



“PROGETTI DI ALTA FORMAZIONE IN AMBITO TECNOLOGICO ECONOMICO E CULTURALE
PER UNA REGIONE DELLA CONOSCENZA EUROPEA E ATTRATTIVA
ai sensi dell’art. 2. della Legge Regionale 25/2018”

Delibera di Giunta Regionale n. 1200 del 26/07/2021

PROGETTO - SCHEDA DESCRITTIVA

*Titolo del Progetto: **DIGITARCH - Digital collection curator for Archeology - Curatore di collezioni digitali per l’Archeologia***

Soggetto titolare

Ragione sociale del soggetto proponente:

Alma Mater Studiorum - Università di Bologna

Dipartimento di Storia Culture Civiltà - DiSci
Sezione di Archeologia

Via	n. Civico	CAP	Comune	Prov
via Zamboni	33	40126	Bologna	.Bo

Codice fiscale:

80007010376

Tipologia soggetto
Università

Nominativo del Legale Rappresentate del soggetto proponente:
Ubertini Francesco

SEZIONE 1- PARTENARIATO E RETE

1.1 Partenariato

(a fronte di più soggetti, replicare per ognuno con le indicazioni richieste)

<i>Tipologia soggetto</i> Museo Civico	<i>Denominazione</i> Comune di Modena - Museo Civico			
<i>Sede coinvolta nel progetto</i> Palazzo dei Musei - piazza S. Agostino	<i>n. civico</i> 337	<i>CAP</i> 41121	<i>Comune</i> MODENA	<i>Prov</i> . MO
<u><i>Ruolo e modalità di collaborazione</i></u> <p>Il Museo Civico esprime e rappresenta l'identità di Modena e della sua comunità attraverso le sue sale espositive e il patrimonio diffuso nella città e nel territorio. La sede scelta e coinvolta nel progetto è il Palazzo dei Musei, luogo delegato ad accogliere i più importanti istituti culturali e conservativi delle città.</p> <p><i>Il Museo Civico di Modena partecipa attivamente a reti internazionali con le quali si confronta su tematiche comuni inerenti la mission, la progettualità e le sfide che nel mondo contemporaneo i musei sono chiamati ad affrontare:</i></p> <ul style="list-style-type: none">● <i>E' socio istituzionale di ICOM, International Council of Museums, con un ruolo attivo nella partecipazione a conferenze nazionali e internazionali, seminari e attività promosse dall'associazione.</i>● <i>E' membro di NEMO, Network of European Museum Organisations, e prende parte a convegni, formazioni e progetti internazionali organizzati dalla rete.</i> <p>Il Museo progetta con continuità iniziative di divulgazione scientifica, utilizzando linguaggi contemporanei per favorire la conoscenza indirizzata alla condivisione e alla creatività. Data quindi l'importante funzione che il Museo svolge in quanto mediatore culturale fra la comunità scientifica e il pubblico, e di conseguenza l'attenzione rivolta alla comunicazione e alla promozione del dialogo, il suo ruolo all'interno del progetto in quanto luogo di sperimentazione si rivela prezioso e indispensabile: guiderà infatti gli studenti della Summer School nell'affrontare una challenge/sfida che verrà proposta e individuata tra le esigenze del Museo relative al tema della digitalizzazione. Inoltre il Museo Civico presenterà esperienze e case studies relativi agli argomenti dei moduli proposti durante la Summer School.</p> <p>In quanto partner attivo del progetto, il Museo Civico si impegna a dare il suo contributo sia nella fase di progettazione generale delle singole attività, sia nelle fasi di coordinamento, tutoraggio e mentoring.</p> <p><u>Personale coinvolto nel progetto:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Silvia Pellegrini, Conservatore responsabile delle raccolte di età romana e medievale, responsabile scientifico del parco archeologico Novi Ark.- Francesca Piccinini, Direttrice del Museo Civico di Modena, Storica dell'Arte- Alessia Pelillo, Archeologa, responsabile della Comunicazione del Museo Civico di Modena e del Parco Archeologico di Montale- Cristiana Zanasi, Archeologa, Curatrice del Museo e Responsabile del Parco Archeologico di Montale- Maria Elena Righi, Conservatore responsabile delle collezioni di etnologia, responsabile dei servizi didattici per l'Archeologia				

--

<i>Tipologia soggetto</i> Museo Civico	<i>Denominazione</i> Comune di Reggio Emilia - Musei civici			
<i>Sede coinvolta nel progetto</i> PALAZZO DEI MUSEI - VIA SPALLANZANI	<i>n. civico</i> 1	<i>CAP</i> 42121	<i>Comune</i> REGGIO EMILIA	<i>Prov</i> RE

Ruolo e modalità di collaborazione

I Musei Civici di Reggio Emilia documentano e valorizzano memorie di tipo naturale, archeologico, artistico e storico del patrimonio regionale emiliano, raccogliendo collezioni che vanno dal Paleolitico all'età contemporanea, esposte in cinque sedi museali e una sede monumentale. La collezione, avviata nel 1799 con l'acquisizione da parte della città di Reggio Emilia della collezione domestica dello scienziato Lazzaro Spallanzani, è cresciuta nel corso dei decenni arrivando a raccogliere beni di ogni genere, dalle raccolte naturalistiche, che comprendono zoologia e botanica, alle raccolte di etnografia, numismatica, ceramica, oreficeria e arti minori.

I Musei Civici di Reggio Emilia perseguono l'obiettivo di conservare le testimonianze della città e del territorio provinciale, promuovendo allo stesso tempo la ricerca scientifica, la conoscenza e la fruizione pubblica mediante attività didattiche e di formazione. Si configurano come promotori di iniziative culturali in collaborazione con realtà territoriali pubbliche e private - Soprintendenze, Università, Enti locali, Centri di ricerca e associazioni culturali - ponendo sempre l'accento sugli aspetti della **comunicazione e dell'accessibilità, sulla sperimentazione e sull'innovazione.**

In quanto partner attivo del progetto, i Musei Civici di Reggio Emilia si impegnano a dare il loro contributo al progetto **DIGITARCH - Digital Collection Curator for Archaeology** sia nella fase di progettazione generale delle singole attività, sia nelle fasi di coordinamento, tutoraggio e mentoring del percorso formativo: il Palazzo dei Musei, sede delle **collezioni storiche** ma anche di un recente e significativo intervento museografico incentrato sui **linguaggi della contemporaneità e sull'interdisciplinarietà**, sarà infatti inteso come luogo di sperimentazione e come caso studio per svolgere i project work previsti all'interno del progetto DIGITARCH, presentando esperienze e case studies relativi agli argomenti dei moduli proposti durante la Summer School.

Personale coinvolto nel progetto:

- **Georgia Cantoni:** Archeologa, conservatrice delle collezioni etnologiche dei Musei Civici di Reggio Emilia e Ispettore onorario per la Soprintendenza dei Beni Archeologici Belle Arti e Paesaggio per la città Metropolitana di Bologna e le province di Modena, Reggio Emilia e Ferrara. Responsabile della comunicazione, dell'area web e nuovi media dei Musei Civici di Reggio Emilia. È referente per i Musei Civici di Reggio Emilia del progetto Google Arts & Culture.

- **Chiara Ferretti:** Archeologa, staff comunicazione, area web e nuovi media e progetto Google Arts & Culture dei Musei Civici di Reggio Emilia.

<i>Tipologia soggetto</i> Società cooperativa	<i>Denominazione</i> Melting Pro Learning
--	--

<i>Sede coinvolta nel progetto</i>	<i>n. civico</i>	<i>CAP</i>	<i>Comune</i>	<i>Prov</i>
<i>Roma, via Visconte Maggiolo</i>	<i>4</i>	<i>00179</i>	<i>Rm</i>	<i>Rm</i>

Melting Pro Learning è nata dalla volontà di sette professioniste di consolidare un'esperienza pluriennale di collaborazione nel settore del management culturale. Aggrega competenze diversificate, complementari e trasversali per offrire un approccio innovativo alla cultura e alle risorse a disposizione per promuoverla. Ciò che muove le iniziative di Melting Pro è la consapevolezza che la cultura possa migliorare le persone e la società in cui viviamo e in cui vivranno le future generazioni. Per questo le attività che realizza hanno come obiettivo prioritario quello di aumentare l'accessibilità ai patrimoni e alle eredità culturali in tutte le loro forme ed espressioni, attraverso l'utilizzo e l'applicazione di tecniche basate sulla creatività e l'innovazione sociale e tecnologica.

La cooperativa è stata costituita nel 2014 per rispondere all'esigenza di cambiamento in campo culturale e creativo promuovendo lo sviluppo di competenze strategiche per gli operatori del settore. L'attività di Melting Pro ruota intorno a diverse aree tematiche da cui derivano i progetti nazionali ed europei di seguito presentati, tra cui: rigenerazione creativa e sviluppo dei territori, audience development, sviluppo delle competenze imprenditoriali nel settore culturale e creativo e storytelling.

Melting Pro, è **titolare dei contenuti del progetto perchè è stata uno dei principali partner italiani del progetto Europeo Mu.SA. Museum Sector Alliance**, e responsabile del coordinamento e della ricerca che aveva l'obiettivo di identificare le competenze tecniche e quelle trasferibili/soft per costruire dei corsi di aggiornamento professionale che corrispondano il più possibile ai bisogni formativi dei professionisti museali in relazione alla tematica digitale.

Melting Pro è membro attivo di Encatc is the European network on cultural management and policy.

Melting Pro come partner collaborerà attivamente al progetto DIGITARCH portando la propria esperienza del progetto musa Mu.SA e in particolare prenderà parte alla faculty, concorrerà alla messa a punto del percorso formativo, sia nella fase di preparazione nella progettazione delle attività e selezione dei partecipanti, sia nella fase erogativa con docenze sul tema delle soft skills e storytelling. Melting Pro sarà anche responsabile delle attività di valutazione e monitoraggio del progetto.

Personale coinvolto nel progetto:

- Antonia Silvaggi - Responsabile Area competenze di Melting Pro

È laureata in Archeologia, con un'innata passione per i musei e le storie. Project manager e ricercatrice per Melting Pro, Italia, Roma, ha coordinato le attività di ricerca del progetto Mu.SA ed è stata una delle curatrici del rapporto finale. Ha una grande esperienza di lavoro in progetti internazionali sulla formazione del pubblico, la partecipazione culturale e il digital storytelling.

Pubblicazioni:

SILVAGGI, A.; PESCE, F. (2018). Job profiles for museums in the digital era: research conducted in Portugal, Italy and Greece within the Mu.SA project. ENCATEC Journal of Cultural Management and Policy, 8 (1), 56-69, https://www.encatc.org/media/4535-encatc_journal_vol8_issue1_silvaggi_pesce.pdf

- **Musei del futuro. Competenze digitali per il cambiamento e l'innovazione in Italia**
- **Museum Professionals in the digital era - Agents of change and innovation**
- **Museum of the future**
- **Emerging Job Profiles for museum professionals è un documento che descrive nel dettaglio le competenze e le attività di ciascun profilo emerso nel corso della ricerca.**

- Federica Pesce - Responsabile Area Storytelling di Melting Pro

Federica Pesce Laurea in Filosofia alla Sapienza, Università di Roma, e Dottorato in Arti, Design e Nuove Tecnologie alla Sapienza, Università di Roma. Advanced Master in Intelligenza Artificiale, opzione Scienze Cognitive presso KUL Leuven, Belgio. La sua sfida attuale è quella di trasformare l'informazione in conoscenza basandosi su tecniche di digital storytelling e pratiche di social design. La sua passione per

mettere insieme persone diverse ma complementari si traduce nella creazione e nella gestione di partnership internazionali all'interno dell'ambiente di lavoro.

Federica è stata co-ricercatrice di Mu.SA- MUuseum Sector Alliance affronta direttamente la carenza di competenze digitali e trasferibili individuate nel settore museale e sostiene lo sviluppo professionale continuo dei professionisti dei musei. <http://www.project-musa.eu/>

Pubblicazioni rilevanti:

SILVAGGI, A.; PESCE, F. (2018). Profili professionali per i musei nell'era digitale: ricerca condotta in Portogallo, Italia e Grecia nell'ambito del progetto Mu.SA. *ENCATC Journal of Cultural Management and Policy*, 8 (1), 56-69,

- **Musei del futuro. Competenze digitali per il cambiamento e l'innovazione in Italia**
- **Museum Professionals in the digital era - Agents of change and innovation**
- **Museum of the future**
- **Emerging Job Profiles for museum professionals è un documento che descrive nel dettaglio le competenze e le attività di ciascun profilo emerso nel corso della ricerca.**

- **Olga Patroni:** Storica dell'arte, docente di *Metodologie e tecniche di indagine innovativa per la storia dell'arte e il restauro* presso il Master di II livello Nuove tecnologie per la comunicazione, il cultural management e la didattica della storia dell'arte: per una fruizione immersiva e multisensoriale dei Beni Culturali dell'Università degli studi di Roma Tor Vergata.

- **Virginia Ferraguti** Laurea magistrale in Scienze Archeologiche presso La Sapienza - Università di Roma, Master di II livello in Economia e Gestione dei Beni Culturali, ottima conoscenza delle tecnologie applicate ai beni culturali, in ambiti quali fotogrammetria, cad, laser scanning, sistemi informativi geografici (GIS), esperta junior di progettazione europea.

<i>Tipologia soggetto</i> <i>Fondazione</i>	<i>Denominazione</i> <i>Fondazione Alma Mater</i>			
<i>Sede coinvolta nel progetto</i> <i>Via delle Belle Arti</i>	<i>n. civico</i> 42	<i>CAP</i> 40126	<i>Comune</i> Bologna	<i>Prov</i> . BO
<i>Ruolo e modalità di collaborazione</i>				
<i>Ente gestore</i>				
<p>Fondazione Alma Mater (FAM), istituita nel 1996 con lo scopo di supportare l'Ateneo nella realizzazione dei propri fini istituzionali, in particolare nella formazione post-laurea, presenta un assetto riconducibile alla figura giuridica di "organismo in-house" dell'Ateneo di Bologna (delibera del Consiglio di Amministrazione di Ateneo del 26 febbraio 2013, Assemblea dei Soci della Fondazione del 28 giugno 2013, omologa dello Statuto da parte della Prefettura di Bologna del 23 maggio 2014). L'esercizio del controllo analogo da parte dell'Ateneo di Bologna (che esercita un controllo totalitario su FAM) viene garantito tramite il presidio del sistema di governance, la definizione di linee guida strategiche e di indicazioni operative della gestione che "comprendono la programmazione strategica ed economico-finanziaria" e forme di controllo sulle attività analoghe a quelle realizzate sulle proprie attività, esercitando un sistema di controllo sulla gestione e sull'equilibrio economico-finanziario equivalente a quello esercitato sulle proprie strutture.</p>				

In sintesi, l'attribuzione di attività al soggetto in house determina un rapporto tra Fondazione e Ateneo non riconducibile a un rapporto contrattuale tra due soggetti autonomi e distinti, bensì alla creazione di un rapporto di delegazione interorganica nella quale la Fondazione presenta caratteristiche tali da poterla qualificare come una "longa manus", una struttura organizzativa dell'amministrazione stessa. Fra l'altro sono organi di governo di FAM:

- il Presidente, che da Statuto è il Rettore dell'Università o suo delegato ed ha la rappresentanza della Fondazione;
- il Consiglio di Amministrazione è nominato, su proposta del Rettore, dal Consiglio di Amministrazione dell'Università di Bologna che ne determina altresì l'eventuale compenso.

FAM svolge sin dalla sua costituzione a favore dell'Ateneo il ruolo di Ente Gestore di Master e Corsi di Alta Formazione. Le delibere UNIBO del 27 luglio 2013 e del 20 dicembre 2013 hanno confermato la funzione di FAM come ente gestore di master e corsi dell'offerta formativa universitaria che si sostanzia nelle seguenti attività: impostazione, gestione e controllo del budget, procedure amministrative e rendicontazione, consulenza e gestione contrattuale integrale, gestione dei rapporti istituzionali con dipartimenti e direttori. In virtù di tale funzione l'Ateneo, al netto delle trattenute e dei bolli, trasferisce a FAM il budget per la gestione del master/corso. FAM trattiene sui fondi dei corsi la percentuale del 7% a copertura del costo del personale impegnato sull'attività.

<i>Tipologia soggetto</i> Università	<i>Denominazione</i> HELLENIC REPUBLIC HELLENIC OPEN UNIVERSITY SCHOOL OF SCIENCE & TECHNOLOGY MOBILE AND PERVASIVE COMPUTING, QUALITY & AMBIENT INTELLIGENCE LABORATORY			
<i>Sede coinvolta nel progetto</i> Patras	<i>n. civico</i>	<i>CAP</i>	<i>Comune</i> Patras	<i>Prov</i> GREC IA
<i>Ruolo e modalità di collaborazione</i> HELLENIC OPEN UNIVERSITY SCHOOL OF SCIENCE & TECHNOLOGY era il project leader di Mu.SA. Nel presente progetto avrà il ruolo di supervisionare la parte di trasferimento di competenze digitali e di sviluppo della parte didattica online e sulle tecnologie digitali. Faranno parte della Faculty: Achilles Kameas, Professor and Director of the Mobile and Pervasive Computing, Quality and Ambient Intelligence Laboratory of the School of Science & Technology of Hellenic Open University, ideatore e project manager senior di Mu.SA Sector Alliances. Panagiota Polymeropoulou - Senior Researcher at DAISSy research group of Hellenic Open University (HOU), ricercatrice per Mu.SA sector skills alliances.				

1.2 Modelli e modalità di indirizzo, direzione e valutazione

Modalità e responsabilità di coordinamento e di direzione generale

Il progetto è coordinato dall'Università di Bologna in partenariato con Fondazione Alma Mater, appuntata come ente gestore delle risorse da esternalizzare, e altri soggetti partner che concorrono alla realizzazione delle attività. sulla base di una convenzione che verrà firmata tra i soggetti in caso di approvazione di progetto. Nel documento verranno definite le modalità di cooperazione, nonché le quote di budget allocato - incluse le quote di cofinanziamento. Tutti i partner, ad eccezione della Fondazione Alma Mater, che è coinvolta in qualità di ente gestore, saranno attivamente coinvolti sia nella fase di preparazione (progettazione, attività e selezione dei partecipanti) sia nella direzione e presidio di progetto nel comitato di progetto.

In riferimento alle indicazioni in materia dei corsi professionalizzanti dell'Università di Bologna, il direttore del master/corso è responsabile dell'organizzazione complessiva del corso, dalla progettazione alla conclusione; è responsabile del regolare svolgimento delle attività didattiche e di tirocinio, inclusa la gestione dei registri, della conservazione dei relativi documenti e dell'assicurazione di qualità (inclusa la somministrazione dei questionari di valutazione previsti per i Master). Per quanto riguarda il budget a disposizione del corso, il Direttore fornisce indicazioni all'ente gestore in merito all'impiego delle risorse, nel rispetto del budget approvato, e sottoscrive le rendicontazioni.

Ci saranno, dunque, un ruolo dedicato alla gestione di progetto e uno più specifico alla conduzione della Summer School.

Modelli e modalità di indirizzo e di valutazione

Il progetto **DIGITARCH (Digital collection curator for Archeology)** si inserisce nell'ampia offerta formativa post lauream dell'Università di Bologna e si distingue per l'originalità e innovatività dei suoi contenuti, che si pongono in diretta continuità con gli esiti raggiunti dalla ricerca condotta nell'ambito del progetto europeo Mu.Sa - Museum sector Alliance (si prega vedere la sezione 2 - box dedicato ai progetti correlati).

Il progetto prevede la realizzazione di **due edizioni della Summer School internazionale**, da svolgersi, **interamente in lingua inglese**, nelle annualità 2022 e 2023.

Ogni edizione avrà una durata di **tre settimane** e di **90 ore** complessive, da svolgersi nei mesi di **giugno e luglio**.

La partecipazione alla Summer School **non prevede il pagamento di quote d'iscrizione** ed è aperta a un **massimo di 30 partecipanti**, tra neolaureati e professionisti.

Alla gratuità del corso si aggiungono, per ciascuna edizione, **dieci borse di studio per studenti italiani**, di importo pari a euro 5000, e **dieci borse di studio per studenti internazionali**, di importo pari a euro **5.000**.

La possibilità di beneficiare di borse di studio, l'erogazione dei contenuti in lingua inglese e la presenza di un corpo docenti internazionale contribuiscono a rendere **DIGITARCH** un percorso fortemente orientato all'internazionalizzazione e alla creazione di una rete di scambio e di confronto.

La Summer School prevede, inoltre, la partecipazione degli studenti a **project work coordinati dalle due realtà museali identificate come partner**. Tali project work metteranno i partecipanti di fronte a sfide concrete, che saranno chiamati a risolvere mettendo in pratica le conoscenze precedentemente acquisite. Questo tipo di struttura contribuisce a creare un percorso altamente professionalizzante e offre uno **strumento di valutazione del lavoro di gruppo e dei risultati individuali**: al termine della Summer School, infatti, i partecipanti discuteranno il proprio lavoro di fronte a una Commissione di Valutazione.

Requisiti di accesso e conseguimenti

Il requisito minimo per le candidature è il possesso del **diploma di laurea di secondo livello** ai sensi del DM 509/99 e/o del D.M 270/2004 o titoli equipollenti o superiori ai sensi del vecchio e nuovo ordinamento. La laurea in **Archeologia** (o discipline ad essa afferenti) è da considerarsi titolo preferenziale, ma sono accettati anche diplomi di laurea in **Beni culturali** e **Storia dell'arte**.

La partecipazione è consentita sia a neolaureati che a professionisti del settore già impegnati dal punto di vista lavorativo ma interessati a conseguire un ulteriore livello di specializzazione.

Ai partecipanti verranno rilasciati un **attestato di partecipazione** e **6 crediti formativi universitari** (ECTS/CFU).

Organizzazione

Per l'erogazione dei contenuti e per lo svolgimento delle attività della Summer School è prevista la **modalità blended**, con una preferenza per la partecipazione in presenza. A causa dell'imprevedibilità dell'evoluzione dell'emergenza sanitaria da COVID-19, e al fine di assicurare la continuità nello svolgimento delle attività didattiche, le stesse potranno, se necessario, essere erogate interamente a distanza, in linea con le disposizioni di Ateneo.

L'erogazione dei contenuti sarà articolata in lezioni frontali, attività seminariali e laboratori per lo sviluppo di *project work* sotto la guida di esperti del settore.

Il progetto prevede una valutazione ex ante, in itinere, ed ex post dell'intero percorso formativo, per monitorare le aspettative all'inizio del corso (ex ante), il valore del percorso formativo (in itinere) e, a fine corso, i risultati (ex post). Per le attività di monitoraggio e valutazione il responsabile è il partner Melting Pro.

SEZIONE 2 - PROGETTO

Contesto di riferimento e strategia generale di intervento

“Ho vissuto il passaggio dall'archeologia classica a quella contemporanea”, racconta Thomas Levy, archeologo e professore di antropologia all'università della California di San Diego. “Lavoriamo ancora come si faceva nell'Ottocento – con palette, secchielli, spazzolini da denti e tutto il resto – ma un tempo la nostra abilità di raccogliere i dati era molto limitata. Dovevamo essere più selettivi. Oggi grazie agli strumenti digitali (gps, stazioni totali, scanner laser) possiamo archiviare una quantità illimitata di dati”.

L'Italia vanta un primato assoluto in termini di patrimonio culturale, come dimostra l'indagine censuaria condotta con cadenza annuale dall'Istat, che offre una descrizione aggiornata e dettagliata di tutti i musei e le altre strutture a carattere museale presenti in Italia.

I dati raccolti documentano un patrimonio italiano quantificabile in quasi 5 mila istituzioni aperte al pubblico nel 2018, diffuso su tutto il territorio nazionale e in grado di mobilitare complessivamente oltre 128 milioni di visitatori, prima della pandemia. Un Comune italiano su tre dispone di almeno una struttura museale. Ne è presente circa una ogni 50 Km² e ogni 12 mila abitanti. Considerando musei, aree archeologiche e monumenti, le regioni con la più alta concentrazione di strutture sono la Toscana (553), l'**Emilia-Romagna (454)**, la Lombardia (433), il Piemonte (411), il Lazio (357) e il Veneto (304). Roma (121), Firenze (69), Torino (49), Milano (47), **Bologna** (46), Trieste (41), Genova (40), Napoli (38), Venezia (37) e Siena (34) sono le prime 10 città con il maggior numero di testimonianze della ricchezza storico-culturale, architettonica e archeologica dell'Italia.

Oltre a quello della concentrazione di realtà museali, l'**Emilia-Romagna ha un altro primato: l'accessibilità al patrimonio**. Questa rimane, infatti, una priorità della regione, in un quadro dove solo la metà dei musei italiani (il 53%) è adeguatamente attrezzata per garantire l'accessibilità degli spazi e la fruibilità delle raccolte agli utenti con disabilità. La maggior parte di questi sono presenti in Umbria (64,2%), **Emilia-Romagna (61,8%)**, Lombardia e Lazio (entrambe 60,7%). I musei della provincia di Bolzano (39,6%), nonché quelli di **Emilia-Romagna (36,9%)**, Lombardia (34,5%) e Toscana (33,5%) mettono a disposizione più di altri assistenza specializzata all'utenza con difficoltà di visita. mentre sono ancora troppo poche le realtà museali attrezzate con dispositivi e soluzioni dedicate alle persone con disabilità sensoriale (ipovedenti e non vedenti): solo il 12,6% delle strutture censite, localizzate soprattutto nel Lazio (16,6%), in Puglia (16,5%),

Veneto (16,4%) e Sardegna (15,9%).

Negli ultimi dieci anni il Ministero ha investito ingenti somme in progetti di digitalizzazione, nel tentativo di far decollare il settore. Possiamo menzionare, ad esempio, gli oltre 45 milioni spesi tra 2007 e 2014 per Italia.it, poi nel 2019 lo stanziamento di 70 milioni per progetti di “digitalizzazione” e infine i 10 milioni stanziati nell'estate del 2021, in piena crisi, per una “Netflix della Cultura”. E non a caso la “digitalizzazione” occupa anche lo spazio più importante tra i progetti proposti dal MiBACT per il Recovery Fund, con 2,5 miliardi di euro di spesa prevista.

Si parla già da diverso tempo di “rivoluzione digitale”, ossia di adeguamento degli standard di studio, conservazione, valorizzazione e comunicazione alle più moderne tecnologie digitali. Lo scopo è quello di massimizzare i risultati e contemporaneamente ottimizzare i processi, con uno scambio di dati più veloce ed efficace. Questa rivoluzione porterebbe enormi vantaggi nel settore culturale, poiché permetterebbe ad esempio di:

- consultare integralmente da remoto il materiale di archivi, biblioteche, mappe del rischio archeologico, cineteche e banche dati in genere;
- conservare immagini digitali e ricostruzioni virtuali del patrimonio a rischio degrado o distruzione, per preservarlo e consentirne la conoscenza e lo studio anche in futuro;
- mettere in rete beni, collezioni e luoghi della cultura per sviluppare nuovi percorsi e itinerari e soddisfare così un ventaglio eterogeneo di bisogni inerenti il turismo culturale;
- rendere il fruitore parte attiva, in quanto creatore esso stesso di contenuti;
- visitare in anteprima Musei e aree archeologiche anche da casa, mediante restituzioni che assicurino all'utente esperienze virtuali comparabili, per quantità e qualità delle informazioni acquisite, con quelle realmente vissute.

I materiali digitalizzati possono inoltre essere riutilizzati a fini commerciali **e non di lucro**, per usi quali lo sviluppo di contenuti educativi e istruttivi, documentari, applicazioni turistiche, giochi, strumenti di animazione e progettazione, a condizione che siano rispettati integralmente i diritti d'autore e i diritti afferenti. **Ne deriverà un impulso di rilievo per il settore creativo, che contribuisce al PIL dell'UE per il 3,3 % e all'occupazione per il 3 %.**

La crisi causata dal COVID-19 ha messo il settore culturale di fronte all'urgenza di rendere più accessibile il proprio patrimonio. Musei e luoghi della cultura, privati del loro pubblico naturale costretto all'interno delle abitazioni, hanno dovuto adeguarsi al linguaggio digitale, rispondendo alla necessità di continuare a comunicare con l'esterno e di mantenere e, quando possibile, di incrementare il proprio pubblico.

In Emilia-Romagna l'impatto del lockdown causato dalla pandemia ha inferto al settore culturale una perdita economica di circa 45 milioni di euro, fermando le attività in presenza per un lungo periodo. Bisogna però evidenziare che in questa regione molti degli operatori del mondo della cultura hanno dichiarato di aver attivato modalità di accesso virtuale all'offerta culturale attraverso l'uso di siti internet e canali social. Grazie a questi strumenti è stato possibile rafforzare la presenza online dei luoghi della cultura, che hanno iniziato a proporre in misura crescente programmazioni, incontri laboratoriali e didattici, videoconferenze, visite virtuali, cataloghi online e podcast. In questo contesto, in conformità a quanto richiesto dal piano di Piano Triennale per la Digitalizzazione e l'Innovazione dei Musei del Ministero della Cultura, i musei hanno iniziato a digitalizzare le proprie collezioni e il proprio materiale d'archivio, implementando di pari passo le proprie strategie di comunicazione online e spingendo sulla comunicazione social per rendere il materiale digitale fruibile online.

Come riportato nello studio condotto dall'Osservatorio Innovazione Digitale nei Beni e Attività Culturali del Politecnico di Milano, la pandemia ha impattato fortemente sul sistema culturale, orientandolo sempre di più verso il digitale. Quasi la metà dei musei e delle aree archeologiche italiani propone laboratori e attività didattiche online (45 - 48%); è cresciuto il numero di musei che hanno digitalizzato le proprie collezioni rendendole fruibili sui propri siti web (dal 40% del 2020 al 69% del 2021); una percentuale più piccola, pari

al 13%, si è cimentata anche nella produzione e diffusione di podcast. Oggi il 95% dei musei italiani ha un sito web, una tendenza in crescita del 10% rispetto al 2020, che si unisce a un incremento il 2 e il 7% dei followers sulle pagine Instagram, Facebook e Twitter dei musei e delle aree archeologiche attivi sui social, circa l'83% del totale.

È innegabile che una delle barriere allo sviluppo del digitale sia la mancanza di investimenti in infrastrutture tecnologiche, ma esistono anche resistenze di carattere culturale, con un effetto sulla **mancanza di una formazione specifica, puntuale e interdisciplinare che trovi il giusto equilibrio tra la competenza disciplinare (arte, archeologia, ecc.) e il digitale.**

In questo contesto si inquadra la **crescita del fabbisogno di competenze digitali, trasversali e relazionali che permettano al settore della cultura di internalizzare le proprie risorse e di creare professionisti specializzati nel loro settore**, ma allo stesso tempo capaci di muoversi agilmente tra diversi ambiti. E' sempre più forte l'esigenza di una formazione specifica che ragioni in termini di rilancio, legandosi agli Obiettivi di sviluppo sostenibile e al Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza, i cui interventi, finalizzati al superamento degli impatti economici e sociali della pandemia, si muovono in direzione della digitalizzazione, dell'innovazione e dell'inclusione, con un occhio attento alla questione giovanile e alla parità di genere.

Inoltre, comparto importante per il Turismo Culturale, i musei sono direttamente e pesantemente colpiti dalla diminuzione globale del turismo, al di là della crisi immediata. L'OCSE ha previsto una diminuzione del 50-70% delle attività turistiche globali. Il dato è di grande importanza, **considerando che il turismo culturale rappresenta il 40% di tutto il turismo europeo e che 4 turisti su 10 scelgono la loro destinazione in base alla sua offerta culturale.**

In questo senso il digitale è anche uno strumento di inclusività e di partecipazione sociale che può essere usato affinché la programmazione offerta, i contenuti e le collezioni siano condivisibili e favoriscano una fruizione su larga scala, in una prospettiva sia di sviluppo di nuovi pubblici sia di allargamento di quelli già esistenti.

Il valore di un museo oggi si costruisce non più solo sulla base del valore delle sue collezioni, ma anche sulla base del valore delle relazioni che è riuscito a costruire mettendo in contatto il patrimonio in esso conservato con i suoi pubblici. Occorre perciò che il sistema culturale si adoperi per rispondere alle attuali richieste del mercato del lavoro, così da divenire motore di sviluppo sociale ed economico della collettività. In questo processo ha un ruolo chiave la **digitalizzazione**: oltre a favorire lo studio e l'ampia diffusione del patrimonio archeologico, storico-artistico e archivistico, questa è lo strumento che, integrandosi ai tradizionali metodi utilizzati, permette la conservazione della memoria storica, assicurandone le migliori condizioni di fruizione e garantisce il rispetto per l'integrità fisica dei beni.

Il processo di gestione digitalizzata è, inoltre, una risorsa in grado di promuovere la conoscenza e la fruizione anche del patrimonio di archivi e depositi, spesso inaccessibili e sconosciuti per ragioni conservative o di mancanza di adeguati spazi espositivi. Ricorrere agli strumenti digitali, mettendo a disposizione degli utenti contenuti facilmente utilizzabili, accessibili e interattivi, rappresenta, tuttavia, non solo un importante servizio da offrire al proprio pubblico, ma anche un indispensabile mezzo di **promozione e valorizzazione delle collezioni** e come tale dovrebbe essere inserito al centro della strategia di comunicazione di ogni museo.

La promozione della consapevolezza pubblica del patrimonio archeologico è un aspetto importante sottolineato dalla Convenzione di Malta. Promuovendo un cambiamento orientato al digitale e all'innovazione, l'archeologia può diventare una disciplina comunicativa, aperta al pubblico e collegata in modo ampio agli sviluppi sociali e culturali. In questo senso, il patrimonio archeologico e culturale dell'Emilia-Romagna ha tutti i requisiti per essere uno dei punti di partenza per la ripresa, perché *“La maggior parte del lavoro condotto dagli archeologi mira a preservare il passato non solo per il presente, ma*

anche per le generazioni future (Holtorf 2014)".

Inoltre, la RACCOMANDAZIONE DELLA COMMISSIONE del 27 ottobre 2011 sulla digitalizzazione e l'accessibilità in rete dei materiali culturali e sulla conservazione digitale, raccomanda agli Stati membri un insieme di norme aggiornate sulla digitalizzazione e la messa in rete del patrimonio e sulla conservazione digitale. In questo contesto è opportuno promuovere ulteriormente lo sviluppo dei materiali digitalizzati provenienti da biblioteche, archivi e musei, al fine di garantire che l'Europa conservi la sua posizione di leader internazionale in riferimento alla cultura e ai contenuti creativi, facendo il miglior uso possibile della panopia di materiali culturali. Come sottolineato dal Comitato dei Saggi in merito alla messa in rete del patrimonio culturale europeo, l'Europa deve agire ora per trarre vantaggio dalla digitalizzazione e dalla conservazione digitale. Se gli Stati membri non incrementano gli investimenti in questo settore, vi è il rischio che i benefici culturali ed economici della transizione verso il digitale si concretizzino in altri continenti, e non in Europa.

L'accessibilità in rete di materiali culturali consentirà ai cittadini di tutta Europa di accedervi e fruirne a fini di studio, lavoro o svago. La varietà e la natura plurilingue del patrimonio europeo si profileranno chiaramente su Internet e la digitalizzazione dei beni delle istituzioni culturali consentirà loro di continuare a svolgere la loro missione, ossia l'accesso e la conservazione del nostro patrimonio, anche in un ambiente digitale.

Il progetto **DIGITARCH**. "**Digital Collection Curator for Archaeology**" si inserisce in questo quadro con l'obiettivo di sopperire alle nuove necessità formative di chi opera nel settore culturale, influenzate dal **processo di transizione verso la trasformazione digitale degli istituti culturali**.

La necessità di aggiornare le professioni culturali in risposta alle nuove esigenze dettate da questo processo è un tema sensibile anche nelle politiche di finanziamento europeo, come dimostrato dal progetto **Mu.Sa: Museum Sector Alliance**, co-finanziato nell'ambito del programma europeo Erasmus+ nello strand Sector Skills Alliance, a cui questo progetto si ispira.

Come emerso dai risultati del progetto Mu.Sa, risultati che DIGITARCH intende incorporare, il primo investimento auspicabile per favorire il rinnovamento del settore culturale sta nella **formazione digitale dei professionisti culturali** (necessità di una leadership digitale). Tale formazione deve fornire ai lavoratori della cultura le competenze adatte a sviluppare strategie comunicative e offerte culturali dedicate ai diversi pubblici da raggiungere, adottando linguaggi e scegliendo canali di comunicazione idonei. Diventa allora importante trovare un equilibrio tra l'esigenza di rendere i contenuti culturali quanto più aperti e accessibili possibile e la necessità di garantire la sicurezza dei dati e la loro conservazione nel tempo (accessibilità e sicurezza). Attraverso l'esplorazione di queste tematiche, Mu.Sa ha individuato quattro profili professionali emergenti nel settore museale, tra cui quello del **Digital collection curator - Curatore delle collezioni digitali**: un professionista specializzato nella conservazione e gestione di collezioni - native digitali o digitalizzate - e responsabile dell'implementazione della strategia relativa alla raccolta, archiviazione, conservazione e messa a disposizione delle collezioni e responsabile della progettazione e dello sviluppo di mostre e contenuti, online e offline.

Il progetto **DIGITARCH** *intende* riprendere i temi e le strategie del progetto Mu.Sa, rimodulandoli secondo le esigenze **specifiche della disciplina archeologica**, ampliando la rete a livello nazionale e internazionale e, soprattutto, traducendoli in un percorso di alta formazione.

Numerosi sono, infatti, i soggetti (si rimanda ad esempio alle lettere di adesione allegate) che vedono in questo percorso una strategia innovativa rispondente al mercato di lavoro, agile e all'avanguardia, utile a supportare gli studiosi e i professionisti del mondo dell'archeologia interessati alle collezioni nell'affrontare al meglio la sempre più forte accelerazione al digitale. A questa necessità, sempre più forte e urgente,

intende rispondere il progetto che qui si presenta.

In linea con le sfide e le tematiche evidenziate nella Strategia di Specializzazione Regionale, principale riferimento normativo del bando, la Summer School **DIGITARCH. "Digital Collection Curator for Archaeology"** punta sull'avanzamento tecnologico degli istituti culturali e si qualifica come strumento in grado di fornire una formazione specialistica che contribuisca allo sviluppo di competenze innovative per guidare il cambiamento nel settore culturale in chiave digitale e per generare una nuova occupazione qualificata e di alto profilo formativo.

Per garantire il raggiungimento questo risultato, il progetto **DIGITARCH** fa **leva sul patrimonio dei Musei Civici di Reggio Emilia e di Modena** e sul ruolo culturale che queste due realtà museali ricoprono nel territorio della regione Emilia-Romagna. I due musei, oltre a essere parte attiva nell'organizzazione e nel coordinamento delle attività, saranno utilizzati come casi studio per **lo sviluppo di project work e attività dal carattere fortemente pratico e professionalizzante**. L'attività condotta in stretta collaborazione con i musei, con la conseguente promozione del loro patrimonio, sarà da volano per **lo sviluppo economico di un'intera regione**. Grazie al progetto **DIGITARCH**, il **sistema culturale** sarà sempre più aperto ai temi dell'innovazione e dello sviluppo delle competenze digitali: le buone pratiche sviluppate nel biennio sui beni archeologici potranno essere estese, con i debiti adattamenti, a tutto il patrimonio culturale. Per questo, le due edizioni della Summer School **DIGITARCH** punteranno anche allo sviluppo delle competenze soft e al lavoro di gruppo interdisciplinare.

Inoltre, questo settore deve far fronte a una transizione digitale che rimette in discussione i modelli tradizionali, modifica le catene del valore ed esige nuovi modelli commerciali. La digitalizzazione e un **accesso più ampio alle risorse culturali aprono notevoli opportunità economiche** e costituiscono una condizione essenziale per sviluppare ulteriormente le capacità culturali e creative dell'Europa, nonché la sua presenza industriale in questo settore.

Descrizione dell'idea progettuale

Il percorso **DIGITARCH. "Digital Collection Curator for Archaeology"**, ha quindi l'obiettivo di sopperire alle nuove necessità lavorative di chi opera nel settore culturale, influenzate dall'evidente e necessario processo di cambiamento verso la trasformazione digitale degli istituti culturali.

In particolare, si parte dal presupposto che la digitalizzazione del patrimonio culturale (archeologico, storico-artistico, archivistico) è uno strumento in grado di garantire la fruizione nel tempo del patrimonio stesso, integrandosi ai tradizionali metodi di conservazione, e ne favorisce insieme lo studio e una sua più ampia diffusione.

Il processo di gestione digitalizzata di archivi e depositi è una risorsa in grado di promuovere la conoscenza e la fruizione del patrimonio in essi contenuto, spesso inaccessibile e sconosciuto, assicurandone le migliori condizioni di utilizzazione e consultazione e garantendo al contempo il rispetto per l'integrità fisica dei beni. E', inoltre, un importante volano per lo sviluppo economico e turistico di una regione.

Le attività si articolano in due edizioni (2022 e 2023) nella forma agile e innovativa di una **Summer School di eccellenza a carattere internazionale**, aperta a studenti e a professionisti del settore dell'archeologia e dei beni culturali, **con l'obiettivo di sviluppare un profilo professionale emergente, quello del curatore delle collezioni digitali per l'archeologia con una formazione internazionale**.

A presentare il progetto, nel ruolo di soggetto titolare, è l'**Alma Mater Studiorum - Università di Bologna**, su iniziativa del **Dipartimento di Storia Culture Civiltà** e in collaborazione con il **Museo Civico di Modena**, i **Musei Civici di Reggio Emilia**, la **Hellenic Open University**, la **Fondazione Alma Mater** e **Melting Pro Società Cooperativa**, come partner attivi nell'organizzazione, coordinamento e monitoraggio delle attività. Unitamente ai partner coinvolti nelle attività di tipo operativo, la proposta è forte del coinvolgimento di enti specializzati nel settore delle tecnologie e comunicazione per i beni culturali e di atenei e enti culturali

internazionali:

- Mapa das Ideias (PT)
- The Audience Agency (UK)
- Asimetrica (ES)
- Institutum Romanum Finlandiae (RO)
- Europeana Foundation (BE)
- University of Louvain (FR)
- Université de Toulouse II Jean Jaurès (FR)
- Università Complutense de Madrid (ES)
- Università di Parigi (UFR Géographie, Histoire, Économie et Sociétés) (FR)
- Facoltà di Arts and Humanities presso l'Università di Porto (PT)
- Interdisciplinary Centre for History, Cultures and Societies dell'Università di Évora (PT)
- American Society Flyover Zone based in Bloomington, Indiana University, (USA)
- Virtual World Heritage Lab, Indiana University, (USA)

Questi soggetti hanno supportato la proposta progettuale con una lettera di adesione e contribuiranno al progetto mettendo a disposizione le loro competenze, partecipando alle attività di formazione e favorendo lo scambio di buone pratiche tra tutti i soggetti coinvolti.

La Summer School **vuole dotare chi intende lavorare, o già lavora, nel settore della gestione e valorizzazione del patrimonio archeologico** di una formazione aggiornata e innovativa per rispondere alle esigenze dettate dal tema della transizione digitale, e al conseguente cambiamento antropologico - da non sottovalutare - determinato **dall'allargamento della domanda degli utenti che ricerca la cultura in rete**. Questa urgenza, evidenziata dalle limitazioni imposte dalla crisi sanitaria, mette il settore culturale davanti alla necessità di produrre materiale digitale fruibile sulla rete e, soprattutto, di ripensare modelli di business legati al digitale.

In quest'ottica, la Summer School, punta all'**implementazione delle competenze e abilità necessarie alla figura del Digital Collection Curator for Archeology / Curatore delle Collezioni Digitali** per l'Archeologia, tenendo in considerazione che l'esperienza digitale non si esaurisce con le capacità d'uso delle tecnologie capaci di produrre contenuti e di garantirne la conservazione e fruizione immediata, ma si concretizza anche nella possibilità di narrare le attività e la collezione dell'istituzione museale o dell'area archeologica. Come tale, il Curatore Digitale del futuro prossimo dovrà essere in grado di progettare servizi tarati sull'utente culturale, tenendo conto dell'importanza di tutti i touchpoint che mettono in contatto l'istituzione culturale e la sua community, prima e dopo le visite, siano esse virtuali o in presenza.

La digitalizzazione offre ai musei una vasta gamma di possibilità che permette loro di adempiere la propria missione di luoghi di conoscenza, custodia e comunicazione in modo diversificato, ampio, connesso, internazionale, inclusivo e partecipativo. Per sviluppare progetti sostenibili che utilizzino le risorse in modo efficiente, e **per rafforzare i legami con il pubblico occorre coinvolgere gli utenti nella creazione di offerte specifiche e continuare a svilupparle**.

Le competenze che verranno sviluppate nell'ambito delle due edizioni della summer school di DIGITARCH sono sia digitali che trasferibili (soft), rispondenti al mercato del lavoro contemporaneo e per questo non sempre sviluppate all'interno dei percorsi formativi universitari standard relativi a questa disciplina, ma necessarie per aiutare i professionisti dei musei e aree archeologiche a lavorare in un contesto sempre più rivolto al digitale. *A partire da queste premesse, DIGITARCH affronterà due tematiche principali:*

1. Il ruolo delle tecnologie digitali come strumento per la conservazione del patrimonio artistico e

culturale, con riferimento alla produzione di materiale digitale per la documentazione a scopo archivistico e conservativo, alla digitalizzazione degli oggetti appartenenti alle collezioni e all'organizzazione dei dati digitali in record specifici (attività di back end).

2. **Il digitale come strumento e canale per la valorizzazione, la comunicazione, l'ascolto e la partecipazione**, per incrementare la dialettica tra centri culturali e pubblico, con riferimento allo sviluppo di strategie di comunicazione e di coinvolgimento e alla creazione di modelli business legati al digitale (attività di front- end).

DIGITARCH intende quindi applicare al settore dell'archeologia la figura del *Digital Collection Curator* - proposto nell'ambito del progetto europeo Mu.Sa (si veda il box precedente per approfondimenti). Il curatore per le collezioni digitali per l'archeologia è un professionista, responsabile dell'implementazione della strategia digitale relativa alla raccolta, archiviazione, conservazione e messa a disposizione delle collezioni digitali (native digitali o digitalizzate), caratterizzato da **conoscenze tecniche** (digitalizzazione, catalogazione, user experience design, business modelling, copyright), **competenze comunicative e di community building** (comunicazione, storytelling,, audience development) e **competenze 'soft' interdisciplinari** (attitudine alla leadership, capacità di lavorare in gruppo, capacità di ascolto e di empatia), queste ultime da non sottovalutare in quanto agevolano il lavoro in relazione alle competenze del contemporaneo.

Per garantire lo sviluppo di queste capacità e competenze, la Summer School prevede una **integrazione tra apprendimento teorico**, erogato in modalità mista, e una fase di **attivazione pratica** in cui i partecipanti applicheranno le conoscenze acquisite ai contesti di lavoro reale offerti dai Musei Civici di Reggio Emilia e dal Museo Civico di Modena. L'inserimento in un contesto di lavoro consentirà ai partecipanti di attivarsi in modo pratico e di mettersi alla prova con **processi di progettazione collaborativa** e di gruppo, pensati però per favorire anche la riflessione e la valutazione individuale.

Coerenza del Progetto rispetto agli obiettivi generali e specifici della strategia regionale di specializzazione

La Strategia Regionale di Specializzazione (S3) richiama le grandi sfide globali declinandole a livello regionale. In questa sede si fa riferimento alle sfide evidenziate dalla Strategia Regionale in materia di:

- Sviluppo delle competenze;
- Innovazione tecnologica;
- Inclusione e coesione sociale.

Sviluppo delle competenze

Al fine di ridurre il crescente **mismatch tra domanda e offerta di competenze**, prioritario nel contesto della S3 risulta essere il forte collegamento tra competenze e innovazione. Nell'ottica di contribuire al raggiungimento degli obiettivi propri dell'Agenda ONU 2030, l'obiettivo della S3 è quello di generare una nuova occupazione qualificata e di alto profilo formativo, andando a sopperire alle risposte delle politiche educative e formative, spesso differite nel tempo e frammentarie, in relazione ai veloci cambiamenti industriali che richiedono **competenze digitali, green e trasversali**. In questo senso, la Summer School proposta si qualifica come strumento per costruire nuove conoscenze e competenze specialistiche per il settore culturale necessarie al sistema economico regionale per affrontare le sfide del cambiamento e utili per un qualificato inserimento lavorativo.

La formazione di una nuova classe di operatori culturali, capaci di promuovere e valorizzare il loro patrimonio con il linguaggio digitale, può migliorare la capacità attrattiva e l'accessibilità del patrimonio artistico, archeologico e archivistico, rendendolo fruibile su larga scala.

Gli interventi di divulgazione innovativa - tra cui la digitalizzazione del patrimonio e la progettazione di strategie comunicative disegnate sull'utente - sfruttano le potenzialità del digitale per offrire nuovi servizi e migliorare l'accesso alle risorse culturali.

Viene così a crearsi un sistema virtuoso di comunicazione e di valorizzazione che contribuisce ad esaltare il valore patrimoniale identitario della regione e, allo stesso tempo, il tessuto sociale e culturale del territorio provocando un conseguente **aumento del turismo a base culturale**.

Come evidenziato all'interno della S3, i cambiamenti nella natura del lavoro e delle **competenze necessarie ad affrontare l'era digitale** rappresentano una delle sfide più rilevanti dei prossimi anni. In ambito archeologico e museale sono evidenti **nuovi fabbisogni lavorativi**, determinati dal crescente uso delle tecnologie digitali e dalle sfide delle trasformazioni economiche, sociali e ambientali. In linea con le sfide proposte dalla S3, la Summer School mira quindi a fornire una formazione di tipo esperienziale attraverso cui acquisire non solo competenze e conoscenze tecniche e digitali, ma anche trasversali e "soft", al fine di garantire l'occupazione, la crescita e la competitività a livello europeo.

Innovazione tecnologica

Richiamando gli Ambiti Tematici cross settoriali individuati nella S3, il progetto "DIGITARCH" rientra nell'ambito dedicato al tema "Patrimonio territoriale e identità regionale: beni e contenuti culturali, attività creative, turismo e prodotti Made in E-R". Integrando concetti dell'Agenda Digitale Europea, che appunto come dichiarato dalla *RACCOMANDAZIONE DELLA COMMISSIONE del 27 ottobre 2011 sulla digitalizzazione e l'accessibilità in rete dei materiali culturali e sulla conservazione digitale*, la digitalizzazione e la conservazione del patrimonio culturale europeo, che comprende materiali a stampa (libri, riviste, giornali), fotografie, oggetti museali, documenti d'archivio, materiali sonori e audiovisivi, monumenti e siti archeologici (di seguito «materiali culturali»), rappresentano uno dei principali ambiti d'azione dell'Agenda digitale.

Tale ambito punta sull'innovazione e la digitalizzazione nel settore dei beni culturali, che vengono quindi inclusi all'interno del perimetro tematico in quanto necessitano di un'ulteriore implementazione di tecnologie: vale a dire metodi avanzati che ne permettano l'acquisizione, archiviazione, monitoraggio, conservazione integrata, digitalizzazione, ma anche gestione e valorizzazione. Sempre in tema di innovazione tecnologica, all'interno dell'Ambito tematico "Digitalizzazione, intelligenza artificiale, big data" la digitalizzazione viene descritta come un trend che porta un cambiamento nelle organizzazioni, entra nei processi, nei prodotti, nei servizi e richiede **specifiche competenze**.

Inclusione e coesione sociale

I musei, così come altre istituzioni culturali, svolgono un ruolo chiave nell'**inclusione e nella coesione sociale**: creano senso di appartenenza, costruiscono identità condivise, promuovono la consapevolezza culturale, migliorano il benessere delle persone e contribuiscono allo sviluppo sostenibile e alla crescita a livello locale, regionale e nazionale. Se la cultura è quindi driver orizzontale di sviluppo dei territori, di cambiamento e di innovazione, **la digitalizzazione è la chiave** per definire nuovi modi per condividere la conoscenza e nuove strutture per comunicare attraverso oggetti e collezioni.

Il **partenariato** formato per DIGITARCH **valorizza e fa emergere le eccellenze dell'ecosistema regionale** e include collaborazioni nazionali e internazionali: in questo modo quella che si viene a costituire è una rete capace di offrire un percorso formativo di alto livello e che vuole affrontare alcune delle attuali sfide globali puntando sui temi del digitale e del trasferimento di competenze innovative.

In generale i benefici della digitalizzazione museale sono così articolati:

Miglioramento in termini quantitativi e qualitativi del pubblico coinvolto con la collezione digitalizzata nei musei partner:

Gli oggetti digitalizzati possono essere mostrati come una collezione online accessibile ovunque in qualsiasi momento o come una mostra su uno schermo in galleria, creando una connessione più significativa tra il pubblico e le collezioni e in alcuni casi aumentando il traffico verso il sito web del museo per promuovere mostre e altri eventi.

Miglioramento delle opportunità di commercializzazione dei beni:

Gli oggetti digitalizzati, soggetti ai controlli del copyright, possono essere più facilmente utilizzati per generare reddito, come le cartoline nel negozio del museo o per publication in books and online. La digitalizzazione permette all'organizzazione di usare il materiale scansionato per una serie di usi, non solo per la commercializzazione. Le nuove risorse possono essere incorporate in nuovi programmi di apprendimento, mostre scaricabili, o programmi itineranti dove il materiale originale non può essere esposto per motivi di conservazione. Le immagini digitali possono essere usate più e più volte senza bisogno di accedere all'originale. È importante catturare una gamma di dimensioni e risoluzioni al punto di cattura in modo che possano essere utilizzate in una gamma di media.

Miglioramento della conservazione del materiale sensibile alla luce.

La digitalizzazione, in particolare del materiale d'archivio, può preservare gli originali più a lungo poiché gli archivi sono spesso sensibili alla luce e i danni della luce si accumulano. La digitalizzazione permette la visualizzazione di versioni alternative, anche se a volte a scapito dell'impatto emotivo di vedere un originale.

Contributo del Progetto rispetto all'obiettivo di ampliare le relazioni tra i diversi e ulteriori soggetti che nei contesti internazionali sono impegnati negli ambiti che caratterizzano il Progetto e funzionali a formare competenze per rafforzare la dimensione internazionale del sistema dell'innovazione e della ricerca, dei sistemi produttivi e di erogazione dei servizi

La Strategia di specializzazione intelligente (S3), richiamata come principale riferimento normativo del bando, si propone di contribuire al raggiungimento degli obiettivi dell'Agenda ONU 2030. Tra i 17 SDGs (Sustainable Development Goals) promossi all'interno dell'Agenda vi è il Rafforzamento dei mezzi di attuazione e rinnovamento del partenariato mondiale per lo sviluppo sostenibile.

Per agire in questa direzione, con lo specifico intento di strutturare relazioni forti e durature tra partner impegnati nello stesso ambito, la Summer School oggetto di questa attività progettuale prevede la partecipazione di partner internazionali di rilievo e di comprovata professionalità ed esperienza nell'ambito di nostro interesse.

Tali partner, individuati sia nella rete di contatti già strutturata dall'ente proponente, sia ricercati in ambito internazionale, saranno impegnati in modo attivo nelle fasi di didattica e nella gestione e ideazione dei contenuti e delle attività dell'intero percorso formativo, comprese le fasi di attivazione pratica (tirocini, stage, summer school ecc.).

Con l'obiettivo di ampliare la rete di partecipazione di partner nazionali e internazionali, l'Università di Bologna, i Musei Civici di Reggio Emilia, il Museo Civico di Modena e Melting Pro si sono attivati nell'individuazione di realtà private, enti pubblici e liberi professionisti impegnati nel settore della formazione e attivi nell'ambito della commistione tra digitale, tecnologia e discipline umanistiche.

Sono stati individuati numerosi partner, sia nazionali che internazionali (si rimanda all'elenco consultabile in questo documento e alle lettere di adesione in allegato) tra cui **11 università ed enti di ricerca** la cui partecipazione è testimoniata dall'adesione di docenti e ricercatori, **4 tra professionisti e consulenti e 4 enti, tra agenzie private e fondazioni.**

All'interno di questo elenco sono ben **14 i soggetti internazionali coinvolti.**

Questa rete ha l'obiettivo di favorire, in conformità a quanto richiesto dall'Agenda 2030, nuove modalità di cooperazione - sia online che in presenza - lo scambio di buone pratiche e la condivisione di innovazioni

secondo un meccanismo globale di accesso alla tecnologia.

La dimensione dialogica e sinergica così creata tra i diversi partner coinvolti mira a rafforzare l'internazionalità del sistema dell'innovazione, della ricerca e della formazione con lo scopo di creare nuovi profili professionali attivi in ambito museale e archeologico, capaci di rispondere alle esigenze di innovazione e digitalizzazione del settore dei beni culturali. Lo scambio tra partner internazionali permette di creare reti di collaborazione dal grande potenziale attrattivo per studenti e professionalità le cui ricadute positive, in termini economici e culturali, costituiscono un beneficio di grande rilevanza per il territorio emiliano e nazionale.

Il progetto avrà un impatto sull'Università Unibo e le Università che collaborano al progetto:

- Proporre percorsi formativi di qualità e innovativi che abbiano un grande legame con il mercato del lavoro
- Collegarsi maggiormente con il territorio di riferimento e con altre realtà per promuovere innovazione e ricerca
- Adeguare l'offerta accademica alla domanda di skills digitali e imprenditoriali derivante dal mercato del lavoro
- Acquisire visibilità per incrementare le iscrizioni
- Differenziare l'offerta formativa
- Accreditarci attraverso una rete nazionale vasta ed eterogenea e link con esperti internazionali

Impatto sulle organizzazioni e imprese che collaboreranno è sì articolato:

- innescare un meccanismo integrato che incide su più settori e in maniera strutturata
contare su un sistema di monitoraggio e controllo dell'impatto delle proprie erogazioni
- adeguare le proprie politiche di sostegno a standard internazionali in termini di innovazione e digitale
- incentivare la ripresa del tessuto sociale investendo sul suo potenziale inespresso, con un sistema che si presta bene a interventi su territori ben definiti e che supporta le neo-imprese

Contributo del Progetto e rispetto all'obiettivo di attrattività in ambito internazionale sia con riferimento ai destinatari che con riferimento agli esperti/docenti

Il corso **DIGITARCH. "Digital Collection Curator for Archaeology"**, scopo primario di questa attività di progetto, si configura come un ambiente fecondo di scambio e condivisione tra soggetti di ambito internazionale impegnati nel campo dei beni culturali, dell'archeologia e dell'innovazione tecnologica. Considerando che la tecnologia è, per sua natura, in continua evoluzione, uno scenario in cui mettere a fattor comune esperienze, conoscenze, e competenze - sia pratiche che teoriche - costituisce una forte attrattiva per studenti ed esperti.

Nel rispetto degli SDGs dell'Agenda 2030, con particolare riferimento all'obiettivo di Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento per tutti, la Summer School mira ad aumentare il numero di professionisti con competenze specifiche, attirando gli studenti con una faculty di rilievo e con un'offerta formativa che fornisca contenuti e favorisca lo sviluppo di competenze altamente professionalizzanti attraverso la commistione tra formazione teorica ed esperienza pratica.

Un sistema sì articolato costituisce anche un elemento di attrazione per esperti e docenti in quanto favorisce il trasferimento e lo scambio di conoscenze, competenze e metodi di lavoro non solo dai docenti agli studenti ma anche tra gli stessi membri della faculty.

Per la definizione della figura professionale del *Digital Collection Curator*, nell'ambito del progetto Mu.Sa sono stati applicati strumenti europei, **condivisibili quindi a livello internazionale, per migliorare la**

trasparenza e il riconoscimento delle qualifiche legati del Quadro Europeo delle qualifiche. Di fatto, tutti i profili professionali emergenti analizzati all'interno della ricerca Mu.SA sono descritti secondo le raccomandazioni dell'e-Competence Framework. Si tratta di un quadro di riferimento europeo che fornisce un linguaggio comune per descrivere le competenze, le abilità e i requisiti di conoscenza di professionisti e professioni legati all'ICT (Information and Communication Technology). Il quadro si basa sull'EQF (European Qualification Framework), ma è stato concepito come una sezione specializzata sulle competenze riguardanti il digitale. L'e-Competence Framework riporta dunque una serie di competenze che sono frequentemente richieste sul posto di lavoro oggi, stabilendo una terminologia condivisa per abilità e livelli di capacità che possono essere compresi in tutta Europa.

L'approccio utilizzato in Mu.SA, e trasferito nel progetto DIGITARCH, è orientato ai risultati dell'apprendimento, ossia il curriculum è descritto in termini di ciò che lo studente sarà in grado di fare alla fine del suo corso di studi piuttosto che in termini di obiettivi, processi, conoscenze o altri elementi curriculari tradizionali (Cedefop, 2010a; Werquin, 2012). I livelli di riferimento coincidono con l'EQF (European Qualification Framework) e i descrittori di livello sono quasi simili a quelli utilizzati nel quadro EQF.

Inoltre, il percorso DIGITARCH pone l'accento sull'integrazione del contributo di discipline diverse. Vari ostacoli di natura culturale o di governance ancora impediscono di cogliere appieno i frutti di un sistema di ricerca e innovazione che sia pienamente interdisciplinare e libero da silos, e di tradurre questa cooperazione in valore sociale.

La collaborazione tra discipline socio umanistiche (SSH) e scienze dure (STEM) richiede un mutamento a livello culturale in termini di mentalità, metodi di lavoro, e sistema organizzativo e di governance. Tra le sfide più importanti a livello scientifico c'è quella di imparare a lavorare assieme a partire dalla generazione dell'idea alla base del progetto, costruendo ipotesi transdisciplinari, basate su modelli e assunti teorici complementari e di derivazione interdisciplinare. Per fare ciò è necessario creare occasioni che facilitino l'incontro, il dialogo e l'interazione tra le comunità, e il trasferimento di competenze legate alle metodologie di co-design. Anche il livello dei sistemi di valutazione della ricerca dovrebbero mutare in questo senso, dato che al momento riflettono un'impostazione basata sulla ricerca monodisciplinare.

Il progetto fornirà una comprensione più chiara dei ruoli lavorativi emergenti nell'era digitale, e una migliore comprensione dei bisogni formativi per il loro personale. I musei e le parti interessate acquisiranno anche migliori competenze nell'uso della presenza digitale dei loro obiettivi. I professionisti saranno più **qualificati, competitivi e motivati a livello internazionale, e musei più creativi e attraenti.**

DIGITARCH darà ai **agli studenti, una visione aggiornata ed internazionale delle competenze richieste dal settore**, permettendo loro di fare scelte più informate quando optano per i corsi di apprendimento. L'identità professionale degli studenti e professionisti dei musei sarà rafforzata.

Si sentiranno più capaci ed efficaci nell'affrontare le sfide delle nuove tecnologie e diventeranno più consapevoli dell'importanza dello sviluppo professionale continuo.

Attraverso attività di disseminazione e valorizzazione, i partner amplieranno le loro reti e i loro contatti con gli stakeholder.

Attraverso la formazione di nuovi professionisti del settore, il percorso **DIGITARCH. "Digital Collection Curator for Archaeology"** punta quindi ad inserirsi nel processo di transizione tecnologica e digitale degli istituti culturali, qualificandosi come strumento in grado di fornire una formazione specialistica in un'ottica trasversale, innovativa e internazionale che contribuisca allo sviluppo di competenze per guidare il cambiamento nel settore culturale in chiave digitale e **generare una nuova figura qualificata e di alto profilo formativo.**

Per i docenti la possibilità aumentare il proprio **network e di entrare in una rete di partenariato internazionale**, corrisponderà ad aumentare il loro profilo professionale.

Il valore aggiunto aggiunto previsto per lo sviluppo multisetoriale e multiscala, **sarà un maggiore investimento nel settore museale**. Infine, ma non meno importante, il consorzio rafforzerà senza **dubbio la sua rete di cooperazione e migliorerà le proprie competenze in termini di connessione con le comunità professionali e sociali** e nella soddisfazione dei suoi bisogni e aspettative.

Il partenariato metterà appunto un piano di sfruttamento dei risultati finalizzato a sfruttare e potenziare i risultati del progetto. L'iniziativa troverà visibilità all'interno di reti europee che si occupano di empowerment dei giovani e sviluppo di competenze digitali; il progetto verrà presentato a una lista di stakeholder pubblici e privati e nel mondo accademico.

La forza del partenariato risiede nell'interdisciplinarietà, nella forza delle relazioni a loro disposizione che permette di permeare e raggiungere diversi territori, nell'impatto della comunicazione per raggiungere gli obiettivi prefissati.

Descrivere i progetti di formazione e di ricerca e innovazione, maggiormente rilevanti e le collaborazioni che il partenariato di Progetto ha in essere a livello nazionale e internazionale nonché le sinergie tra gli stessi e le modalità con le quali si intende metterli a sistema anche in chiave di capitalizzazione dei risultati

La rete partenariale tra partner attivi e soggetti promotori, ha intenzione di cooperare nell'ottica di mettere a sistema tutte le conoscenze e le competenze che rappresentano questa comunità di pratica attorno ai temi del digitale e musei.

Il progetto intende sfruttare i risultati del progetto Europeo Mu.Sa: Museum Sector Alliance, progetto co-finanziato nell'ambito del programma Erasmus+ nello strand Sector Skills Alliances.

Melting Pro, Hellenic Open University, ex l'Istituto per i Beni Artistici Culturali e Naturali dell'Emilia-Romagna, e importanti istituzioni italiane come Symbola - fondazione per le qualità italiane hanno collaborato attivamente sul tema delle competenze digitali in ambito museale.

Sono stati partner operativi di **Mu.Sa: Museum Sector Alliance**, progetto co-finanziato nell'ambito del programma Erasmus+ nello strand Sector Skills Alliances.

In questo contesto, una prima fase di ricerca mirava a identificare le competenze digitali e trasferibili necessarie per aiutare i professionisti dei musei a progredire in un ecosistema digitale. La ricerca, condotta in Grecia, Italia e Portogallo, ha visto il coinvolgimento di esperti in tutta Europa: policy maker, direttori di musei, ricercatori e liberi professionisti. Sono stati così identificati quattro profili professionali emergenti per aiutare i musei ad affrontare le sfide digitali: Digital strategy manager, Digital Collections Curator, Digital Interactive Experience Developer, Online Community Manager¹. Sulla base di tali risultati, il consorzio Mu.SA ha progettato, sviluppato e gestito un corso di formazione misto in 2 fasi: un MOOC (modalità di formazione aperta a tutti/e e solo online) comune a tutti e 4 i profili lavorativi e, successivamente, 4 corsi di specializzazione (online, face to face e work-based learning) ognuno specifico per ciascun profilo.

Il MOOC in termini di partecipazione, è stata un successo, ha visto l'iscrizione di oltre 5.000 partecipanti da tutta Europa e dal mondo. Per quanto riguarda il percorso di specializzazione, la risposta italiana è arrivata forte e chiara: oltre 150 professionisti del settore provenienti da tutta la penisola hanno compilato l'applicazione per partecipare al percorso di formazione, ne sono stati preselezionati 45 e in 38 hanno effettivamente preso parte alle lezioni, svolte sia in presenza che online.

¹ I risultati della ricerca Mu.SA sono stati presentati nel documento "Museum Professionals in the Digital Era. Agenti di cambiamento e innovazione" disponibile sul sito del progetto Mu.SA nella sezione <http://www.project-musa.eu/results/>

In riferimento al tema dell'accessibilità, il progetto ha avviato in fase di progettazione dei rapporti con il **MUSEO TOLOMEO - ISTITUTO DEI CIECHI FRANCESCO CAVAZZA**, rappresentato dal Docente Fabio Fornasari, uno dei centri di formazione e cultura per persone cieche più importanti d'Italia. Nel 1881, Francesco Cavazza crea l'Istituto perseguendo l'obiettivo di rendere autonome le persone cieche e ipovedenti attraverso la cultura e l'insegnamento. Tra il 1930 alla fine degli anni '70 giovani provenienti da tutte le regioni d'Italia furono formati nell'Istituto. Oggi è ancora un'eccellenza di Bologna e ha anche due spazi espositivi: il Museo Tattile Anteros e il Museo Tolomeo.

Melting Pro, Mapa Das Ideias e The Audience Agency condividono l'esperienza di **Adeste+**, un progetto di cooperazione europea su larga scala, co-finanziato nell'ambito del programma Europa Creativa. Adeste+ nasce con l'intento di sviluppare modelli organizzativi e gestionali innovativi per il settore culturale e creativo, dove l'*Audience Development* è il principale strumento strategico di lavoro in grado di traghettare il cambiamento organizzativo. Il concetto alla base di Adeste+ è che la crescita del pubblico dipende dalla capacità di un'organizzazione culturale di porre il pubblico stesso al centro della sua filosofia e pratica. Comprendere il pubblico, sviluppare relazioni forti, stabilire una buona comunicazione, ecc., sono tutte componenti importanti, ma senza un impegno organizzativo sostanziale, una visione e una leadership, le organizzazioni culturali faranno fatica a portare i risultati oltre un livello superficiale. Questo significa che, in pratica, le organizzazioni dovrebbero cambiare prospettiva e riconoscere che il lavoro sostenibile nell'*Audience Development* richiede un impegno a lungo termine all'interno dell'organizzazione stessa. E' tenendo in mente questo concetto che lungo il percorso di Adeste+ 6 istituzioni culturali europee sperimentano percorsi di capacity building per sviluppare nuovi modi di produrre e programmare, facendosi promotori di un cambiamento possibile e replicabile, attraverso un approccio "*audience centered*" che potrà essere applicato ampiamente in tutto il settore culturale europeo.

L'attività dei **Musei Civici di Reggio Emilia** nell'ambito dell'educazione per professionisti della cultura è testimoniata anche dalla loro collaborazione con l'Università degli studi di Modena e Reggio Emilia per l'attivazione del master Universitario di II livello ***Heritage education and digital technologies***.

Il master ha l'obiettivo di formare la figura professionale dell'**Educatore Museale** fornendo ai partecipanti competenze nell'organizzazione di attività nel settore della didattica dei beni culturali, nell'uso del museo come strumento educativo, nella progettazione e realizzazione di interventi e materiali didattici innovativi in ambito museale, oltre che strumenti che rendano i partecipanti in grado di utilizzare strumentazione tecnologica innovativa per la valorizzazione e comunicazione del patrimonio artistico e culturale.

In relazione al Master ***Heritage education and digital technologies*** i Musei Civici di Reggio Emilia si sono impegnati nel fornire il supporto dei propri dipendenti, in possesso di elevata qualificazione nell'ambito delle discipline trattate dal master, per testimonianze, docenze, approfondimenti, collaborazioni per attività seminariale e, infine, come contributo per il servizio di placement organizzato a vantaggio degli studenti del master.

I Musei Civici di Reggio Emilia partecipano inoltre a una collaborazione con il Comune di Reggio Emilia e il Dipartimento di Educazione e Scienze Umane dell'Università degli studi di Modena e Reggio Emilia (UNIMRE) nell'ambito di **INTELLECT, centro per lo sviluppo di azioni per il perseguimento di interessi pubblici per la valorizzazione del patrimonio e dei lavoratori educativi museali**.

Il **Museo Civico di Modena** ha preso parte a diverse progettazioni riguardanti l'innovazione tecnologica in ambito museale e lo sviluppo di nuovi modelli di gestione:

- Il **Museo Civico** fa parte del consorzio che ha presentato il progetto "**OpenGate. Una nuova porta**

della città" per il bando Fondo Cultura 2021. L'obiettivo è quello di realizzare una vera e propria porta di accesso, sia fisica sia virtuale, al sistema culturale e museale cittadino. Un progetto sviluppato nell'ambito delle iniziative che sviluppano il dialogo tra innovazioni tecnologiche e strumenti digitali applicati alla conservazione, tutela e fruizione culturale, artistico e architettonica: temi che fanno riferimento alla digitalizzazione come mezzo necessario per concorrere alle politiche di sviluppo sostenibile declinate dall'agenda 2030 delle Nazioni Unite.

- Il **Museo Civico** ha inoltre collaborato con Wikimedia Italia nell'ambito di "**Glam - wiki**", dove l'acronimo Glam sta per Galleries, Libraries, Archives and Museum, che prevede attività dedicate a migliorare i contenuti di Wikipedia su argomenti relativi al settore culturale. La collaborazione è stata avviata in occasione del 150° anniversario della fondazione del Museo: per la ricorrenza l'istituzione culturale ha puntato all'innovazione comunicativa e progettuale, avviando un percorso partecipato interno al Museo volto a rafforzarne l'identità, potenziandone la dimensione digitale e la presenza web. Il Museo ha quindi ospitato un operatore "Wikipediano in residenza", con lo scopo di formare il personale del Museo e aiutarlo a valorizzare online il patrimonio.
- Infine, il **Museo Civico** ha partecipato al progetto **RE-ORG**, Organizzato da ICCROM in collaborazione con il Servizio Beni Culturali della Regione Emilia-Romagna. RE-ORG è un metodo sviluppato da ICCROM e dal Canadian Conservation Institute (CCI) che risponde direttamente al problema della gestione, cura e accessibilità dei beni museali in deposito. Applicato già con successo dagli esperti ICCROM nei depositi di musei internazionali, il Metodo RE-ORG è stato proposto per la prima volta in Italia, su scala regionale, per le specifiche esigenze dei musei dell'Emilia-Romagna: sono stati selezionati 12 musei emiliano-romagnoli, tra cui il Museo Civico di Modena, i quali hanno partecipato ad un percorso di formazione sulla riorganizzazione dei depositi museali, dall'analisi delle problematiche dei depositi alla pianificazione del progetto di riorganizzazione.

SEZIONE 3 - INTERVENTI IN CUI SI ARTICOLA IL PROGETTO

Sezione 3.1 - Percorso di alta formazione, corso di perfezionamento e/o summer/winter school

<i>Titolo del percorso</i>		
DIGITARCH. "Digital Collection Curator for Archaeology".		
<i>Soggetto responsabile/referente</i>	<i>Comune sede</i>	<i>Prov. sede</i>
Alma Mater Studiorum - Università di Bologna Dipartimento Dipartimento di Storia Culture Civiltà - DiSci Sezione di Archeologia	Bologna	BO
<i>Numero di edizioni in cui sarà realizzato il percorso nell'arco della durata del Progetto (minimo 2 edizioni)</i>	n. Edizioni:2	
<i>Durata in ore del percorso (minimo 80 ore)</i>	n. Ore: 90 a edizione	
<i>Numero destinatari per ciascuna edizione (minimo 20 destinatari)</i>	n. Destinatari: minimo 20 max 30 a edizione	

Descrizione generale del percorso

DIGITARCH. "Digital Collection Curator for Archaeology".

Il partenariato composito e interdisciplinare promuove il progetto Digital Collection Curator for Archaeology che ha l'obiettivo di generare nuove figure professionali di alto profilo attive in ambito museale e archeologico, capaci di rispondere alle esigenze di innovazione e digitalizzazione del settore dei beni culturali in un'ottica internazionale.

Il Digital Collection Curator for Archaeology è responsabile dell'implementazione della strategia digitale relativa alla raccolta, archiviazione, conservazione e messa a disposizione delle collezioni digitali (native, digitali o digitalizzate). Nonostante nel museo servano figure specializzate, sempre di più è importante la verticalizzazione delle competenze, perché la pratica digitale è un'attività trasversale che coinvolge tutti i settori del museo e può non solo arricchire la progettazione di una mostra con elementi scenografici o interattivi, ma anche ampliare e facilitare l'accesso allo spazio museale tramite offerte online.

Nei musei più grandi questo ruolo potrebbe essere un ruolo a sé stante, mentre nei musei più piccoli il curatore dovrebbe essere esperto nell'area di riferimento.

A tal fine, il progetto prevede la realizzazione, come corso di alta formazione, di due edizioni (2022 e 2023) di una Summer School dedicata, aperta sia a studenti che a professionisti in ambito archeologico, artistico e culturale.

Il percorso sarà un'**esperienza formativa immersiva** nel mondo e nelle attività del DIGITAL COLLECTION CURATOR - CURATORE DELLE COLLEZIONI DIGITALI ARCHEOLOGICHE, il curatore/trice delle collezioni digitali specializzato nella conservazione e gestione di collezioni digitali, grazie al confronto e all'esperienza dei partner coinvolti nel progetto Museo Civico di Modena e i Musei Civici di Reggio Emilia, all'avanguardia non solo in Italia ma in Emilia Romagna rispetto alla digitalizzazione del patrimonio, e a Melting Pro specializzato in consulenza strategica e coinvolgimento dei pubblici. Inoltre, la faculty composta da docenti esperti, non solo della digitalizzazione del patrimonio culturale, ma anche di altri settori che apporteranno uno sguardo nuovo sul settore, esperti di accessibilità, comunicazione, user experience, open data, artisti, digitalizzazione, analisi del pubblico, strategia digitale, che apporteranno le competenze necessarie alla riuscita di un percorso di alta qualità.

La Summer School, della durata di **90 ore per edizione**, da svolgersi in modalità online e offline, ha un approccio basato sulla **commistione tra formazione di tipo teorico**, somministrata mediante lezioni frontali, e **apprendimento esperienziale**, raggiunto attraverso il coinvolgimento attivo su casi di studio, finalizzato alla risoluzione di **sfide reali offerte dai musei partner**.

Questo tipo di impostazione offre una formazione avanzata per gli studenti e laureati nel campo archeologico, di Beni Culturali e Ambito Artistico, così come per gli archeologi e i professionisti, al fine di acquisire non solo competenze e conoscenze tecniche e digitali, ma anche di trasversali e soft skills, le abilità del XXI secolo.

Il progetto prevede la collaborazione attiva di tutti i partner coinvolti, in qualità di partner attivi e silenti, in un'ottica di sviluppo internazionale e innovativo dell'offerta dell'Università di Bologna nel settore campo dei Beni archeologici.

La digitalizzazione del patrimonio culturale (archeologico, storico-artistico, archivistico) è uno strumento in grado di garantire la fruizione nel tempo del patrimonio stesso, integrandosi ai tradizionali metodi di conservazione, e ne favorisce insieme lo studio e una più ampia diffusione.

Il processo di gestione digitalizzata nell'ambito di archivi e depositi è una risorsa in grado di promuovere la conoscenza e la fruizione del patrimonio in essi contenuto, spesso inaccessibile e sconosciuto, assicurandone le migliori condizioni di utilizzazione e consultazione e garantendo al contempo il rispetto per l'integrità fisica dei beni.

Il percorso intende trasferire agli studenti uno spazio dove sperimentare strumenti e metodi di innovazione legati alla Digital Humanities attraverso situazioni di vita reale o simulate. In questa pedagogia del 'learning by doing', l'esperienza è vista come la fonte di sviluppo, ed è in particolare la "riflessione sul fare" che catalizza l'apprendimento, coinvolgendo attivamente non solo i partecipanti, ma tutti i partner del

progetto, professori, educatori, ricercatori, professionisti e manager culturali, artisti, museologici, e formatori di tecnologie digitali per il settore archeologico in campo non solo nazionale ma anche internazionale.

Le Attività del progetto della durata di 24 mesi, sono così ripartite:

ATTIVITÀ 1: Preparazione - Progettazione generale e delle singole attività - COORDINAMENTO, AMMINISTRAZIONE M1-M24

Questa azione prevede il coordinamento e la gestione di tutte le attività del progetto per assicurare il raggiungimento dei risultati secondo i vincoli di tempo e risorse, la gestione del partenariato coerente all'Accordo sottoscritto da tutti i partecipanti e la gestione amministrativa ai fini della rendicontazione dei costi sostenuti.

Sviluppo di dettaglio della Summer School

Incarico docenti

ATTIVITÀ 2: Preparazione: Selezione e orientamento utenti/partecipanti prima edizione SS M3- M5

Questa azione prevede lancio della campagna di comunicazione Call, selezione e orientamento dei partecipanti

ATTIVITÀ 3: Realizzazione della Summer school Prima Edizione M6-M7

Attività di formazione in presenza e online , seminari, laboratori, visite, mentoring e project work in collaborazione con le strutture museali aderenti. Valutazione finale

ATTIVITÀ 4: Preparazione: Selezione e orientamento utenti/partecipanti Seconda Edizione M16 -M17

Questa azione prevede lancio della campagna di comunicazione Call, selezione e orientamento dei partecipanti

ATTIVITÀ 5: Realizzazione della Summer School Seconda Edizione M18-M19

Attività di formazione in presenza e online , seminari, laboratori, visite, mentoring e project work in collaborazione con le strutture museali aderenti. Valutazione finale

ATTIVITÀ 4: Direzione e Presidio Generale M1-M24

Questa azione si articola in attività di

- Direzione in capo a Unibo,
- Creazione del Comitato di progetto
- Monitoraggio e valutazione

Quest'ultima attività è gestita dal partner Melting Pro e prevede azioni di monitoraggio del progetto e del percorso formativo - ex ante, in itinere ed ex post - in stretta collaborazione con l'Università capofila.

Il percorso si concentra sullo sviluppo di quattro concetti fondamentali della digitalizzazione nel settore archeologico, in un circolo virtuoso che mette al centro l'utente finale, il visitatore sia esso in presenza o online. Per cui concettualmente il percorso è sì articolato:

- **Definizione della strategia digitale:** Ai musei serve una strategia che permetta loro di gestire direttamente la digitalizzazione all'interno della propria istituzione. La strategia mira a riunire lo sviluppo di queste strutture e a collegarle a una finalità comune, anziché molti progetti che non comunicano tra di loro. La strategia digitale è l'elemento centrale di ogni offerta e metodo operativo digitale, e la base per decidere pro o contro nuovi progetti.
- **Le attività di back-end** legate alla digitalizzazione del patrimonio (digitalizzazione, catalogazione,

user experience design, business modelling, valutazione, audience development, copyright e open licences, ect)

- **Le attività di front-end di comunicazione** (come connettere un CSM con il coinvolgimento del pubblico, comunicazione, storytelling, community building)
- **Sviluppo di competenze soft e interdisciplinari** (leadership, capacità di ascolto, capacità di lavoro di team..)

Obiettivi principali del percorso formativo:

- Fornire una formazione specializzata in competenze digitali nel campo dell'Archeologia, che include la conoscenza dei nuovi trend sulla digitalizzazione nel settore archeologico e patrimonio culturale e l'acquisizione di esperienza pratica con strumenti e tecniche di ricerca, creazione e diffusione.
- Promuovere una prospettiva di pensiero critico su come la svolta digitale stia influenzando il modo in cui la conoscenza in campo archeologico viene prodotta, diffusa, riutilizzata e appresa.
- Sviluppare un comunità di pratica su musei e digitale che si configura nella comunità di internazionale di Mu.SA.
- Fornire agli operatori e studenti in campo archeologico del 21° secolo le competenze e le abilità adeguate per operare efficacemente in un mondo in continua evoluzione.

Risultati dell'apprendimento

Alla fine del percorso **DIGITARCH**, i partecipanti saranno in grado di:

- Elaborare un progetto di conservazione, gestione e sfruttamento digitale di un museo per tutti i contenuti / contenuti culturali digitali **incentrato sugli utenti**
- Supervisionare l'implementazione degli standard di catalogazione / archiviazione
- Essere a conoscenza delle sfide della produzione metadati secondo standard internazionali riconosciuti
- Essere a conoscenza dell'importanza della sicurezza dei materiali digitali
- Conoscere le tecnologie virtuali applicate nella conservazione di siti e monumenti tramite casi studio;
- Facilitare la divulgazione delle collezioni in base alle strategie e alle attività del museo (audience development)
- Discutere come l'usabilità può influenzare l'esperienza dell'utente, analizzando vari casi di studio
- Identificare le barriere principali all'accessibilità nei luoghi museali e nel web
- Saper applicare una strategia di comunicazione e community building comunicazione (collegare un CSM alle attività di coinvolgimento dei pubblici)
- Saper costruire un modello di business legato all'offerta digitale
- Essere consapevoli dell'importanza del carbon footprint digitale
- Acquisire conoscenza sul copyright e sulla protezione della proprietà culturale digitale secondo gli standard internazionali e le licenze aperte
- Collaborare con lo staff e altri dipartimenti e gestire progetti che coinvolgono la valorizzazione dei materiali digitali
- Rafforzare e incrementare le capacità relazionali, di comunicazione, di ascolto e di lavoro di gruppo, essenziali in ogni team di lavoro

In questo modo, il progetto otterrà anche il risultato di arricchire, con un progetto di alta specializzazione, l'offerta formativa dell'Università di Bologna nel settore dei beni archeologici, proponendosi anche come prosecuzione del percorso già garantito dai Corsi di Laurea Magistrale in Archeologia e Culture del Mondo Antico (ACMA), anche tramite il suo curriculum in lingua inglese (Applied and Critical Archaeology, ACRA), e in Beni Archeologici, artistici e del paesaggio: storia, tutela e valorizzazione, nonché dalla Scuola di Specializzazione in Beni Archeologici.

Con l'obiettivo ultimo di DIGITARCH è di **avvicinare alla cultura un numero crescente di persone,**

soprattutto tra i non addetti ai lavori, sempre più alla ricerca di strumenti di apprendimento che attraverso l'esperienza culturale sappiano coniugare sviluppo cognitivo ed emotivo.

Destinatari e requisiti di accesso

Destinatari della Summer School sono prevalentemente neo laureati in discipline antichistiche, con uno spiccato senso intuitivo verso l'applicazione delle tecnologie digitali nell'ambito dei beni culturali. Il corso è rivolto anche a professionisti che si occupano di patrimonio storico e culturale e che sentono il bisogno di un aggiornamento delle proprie competenze. Trattandosi di un progetto formativo con una forte dimensione internazionale, saranno ammessi alla Summer School studenti provenienti dall'estero, cui saranno riservate delle specifiche borse di mobilità.

La Summer School prevede un massimo di 30 e un minimo di 20 partecipanti. Costituirà **titolo preferenziale il possesso della Laurea Magistrale in Archeologia (LM02)**, conseguita da non più di due anni e verrà richiesta un'adeguata pre-confidenza d'uso con tecnologie digitali e ambienti web. Al fine di garantire condivisione di innovazione e scambio di buone pratiche, un proporzionato numero di posti verrà riservato anche a chi **già inserito in un percorso lavorativo** in ambito affine al tema del percorso. La partecipazione alla Summer School è interamente **gratuita** e saranno messe a disposizione 15 borse di studio a copertura della trasferta -10 per studenti stranieri di 1000 euro l'una e 5 per studenti italiani per un valore pari a 500 euro.

Modalità di pubblicizzazione e selezione dei partecipanti finalizzate ad attrarre sul territorio persone impegnate in percorsi di formazione, di ricerca e professionali in istituzioni e contesti internazionali

Negli avvisi per la raccolta delle iscrizioni alla Summer School sarà garantita la massima pubblicizzazione allo scopo di fornire a tutti i potenziali interessati un'adeguata informazione sull'intervento. A tale scopo saranno presenti: gli estremi dell'atto amministrativo pubblico di finanziamento; i loghi ufficiali della struttura proponente; l'indicazione della finalità delle azioni e gli obiettivi del percorso formativo; dettagliate informazioni sui requisiti minimi di accesso; le modalità e i criteri di selezione dei partecipanti; le caratteristiche delle borse di mobilità; i termini di scadenza e le modalità di adesione/iscrizione; la tipologia di certificazione finale; tutte le informazioni inerenti il percorso formativo nella sua struttura, durata e svolgimento.

Gli avvisi per la selezione dei partecipanti verranno promossi almeno 60 giorni prima dell'inizio delle attività formative: i partner nazionali e internazionali lanceranno una call attraverso i loro principali canali di comunicazione - sito istituzionale, newsletter, social - e all'interno dei propri network. Il portale di riferimento per l'iscrizione sarà il sito del Dipartimento di Storia Culture Civiltà dell'Università di Bologna.

Procedure di selezione

L'ammissione alla Summer School è condizionata a giudizio positivo formulato a seguito di valutazione **del curriculum vitae et studiorum e della motivazione** a partecipare espressa dai candidati. Inoltre, considerato che il corso verrà erogato interamente in inglese per rendere la Summer School attrattiva a livello internazionale, prerequisito fondamentale per la selezione degli studenti è la **conoscenza approfondita della lingua inglese**.

Tenendo in considerazione le tematiche del corso e l'orientamento alla tecnologia e al digitale, è da

considerarsi gradita la conoscenza pregressa, anche di livello minimo, delle principali tecnologie e strumenti di comunicazione digitali.

In un'ottica di valutazione del processo formativo è importante valorizzare le conoscenze pregresse dei partecipanti.

Il punteggio massimo attribuibile dal Comitato di Selezione è di 100 punti, di cui 50 vengono attribuiti al candidato in seguito alla valutazione del *curriculum vitae et studiorum*, mentre i restanti 50 verranno attribuiti in seguito alla valutazione delle motivazioni espresse dal candidato per la partecipazione alla Summer School. Il punteggio minimo per l'ammissione è fissato in 60 punti.

Risultano ammessi i candidati idonei che, in relazione al numero di posti disponibili (30), si sono collocati in posizione utile nella graduatoria compilata sulla base del punteggio complessivo riportato.

In caso di ex-aequo sarà ammesso quello con il punteggio più alto assegnato al curriculum e in caso di ulteriore parità il candidato più giovane.

Dei 30 posti disponibili 20 saranno riservati agli studenti e ai neo-laureati (di cui 10 provenienti dall'estero), mentre i restanti 10 ai professionisti del settore.

Il Comitato di Selezione è nominato dal promotore del corso.

Per la selezione si seguiranno le regole **REGOLAMENTO IN MATERIA DI CORSI PROFESSIONALIZZANTI Alma Mater Studiorum-Università di Bologna**

La selezione terrà conto anche della provenienza geografica dei candidati per favorire una dimensione **nazionale e internazionale dell'aula.**

Conoscenze e le competenze che si intende formare e/o trasferire e/o diffondere

Il corso ha un orientamento teorico-pratico: lo scambio teorico e le discussioni critiche saranno combinate con sessioni pratiche (sessioni di laboratorio) attraverso le quali i partecipanti lavoreranno in modo collaborativo. I risultati saranno presentati pubblicamente l'ultimo giorno del corso.

Queste abilità saranno considerate **nel contesto di una strategia digitale del museo** e analizzate da un punto di vista globale e da un punto di vista più specifico, affrontando il ruolo del Curatore delle collezioni digitali.

CONOSCENZE

- Dispositivi e strumenti per la memorizzazione e il recupero di dati digitali (Informatica umanistica (data e database (gruppo di informazioni sugli oggetti tangibili o intangibili) management, multimedia, metadattazione, catalogazione, funzionalità di un sistema di gestione delle collezioni) Digitalizzazione per una collezione online Una buona collezione online è supportata da un buon CMS. Dovrebbe avere: - Un chiaro processo di implementazione che controlli i dati prima che vengano caricati, che può essere aggiunto come funzione all'interno di un CMS esistente; - Un chiaro processo di esportazione dal CMS che utilizzi un'API o un altro strumento, essendo le API desiderabili perché qualsiasi sviluppatore può scrivere applicazioni per esse; - Campi di ricerca con semplici parole chiave e funzioni avanzate; - Immagini digitalizzate che mostrino l'oggetto interessato,
- Buone pratiche e standard per la gestione delle risorse digitali
- Le nuove tecnologie emergenti: sistemi distribuiti, virtualizzazione, mobilità, set di dati;
- I principi e i regolamenti dei diritti di proprietà intellettuale e il regime generale di protezione dei dati che si applica alla maggior parte delle imprese e organizzazioni dell'UE; copre il regolamento generale sulla protezione dei dati (GDPR); spiega ciascuno dei principi, diritti e obblighi di protezione dei dati

identificare e analizzare le esigenze a lungo termine dell'utente/client

- Strategie di sviluppo del pubblico e buone pratiche di coinvolgimento del pubblico
- L'esperienza utente (User Experience e Service design) e accessibilità al fine di fornire i concetti di base di come l'esperienza dell'utente può essere migliorata (museo per tutti).
- Importanza e tecniche di digital storytelling
- Introduzione ai concetti della gamification
- Business modelling -scalabilità dei progetti di digitalizzazione
- Importanza della valutazione

COMPETENZE DIGITALI

- Capire le ragioni per definire una strategia digitale nei musei
- Essere in grado di utilizzare il supporto dei software
- Digitalizzare le raccolte
- Catalogare
- Recuperare informazioni
- Conservare le collezioni digitali
- Applicare e comprendere i processi dell'esperienza utente
- Applicare i principi dell'accessibilità digitale

COMPETENZE SOFT

- Capacità di pensiero creativo
- Ottimismo
- Abilità di networking
- Abilità interpersonali
- Lavoro di gruppo interdisciplinare
- Capacità di ascolto attivo ed empatia
- Capacità di gestire il dissenso, eventuali conflitto e/o interessi
- Gestione del rischio

Descrivere la "faculty" internazionale di alta qualificazione responsabile della progettazione ed erogazione del percorso

Il settore archeologico è stato uno dei primi settori del patrimonio culturale ad investire molto nel digitale, spinto da necessità di conservare gli artefatti archeologici e documentare i ritrovamenti.

Nonostante ciò rimane un settore che soffre di poca ibridazione e contaminazione da altri settori.

Per questo nel definire la faculty, attenzione è stata posta nel creare un team interdisciplinare e trasversale, in grado di coprire competenze e conoscenze del percorso formativo dalla digitalizzazione, all'usabilità e all'accessibilità del patrimonio archeologico.

Tutti i docenti sono di alto profilo, massimi esperti nel loro settore in Italia e all'estero. Inoltre, il supporto di Europeana, la biblioteca-archivio e museo digitale d'Europa, inaugurata il 20 novembre 2008 garantisce uno sguardo e una connessione costante con le politiche culturali europee.

L'obiettivo ultimo è di creare un partenariato duraturo nel tempo che possa portare riconoscimenti autorevoli alla ricerca e all'innovazione digitale in campo archeologico.

Antonella Coralini - Professore Associato in Archeologia classica presso l'Università di Bologna. Dai primi anni Novanta si interessa dell'applicazione delle Information and Communication Technologies allo studio e alla gestione del patrimonio culturale, con una particolare attenzione per i beni archeologici e la loro musealizzazione. Si è perfezionata in Informatica per le Scienze Umane presso l'Ateneo di Bologna e successivamente ha intrapreso un percorso pluriennale di ricerca nella Virtual and Augmented Archaeology, in stretta collaborazione con il VisitLab del CINECA.

Georgia Cantoni - Archeologa, conservatrice delle collezioni etnologiche dei Musei Civici di Reggio Emilia e Ispettore onorario per la Soprintendenza dei Beni Archeologici Belle Arti e Paesaggio per la città

Metropolitana di Bologna e le province di Modena, Reggio Emilia e Ferrara. Responsabile della comunicazione, dell'area web e nuovi media dei Musei Civici di Reggio Emilia.

Silvia Pellegrini - Conservatore responsabile delle raccolte di età romana e medievale, responsabile scientifico del parco archeologico Novi Ark.

Antonia Silvaggi -Melting Pro- Laureata in Archeologia, con un'innata passione per i musei e le storie. Project manager e ricercatrice per Melting Pro, Italia, Roma, ha coordinato le attività di ricerca del progetto Mu.SA ed è stata una delle curatrici del rapporto finale. Ha una vasta esperienza di lavoro in progetti internazionali sulla formazione del pubblico, la partecipazione culturale e il digital storytelling.

Federica Pesce- Melting Pro- Laurea in Filosofia alla Sapienza, Università di Roma, e Dottorato in Arti, Design e Nuove Tecnologie alla Sapienza, Università di Roma. Advanced Master in Intelligenza Artificiale, opzione Scienze Cognitive presso KUL Leuven, Belgio. Project manager per Melting Pro è responsabile dell'area sotrytelling. Promuove progetti per la valorizzazione del patrimonio materiale e immateriale a livello nazionale e europeo

Fabio Fornasari - architetto museologo, responsabile scientifico e direttore artistico del Museo Tolomeo dell'Istituto dei Ciechi Cavazza. Esperto di installazioni che hanno una dimensione di relazione: coinvolgono il pubblico all'interno di dinamiche di interazione cognitiva e sensoriale.

Inês Câmara - *Mapa das Ideias (PT) Fondatrice ed esperta in educazione museale e analisi del pubblico:* Azienda privata portoghese nata nel 1999 e dedicata alla relazione tra musei, pubblico e comunità. Inizialmente focalizzata sulla comunicazione museale, ha poi ampliato le proprie attività fornendo servizi di consulenza sui temi di sviluppo del pubblico, pianificazione e strategie di comunicazione.

IVO Oisterbek - *Mapa de Ideias (PT):* È un laureato in design con un master in archeologia, con una formazione in gestione di eventi turistici ed esperienza nella gestione di progetti culturali. Ha lavorato al progetto MU.SA in qualità di valutatore.

Anne Torreggiani - Amministratore delegato di *The Audience Agency (UK):* Ente finanziato dall'Arts Council England come supporto per le organizzazioni culturali allo scopo di lavorare sui dati nazionali per comprendere le esigenze del pubblico attuale e interpretare i bisogni del pubblico potenziale. Promuove la partecipazione attiva e l'empatia allo scopo di coinvolgere il pubblico nei processi culturali. Anne è specialista in analisi dei dati culturali, strategia di audience development, politiche culturali.

Jonathan Goodacre - Consulente Senior presso The Audience Agency (UK) , esperto di audience development, monitoraggio e valutazione, marketing e analisi dei dati culturali.

Sarah Dominique Orlandi - Progettista, consulente, ricercatrice e docente nell'ambito della comunicazione e delle tecnologie digitali per la cultura e la sostenibilità.

Fondatrice di Creando Cultura | Idee e strategie per la cultura | www.creandocultura.it

Co-fondatrice di www.scienzacollaborativa.it

Coordinatrice Gruppo di ricerca Digital Cultural Heritage ICOM Italia

Achilles Kameas - Professore e direttore del laboratorio *Mobile and Pervasive Computing, Quality and Ambient Intelligence* presso la Scuola di Scienza e Tecnologia della *Hellenic Open University*.

Panagiota Polymeropoulou - Ricercatore senior presso DAISy: gruppo di ricerca della *Hellenic Open University*. Ha conseguito un Master in Informatica e Comunicazione Culturale con specializzazione in Museologia presso l'Università dell'Egeo e ha ricevuto una borsa di studio dalla State Scholarships Foundation (IKY) per studi post-laurea in Museologia. Ricercatrice senior in Mu.SA.

Ria Berg - Docente presso l'*Institutum Romanum Finlandiae, Roma (IT)*. Istituto di ricerca finlandese con sede a Roma dedicato alla cultura classica con particolare riferimento alla ricerca e all'insegnamento delle antichità romane. Attivo da oltre settant'anni, costituisce una base per gli studi umanistici svolti da finlandesi a Roma.

Harry Verwayen - Direttore generale della *Europeana Foundation*. Fondazione attiva nell'ambito della trasformazione digitale del patrimonio culturale. Sviluppa competenze, politiche e strumenti per incoraggiare il cambiamento digitale, l'innovazione e le partnership che li promuovono. Europeana si occupa altresì della formazione di nuovi professionisti del settore culturale, dell'istruzione e della ricerca.

Marco Cavalieri - Professore ordinario di Archeologia Romana presso *University of Louvain* capo di *Institute for the Study of Civilisations, Arts et Letters (BE)*.

Alexandra Dardenay - Docente presso *Université de Toulouse II Jean Jaurès / CNRS laboratoire TRACES, Toulouse (FR)*.

Fabiola Salcedo Garces, Professore di Archeologia classica presso la Facoltà di Storia dell'Università Complutense di Madrid (Spain).

Stéphanie Wyler - Professore Associato dell' *Università di Parigi* (UFR Géographie, Histoire, Économie et Sociétés) e Membro del *Centro Nazionale Ricerca Scientifica UMR 8210 Anhima* (Anthropologie et Histoire des Mondes Anciens), Paris (FR).

Cândida Fernanda Antunes Ribeiro - Decano della Facoltà di *Arts and Humanities* presso l'Università di Porto (PT).

Martina Magri - Autrice Curatrice editoriale per Media e Istituzioni culturali, esperta di piattaforma di storytelling digitale per la valorizzazione del patrimonio.

Daniele Perra - è un designer italiano, un artista relazionale e un ricercatore operante in attività espositive, progetti di ricerca e insegnamento. Il suo lavoro si sviluppa in ambiti disciplinari diversi: arte, design, sociologia, antropologia, architettura e geopolitica. Si occupa di creatività spontanea, tendenze culturali e modelli di sviluppo urbano.

Margherita Sani - Docente a contratto presso il Dipartimento delle Arti dell'Università di Bologna; dal 1985 al 2021 ha lavorato presso l'Istituto per i Beni Artistici, Culturali e Naturali della Regione Emilia-Romagna occupandosi di progettazione europea in ambito museale. Membro attivo di numerose associazioni e reti museali professionali, tra cui NEMO, ICOM e European Museum Academy.

Alexandre Matos - Dottore di ricerca in Museologia, attualmente Direttore del Dipartimento di Ricerca e Formazione presso *Sistemas do Futuro*, società portoghese impegnata nella promozione dell'utilizzo delle nuove tecnologie dell'informazione nella Gestione dei Beni Culturali. Professore associato presso il Dipartimento di Scienze e Tecniche del Patrimonio Culturale dell'Università di Porto (PT).

Raul Ramos Monzon - founder and co-director of ASIMETRICA GESTIÓN CULTURAS SL, Madrid, Spagna, è un gruppo multidisciplinare di professionisti della gestione culturale che uniscono le loro conoscenze ed esperienze per aiutare le organizzazioni culturali a conoscere e incrementare il proprio pubblico.

Ana Carvalho - Ricercatrice presso *CIDEHUS - Centro Interdisciplinar de História, Culturas e Sociedades /*

Interdisciplinary Centre for History, Cultures and Societies dell'Università di Évora (PT). PhD in History and Philosophy of Science, specialization Museology (2015) and a Master's degree in Museology (2009). Member of the Task Group Museums of the Future (2019-2020), under the Portuguese Ministry of Culture, to propose recommendations for public policy. Ha collaborato in Mu.SA

Alessandro Grazian - Musicista e illustratore, ha realizzato musiche di scena per il teatro, colonne sonore per il cinema e collaborato con numerosi artisti in qualità di autore, co-autore, arrangiatore, strumentista e produttore. E' fondatore di Torso Virile Colossale, un nuovo progetto musicale che rielabora in modo originale il rapporto tra mondo antico e mondo contemporaneo.

Paolo Mazzanti - Coordinatore scientifico del progetto *Musei Emotivi* presso NEMECH - New Media for Cultural Heritage: Centro di Competenza su beni culturali istituito da Regione Toscana e attivato da MICC (Media Integration Communication Center) dell' Università di Firenze.

Lorenzo Greppi, architetto, dal 1991 opera come progettista nel settore della riqualificazione e della valorizzazione dei Beni Culturali, orientando gran parte della propria attività lavorativa e di ricerca alla museografia applicata e alla progettazione integrata di allestimenti per mostre e musei. E' co-fondatore e coordinatore scientifico del progetto interdisciplinare Musei Emotivi.

Paula Menino Homem - Assistant Professor presso la **Facoltà di Lettere e Filosofia (FLUP)** Dipartimento di Studi del Patrimonio (DCTP), U.PORTO, dove dal 2014 è direttore del programma MA di Studi Museali (MMUS) e direttore del Laboratorio di Conservazione e Restauro (LabCR).

Dr. Cristiana Barandoni -INDIANA UNIVERSITY (USA) - as Director of Project Development of the American Society Flyover Zone based in Bloomington, Indiana.

Gabriele Guidi - Full Professor in Virtual Heritage at Indiana University, Based in Bloomington (IN), USA

Modelli organizzativi e modalità didattiche (specificare come sarà erogato e organizzato il percorso con riferimento, a titolo di esempio didattica per piccoli gruppi, codocenze, formazione a distanza sincrona e/o asincrona ...

Dopo una prima parte di formazione online gli studenti saranno divisi in gruppi di lavoro a seconda delle loro competenze, formando un team multidisciplinare e lavoreranno su un project work in presenza in cui si cimenteranno a risolvere una sfida digitale proposta nella prima edizione dai Musei Di Reggio Emilia e nella seconda edizione del Musei Civici di Modena. In questo modo metteranno a frutto la conoscenza acquisita in un reale contesto di lavoro e lavorando in gruppo.

I musei presenteranno una loro sfida digitale ed i partecipanti divisi in gruppo dovranno sviluppare un progetto che tenga conto gli step della progettazione centrata sull'utente (HUMAN CENTRED/design thinking):

- Esigenze sia del museo e degli utenti che vuole coinvolgere
- Identificazione dei bisogni e comprensione del problema
- Formazioni di gruppi di lavoro
- Identificazione della sfida
- Creazione- ideazione sulla base di formati partecipativi, di brainstorming, dibattiti analisi di casi studio si sviluppano soluzioni creative o risposte alle domande definite in precedenza
- Creazione di un prototipo low-fidelity
- Test con gli utenti e il tutto il museo
- Sviluppo e scalabilità dell'idea (Impatto ambientale)

- Piano di comunicazione e business modelling
- Presentazione dei risultati

La modalità di erogazione del corso DIGITARCH si basa sull'apprendimento **esperienziale**. Secondo i più recenti studi neurobiologici, il nostro cervello acquisisce concetti, nozioni e relazioni molto più velocemente se è spinto a metterli in pratica, se li vive in prima persona. Infatti, il coinvolgimento fisico ed emotivo facilita l'attenzione e la memoria.

Il suo metodo si basa sull'assunto che l'apprendimento è circolare. Da ciò deriva il suo learning cycle, che definisce le fasi dell'apprendimento esperienziale e, soprattutto, offre un modello di pratica formativa. Esso si articola in 4 fasi sequenziali:

1. esperienza concreta (Lavoro in team su una sfida offerta dai musei) ;
2. osservazione riflessiva (Lavoro di gruppo tra i partecipanti e mentoring e coaching con gli esperti ;
3. concettualizzazione astratta (Sviluppo dell'idea e del prototipo);
4. sperimentazione attiva (Testing con gli utenti e storytelling).

Durante l'**esperienza concreta all'interno dei musei** partner i partecipanti sperimentano capacità, abilità e conoscenze attraverso attività, giochi e simulazioni. Lo step di osservazione riflessiva, invece, si basa sull'osservare, riflettere e interpretare le sensazioni e i comportamenti emersi durante l'esperienza attraverso la discussione e il brainstorming.

Alla riflessione segue la fase di concettualizzazione astratta, che ha lo scopo di produrre e schematizzare concetti e abilità estendendoli a situazioni esterne, sia lavorative sia personali, attraverso modelli, lezioni e diagrammi. Infine, durante la sperimentazione attiva si verificano le conoscenze e competenze acquisite in situazioni nuove attraverso simulazioni, questionari, case studies nazionali e internazionali e laboratorio.

Inoltre, l'**approccio iterativo e basato sul prototipo**, proprio del design thinking, implica un radicale cambio di atteggiamento nei confronti sia delle basi concettuali che di quelle operative del proprio lavoro. La logica del prototipo e dell'iterazione poggiano su un atteggiamento culturale in cui non si lasciano le proprie idee o ambizioni guidare il processo fino ai risultati, ma si cerca un confronto immediato e continuo con l'utente e il contesto esterno, con l'obiettivo di migliorare la propria idea iniziale. In altre parole, non si ha paura di aver preso la strada sbagliata, né di cambiare in corsa le proprie ipotesi o le basi del ragionamento; i concetti di rischio, errore e fallimento in questo contesto operativo sono totalmente relativizzati, se non ricoperti di valore positivo, secondo una logica fail fast and learn faster.

Sulla base del concetto di apprendimento esperienziale, il corso è articolato in una erogazione teorica dei concetti e di una messa in pratica delle conoscenze acquisite in un reale contesto di lavoro, con progettazione collaborativa e di gruppo e riflessione individuale.

Per cui il corso sarà articolato in un misto di formazione online e in presenza, in modalità sincrona e asincrona di 90 ore in totale per una durata di 3 settimane (ogni edizione).

Le 90 ore sono così ripartite:

Docenze e co-docenze online sincrone 30 ore

Casi studio 10 ore

Project work in presenza 30 ore presso i musei - simulazione, attività pratica, scambi, visite di studio, attività di scambio con gli utenti/visitatori dei musei

Visite di studio ad altri musei locali, in particolar modo il Museo Tolomeo, virtual tours con musei e istituzioni estere.

I seguenti moduli saranno svolti sia online che in presenza da docenti esperti in materia:

Modulo 1: Sviluppo strategia digitale in un museo e audience development

Il digitale va considerato in relazione ai due grandi poli della vita di un museo: la collezione/ patrimonio e il

pubblico. A seconda delle competenze interne presenti, della visione dei vertici e delle risorse disponibili, ogni museo deve poter sviluppare una propria strategia digitale, più o meno evoluta, rispetto a questi due poli. Strategia che deve tenere conto anche delle opportunità e dei limiti inerenti lo sfruttamento dei contenuti digitali, i diritti sulle immagini, la promozione e la comunicazione sempre più connessa a una comunità virtuale e profilata. La strategia digitale è l'elemento centrale di ogni offerta e metodo operativo digitale, e la base per decidere pro o contro nuovi progetti. Se è vero che non tutti i musei hanno le risorse per digitalizzare la propria collezione, è vero anche che, prima di investire nella digitalizzazione, si dovrebbe capire cosa ci spinge a promuovere questo investimento e come rendere il materiale digitalizzato fruibile al pubblico. La strategia deve essere ancora alla mission dell'istituzione, e alla sua strategia di Audience development inteso come un approccio pianificato a livello di organizzazione, che serve ad ampliare la natura e le forme delle relazioni con il pubblico; aiuta un'organizzazione culturale a perseguire la propria mission, attraverso il bilanciamento degli scopi sociali, della sostenibilità finanziaria e delle ambizioni artistiche e creative.

Il modulo si propone attraverso caso studio e confronti con esperti, gli elementi chiave per sviluppare una strategia digitale.

Modulo 2: Digitalizzazione delle collezioni e dei depositi

I contenuti culturali generati a partire dal patrimonio conservato e digitalizzato sono la base di tutta le attività museali, dalla ricerca alla comunicazione fino al coinvolgimento del pubblico. Tutti i musei hanno sistemi diversi per gestire le loro collezioni, ma la maggior parte è conforme a certi standard di settore per assicurare che i dati che contengono siano accurati e di alta qualità. Questo assicura la responsabilità ma anche che gli oggetti siano gestiti per il massimo beneficio pubblico, una dichiarazione di missione chiave per molti musei e organizzazioni culturali in tutto il mondo. Nel mondo digitale, la gestione delle collezioni è comunemente gestita attraverso un'applicazione software chiamata collections management system (CMS). Un CMS gestisce gli elementi fisici della collezione così come gli elementi che sono nati digitali. Il modulo affronta attraverso casi studio e approfondimenti teorici su come dovrebbe essere una buona collezione online, ovvero supportata da un buon CMS, e le sfide della digitalizzazione (copyright, cambiamenti tecnologici, conservazione nel lungo periodo, costi e gestione delle aspettative degli stakeholder) il tema della digitalizzazione e gestione delle collezioni e dei depositi archeologici. E si articola in:

- Un chiaro processo di implementazione che controlli i dati prima che vengano caricati, che può essere aggiunto come funzione all'interno di un CMS esistente;
- Un chiaro processo di esportazione dal CMS che utilizzi un'API o un altro strumento, essendo le API desiderabili perché qualsiasi sviluppatore può scrivere applicazioni per esse;
- Campi di ricerca con semplici parole chiave e funzioni avanzate;
- Immagini digitalizzate che mostrino l'oggetto interessato

Modulo 3: Progettazione Human centred

Il design thinking o Human centred design si tratta di un approccio creativo che si svolge in una serie di passi ispirazione, ideazione e iterazione, aiuteranno i partecipanti a progettare soluzioni efficaci digitali e per la loro organizzazione facendo leva su tre fattori desiderabilità (cosa vogliono le persone), fattibilità (la parte pratica del progetto), e sostenibilità/economicità (economica e una riflessione sull'impatto del digitale).

In altre parole, quando una soluzione è auspicabile, finanziariamente sostenibile e applicabile da un punto di vista tecnico, nell'intersezione di questi tre fattori si ha l'innovazione.

Il Design Thinking è un approccio mentale che induce a guardare il mondo con gli occhi di un designer e sarà interessante dotare i membri dell'associazione di questo "filtro" nella programmazione e gestione delle attività per immaginare sempre soluzioni nuove e coinvolgenti.

Il primo passo del processo di design thinking consiste nell'individuare i bisogni delle persone, ecco perché possiamo indicarlo anche come "design centrato sull'individuo".

Non è necessario sapere come codificare per creare prodotti e servizi digitali innovativi. Per costruire la cosa giusta devi prima progettare per le persone e usare la tecnologia come strumento per soddisfare le reali esigenze umane. Il prototipo è un metodo collaudato nel tempo per generare soluzioni innovative mantenendo gli esseri umani al centro del processo di progettazione e raccogliendo feedback che ti aiuteranno ad attingere a bisogni umani reali e renderanno le tue idee ancora più forti.

Il modulo intende trasferire competenze per l'utilizzo di questi approcci per sviluppare servizi ed esperienze migliori per i beneficiari delle azioni che verranno proposte nel tempo.

Il design thinking si realizza attraverso tre passi:

1. ispirazione;
2. ideazione;
3. implementazione.

Modulo 4: Comunicazione e Storytelling

Risulta sempre più importante promuovere nuove modalità di fruizione culturale partendo dai bisogni e desideri dei diversi pubblici per favorire la conoscenza dei patrimoni nazionali materiali e immateriali, attraverso metodologie innovative e partecipative che prevedano il diretto coinvolgimento degli utenti e dello staff. Attraverso lo sviluppo di un racconto autentico innescato dalla relazione con il patrimonio materiale o immateriale, lo Storytelling consente di sentirsi parte di una comunità.

Questo modulo trasferisce competenze utili per creare e modificare contenuti digitali in diversi formati per esprimere concetti, idee e pensieri attraverso mezzi digitali. Aiuta anche i partecipanti a comprendere i formati appropriati a seconda del contenuto e del contesto del museo.

Modulo 5: Accessibilità digitale

Il web è una risorsa sempre più importante in molti aspetti della vita: istruzione, occupazione, governo, commercio, assistenza sanitaria, ricreazione e altro. È essenziale che il web sia accessibile per fornire pari accesso e pari opportunità alle persone con diverse abilità. L'accesso alle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, compreso il Web, è definito come un diritto umano fondamentale nella Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità (UN CRPD).

Cos'è l'accessibilità del web:

L'accessibilità del web significa che i siti web, gli strumenti e le tecnologie sono progettati e sviluppati in modo che le persone con disabilità possano usarli.

L'accessibilità del web comprende tutte le disabilità che influenzano l'accesso al web, tra cui:

- uditivo
- cognitivo
- neurologico
- fisico
- vocale
- visivo

L'obiettivo di questo modulo è offrire degli strumenti e uno spazio di riflessione sul rendere più accessibile il museo connettendolo a un sistema di relazioni molto ampio, composto dalle diverse comunità con cui interagisce, locali, nazionali e internazionali.

Modulo 6: Sviluppo modelli di Business modelling per il digitale

L'obiettivo di questo modulo è di fornire ai partecipanti gli strumenti per sviluppare un modello di business per il prototipo delineato e renderlo disponibile per i musei. Sarà un modulo che cerca di analizzare l'idea prototipata a seconda dei: canali di contatto e relazione, all'implementazione dell'innovazione digitale nel modello di business, community e co-creazione di valore, dalla relazione al coinvolgimento e supporto, per i diversi tipi di beneficiari o fruitori, flussi di ricavi (prevalenti e accessori), strategie e criteri di successo extramonetari, sostenibilità economica: differenziazione delle entrate nel rapporto tra costi e ricavi.

Mentoring e Coaching

Ogni gruppo sarà seguito da almeno un mentor ed un esperto nella materia per portare avanti il project work. Nella seconda edizione i partecipanti della prima edizione a titolo volontario potranno essere tutor del secondo corso.

Tutoraggio

I partecipanti avranno saranno seguiti da un tutor, il cui compito è quello di fornire informazioni e risolvere dubbi e problemi che gli studenti incontrano durante il percorso formativo, supportandoli nelle difficoltà di ordine organizzativo e didattico.

Monitoraggio e valutazione (sia del percorso formativo che di tutto il progetto)

All'inizio del progetto con tutti i partner verrà condiviso un documento al fine di valutare le attività e assicurare il raggiungimento dei risultati così come previsti nel piano progettuale approvato.

Questo documento intende fornire standard e metodi utili al conseguimento di risultati qualitativamente apprezzabili. Nello specifico ha l'obiettivo di:

- mettere in luce i punti di forza e di debolezza del progetto e, parallelamente, fornire strumenti utili per trasformare i rischi e le minacce in opportunità;
- provvedere raccomandazioni per continuare, annullare o rettificare le azioni progettuali;
- assicurare e incrementare la qualità dei risultati e dei processi del progetto;
- assistere e sostenere il team di progetto nel conseguire i risultati previsti;
- sviluppare una cultura della qualità coinvolgendo attivamente la rete partenariale e i principali attori del territorio;
- facilitare la quantificazione dei risultati;
- prevedere gli sviluppi delle attività progettuali;
- misurare l'avanzamento e la qualità dei risultati in rapporto agli obiettivi concordati.

Metodologia

Le attività di monitoraggio e valutazione proposte sono riferite a due ambiti distinti che saranno analizzati in maniera integrata:

A. Nell'ambito del progetto, la valutazione del progetto comprende un insieme di azioni volte alla verifica della corrispondenza delle attività alle specifiche contrattuali e alla pianificazione.

In particolare, rispetto il progetto, saranno oggetto di verifica:

- la corrispondenza tra piano operativo (le attività progettuali) e tempistica;
- la gestione e il controllo;
- il coordinamento e il consolidamento della rete partenariale;
- il raggiungimento dei risultati attesi;
- le misure correttive adottate per il raggiungimento dei risultati attesi.

B. Nell'ambito del processo, la valutazione del processo comprende una serie di azioni volte alla verifica delle attività svolte, con una particolare attenzione ai risultati rilevati sui/dai beneficiari diretti.

In particolare, rispetto il processo, saranno oggetto di verifica:

- il grado di soddisfacimento dei beneficiari;
- la qualità dei prodotti;
- l'impatto dei risultati del progetto;
- la cognizione del progetto e dei suoi risultati;
- la rilevanza rispetto alle priorità del progetto e dei beneficiari;
- l'efficacia percepita del progetto;
- la sostenibilità.

L'analisi riguarderà tre specifici target group: i partner, i beneficiari diretti delle attività di engagement

(pubblico) e gli altri stakeholder del territorio.

Inoltre avrà un approccio qualitativo e quantitativo:

Kpis Quantitativi

N. iscritti

N. domande ricevute

N. Docenti e partner esterni coinvolti

N. Project work realizzati

N. Engagement sui social

Kpis. Qualitativi

Soddisfazione degli studenti, e docenti e partner coinvolti

Impatto sui musei

Diversificazione del pubblico dei musei partner coinvolti

Attività

Le attività di monitoraggio copriranno l'intera durata del progetto e si svolgeranno principalmente durante le riunioni con i partner, durante e dopo ogni incontro formativo, durante gli eventi di engagement, attraverso l'utilizzo di:

1. strumenti interattivi promossi nelle riunioni (GANTT, strumenti di coinvolgimento e facilitazione, come la hand evaluation, etc.);
2. strumenti per l'analisi dei documenti (questionari, schede di analisi qualitativa, etc.);
3. strumenti di analisi delle attività in presenza e outdoor (questionari, strumenti interattivi e coinvolgenti come mini interviste, vox populi, osservazione partecipante, etc.).

L'attività di valutazione coinvolgerà sia gli utenti (valutazione dei risultati di apprendimento individuali) che i partner (valutazione del partenariato). La verifica dei risultati di apprendimento prevede verifiche in itinere con applicazione in contesti reali delle competenze apprese, per rilevare il livello raggiunto di padronanza degli apprendimenti previsti e la presentazione alla commissione di partenariato dei progetti/prototipi sviluppati.

In generale, per la valutazione verranno utilizzati i seguenti metodi all'inizio, durante e alla fine:

Tipo di assessment iniziale:

Questionario di entrata, motivazioni alla partecipazione, rilevazione delle aspettative

Tipo di assessment durante:

Osservazione (monitoraggio) effettuato dal tutor sui progressi degli studenti

Monitoraggio dei progressi degli studenti per la presentazione di compiti pratici

Feedback informativo dei tutor attraverso un apposito form Apprendimento collaborativo (non misurato)

Tipo di assessment Finale:

Quiz sull'apprendimento

Presentazione finale

Ogni obiettivo formativo sarà valutato con sia con quiz domande a scelta multipla e domande vero/falso, verrà valutato nel suo insieme il project work presentato dalla faculty internazionale, il project work verrà valutato anche dagli utenti finali, quali essi siano se interni ai musei o i pubblici esterni, e ci sarà anche una valutazione individuale.

La valutazione dei risultati e dei processi sarà effettuata regolarmente e supportata dalla misurazione.

Coinvolgerà sia gli studenti, docenti, esperti esterni, i musei e lo staff, gli utenti finali, il loro coinvolgimento nel processo di monitoraggio e valutazione sarà concordato e chiaramente descritto

Il feedback degli studenti sarà raccolto sulla loro esperienza di apprendimento individuale e sull'ambiente di apprendimento e insegnamento. Insieme al feedback dei formatori e di tutte le altre parti interessate pertinenti.

Le procedure di feedback e revisione facevano parte integrante di un processo di apprendimento

strategico nel progetto DIGITARCH e sostengono lo sviluppo di un'offerta di alta qualità e migliorano le opportunità per gli studenti.

I risultati / esiti del processo di valutazione sono stati discussi con le parti interessate pertinenti e sono stati messi in atto piani d'azione appropriati.

Tutto il percorso progettuale sarà accompagnato da un'attività di monitoraggio e valutazione in itinere orientata a:

- ricostruire e valutare periodicamente lo stato di avanzamento dell'attuazione del progetto
- mettere a confronto le realizzazioni dell'intervento con le previsioni progettuali
- ricostruire ed interpretare sia il processo operativo sia gli effetti delle azioni realizzate
- misurare la soddisfazione dei destinatari finali dell'intervento
- misurare la soddisfazione del partenariato in relazione a obiettivi, ruoli, funzioni e attività
- formulare raccomandazioni e ipotesi d'intervento utili all'eventuale ri-orientamento dell'attuazione progettuale nel suo complesso
- validare ex post la strategia del progetto, sulla base del grado di raggiungimento degli obiettivi, evidenziando i cambiamenti intervenuti sui beneficiari delle azioni progettuali, valutando in che misura essi sono in linea con gli obiettivi della direttiva.

Secondo le disposizioni che verranno emanate dalla Regione, proponente e partner di progetto sono a disposizione per comunicare l'esito delle attività di monitoraggio qualitativo sia in itinere che ex-post, come sono a disposizione per incontri di coordinamento tra i progetti finanziati.

Attestato/titolo rilasciato e crediti formativi

Una commissione formata da membri della faculty internazionale, staff e direzione museale sarà presente alla presentazione dei project work finali.

Sarà rilasciato un attestato di partecipazione secondo le modalità stabilite dall'Ateneo e il rilascio, per gli studenti, di crediti formativi.

Sezione 3.2 - Attività di confronto e scambio (se prevista)

<i>Soggetto responsabile/referente</i> <i>Alma Mater Studiorum Università di Bologna</i>	<i>Comune sede</i> <i>Bologna</i>	<i>Prov. sede</i> <i>BO</i>
---	--------------------------------------	--------------------------------

Descrizione generale e obiettivi delle attività

In un contesto in continuo mutamento le capacità di adattamento e quella di ripensarsi sono fondamentali. Per fare questo bisogna sviluppare capacità che oggi vengono riconosciute come le abilità del XXI secolo, anche conosciute come le quattro C: pensiero critico (capacità di risolvere i problemi), creatività (essere in grado di pensare fuori dagli schemi), collaborazione (lavorare bene con gli altri per raggiungere un obiettivo comune), comunicazione (sapere come meglio trasmettere le proprie idee).

L'obiettivo primario delle attività di scambio e confronto che accompagnano la Summer School, è quello di sviluppare uno **spazio sicuro per sperimentare e fallire attraverso un processo di prova ed errore** (fail towards success).

Un concetto chiave è la possibilità di testare i prodotti digitali, senza per forza dover investire troppe risorse

all'inizio del processo. Inoltre, fornirà competenze tecniche e relazionali, ponendo le basi per una Comunità di pratica nella macro-area della trasformazione digitale delle imprese culturali e creative.

Durante queste attività verranno affrontati tra gli altri, i seguenti temi:

- creazione e consolidamento del gruppo di lavoro;
- sviluppare competenze digitali e soft di giovani e, in particolare, donne laureate in studi umanistici al fine di migliorare la loro occupabilità;
- mappatura delle proprie competenze/valori;
- gestione di sé in relazione al gruppo;
- l'importanza dell'ascolto attivo e dell'empatia come strumento di gestione e facilitazione di gruppi;
- sviluppare una rete di supporto e scambio di conoscenze.

SVILUPPO COMPETENZE SOFT

- Capacità di pensiero creativo
- Ottimismo
- Abilità di networking
- Abilità interpersonali
- Lavoro di gruppo interdisciplinare
- Capacità di ascolto attivo ed empatia
- Capacità di gestire il dissenso, eventuali conflitto e/o interessi
- Gestione del rischio

Il percorso sprona i partecipanti a sviluppare una mentalità:

DINAMICA E APERTA

Si tratta di osservare il mondo con occhi nuovi e con l'apertura mentale di un neofita, di essere disposti a scoprire qualcosa di nuovo sulla biblioteca che conoscete così bene.

FIDUCIOSA E CREATIVA

Si tratta di superare la paura di fallire e di essere criticati, di accettare di non conoscere la risposta giusta e di saper vedere il bello in ciò che è imperfetto e incompiuto.

OTTIMISTA

Si tratta di convincersi che un problema è solo l'altra faccia di un'opportunità, e che bastano anche poche persone che collaborano fra loro in modo creativo per cambiare in meglio il futuro.

Descrivere la connessione delle attività di confronto e scambio con il percorso di alta formazione e gli impatti attesi in termini ampliamento delle relazioni internazionali

Le attività di connessione sono integrate con le attività di formazione, la collaborazione interdisciplinare è alla base della Summer School, in uno scambio continuo tra partecipanti e studenti.

La dimensione partecipativa e lo scambio rendono l'apprendimento un'esperienza unica e personale: grazie ai feedback di gruppo ogni partecipante si mette in gioco, diventando sempre più centrato rispetto alle risorse che ha a disposizione per trasformare in azioni i propri desideri e progetti.

Inoltre, si potrà ampliare la Comunità internazionale di pratica eredità del progetto Mu.SA.

Il nostro Percorso DIGITARCH si differenzia rispetto ad altri perché vuole accompagnare i beneficiari in un percorso di accrescimento a cercare di immaginarsi un futuro migliore, che valorizzi gli asset delle persone, lavorando sul concetto dell'autoefficacia di Albert Bandura, che corrisponde alla consapevolezza di essere capace di dominare specifiche attività, situazioni o aspetti del proprio funzionamento psicologico o sociale.

In altre parole, è la percezione che abbiamo di noi stessi di sapere di essere in grado di fare, sentire, esprimere, essere o divenire qualcosa.

Descrizione dei diversi potenziali destinatari delle opportunità

I destinatari diretti sono gli stessi partecipanti alle summer school, vale a dire studenti e neo laureati in archeologia o professionisti del settore. Tra i destinatari indiretti annoveriamo gli stakeholder tra cui i musei aderenti alla proposta progettuale e oggetto di sperimentazione da parte degli partecipanti selezionati, le imprese del comparto digitale, come ad esempio Google Arts, le università coinvolte per la ricaduta del progetto, nonché gli utenti/visitatori dei musei partner.

Modalità di accesso e fruizione delle opportunità (descrivere tipologie degli interventi, modalità di erogazione anche con riferimento alla formazione a distanza sincrona e asincrona...)

Le attività di scambio inizieranno con un meeting virtuale dove tutti i partecipanti selezionati si potranno conoscere online. In presenza saranno articolate in:

- **formazione sulle tematiche dei moduli predisposti**, privilegiando la formula del guest speaker
- **sessioni di mentoring** per il consolidamento di soft skills chiave (leadership, pianificazione, teamwork..) e temi imprenditoriali (business planning, marketing, prototipazione, innovazione digitale...), fortemente orientati al settore culturale e creativo;
- **sessione/attività di confronto reale e diretto con le persone**, utilizzando metodologie legate alla ricerca etnografica. Osservano con attenzione gli utenti e i loro processi mentali, si ascoltano esprimere parere, motivazioni e intenzioni.
- **sessioni di pitch** per la presentazione delle idee, dove tutti i partecipanti sono chiamati ad esprimere osservazioni critiche in un'ottica di collaborazione e crescita collettiva;
- **project work** per la sperimentazione di idee pratiche innovative per le istituzioni museali coinvolte
- **sessione di revisione pratica** dell'idea in termini di rilevanza e innovazione, efficacia digitale, impatto, usabilità, audience, progettazione e scalabilità
- **presentazione best practice e casi studio e momenti** di approfondimento su tematiche attuali e imprescindibili (sostenibilità ambientale, accessibilità, nuovi media, etc.) affiancheranno i momenti di formazione

Verranno attivate visite studio locali e di conoscenza del territorio locale, inoltre verranno attivate collegamenti/tour virtuali con i partner esteri.

Nel caso di limitazioni imposte dall'emergenza sanitaria, la summer school intende prevedere un'erogazione online per lo più sincrona con la possibilità di approfondimento dei materiali in maniera asincrona, pur sempre garantendo la cooperazione e interazione tra i partecipanti

Professionalità coinvolte dell'erogazione delle attività

Membri della Faculty (si veda box dedicato), lo staff dei partner, tutor , docenti esperti, mentor

Sezione 4 - Voci di spesa e costo del Progetto

A	Preparazione del Progetto	euro 40000
B	Realizzazione del Progetto	euro 218040
	<i>Di cui costi realizzazione intervento 1</i>	<i>euro 109020</i>
	<i>Di cui costi realizzazione intervento 2</i>	<i>euro 109020</i>
C	Direzione e presidio generale	euro 68200
D	Costi diretti totali (A+B+C)	euro 326240
E	Costi indiretti <i>ammissibili con una imputazione forfettaria nella misura del 10% dei costi diretti totali $0,1 * D$</i>	euro 32624
Costo complessivo Progetto (D+E)		euro 358864

Costo complessivo Progetto (D+E) <i>(non inferiore a 125.000,00 euro e non superiore a 440.000,00 euro)</i>	euro 358864
di cui contributo pubblico richiesto <i>a valere sulle risorse regionali (pari al massimo all'80% del costo complessivo del Progetto)</i>	euro 287000