

Laboratorio di ricerca per lo sviluppo

# **L'impatto di internet sulla competitività delle imprese**

**Opportunità, sfide e interventi strategici da un'analisi degli Atenei marchigiani**



## **IL SISTEMA CULTURALE**

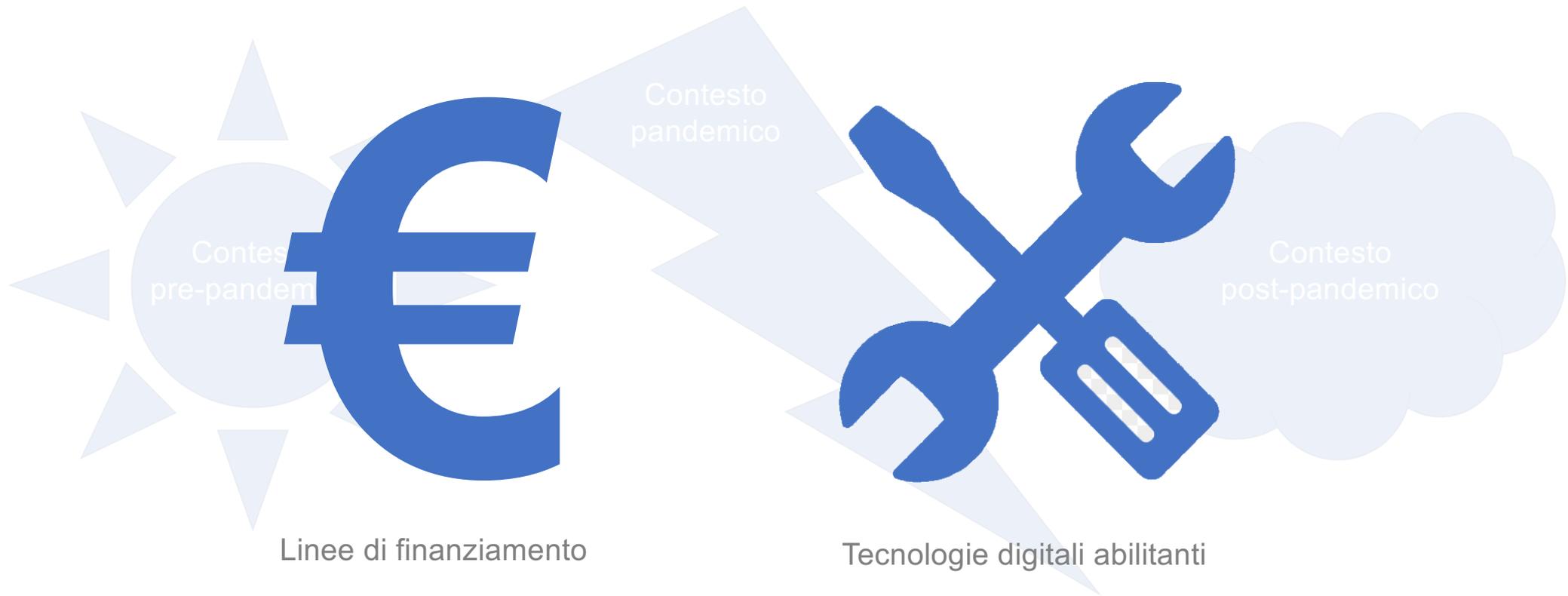
Daniele Rossi

Scuola di Architettura e Design

Università di Camerino









## Valore aggiunto e occupazione del Sistema Produttivo Culturale e Creativo italiano per comparto

	Valore aggiunto			Occupazione		
	Valori assoluti (milioni di euro)	In % sul totale SPCC	In % sul totale economia	Valori assoluti (in migliaia)	In % sul totale SPCC	In % sul totale economia
Architettura e design	6.774,5	8,0	0,5	146,8	10,2	0,6
Comunicazione	4.508,4	5,3	0,3	108,9	7,5	0,4
Audiovisivo e musica	5.269,6	6,2	0,4	54,7	3,8	0,2
Videogiochi e software	13.640,9	16,1	0,9	168,3	11,6	0,7
Editoria e stampa	10.013,8	11,8	0,7	194,6	13,5	0,8
Performing arts e arti visive	3.978,9	4,7	0,3	95,1	6,6	0,4
Patrimonio storico e artistico	2.481,7	2,9	0,2	53,1	3,7	0,2
<b>CORE CULTURA</b>	<b>46.667,7</b>	<b>55,2</b>	<b>3,1</b>	<b>821,3</b>	<b>56,8</b>	<b>3,3</b>
<b>CREATIVE DRIVEN</b>	<b>37.934,8</b>	<b>44,8</b>	<b>2,5</b>	<b>624,3</b>	<b>43,2</b>	<b>2,5</b>
<b>TOTALE SPCC</b>	<b>84.602,6</b>	<b>100,0</b>	<b>5,7</b>	<b>1.445,6</b>	<b>100,0</b>	<b>5,8</b>

Fonte: Unioncamere, Fondazione Symbola, 2021

Daniele Rossi  
Università di Camerino  
**Il Sistema Culturale**





La Cultura è un driver di sviluppo territoriale, capace di connettere domanda/offerta di servizi da parte delle imprese culturali e creative con il manifatturiero tradizionale e il turismo.

## **Distretto Culturale Evoluto POR FESR 2014-2020**

Daniele Rossi  
Università di Camerino  
**Il Sistema Culturale**





17 progetti regionali. 400 partner pubblici e privati, 150 azioni.

Tipologia di azioni per un totale di 147 interventi sul territorio tra cui:

- 32 interventi di valorizzazione di beni culturali;
- 15 interventi di sviluppo turistico;
- 16 interventi di applicazioni tecnologiche;
- 9 interventi di sostegno a start-up.

## Distretto Culturale Evoluto POR FESR 2014-2020

Asse 3: 71 progetti finanziati

Asse 8: 45 progetti finanziati

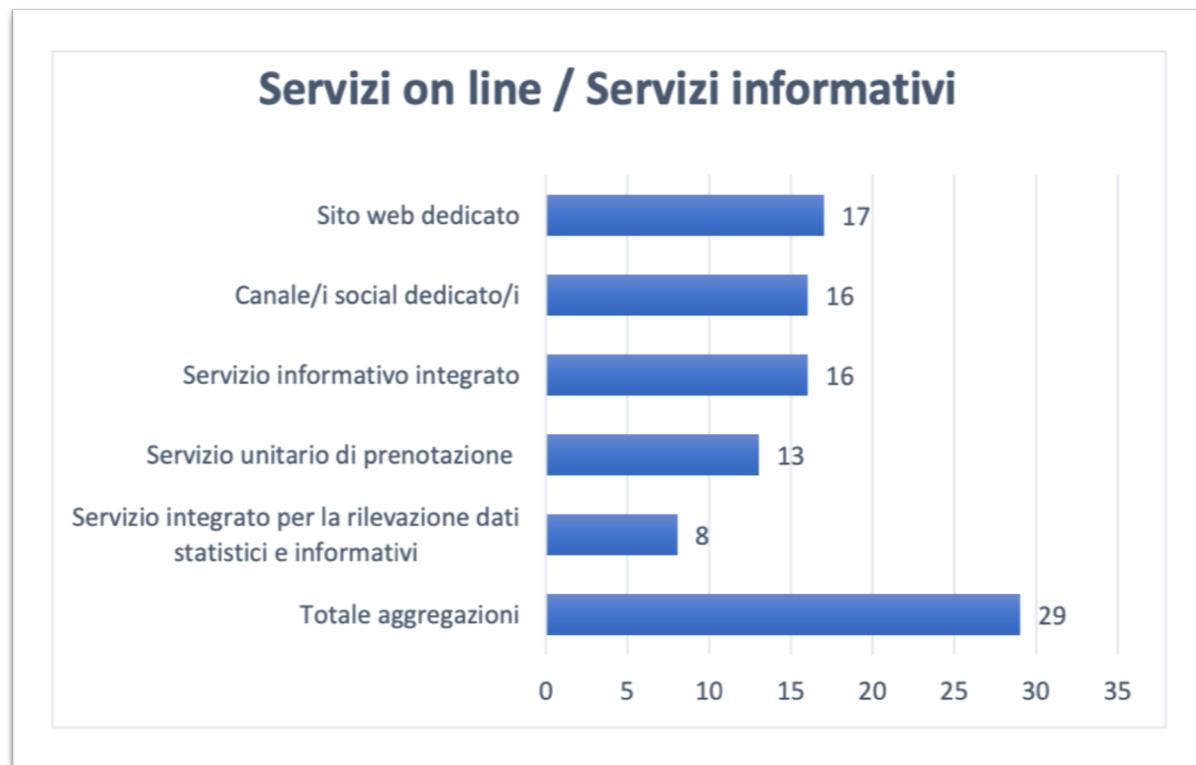
O.T. 2 (piattaforme abilitanti per e-commerce e shop di servizi e prodotti culturali (compresa bigliettazione on line), videohub in biblioteche e musei per e-learning e veicolazione di contenuti culturali, open data di interesse culturale e turistico.

Daniele Rossi  
Università di Camerino  
**Il Sistema Culturale**





La digitalizzazione nell'ambito delle economie della cultura spesso si è limitata alla creazione di un sito web o alla presenza sui social network...



AUTOVALUTAZIONE DEI POLI, DELLE RETI E DEI SISTEMI MUSEALI DELLE MARCHE ANNUALITA' 2021

Fonte: Unioncamere, Fondazione Symbola, 2021

Daniele Rossi  
Università di Camerino  
**Il Sistema Culturale**



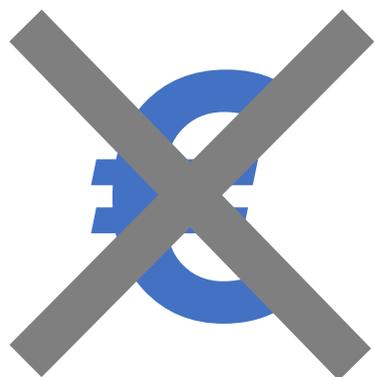
La crisi pandemica ha messo a nudo la fragilità  
strutturale di alcuni produttori del settore ...

Contesto  
pandemico



Contesto  
pandemico

La crisi pandemica ha messo a nudo la fragilità  
strutturale di alcuni produttori del settore ...



Contesto  
pandemico



XII EDIZIONE  
**GRAND TOUR MUSEI** 2020  
Musei per l'uguaglianza: diversità e inclusione  
**18-24 MAGGIO**

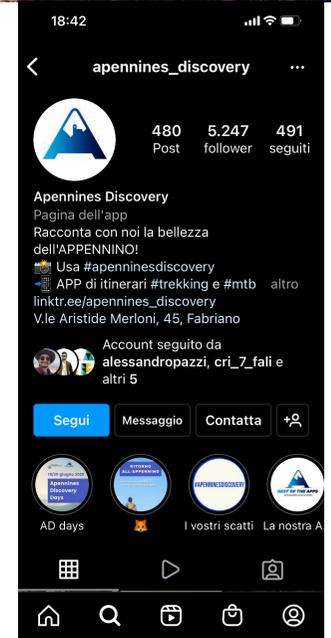


Musei per l'uguaglianza:  
diversità e inclusione

XII EDIZIONE  
**GRAND TOUR MUSEI**  
Musei per l'uguaglianza: diversità e inclusione

**CONFERENCE  
CALL**

**"PROSPETTIVE DIGITALI  
PER L'UGUAGLIANZA  
E L'INCLUSIONE NEI MUSEI"**



Contesto  
pandemico

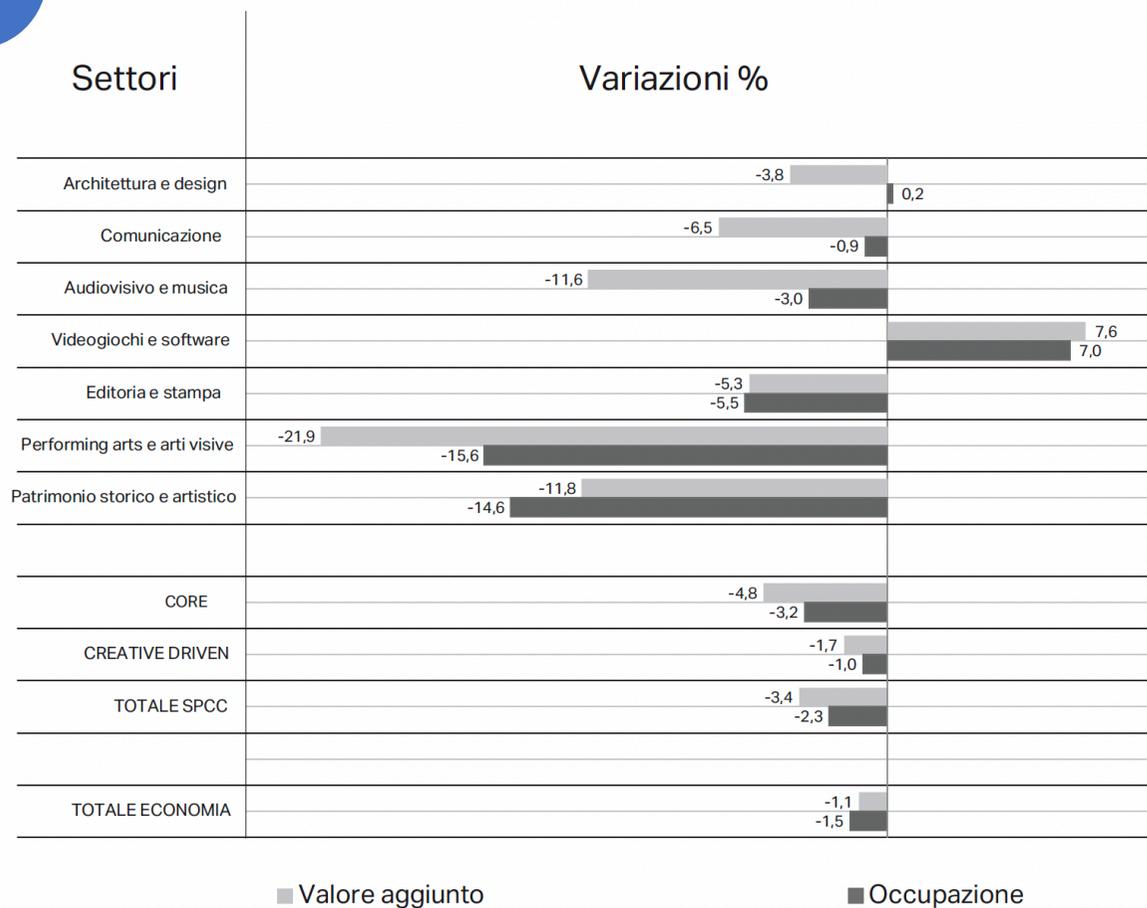


### Attività digitali sviluppate durante la pandemia

- Utilizzo di risorse precedentemente digitalizzate e traduzione in digitale di eventi ed attività precedentemente pianificate;
- Aumento delle attività nei social media;
- Attività specificatamente progettate per il lockdown;
- Attività professionali e scientifiche organizzate nel contesto del lockdown.

Contesto  
post-pandemico

## Dinamica del valore aggiunto e dell'occupazione del Sistema Produttivo Culturale e Creativo Anni 2019-2021



Fonte: Unioncamere, Fondazione Symbola, 2022

Daniele Rossi  
Università di Camerino  
Il Sistema Culturale



Contesto  
post-pandemico



- legge regionale n. 29 del 22 novembre 2021  
*Sostegno alle iniziative integrate di riqualificazione e valorizzazione dei borghi e dei centri storici delle Marche e promozione e sviluppo del turismo diffuso e sostenibile*

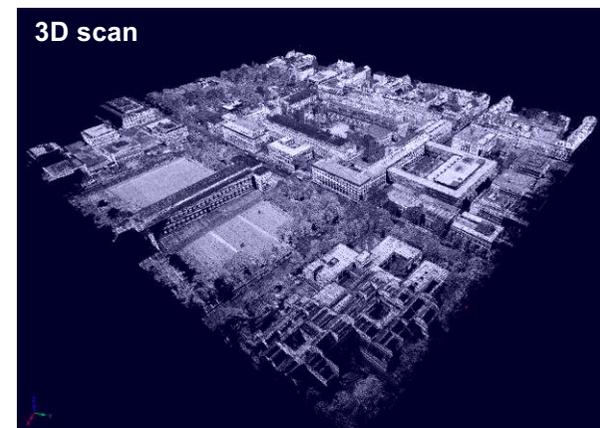
## Piano Nazionale Ripresa e Resilienza

- Attrattività dei borghi  
*Il patrimonio culturale del Paese recuperato e valorizzato per salvaguardare l'identità e il valore dei luoghi storici*

Daniele Rossi  
Università di Camerino  
**Il Sistema Culturale**



Contesto  
post-pandemico

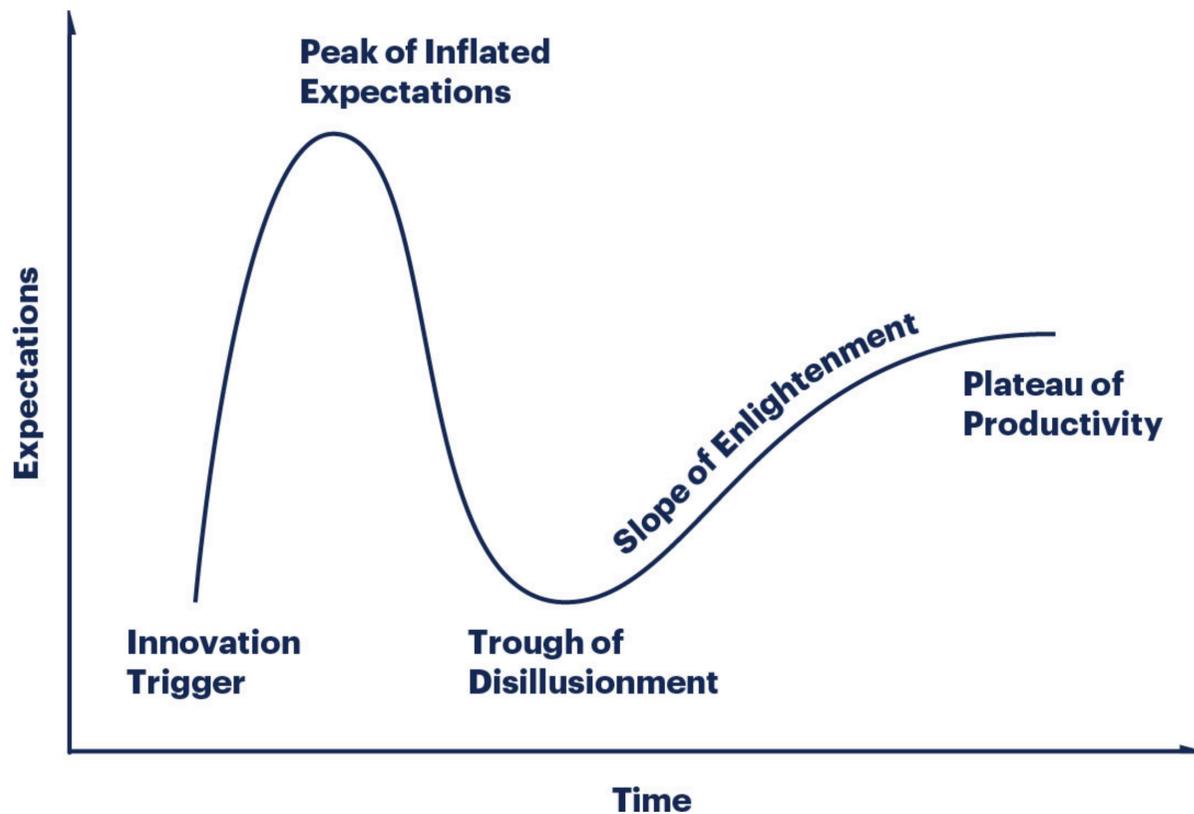


La convergenza di trend tecnologici che riguardano il **machine learning** e l'**intelligenza artificiale**, l'acquisizione e la visualizzazione in **3D** nell'ambito di **soluzioni immersive**, la diffusione dei **dispositivi mobili indossabili**, sino alla standardizzazione del **5G**, sta generando impatti sempre più dirompenti sulle modalità con cui contenuti culturali vengono prodotti e fruiti dall'utente.



Daniele Rossi  
Università di Camerino  
Il Sistema Culturale





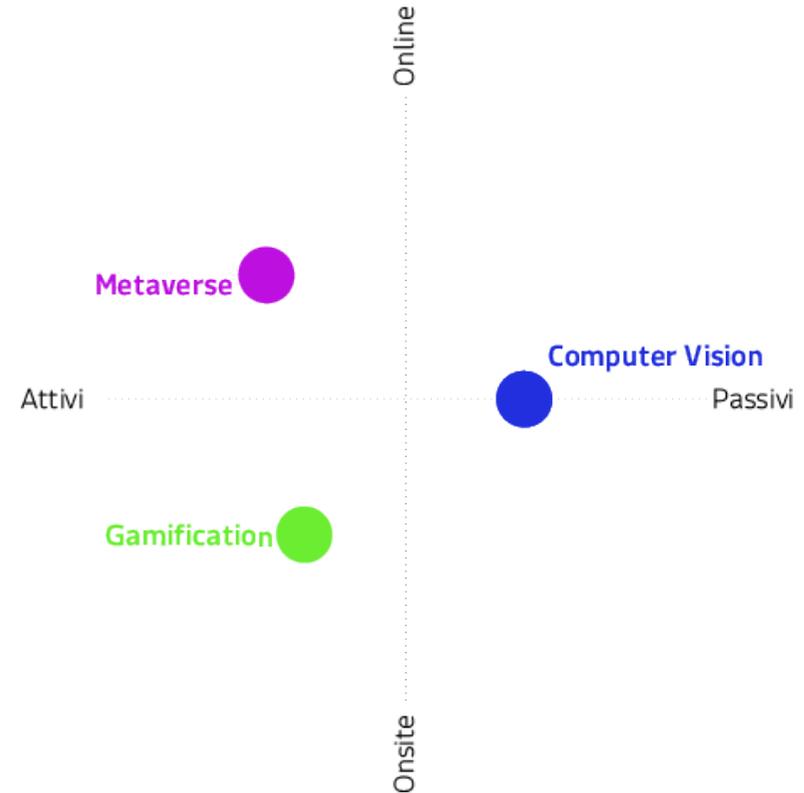
## La convergenza

La semplice osservazione di tale convergenza, unitamente all'analisi delle tecnologie abilitanti, permette di individuare dei macro-trend che poi si diramano in una serie di sotto categorie che differiscono per tipologia di fruizione

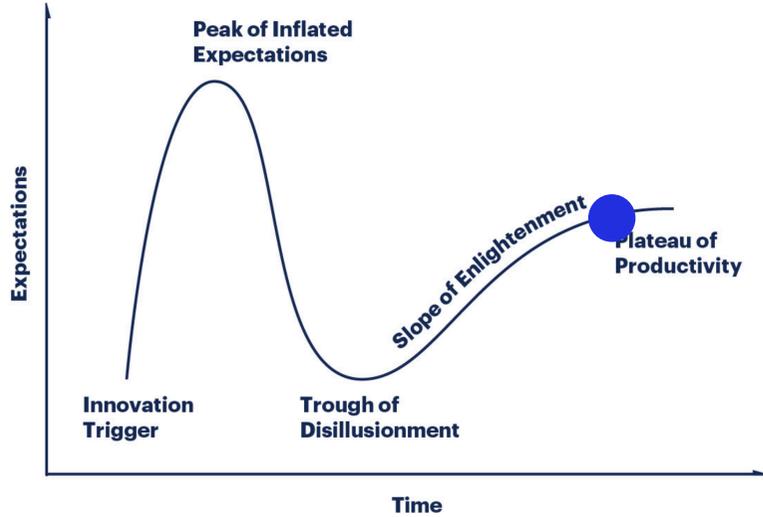


## macro-trend

- **Computer Vision**
- **Gamification**
- **Metaverse**

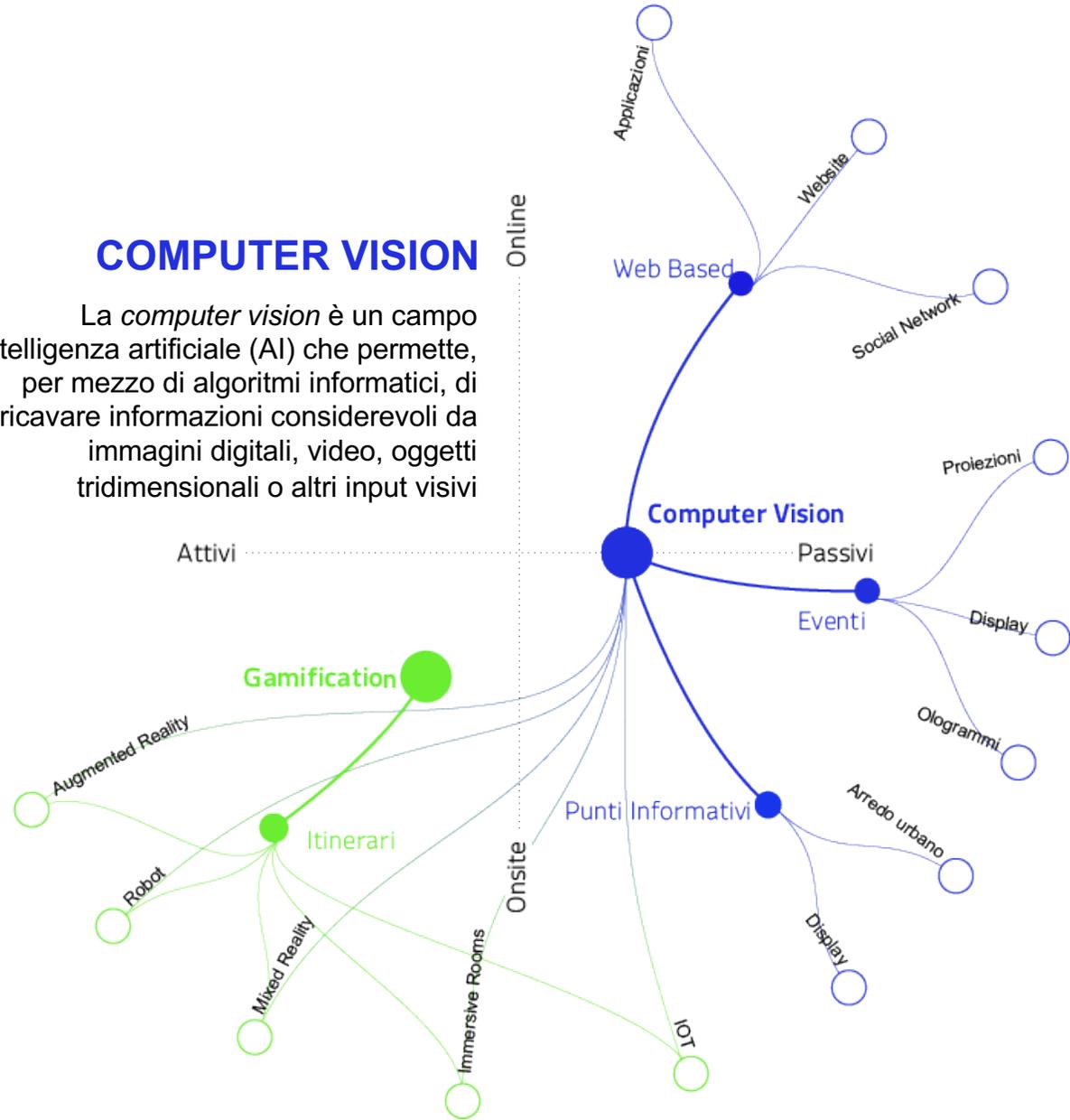


Contesto post-pandemico

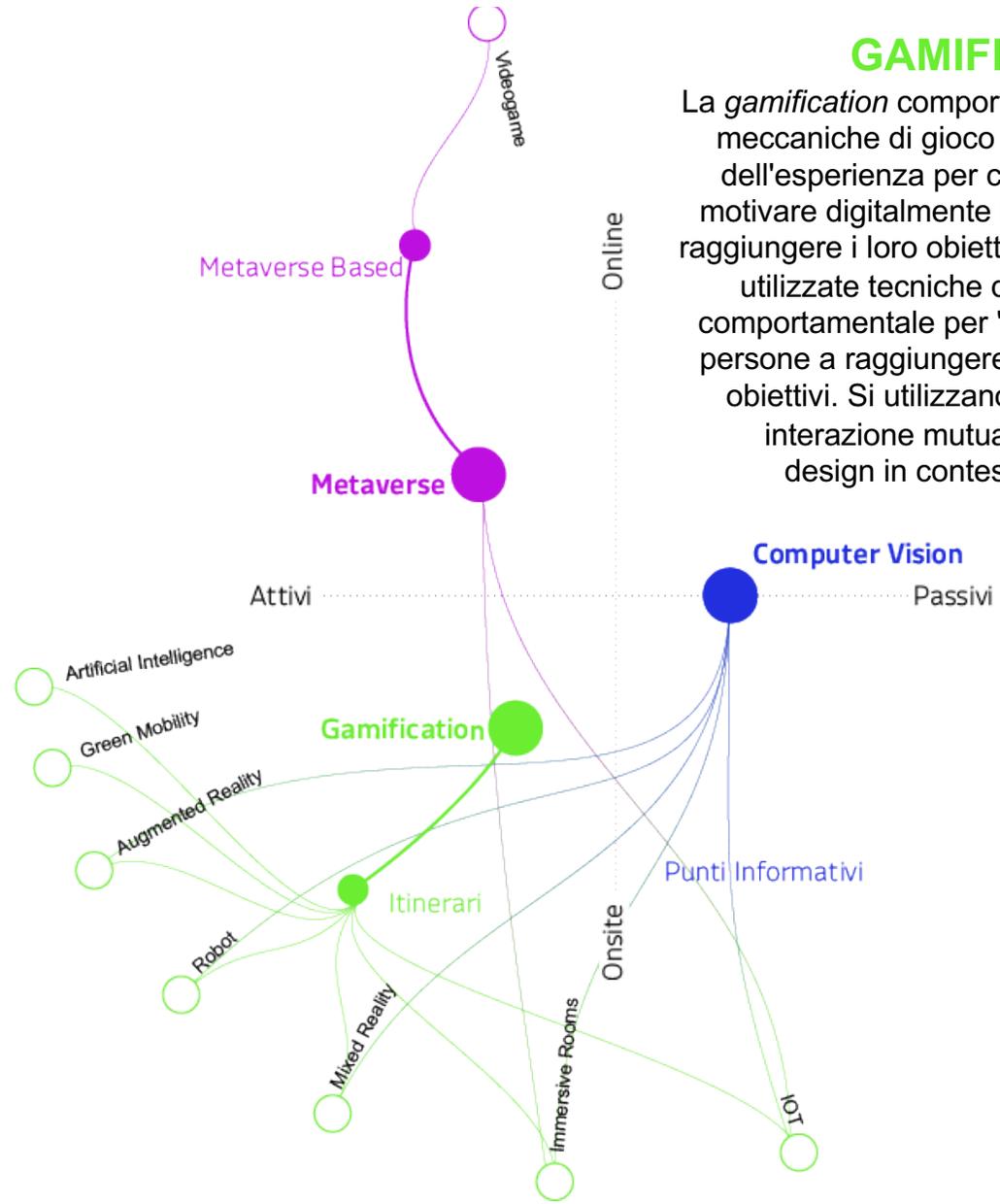
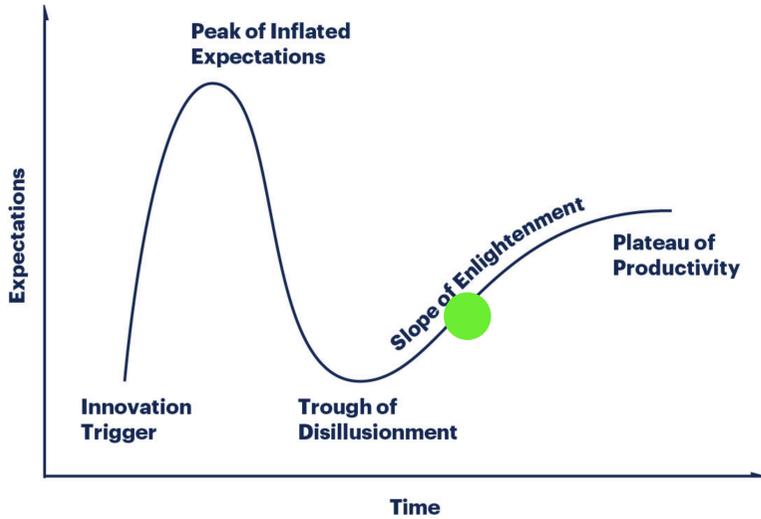


## COMPUTER VISION

La *computer vision* è un campo dell'intelligenza artificiale (AI) che permette, per mezzo di algoritmi informatici, di ricavare informazioni considerevoli da immagini digitali, video, oggetti tridimensionali o altri input visivi



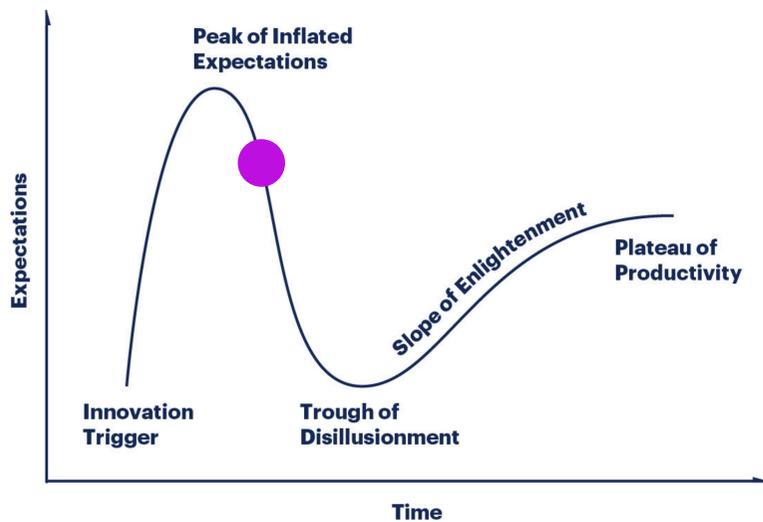
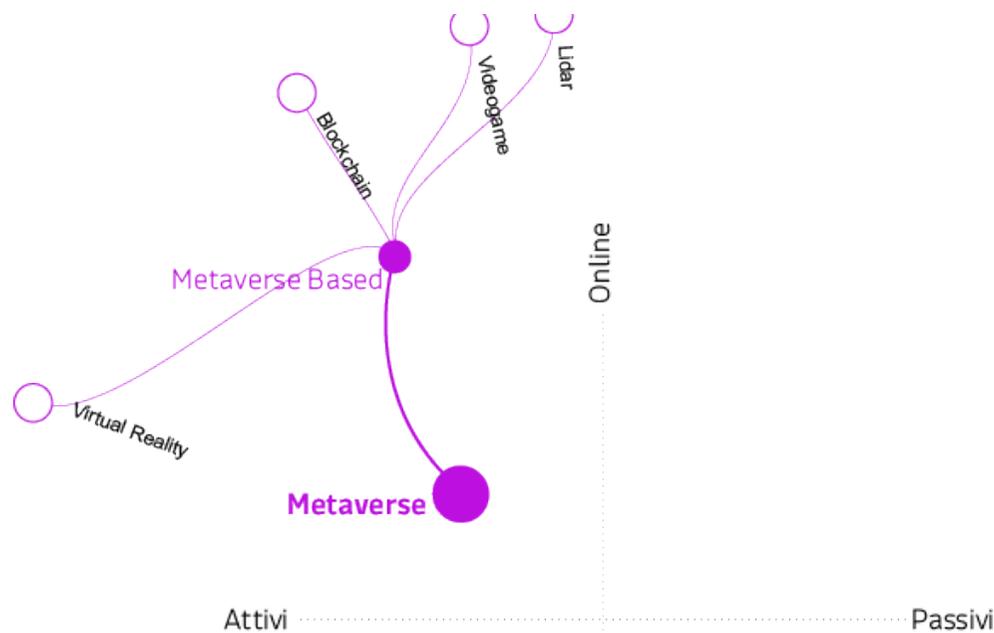
Contesto post-pandemico



## GAMIFICATION

La *gamification* comporta l'uso delle meccaniche di gioco e del design dell'esperienza per coinvolgere e motivare digitalmente le persone a raggiungere i loro obiettivi. Vengono utilizzate tecniche della scienza comportamentale per "spingere" le persone a raggiungere determinati obiettivi. Si utilizzano modalità di interazione mutuata dal game design in contesti non ludici.

Contesto post-pandemico



## METAVERSO

I sistemi di realtà virtuale permettono di creare spazi narrativi in cui la fruizione di un ambiente modellato è demandato ad un nostro avatar libero di muoversi in quello che è stato definito metaverso e che rappresenta l'evoluzione in chiave tridimensionale del web che frequentiamo quotidianamente



**Grazie**  
daniele.rossi@unicam.it