



SWITCH_Strategie e Strumenti per la Digital Transformation nella Cultura.

Ente:

Musei Reali

Progetto:

GoDigital! Piano di innovazione
e trasformazione digitale
dei Musei Reali di Torino



Il punto di partenza e il punto di arrivo del progetto

Gli obiettivi di trasformazione digitale già raggiunti nel Piano Strategico 2017-2020, come la creazione dell'infrastruttura informatica e l'acquisizione degli strumenti digitali necessari per la gestione dei processi amministrativi, hanno consentito ai Musei Reali di poter contare su una dotazione di strumenti innovativi che ponevano le basi per un progressivo sviluppo tecnologico. Le nuove esigenze che si stavano delineando nel piano strategico 2021-2024 in fase di predisposizione, sono confluite e ampliate nel Piano strategico di innovazione digitale pluriennale.

Tra queste, l'integrazione dei processi già digitalizzati, l'introduzione di nuove tecnologie a supporto della Governance e lo sviluppo di nuovi servizi digitali per i pubblici, attuali e nuovi. Il piano strategico pluriennale di trasformazione digitale e i progetti realizzati consentono di sfruttare le tecnologie digitali per raggiungere obiettivi di efficientamento generale e di promozione del patrimonio culturale, di ridurre lo spreco di risorse, la frammentazione delle informazioni e favorire la condivisione di processi e azioni.

Il progetto in sintesi

Il primo progetto avviato è stato il piano di sviluppo delle competenze trasversali con lo scopo di sensibilizzare e attivare il processo di upskilling sui temi della trasformazione digitale. Sul fronte della digitalizzazione e dell'integrazione dei processi amministrativi, è stato introdotto l'uso di un sistema di CRM: un cruscotto di controllo per monitorare in particolar modo la gestione della spesa corrente e degli investimenti. Il catalogo online è stato poi integrato con un nuovo modulo per la gestione informatizzata delle concessioni d'uso delle riproduzioni fotografiche, riducendo così il numero di persone assegnate al servizio. Sul tema della promozione





e valorizzazione del patrimonio ed in un'ottica di miglioramento delle azioni di public engagement, è stato ridisegnato il sito web con nuove funzionalità, sviluppata un'app di gaming e avviata l'implementazione del sistema di digital signage a partire da un sistema interattivo online di esplorazione dei percorsi museali.

I tempi Gennaio 2021 _____ Dicembre 2022

Il team

Rosella Arcadi Project manager e coordinatore dei diversi sotto-progetti

Enrico Romar Tirocinante in ingegneria gestionale per supporto al project manager e sviluppo progetti del sito web e cruscotto di controllo

Giuseppina Mussari, Annamaria Bava, Simona Contardi, Valentina Faudino e Daniela Speranza analisi e raccolta dei requisiti, ideazione e supporto alla messa in produzione di RIGHTLY

Giorgia Corso Analisi, progetto e raccolta materiali per il game "MRT_PLAY, Conquista la Galleria Sabauda"

Gaetano Di Marino Raccolta dei requisiti per il cruscotto di controllo

Marina Feroggio Creazione dei contenuti per l'app MRT_VIRTUAL

Sabrina Russo, Francesca Ferro, Barbara Tuzzolino, Giorgia Corso, Valentina Faudino, Paolo Calvetto, Valerio Mosso, Alessandro Uccelli e Filippo Buccheri (collaboratore esterno)

Creazione dei contenuti e la raccolta dei materiali per lo sviluppo del sito web

Sabrina Russo, Barbara Tuzzolino, Giorgia Corso, Valentina Faudino e Paolo Calvetto Sviluppo del CRM

Sofia Villano, Filippo Buccheri e Alessandro Uccelli Creazione dei contenuti del modello 3D di DS

I partner tecnologici

Leapfrog Progetto di upskilling delle competenze trasversali

Polo del 900 Sviluppo del sistema di Customer Relationship Management

Tembo Sviluppo delle competenze e predisposizione del piano strategico di comunicazione digitale

Nethics Progetto di restyling del sito web

Modula Progetto di sviluppo dell'app di gaming MRT PLAY

Visivalab Sviluppo dell'app per la valorizzazione del restauro dell'altare della Sindone e collettore di contenuti digitali vari

Bebrand Sviluppo del sistema di digital signage e di esplorazione dei percorsi museali

Comwork Sviluppo del modulo di gestione delle concessioni per le riproduzioni di immagini e partner nell'avvio del progetto

Psicologica Implementazione delle attività sul CRM, del cruscotto di controllo, formazione per lo sviluppo delle competenze tecniche

Le tecnologie

- CRM
- Le app predefinite nella suite Zoho-One hanno permesso l'eliminazione di alcuni software in uso e l'abbattimento di alcuni costi (es. licenze sw per la gestione dei progetti, per la creazione di form e survey, affidamento in esterno delle campagne pubblicitarie). Il partner ha inoltre erogato a titolo di sponsorizzazione gratuita, un pacchetto di 80 ore per la formazione del personale e per l'avvio del progetto
- Cruscotto di controllo su Zoho Analytics
- "Rightly" per la gestione online della concessione d'uso delle riproduzioni fotografiche su piattaforma MUSEUM
- Sito web istituzionale
- Web-app "MRT_VIRTUAL" e gaming "MRT_PLAY Conquista la Galleria Sabauda", esperienza di gioco all'interno della Galleria Sabauda

