

Cultura.gov.it
21 settembre 2022

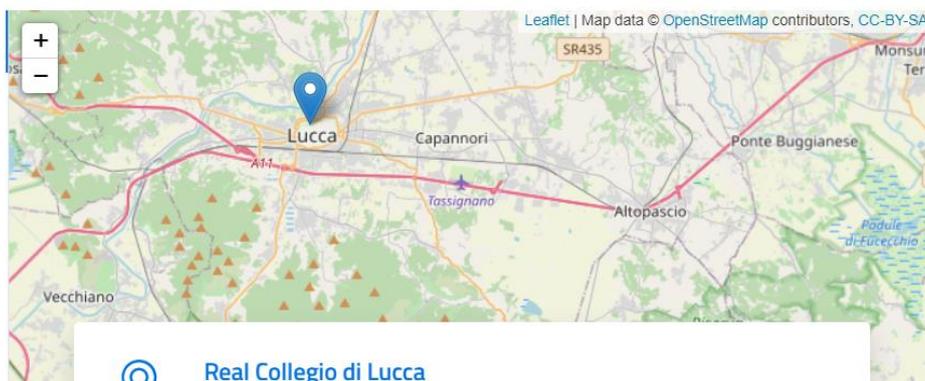
Pagina 1 di 3



IL MIC A LUBEC: MISSIONE CULTURA



- Posizione
- Apertura
- Descrizione
- Contatti
- Allegati



Leaflet | Map data © OpenStreetMap contributors, CC-BY-SA

Real Collegio di Lucca
Piazza del Collegio - 55100 Lucca (LU)

— **APERTURA** —

2022	Inizio evento	2022	Fine evento
6 OTT		7 OTT	

Cultura.gov.it
21 settembre 2022

Pagina 2 di 3

DESCRIZIONE

Il Ministero della cultura partecipa alla XVIII edizione di “LuBeC – Lucca Beni Culturali”, la manifestazione dedicata allo sviluppo e alla conoscenza della filiera “cultura – innovazione”, che si svolgerà il 6 e il 7 ottobre al Real Collegio di Lucca.

Con la presenza di circa trenta suoi Istituti e delle Direzioni generali, coordinati dal Servizio VI del Segretariato generale, il Ministero della cultura presenta un corposo programma di incontri, laboratori pratici e uno spazio espositivo istituzionale.

Gli appuntamenti del Ministero della Cultura @LuBeC 2022

Giovedì 6 ottobre

14:00 - 18:00

GESTIONE, VALORIZZAZIONE E ACCESSIBILITA' TRA PNRR CULTURA E PROGETTI EUROPEI

La sessione presenta obiettivi e investimenti a titolarità del Ministero della Cultura, con particolare riferimento agli interventi nazionali e transnazionali rivolti al miglioramento della accessibilità (sia fisica che digitale) e della sicurezza, alle imprese culturali e creative, alla transizione “verde” e digitale.

14:00 - 18:30

COLLABORAZIONE PUBBLICO-PRIVATO PER LA VALORIZZAZIONE E LA FRUIZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE

L'alleanza pubblico-privato per nuovi modelli di gestione e valorizzazione del patrimonio culturale e per la condivisione degli aspetti finanziari, organizzativi e della governance, aperti al coinvolgimento delle comunità sociali e produttive locali: i progetti del Ministero della cultura.

14:30 - 16:00

GAMIFICATION NEI LUOGHI DELLA CULTURA E PRIMA EDIZIONE LABORATORIO "Il game: dall'idea allo sviluppo del progetto"

Il laboratorio ha l'obiettivo di illustrare le opportunità divulgative offerte dalla gamification attraverso la presentazione dei game ideati e realizzati

Cultura.gov.it
21 settembre 2022

Pagina 3 di 3

per i musei MiC. Nei tavoli di lavoro saranno analizzate e sperimentate le fasi del processo creativo di un game e delle professioni coinvolte. Dopo una prima fase teorica, i partecipanti potranno scegliere se prendere parte all'attività laboratoriale nel pomeriggio a seguire o nella mattina successiva.

15:00 - 16:00

VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO: TRA SOSTENIBILITA' AMBIENTALE E CAMBIAMENTO CLIMATICO

La sessione sarà occasione per affrontare il binomio patrimonio culturale e sostenibilità, in linea con gli obiettivi dell'Agenda 2030. In questo contesto sono presentate le strategie per la conservazione e la promozione del patrimonio culturale e naturale.

Venerdì 7 ottobre

09.30 - 13.30 | 14.30 - 18.00

LE SFIDE DEL DIGITALE DALLA VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE ALL'INTERAZIONE CON I NUOVI PUBBLICI. BUONE PRATICHE

Il tema trattato si articola in tre sessioni: una mattutina (Focus 1) e due pomeridiane (Focus 2 e 3). Verrà narrato il valore del patrimonio culturale - inteso nella sua accezione più ampia, sia esso analogico, digitalizzato o creato in digitale - e le modalità per valorizzarlo anche attraverso i nuovi strumenti digitali.

10:30 - 13:00

SECONDA EDIZIONE LABORATORIO "Il game: dall'idea allo sviluppo del progetto"

Nella mattina del venerdì si svolgerà una seconda edizione della parte laboratoriale dedicata al gaming prevista nel giovedì pomeriggio. Gli utenti quindi potranno scegliere se partecipare al lab nel pomeriggio del giovedì oppure nella mattina del venerdì mentre la presentazione introduttiva si svolgerà esclusivamente il giovedì pomeriggio dalle 14.30 alle 16.00.