

Laboratorio:

Innovazione digitale per le aziende del settore culturale e creativo.

Docente: [Monica Bruzzone](#)

Descrizione del corso

Il laboratorio offre agli studenti un inquadramento dei temi relativi alla transizione digitale nelle aziende del settore culturale e creativo e fornisce gli strumenti operativi a supporto dei processi di valorizzazione del patrimonio culturale mediante la digitalizzazione, con particolare attenzione agli ambiti dell'acquisizione e conservazione digitale, della gestione digitale, e della fruizione digitale.

Il laboratorio si compone di una parte metodologica, e una parte operativa che sfocia in un Project work.

La parte metodologica, attraverso lezioni frontali e case study presentati da esperti del mondo aziendale e culturale, guida all'apprendimento degli strumenti che possono supportare aziende pubbliche, enti no-profit e imprese private nei processi di transizione digitale della cultura.

La parte laboratoriale permette agli studenti di sviluppare competenze chiave sui contenuti metodologici, elaborando, individualmente o in piccoli gruppi, un Project work sull'innovazione del patrimonio culturale concordato con i docenti, avvalendosi di software open source.

Prerequisiti

Per affrontare questo percorso formativo sono ritenuti utili conoscenze elementari di informatica e familiarità con l'uso dei principali software di videoscrittura e con l'uso dei principali social media e motori di ricerca web.

Obiettivi formativi

Il corso intende fornire un approccio metodologico e operativo alla transizione digitale nelle aziende del settore culturale, esaminando i principali processi innovativi di acquisizione e conservazione, gestione e fruizione del patrimonio culturale, e offrendo un toolkit di nozioni base e competenze chiave per sviluppare familiarità con alcuni strumenti tecnologici e digitali ritenuti significativi nei processi di transizione digitale del patrimonio culturale.

Risultati attesi dall'apprendimento

Il corso fornisce allo studente conoscenze e competenze relative ai principali processi che coinvolgono la transizione digitale del patrimonio culturale. Al termine del percorso formativo ogni studente dovrà saper riconoscere le nozioni di azienda culturale e creativa, digitalizzazione, risorsa culturale digitale. Inoltre ogni studente si saprà rapportare con alcuni strumenti informatici, utili per supportare i processi di acquisizione digitale, conservazione digitale, e accessibilità digitale del patrimonio culturale.

MODALITA' DIDATTICHE

Il corso si articola in 5 Moduli didattici che integrano e-learning, didattica frontale Case study applicativi presentati da esperti, con l'attività di Team work che permette di sperimentare in prima persona un piccolo progetto di digitalizzazione del patrimonio culturale.

Articolazione dei Moduli didattici

Moduli didattici:

Modulo 1. *La transizione digitale delle aziende culturali e creative.*

Modulo 2. *La digitalizzazione del patrimonio culturale. Dai digital twin alle risorse culturali 'native' digitali.*

Modulo 3. *Conservare e gestire i beni culturali digitali. Focus sul life-cycle delle risorse digitali.*

Modulo 4. *Accessibilità digitale delle aziende culturali per la buona fruizione del patrimonio.*

Modulo 5. *La trasmissibilità del patrimonio culturale digitale. Il ruolo della comunicazione e delle community virtuali.*

Ciascun modulo verticale è organizzato con una fase propedeutica di auto-apprendimento in e-learning, dove sarà richiesto agli studenti di confrontarsi con materiali digitali (video o siti web), finalizzati a introdurre i temi affrontati nella lezione. L'apprendimento in aula prevede una prima parte introduttiva sul tema, un approfondimento su case study aziendali presentati da esperti di aziende culturali e creative, istituzioni culturali e amministrazioni locali, e da una seconda parte di team work in cui gli studenti, in piccoli gruppi, potranno sperimentare direttamente i diversi aspetti di acquisizione, conservazione, gestione o fruizione digitale di un patrimonio culturale.

Modulo seminariale:

Modulo 6. *Seminario finale.* è concepito come un momento di presentazione dei project work elaborati dagli studenti alla commissione. Il seminario si conclude con la valutazione degli elaborati da parte della commissione ed è considerato prova d'esame.

MODALITA' D'ESAME

La prova d'esame finale si compone di due parti.

- 1) La prima parte ha l'obiettivo di verificare l'acquisizione delle nozioni base trasmesse durante il laboratorio. La prova si svolgerà in forma scritta attraverso la piattaforma Aulaweb. La verifica prevede una selezione di domande a scelta multipla e risposta aperta, che tengono conto dei contenuti dei moduli erogati.
- 2) La seconda parte ha l'obiettivo di verificare le competenze digitali acquisite con gli strumenti operativi del progetto e consisterà nella valutazione del Project work presentato durante il seminario, per qualità e coerenza con gli obiettivi del corso.

MATERIALI DIDATTICI

Materiali didattici ulteriori, in particolare le Linee guida all'esercitazione, il Materiale per il pre-learning, e la bibliografia-sitografia dei 5 moduli, saranno messi a disposizione sulla piattaforma **Aulaweb**, al link: <https://2024.aulaweb.unige.it/course/view.php?id=6474>
Su piattaforma **Teams** è inoltre disponibile il Team-Classe [Lab. Innovazione digitale per le aziende del settore culturale e creativo. | Generale | Microsoft Teams](#) . Codice d'accesso: **x575fhs**