

Indice

Premesse

Dario Franceschini, Ministro della Cultura
Gianni Letta, Presidente Associazione Civita
Adele Maresca Compagna, Presidente icom (International Council of Museums) Italia

Musei, utenti e imprese

- 1.1 Musei e digitale. L'impatto della pandemia tra criticità e opportunità
Barbara Landi e Anna Maria Marras
- 1.2 The show must go on. Un'indagine sui consumi digitali degli italiani durante il lockdown
Annalisa Cicerchia e Ludovico Solima
- 1.3 Realtà virtuale e cultura: comportamenti, sentiment e prospettive nell'Italia post pandemica
Claudio Calveri
- 1.4 Industrie digitali, tecnologie abilitanti e open innovation per la user experience culturale e turistica
Alfredo Valeri
- 1.5 Uno sguardo oltre la siepe: considerazioni di scenario e proposte
Simonetta Giordani

Testimonianze e buone pratiche

- 2.1 Dimensione digitale della qualità dei musei statali afferenti alla Direzione Generale Musei del **mic**
Talitha Vassalli di Dachenhausen
- 2.2 Diritto d'autore, copyright e licenze aperte per la cultura nel web
Sarah Dominique Orlandi, Deborah De Angelis, Cristina Manasse
- 2.3 I videogiochi sono cultura. La cultura dei videogiochi
Fabio Viola
- 2.4 Google Arts & Culture compie dieci anni
Amit Sood
- 2.5 Digital Humanities: innovare la tradizione, tra community e tech
Lorenzo Maternini, Paolo Giulini, Italo Folonari
- 2.6 La valorizzazione del patrimonio artistico passa dal digitale
Mauro Nicastrì

Bibliografia e sitografia