

1. INFORMAZIONI PRELIMINARI

* 1. Denominazione museo

* 2. Regione

3. Provincia

* 4. Tipologia

* 5. Proprietà

- Pubblico
- Privato
- Pubblico/Privato

* 6. Il suo museo ha mai utilizzato strumenti e risorse digitali nel corso della propria attività?

- Sì, e continuerà a farlo
- Sì ma solo in passato
- No, mai
- No ma ha in previsione di farlo

2. IL RAPPORTO CON LE NUOVE TECNOLOGIE DIGITALI

* 7. In quale campo si è trovato ad usare queste risorse?

Web

Social network

Nuove tecnologie

3 - IL WEB

* 8. Il museo ha un proprio sito web?

- Sì
- No

9. Quali servizi sono sviluppati sul proprio sito web?

- Contenuti informativi (il museo, la collezione ecc.)
- Servizi di prenotazione e/o biglietteria on line
- Video o Foto Gallery
- Visita virtuale (tour immersivi, 360° ecc.)
- Community (forum, blog, ecc...)
- Area download (documentazione, comunicati stampa, offerte didattiche ecc...)
- Catalogo accessibile on line
- Merchandising / e-commerce
- Portale multilingua
- Altro (specificare)

* 10. Il museo ha una pagina Wiki?
(Wikipedia / Wiki commons ecc.)

- Sì
- No

* 11. Il museo è presente in altri siti o portali on-line?
(ad esempio siti o portali tematici, siti istituzionali, aggregatori di informazione ecc...)

- Sì
- No

Quali? (specificare)

12. Il museo utilizza servizi di messaggistica e videotelefonia?
(quali Skype, Hangouts, WhatsApp, Telegram, Snapchat)

Sì

No

13. Il museo realizza attività di E-mail marketing?
(ad esempio newsletter, dem, inviti ad eventi ecc.)

Sì

No

4 - SOCIAL NETWORK

* 14. Il museo svolge attività sui social network?

Sì

No

15. Quali Social Network utilizza il museo (si può indicare più di una risposta)?

	Quasi sempre	Spesso	Qualche volta	Mai
Facebook	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Twitter	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Youtube	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Instagram	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pinterest	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Flickr	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Google+	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tumblr	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Foursquare	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
TripAdvisor	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
SlideShare	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Picasa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Vimeo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Storify	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Altro (specificare)

16. Il museo usa i social network per

	Molto	Abbastanza	Poco	Per niente
Promuovere attività ed eventi in programma	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Divulgare informazioni sulla propria collezione	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pubblicare foto o video	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Interagire con gli utenti (prenotazioni, sondaggi, gestione feedback ecc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

17. Il museo ha mai organizzato in prima persona attività o azioni di tipo "social"?

(specificare se ha realizzato attività prettamente dedicate ai canali social o che prevedevano una interazione diretta tra social network e collezioni, social network e luogo fisico ecc...)

Sì

No

Quale (specificare)

18. Il museo ha mai aderito ad attività o azioni di tipo "social" organizzate da terzi?

(ad esempio: Museumweek, Invasioni Digitali ecc.)

Sì

No

Quali (specificare)

19. Ritieni che queste azioni siano state utili / efficaci

Molto

Abbastanza

Poco

Per niente

5 - NUOVE TECNOLOGIE DIGITALI

* 20. Il museo ha mai svolto attività che hanno visto l'utilizzo di nuove tecnologie digitali?

- Sì
- No

21. Le attività hanno interessato:

- La collezione permanente del museo
- Mostre ed eventi temporanei
- Servizi educativi e didattici

22. Quali tra queste attività ha sviluppato?

	Molto	Abbastanza	Poco	Per nulla
Digitalizzazione / Open Data delle collezioni	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
App per smartphone e tablet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Crowdsourcing (ricerca e progettazione inclusiva)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Modelli e ricostruzioni 3D	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Realtà aumentata (visori immersivi, video, allestimenti multimediali, ecc...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hardware intelligenti (sensori, Beacons, ecc...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tecnologia indossabile (Google Glass, Samsung Gear VR, Oculus Rift, Smart auricolari, Eye tracker, Nosulus Rift, ecc...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Altro (specificare)

23. Il museo ha reso accessibili le collezioni attraverso una di queste soluzioni?

- Tour virtuali
- Archivio digitale
- Digitalizzazione 3D
- Catalogo on-line
- Google Arts&Culture
- Google Open Gallery
- Europeana Collections
- Wikimedia Commons
- Open Culture

Altro (specificare)

* 24. Il museo ha mai utilizzato soluzioni di visita multimediali?

- Sì
- No

25. Quali fra queste soluzioni di visita multimediali ha utilizzato?

- Installazioni multimediali e immersive
- Olografie
- Touch screen
- Applicativi di Augmented Reality
- Dispositivi tecnologici palmari
- Animazioni flash
- Filmati ipermediali
- Nessuno

Altro (specificare)

26. Il museo ha mai usato tecnologie di rilevazione di prossimità?

- Sì
- No

27. Quali fra queste elencate?

- Tgs RFID
- Bluetooth
- QR-code
- Microsoft tags
- Custom tags
- Tecnologia NFC
- Beacons
- Geo-social tagging
- Altro (specificare)

6 - ORGANIZZAZIONE, GESTIONE E RISULTATI

28. Come sono stati finanziate le attività sin qui elencate?

- Fondi propri
- Fondi nazionali (statali, regionali, comunali)
- Fondi europei indiretti (FESR, FSE, ecc...)
- Fondi europei diretti (Horizon 2020, Europa Creativa ecc.)
- Sponsorizzazioni / Crowdfunding
- Altro (specificare)

29. Chi si è occupato di sviluppare le attività?

- Personale interno al museo
- Partner esterni (aziende, università, associazioni, privati, ecc...)
- Entrambi

30. Quali sono stati i partner coinvolti nella realizzazione?

- Enti e istituzioni
- Università e altri enti di ricerca
- Associazioni (associazioni di categoria, associazioni del territorio, amici del museo, ecc...)
- Aziende specializzate
- Privati (consulenti, studiosi ecc.)
- Altro (specificare)

31. Quali figure professionali sono state coinvolte?

	Interno	Esterno
Curatore	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Catalogatore	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Educatore museale	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ricercatore	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Project manager	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Responsabile amministrativo e finanziario	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fundraiser	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Content editor (curatore di contenuti) / redattore / copywriter	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tecnico informatico (sviluppatore, responsabile piattaforma, gestore ecc.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Web master / web designer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Social Media manager	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Designer (architetto, progettista d'interni, allestitore ecc.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Grafico	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fotografo / Video maker	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

32. Quali tra questi risultati sono stati raggiunti?

	Molto	Poco	Per niente	Non saprei
È aumentato il flusso dei visitatori / utenti	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Si è diversificato il target del pubblico	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
È migliorata la comprensione della collezione	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
È aumentata la reputazione del museo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Altro (specificare)

33. Ritiene che, nel complesso, l'utilizzo delle nuove tecnologie e di risorse e strumenti digitali siano state utili / efficaci per il suo museo?

- Molto
- Abbastanza
- Poco
- Per nulla

2. RAPPORTO CON LE TECNOLOGIE DIGITALI

34. Per quale motivo il museo non svolge attività del genere?

- Per mancanza di personale
- Perché mancano competenze specifiche al suo interno
- Per mancanza di fondi
- Perché manca una dotazione adeguata (attrezzature, tecnologie, connessione web ecc.)
- Perché non è nell'interesse del museo

Altro (specificare)

35. Quali fra queste elencate?

- Tgs RFID
- QR-code
- Microsoft tags
- Custom tags
- Tecnologia NFC
- Beacons
- Geo-social tagging
- Altro (specificare)

36. Quali tra questi strumenti e risorse digitali conosce?

	Si	No
Sito web	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Social Network	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Installazioni multimediali e immersive	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Olografie	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Touch screen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Realtà aumentata	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dispositivi tecnologici palmari	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tecnologia indossabile	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Filmati ipermediali	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Altro (specificare)

37. Ritiene che il ricorso alle nuove tecnologie digitali possa essere utile

- Ad aumentare il flusso dei visitatori / utenti
- A diversificare il pubblico
- A migliorare la comprensione delle collezioni
- Ad aumentare la reputazione del museo
- A tenere il passo con i tempi
- Non lo ritengo particolarmente utile

INFORMAZIONI SUL COMPILATORE

È l'ultima domanda

38. Da chi è stato compilato il questionario?

- Dal direttore del museo
- Da un operatore incaricato/delegato
- Altro (specificare)

39. Vorrei ricevere il questionario via mail:

Indirizzo e-mail: