

## 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