

Gestione delle istituzioni museali. Digital transformation, valore e risorse

Giacomo Magnani

Professore a contratto di Economia Aziendale e Management Museale, Coordinatore Master II livello Museologia, museografia e gestione dei BBCC







Premessa 1/2

Management > gestione, organizzazione, governance e rendicontazione (misure)

Musei

- organizzazioni che assolvono a diverse funzioni> offrono servizi
- beneficiari (stakeholders?) sono molteplici > multistakeholders
- come tutte le organizzazioni utilizzano risorse
- per i diversi stakeholders con diverse risorse creano valore
- in che misura e per chi quindi dipende la propria missione?





Premessa 2/2

Digital transformation nei musei

- > Digitalizzazione del patrimonio
- Mediazione digitale

In generale nelle organizzazioni, in termini di risorse (e in particolare umane) impatto:

- processi (spostamento su contenuti e competenze tecnologici-digitali rispetto a quelle tecnico-amministrative)
- > impiego (per gli "ottimisti": nuovi lavori; per i "pessimisti": meno lavoro)
- ➤ home working (nuovi modi di lavorare anche per gli utenti dei musei tempo libero e possibilità di lavorare ovunque anche nei musei...)





Catena del valore per un museo

Risorse



Attività caratteristiche

4





Catena del valore per un museo - Attività caratteristiche

Collocare oggetti in un continuum virtuale al di là di separazioni storiche o geografiche, vedere oggetti "invisibili" L'esperienza e la comprensione migliorano con la Esperienze di immersione Mediazione digitale: Tour virtuali VR/AR

Shop on line predurante e post visita Customerizzazione Riduzione ingombi sia per l'acquirente che per il museo

Digitalizzazione degli archivi e del patrimonio, opere digitali, musei virtuali, ...

DB digitali
Accessibilità Possibilità di
studio, condivisione
utilizzo di risorse "fragili"
o remote per la didattica
o la ricerca disponibilità di
spazio (depositi remoti)

Progetto
Scientifico,
Costruzione,
integrazione
e sviluppo
del
patrimonio

Conservazi one ed attività scientifi ca Attività espositi va e pubblicazi oni

Estension e della fruizione

Attività commerciali

Ļ





Catena del valore per un museo - Attività di supporto

Creazione di reti e sistemi

Tools a supporto di attività di project management; possibilità di misurare performance

> Tools per gestione relazione sponsor; promozione attività FR on line crowdfunding

Governance

Pianificazione

Sviluppo

Amministrazione, sicurezza, edifici

Gestione risorse umane e volontarie.

Gestione delle pratiche, monitoraggio con DB digitali; domotica per la gestione degli edifici Sistemi di gestione del personale: calendari condivisi; app per contatto con volontari; formazione a distanza





Rischi e opportunità

- 1. Rapporto musei-fruitori ulteriormente mediato
- 2. Impatto negativo sull'occupazione
- 3. Necessità di cambiare le proprie routine
- 4. Gamification (troppo entertainment, poco education)
- 5. Temi etico-deontologici (con tempo dedicato alla definizione delle policies)
- 6. Divaricazione tra immagine digitale e reale

- 1. > Tempo dedicato all'"ascolto" delle opere
- 2. Migliori risultati in termini di outcome (legato alle pre-visite)
- 3. > ascolto > contatto > coinvolgimento
- 4. Disponibilità di nuove risorse economiche
- 5. Uso più efficiente delle risorse
- 6. Possibilità di intercettare pubblici nuovi
- 7. Possibilità di misurazione delle performance

SERVONO:

cultura; risorse e competenze digitali;



