUmbria) | [#AdUmbria](https://www.facebook.com/AdUmbria)



UNIONE EUROPEA



REPUBBLICA ITALIANA



Regione Umbria



FESR - FSE
FESR



Regione Umbria

Direzione regionale Programmazione, affari internazionali ed europei. Agenda Digitale, Agenzie e società partecipate.
Servizio Programmazione strategica dello sviluppo della società dell'informazione e dell'amministrazione digitale e Sistema informativo geografico.