



# Gestire agile. Il museo e le opportunità della digitalizzazione

Michele Lanzinger  
Direttore del MUSE di Trento

# Per chi suona il museo?!

I musei sono spesso considerati un “mondo-a-parte”, più indietro o più lontano dalla **vita reale**.  
Nel tentativo di ridefinire i propri ruoli e agganciarli alla società contemporanea, i musei stanno mettendo in campo nuove politiche per promuovere la relazione verso **nuovi pubblici**.  
Ma forse è la funzione del museo contemporaneo che può essere messa in discussione.

I Musei stanno espandendo i **Servizi per il Pubblico**  
piuttosto che espandendo le loro **Collezioni**

I musei sono sempre più incentrati sull'esperienza dei visitatori  
*e*  
da essere **su qualcosa**  
a essere **per qualcuno**

# Nuovi ruoli per il museo

da:

acuti osservatori e sapienti commentatori ( volte un pò "Elite", come si direbbe oggi)

a:

soggetti attivi all'interno delle proprie comunità di visitatori, frequentatori, utilizzatori, per mettere in valore il mandato culturale del museo in rapporto alle istanze di "sviluppo" del pubblico di riferimento, dei partner, dei territori anche alla luce dei temi globali.

# Le tendenze in atto

La conservazione del patrimonio, restauro, ricerca ed educazione

*si associa al*

contributo al **cambiamento economico** e all' **innovazione sociale**

I musei:

- generano posti di lavoro e ricavi
- aumentano l'attrattiva dei luoghi per talenti e imprese
- sono al centro di strategie di rigenerazione urbana che insieme ai governi locali imprimono nuova vita ai luoghi e creano nuove identità territoriali
  - sono una fonte di innovazione e creatività
  - mirano ad aumentare il livello di conoscenza della popolazione
  - sostengono l'inclusione e anche fornire piattaforme per dialoghi interculturali e promuovere l'integrazione delle popolazioni migranti
  - si adoperano per aumentare benessere e salute

# ICOM OECD Conference on Culture and Local Development (Venice 7 – 8 december 2018)

I musei sono attivatori di:

1. Sviluppo economico e innovazione
2. Progetto urbano e sviluppo di comunità
3. Sviluppo culturale ed educativo
4. Inclusione, salute e benessere
5. Sviluppo di relazioni tra le amministrazioni e i musei per massimizzare l'impatto sullo sviluppo locale

# Come nascono i nuovi progetti

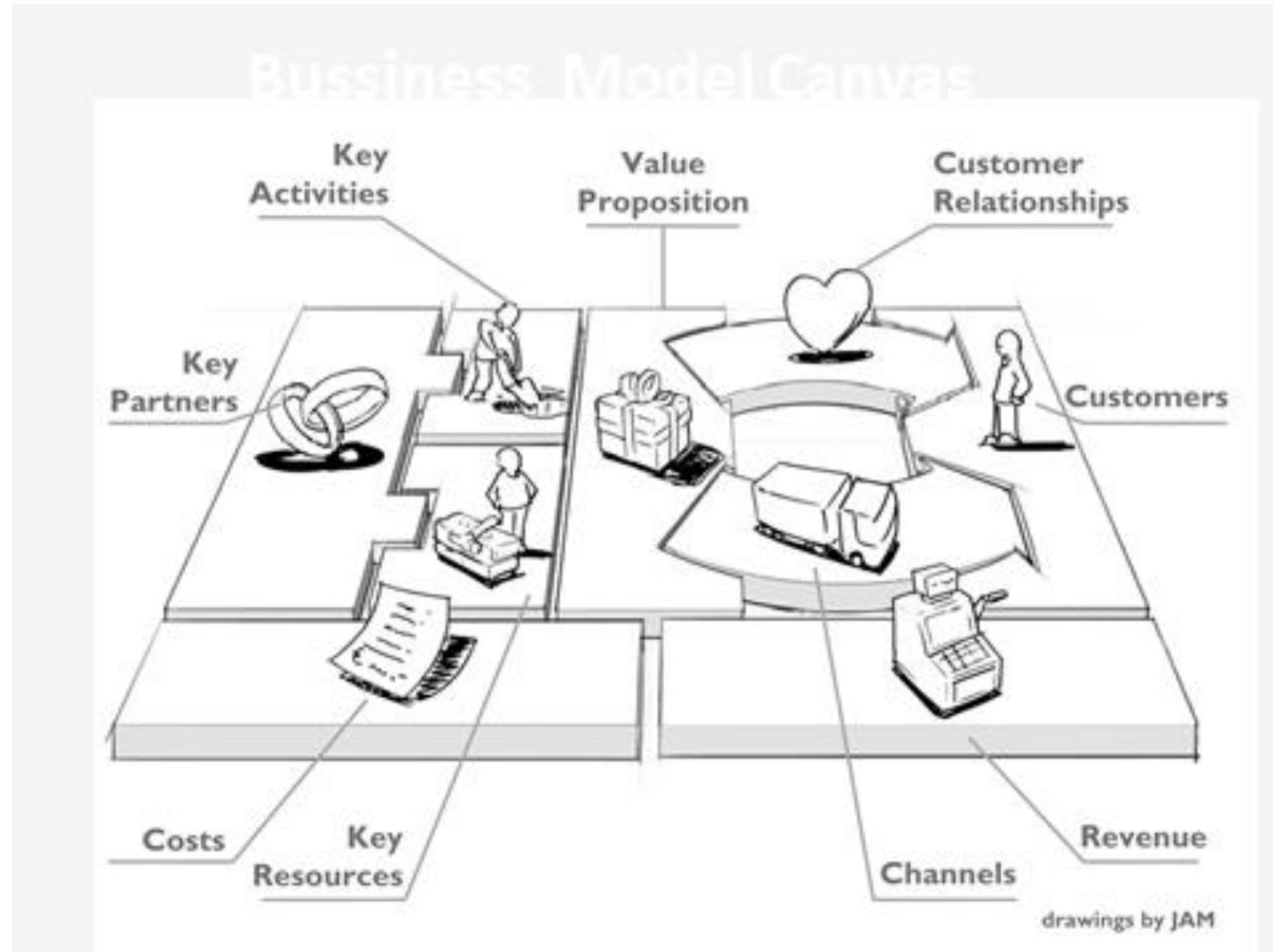
Nelle organizzazioni, e anche nei musei, le nuove idee quasi mai nascono grazie alla visione illuminata di singoli individui eccezionali, ma sono piuttosto il risultato di una combinazione di diverse skill, portate nel progetto da persone che collaborano seguendo un processo che raramente è lineare e quasi mai è prevedibile.

Avere idee nuove non è un problema, ci possono riuscire tutti e anche diverse volte al giorno, creare dei prodotti innovativi di successo che durino più di una settimana, invece, è un'altra cosa.

Il compito del Team Leader è quello di creare uno spazio, un momento, un ambiente, un luogo o un contesto in cui le persone siano felici di svolgere il duro lavoro necessario per risolvere i problemi in modo innovativo, e siano capaci di farlo.

L'innovazione è un caos controllato, e a controllarlo, sono i leader dell'innovazione. Non deve esserci spazio per osservatori passivi, ... la cosa peggiore che potete fare all'interno del vostro gruppo, è essere d'accordo su tutto.

# Non siamo «un mondo a parte», anche per i musei funziona il Business Model Canvas



# Lean Startup. Metodologie chiamate «agili»

Il termine **Lean Startup** e il **Lean Thinking** (ragionare in modo snello) appartiene a quell'insieme di metodologie chiamate “**agili**”, che permettono di attuare cambiamenti, senza che il “costo del cambiamento” sia troppo oneroso.

Il metodo la continua applicazione delle **tre fasi build-measure-learn**, cioè **ideazione-verifica-modifica** del progetto, costruendo velocemente il prodotto (o servizio), verificandone e misurandone i risultati e, infine, utilizzando i dati così ottenuti per migliorare, ripetendo poi ciclicamente il procedimento.

L'idea è quella di partire con un cosiddetto “**minimum viable product**”, cioè “prodotto minimo distribuibile”, per poi adattarlo strada facendo alle necessità dell'utilizzatore proprio grazie ai feedback ricevuti da quest'ultimo, dando così, da un lato, una risposta sempre presente e coerente agli utilizzatori, e dall'altro, poiché vengono ridotti tempi e costi, si minimizzano i rischi di produrre qualcosa che non risponde alle attese.

# Innovare per non soccombere, anzi no, per svilupparsi

Cosa intendiamo per «rischio di impresa» per i musei? E' qualcosa che ci riguarda?

Chi sono i competitors dei musei, sono gli altri musei o un mondo che può lasciarci indietro?

Chi sono i decisori ultimi sui musei, le amministrazioni o i nostri utilizzatori?

Quando progettiamo teniamo a mente i seguenti fattori:

- Input: cosa si inserisce nel progetto
- Output: cosa si produce
- Outcome: per chi si produce e quale esito si ottiene

Teniamo da mente che sono gli **Outcome** che alla fine decidono della nostra sorte e sono i nostri utilizzatori che sono, alla fine, i decisori sul nostro futuro.

Infine, c'è molto da lavorare e innovare sugli **Strumenti e sui Metodi** che adottiamo per perseguire i nostri obiettivi di sviluppo.