

## **AMBITO PRODOTTI E SERVIZI PER LA CULTURA E L'EDUCAZIONE**

### **Traiettorie di Innovazione:**

- Materiali avanzati, intelligenti e sostenibili
- Nuovi modelli educativi
- Nuove forme di fruizione dell'arte e della cultura
- Digitale creativo
- Applicazioni per l'inclusione sociale
- Servizi avanzati per fascia 0-6
- X reality

### **PRIMO TAVOLO**

QUANDO E DOVE	PROPOSTE EMERSE DAL PRIMO TAVOLO TEMATICO
26 febbraio 2021	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Materiali sostenibili (es.: erbe tintorie)</li> <li>- Alta specializzazione nella produzione degli strumenti musicali</li> <li>- Design specializzato nel packaging sostenibile</li> <li>- Esperienze multisensoriali e multimediali attraverso X reality</li> <li>- Realtà virtuale e mista per fruizione del patrimonio (innovazione e inclusione)</li> <li>- Incontro tra artigiani e bambini per favorire l'apprendimento</li> <li>- Tecnologie applicate all'educazione</li> <li>- Servizi e strumenti a supporto della vita familiare (0-6 anni)</li> </ul>

### **LABORATORIO ON LINE – 28 maggio 2021**

#### **Commenti sulle Traiettorie di Innovazione:**

#### **NUOVE TRAIETTORIE:**

- Gestione avanzata dei territori
- Interaction design (multisciplinary)

#### **ULTERIORI COMMENTI:**

- Integrare "X reality" con intelligenza artificiale, IOT
- Integrare "Materiali avanzati, intelligenti e sostenibili" con sensoristica per monitoraggio patrimonio costruito

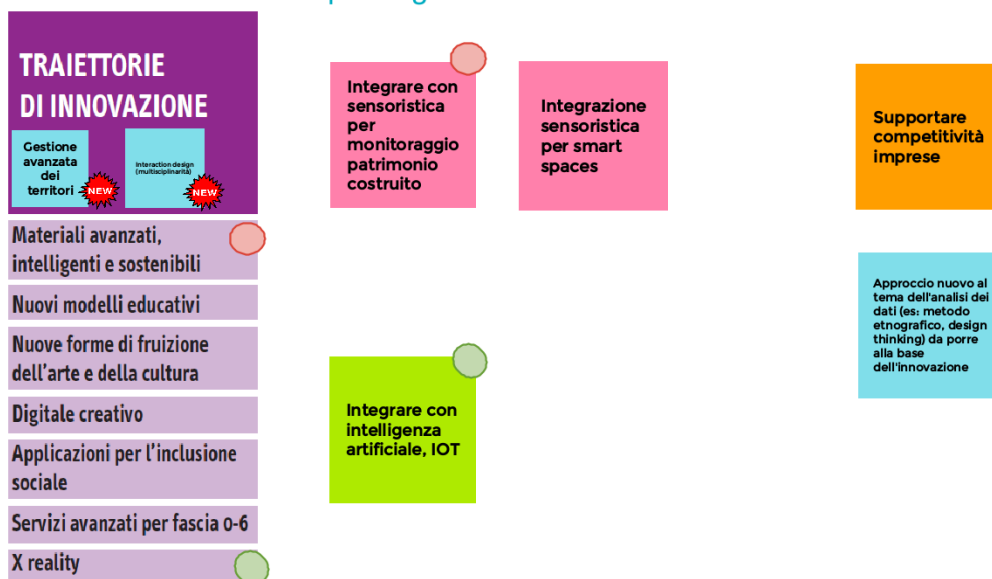
### **Proposte di azione emerse dal questionario di registrazione e dalla discussione sulle TRAIETTORIE DI INNOVAZIONE**

## Sintesi sui risultati del questionario fatto in sede di registrazione

All'interno delle TRAIETTORIE DI INNOVAZIONE individuate (vedi prima domanda), segnala di seguito ulteriori PROGETTI di cui discutere nel prossimo tavolo tematico.



Partendo dal tuo settore, quali TRAIETTORIE DI INNOVAZIONE specifiche porteresti avanti per migliorare il livello di innovazione sul territorio?



In particolare, sono stati discussi contenuti relativi a:

### Digitale e cultura:

- X-reality per una miglior fruizione dei contenuti culturali, anche a supporto di persone con difficoltà di apprendimento;
- Incentivare ricerca su: Human Factors; interazione uomo-macchina e uomo-computer per potenziare l'accessibilità e usabilità delle tecnologie; nuovi modelli di business (intesa come organizzazione e non solo mercato) basati sulla servitizzazione e la valorizzazione dei beni intangibili; nuove tecnologie di Intelligenza Artificiale, Internet of Things, X-Reality per le arti performative e la creazione degli smart space;
- Ricerca su ergonomia prossemica e sul rapporto tra uomo, macchina e ambiente.

## Educazione e formazione:

- Piattaforme digitali per la formazione trasversale e la contaminazione tra vari ambiti;
- Approccio manageriale applicato all'educazione, anche con un'impronta imprenditoriale, attraverso strumenti di formazione manageriale interconnessi ad altri ambiti (es.: dialogo tra cultura, arte, cucina);
- Opportunità di accesso al credito e formazione per imprenditori relativa all'ambito economico-gestionale;
- Progettazione trasversale (tra più attori) per accesso alla cultura per più target di utenti, cultura onnipresente e intesa come leva di relazione, anche attraverso il supporto del digitale;
- Uso del digitale per l'educazione anche di adulti e anziani;
- Nuovi modelli formativi: formazione multidisciplinare nelle aziende con sperimentazione fattiva e supporto del digitale (es.: artigianato, design, interaction design); artigianato: analisi dei dati utile per la progettazione, l'eco-sostenibilità e l'innovazione.

## Valorizzazione del territorio/patrimonio:

- Sistema informativo che consenta di riconoscere e valorizzare il nostro patrimonio;
- Osservatorio regionale sui settori della valorizzazione e del recupero post-sisma del patrimonio (es.: restauro).

## Competenze in azienda:

- Creare possibilità attraverso una struttura per valutare e riconoscere le competenze in atto, ancora non riconosciute o non certificate, per certificarle (es.: inclusione dei migranti; persone con disabilità);
- Lavorare sulla valorizzazione delle competenze nell'ambito Made in Marche (es.: strumenti musicali) volto al ricambio generazionale di manodopera specializzata.

## Proposte emerse dalla discussione sui FABBISOGNI DI FORMAZIONE

Partendo dal tuo settore, quali sono i FABBISOGNI DI FORMAZIONE utili per migliorare il livello di innovazione sul territorio?



In particolare, sono stati discussi contenuti relativi a:

- Formazione artigiani in chiave 4.0;
- Formazione trasversale riguardante: progettazione dell'innovazione all'interno delle imprese (formare giovani per la progettazione europea); trasferimento tecnologico: servono figure capaci di intuire dove trovare/fare innovazione; protezione della proprietà intellettuale (brevetti);
- Sviluppo di competenze per la gestione di piattaforme digitali evolute in grado di gestire l'individuazione strategica, la generazione e messa a disposizione dei contenuti. Competenze proiettate sulle strategie di ampliamento dei mercati e dei pubblici di riferimento;
- Formazione per la gamification per la valorizzazione del patrimonio culturale.

### Proposte emerse dalla discussione in relazione ai PROGETTI

Partendo dal tuo settore, quali PROGETTI specifici porteresti avanti per migliorare il livello di innovazione sul territorio?



In particolare, sono stati discussi contenuti relativi a:

Incentivare la valorizzazione degli antichi mestieri artigiani a rischio estinzione come leva di promozione del territorio.