ICOM Learning Center
Report della call for thesis
Inclusione e multichannel engagement
Musei e patrimoni culturali innovativi attraverso il digitale
giovani e ricerche a confronto

A cura di Anna Maria Marras, Paolo Clini, Carola Gatto, Giuditta Giardini, Giacomo Marchioro, Paolo Mazzanti
Con la collaborazione di Ilaria Navarro, Maria Elisa Nobili

Contenuti rilasciati con licenza CC BY-SA 4.0

Introduzione

Il digitale rappresenta oggi una delle principali leve di trasformazione dei musei e del patrimonio culturale, incidendo in modo significativo sulle modalità di accesso, fruizione, comunicazione, partecipazione e gestione. Tecnologie quali la digitalizzazione avanzata, le piattaforme partecipative, l'intelligenza artificiale, le applicazioni immersive e i sistemi di gestione dei dati stanno progressivamente ridefinendo i modelli di produzione, trasmissione e condivisione della conoscenza culturale. In questo quadro, il coinvolgimento del pubblico non può più essere inteso come semplice fruizione passiva, ma si configura come un processo dinamico di interazione e co-costruzione di significato, che si sviluppa lungo un continuum tra esperienza fisica e digitale. Analogamente, l'apprendimento assume caratteristiche sempre più distribuite, situate e personalizzate, svincolandosi dalla sola dimensione in presenza e articolandosi in ambienti ibridi, asincroni e multilivello. All'interno di questo scenario in rapida evoluzione, le università e le giovani generazioni di laureande, laureandi e neolaureati costituiscono un osservatorio privilegiato per intercettare approcci emergenti, sperimentazioni metodologiche e nuove competenze. Rispetto alla tradizionale *literature review*, che si fonda su un'analisi sistematica e retrospettiva della produzione scientifica consolidata, questo tipo di osservazione "dal basso" consente di cogliere in anticipo segnali deboli, pratiche innovative e traiettorie di sviluppo ancora in fase embrionale. Se da un lato tale approccio presenta il vantaggio di maggiore tempestività e apertura all'innovazione, dall'altro implica una minore stabilizzazione teorica e una maggiore eterogeneità metodologica, richiedendo quindi strumenti interpretativi capaci di integrare evidenze emergenti e quadri teorici consolidati. In questo contesto si colloca l'azione del Gruppo di lavoro *Multimedia e Tecnologie emergenti*[1] di ICOM

[1] https://www.icom-italia.org/gruppo-di-lavoro-multimedia-e-tecnologie-emergenti/

Finanziato dall'Unione europea NextGenerationEU
MINISTERO DELLA CULTURA
ICOM international council of museums Italia

Italia, nasce nel 2023[2] prendendo origine dalla precedente *Commissione Tecnologie Digitali per i beni culturali*, che aveva come obiettivo principale quello di attivare un confronto pragmatico rispetto ai differenti aspetti che caratterizzano le tecnologie digitali per la conservazione, documentazione e comunicazione per il patrimonio culturale La commissione ha portato avanti diversi progetti tra i quali quello del glossario Digitale e Tecnologie[3] e il Report dell'indagine pilota su Digitale e digitalizzazione nei musei italiani (2020-2021): un'analisi e prospettive future[4], è stata inoltre promotrice nel 2020 degli AperICOM[5] format che ha raccolto molto interesse.

Finalità della call

La presente analisi si riferisce ai documenti e alle informazioni raccolte nell'ambito della *Call for Thesis Musei e patrimoni culturali innovativi attraverso il digitale: giovani e ricerche a confronto"* promossa dall'ICOM Learning Center[6] e dal Gruppo di lavoro Multimedia e tecnologie emergenti di ICOM Italia. La call nasce con l'obiettivo di valorizzare tesi di laurea triennale e magistrale discusse nel biennio 2024–2025, offrendo, attraverso un webinar pubblico svoltosi il 15 Gennaio 2026, uno spazio di visibilità e riconoscimento alle ricerche considerate maggiormente interessanti e innovative dal punto di vista dell'approccio progettuale e delle applicazioni digitali.

L'iniziativa si propone di intercettare e mettere in relazione esperienze di ricerca che affrontano, in chiave critica e progettuale, il ruolo delle tecnologie digitali nei processi di studio, conservazione, gestione, valorizzazione e partecipazione culturale. In tal senso, la call si inserisce pienamente nelle finalità dell'ICOM Learning Center, inteso come piattaforma di connessione tra formazione, ricerca e innovazione nel sistema museale, e contribuisce a rafforzare il dialogo tra università, giovani ricercatori e comunità professionale.

La call

La call è stata lanciata attraverso i diversi canali istituzionali di ICOM Italia (sito web, Newsletter, social) nel periodo compreso tra giugno e ottobre 2025 ed è stata rivolta a laureandi, studentesse e studenti che hanno discusso le loro tesi nell'ambito del digitale per i beni culturali tra il 2024 e il 2025. La partecipazione è avvenuta tramite la compilazione di un questionario online predisposto attraverso Google Forms, strumento scelto per garantire un accesso ampio, uniforme e tracciabile alle

[2] Il Direttivo di ICOM Italia ha avviato un processo di riorganizzazione, superando il modello delle commissioni tematiche e istituendo nuovi gruppi di lavoro, più snelli e focalizzati su ambiti specifici, con l'obiettivo di rafforzare l'efficacia operativa e la capacità di incidere sui temi emergenti.
[3] https://zenodo.org/records/4319030#.YN7pUC0QNQK
[4] google.com/url?q=https://zenodo.org/record/8074816&sa=D&source=docs&ust=1768814986705240&usg=AOvVaw2zohVnHO60KsIRehUpaT8M
[5] https://www.icom-italia.org/wp-content/uploads/2020/04/AperICOM.pdf
[6] https://www.icom-italia.org/icom-learning-center/

candidature. La scadenza per l'invio delle candidature è stata fissata al 15 ottobre 2025. I progetti pervenuti entro tale termine sono stati successivamente sottoposti a un processo di valutazione strutturato, basato su criteri espliciti e condivisi, al fine di garantire trasparenza, coerenza metodologica e comparabilità dei giudizi. In questo quadro, la call si configura come uno strumento di osservazione privilegiato delle tendenze emergenti della ricerca accademica e applicata nel settore dei musei e del patrimonio culturale, nonché come un'importante occasione di raccordo tra formazione universitaria, innovazione digitale e pratiche professionali.

Il testo della call:

> **ICOM Italia**, attraverso il suo **Learning Center** – acceleratore di competenze e innovazione per il sistema museale italiano – promuove una **call nazionale "Musei e patrimoni culturali innovativi attraverso il digitale: giovani e ricerche a confronto" rivolta a laureandi e neolaureati** (corsi triennali e magistrali) che abbiano sviluppato una **tesi dedicata al tema del digitale nei musei e nel patrimonio culturale**, discussa tra il **2024 e il 2025**. L'iniziativa si concentra sull'impiego delle tecnologie digitali, in particolare – ma non esclusivamente – quelle applicate alla **documentazione, valorizzazione, comunicazione e restauro** del patrimonio culturale, a partire da casi di studio reali riferiti a **musei e istituzioni culturali italiane o internazionali**. Il tutto in coerenza con l'approccio formativo del Learning Center, orientato all'**innovazione**, all'**inclusione** e alla **trasformazione digitale del settore museale e culturale.** La call rientra tra le attività promosse dal **Learning Center di ICOM Italia** ed è **seguita dal Gruppo di Lavoro "Multimedia e Tecnologie emergenti"**, con l'obiettivo di valorizzare il contributo delle giovani ricerche all'innovazione dei musei e del patrimonio culturale. I contributi selezionati verranno presentati in un webinar pubblico intitolato **"Musei e patrimoni culturali innovativi attraverso il digitale: giovani e ricerche a confronto"**, in programma nel mese di dicembre 2025 sulla piattaforma Zoom di ICOM Italia. L'evento intende favorire lo scambio tra giovani ricercatori ed esperti, offrendo un'occasione di dialogo su casi concreti e prospettive innovative per l'evoluzione dei servizi museali attraverso il digitale. Le tesi selezionate per il webinar della call for thesis, una volta inviate dagli autori e dalle autrici in formato cartaceo, saranno conservate presso il **CEDOM – Centro di Documentazione Museale di ICOM Italia**, situato presso la Biblioteca Marzio Tremaglia di Regione Lombardia. Tutti gli altri elaborati, previo consenso degli autori e delle autrici, saranno resi disponibili online sul sito di ICOM Italia.

Il questionario online ha raccolto complessivamente 44 candidature (alcune delle quali sono state escluse dalla selezione perché non rispettavano i requisiti della call), relative a tesi di laurea triennale e magistrale discusse o in fase di discussione nel biennio di riferimento. L'elenco delle tesi raccolte è visionabile sul sito di ICOM Italia

Le risposte forniscono un quadro articolato delle ricerche in corso e recenti sul tema del digitale applicato ai musei e al patrimonio culturale, consentendo una lettura trasversale degli ambiti di intervento, delle metodologie adottate e delle principali linee di ricerca emergenti.

Dal punto di vista tematico, l'analisi delle risposte evidenzia una netta prevalenza degli ambiti legati alla comunicazione e alla valorizzazione[7], spesso integrati con dimensioni educative e documentarie. In particolare, le combinazioni più ricorrenti riguardano *comunicazione e valorizzazione* e *comunicazione, educazione e valorizzazione*, a conferma di un forte interesse per il digitale come strumento di mediazione culturale, ampliamento dei pubblici e miglioramento dell'esperienza di fruizione. Meno frequenti, ma comunque presenti, risultano gli ambiti legati alla conservazione, al monitoraggio, alla tutela e alla gestione, che compaiono soprattutto in progetti di taglio più tecnico o interdisciplinare.

Le descrizioni relative ai casi studio mostrano una forte concentrazione su musei, collezioni e istituzioni culturali italiane, spesso analizzate come contesti sperimentali per l'applicazione di strumenti digitali. In diversi casi, il progetto di tesi si configura come studio di fattibilità o come sperimentazione pilota, mentre in altri emerge una maggiore attenzione alla replicabilità e trasferibilità delle soluzioni proposte, elemento rilevante in relazione al tema della scalabilità.

Per quanto riguarda le metodologie e gli strumenti digitali utilizzati, le risposte indicano un ampio ricorso ad approcci qualitativi e mixed-methods, includendo analisi di casi studio, osservazione dei pubblici, progettazione di strumenti digitali, prototipazione, uso di piattaforme online e applicazioni per la comunicazione e la didattica museale. L'innovazione metodologica appare eterogenea: accanto a impianti solidi ma consolidati, si riscontrano progetti che sperimentano l'uso di tecnologie emergenti o di approcci partecipativi, seppur con livelli differenti di maturità progettuale.

Nel complesso, i dati del questionario restituiscono l'immagine di un panorama di ricerche giovane, dinamico e fortemente orientato alla dimensione applicativa del digitale nei musei. Emergono con chiarezza l'interesse per l'impatto delle tecnologie sulla relazione tra museo e pubblico e la volontà di coniugare riflessione teorica e sperimentazione pratica. Al contempo, l'analisi mette in evidenza margini di rafforzamento sul piano della formalizzazione metodologica e della progettazione a medio-lungo termine, aspetti che assumono particolare rilevanza nella successiva fase di valutazione comparativa dei progetti.

Criteri di analisi adottati

Le 44 candidature pervenute sono state esaminate da un Comitato scientifico composto da *Paolo Clini*, *Carola Gatto*, *Giuditta Giardini*, *Giacomo Marchioro e Paolo Mazzanti*. Sulla base dei criteri di valutazione definiti dalla call, il Comitato ha selezionato sette progetti ritenuti particolarmente significativi per solidità dell'impianto progettuale, chiarezza degli obiettivi, adeguatezza e rigore delle metodologie adottate,

[7] https://www.icom-italia.org/wp-content/uploads/2026/01/Book-of-thesis.pdf.

nonché per il grado di innovazione delle soluzioni proposte. In particolare, la qualità è stata intesa come capacità di articolare proposte fondate, pertinenti e ben strutturate, mentre la coerenza metodologica è stata valutata in relazione all'allineamento tra obiettivi, strumenti, fasi operative e risultati attesi. Le autrici e gli autori sono stati quindi invitati a partecipare a un webinar pubblico di presentazione e confronto.

Il webinar si è svolto sulla piattaforma Zoom di ICOM Italia e ha rappresentato un momento di restituzione e dialogo tra ricerca emergente, comunità professionale e pubblico interessato. La registrazione dell'incontro è disponibile sul canale YouTube ufficiale di ICOM Italia, contribuendo alla diffusione e valorizzazione dei risultati della call anche oltre l'evento sincrono.

L'analisi delle risposte raccolte tramite il questionario online costituisce la base conoscitiva per la successiva applicazione dei criteri di valutazione adottati. I dati descrittivi forniti dai candidati hanno infatti permesso di verificare preliminarmente la pertinenza dei progetti rispetto alla call, evidenziando un'elevata coerenza tematica tra le proposte presentate e il focus sul digitale applicato ai musei e al patrimonio culturale. La maggior parte delle candidature affronta in modo esplicito il ruolo delle tecnologie digitali nei processi di comunicazione, valorizzazione, educazione e partecipazione[8], rispondendo in maniera diretta agli obiettivi dell'iniziativa.

Le informazioni relative agli ambiti di intervento e ai casi studio hanno consentito una prima valutazione qualitativa della fattibilità e della scalabilità dei progetti. In diversi casi, i progetti si configurano come sperimentazioni circoscritte a contesti specifici, mentre in altri emerge una maggiore attenzione alla trasferibilità delle soluzioni proposte e alla loro potenziale applicazione in contesti museali differenti. Questa eterogeneità ha rappresentato un elemento centrale nella successiva attribuzione dei punteggi relativi alla valutazione del caso studio e della sostenibilità progettuale.

Le descrizioni fornite in merito alle metodologie utilizzate hanno costituito un riferimento diretto per il criterio relativo alla valutazione dell'originalità e dell'innovatività metodologica. L'analisi dei dati del questionario evidenzia una diffusa adozione di approcci qualitativi e mixed-methods, spesso basati su analisi di casi studio, progettazione di strumenti digitali e osservazione dei pubblici. Tuttavia, il grado di innovazione metodologica risulta variabile: accanto a impianti solidi ma tradizionali, si riscontrano proposte che sperimentano approcci interdisciplinari o modalità partecipative, elementi che hanno inciso positivamente sulla valutazione complessiva.

Per quanto riguarda gli obiettivi della tesi, le risposte hanno permesso di valutare il livello di chiarezza e coerenza tra finalità dichiarate, strumenti adottati e risultati attesi, fornendo una base per il criterio relativo alla realizzabilità del progetto. In generale, gli

[8] https://youtu.be/CxoIUrr9xaI?si=nYTb8V1s2PEBDUmS.

obiettivi risultano ben definiti, sebbene in alcuni casi emerga la necessità di una maggiore focalizzazione o di un rafforzamento del legame tra obiettivi teorici e applicazione pratica.

Il criterio dell'originalità dell'idea e dell'approccio di ricerca trova un riscontro diretto nelle sezioni del questionario dedicate alla descrizione del contributo innovativo della tesi. L'analisi mette in luce una polarizzazione tra progetti che si distinguono per un chiaro avanzamento rispetto allo stato dell'arte e proposte più descrittive o ricognitive, differenza che ha inciso in modo significativo sulla valutazione comparativa.

Infine, le informazioni relative all'uso di strumenti, piattaforme e tecnologie hanno consentito di valutare il livello di innovazione digitale e tecnologica. I dati del questionario mostrano un orientamento diffuso verso il digitale, evidenziando tuttavia differenze significative nelle modalità di impiego delle tecnologie. Più che una netta contrapposizione tra uso strumentale e integrazione strategica, emerge una distinzione tra un utilizzo convenzionale di strumenti digitali consolidati – impiegati prevalentemente come supporto operativo – e forme di utilizzo più avanzate, che includono l'adozione di strumenti emergenti o un uso innovativo e critico di tecnologie già diffuse. In questi casi, il digitale non si limita a supportare il progetto di ricerca, ma ne orienta l'impostazione, le metodologie e le modalità di produzione della conoscenza. Questo aspetto ha rappresentato uno dei principali elementi discriminanti nella fase di attribuzione dei punteggi.

La valutazione dei progetti è stata condotta sulla base di una griglia strutturata di criteri, ciascuno misurato mediante **scala ordinale da 1 a 5**, dove:

- **1 = livello minimo / non adeguato**
- **5 = livello massimo / eccellente**

I criteri considerati sono i seguenti:

1. **Pertinenza rispetto alla call** (1–5)
   Capacità del progetto di rispondere in modo coerente, puntuale e motivato agli obiettivi, ai temi e alle finalità esplicitate nella call.

2. **Valutazione del caso studio, della scalabilità e della fattibilità del progetto** (1–5)
   Qualità e solidità del caso studio proposto; potenziale di trasferibilità o scalabilità in altri contesti; realizzabilità concreta del progetto rispetto a risorse, tempi e vincoli dichiarati.

3. **Valutazione delle metodologie utilizzate (originalità e innovatività)** (1–5) Adeguatezza delle metodologie di ricerca e di intervento adottate; grado di originalità dell'impianto metodologico; capacità di integrare approcci innovativi o interdisciplinari.

4. **Obiettivi della tesi e realizzabilità del progetto** (1–5) Chiarezza, coerenza e definizione degli obiettivi; allineamento tra obiettivi, metodi e risultati attesi; fattibilità complessiva del progetto nel contesto della tesi.

5. **Originalità dell'idea e dell'approccio di ricerca** (1–5) Carattere innovativo dell'idea progettuale; contributo originale rispetto allo stato dell'arte; capacità di proporre nuove prospettive teoriche, applicative o interpretative.

6. **Innovazione digitale e tecnologica** (1–5) Livello di integrazione consapevole di strumenti, tecnologie o approcci digitali; pertinenza dell'innovazione tecnologica rispetto agli obiettivi della ricerca; valore aggiunto apportato dal digitale.

Nel loro insieme, i risultati restituiscono un quadro articolato e complessivamente positivo, che testimonia la vitalità delle giovani ricerche nel campo del digitale e del patrimonio culturale, ma che evidenzia al contempo la necessità di rafforzare, in prospettiva, la dimensione progettuale avanzata, la scalabilità delle soluzioni e la piena integrazione delle tecnologie emergenti come leva di innovazione metodologica e non solo come supporto operativo.

Chi sono le giovani ricercatrici e i giovani ricercatori

L'analisi dei dati raccolti tramite il questionario consente di delineare in modo puntuale il profilo delle giovani ricercatrici e dei giovani ricercatori che hanno partecipato alla call, mettendo in evidenza sia la distribuzione istituzionale delle candidature sia la pluralità dei contesti formativi di provenienza.

La distribuzione delle tesi per **ateneo di afferenza** (Figura 1) mostra una concentrazione significativa in alcune istituzioni, accanto a una più ampia frammentazione del restante campione. In particolare, **7 tesi** provengono dall'Università *La Sapienza* di Roma, che risulta l'istituzione maggiormente rappresentata, seguita dall'Università di Torino con **4 tesi**. Sono inoltre presenti **2 tesi** rispettivamente per l'Università di Catania, l'Università degli Studi della Campania *Luigi Vanvitelli*, l'Università IUAV di Venezia, l'Università di

Bologna e l'Università Ca' Foscari di Venezia. Le restanti candidature risultano distribuite tra numerosi altri atenei, ciascuno rappresentato da un singolo contributo.

Questa distribuzione, pur evidenziando alcuni poli di maggiore concentrazione, restituisce nel complesso l'immagine di un fenomeno diffuso, che coinvolge in modo capillare il sistema formativo nazionale. L'innovazione digitale applicata al patrimonio culturale emerge quindi non come prerogativa esclusiva di pochi contesti accademici specializzati, ma come ambito di ricerca trasversale e condiviso.

La tipologia delle istituzioni di provenienza conferma tale eterogeneità. Delle 44 tesi analizzate, la larga maggioranza proviene da università, mentre 4 tesi sono state sviluppate all'interno di Accademie di Belle Arti e 1 tesi in un Politecnico. La presenza, seppur numericamente limitata, di istituzioni a forte vocazione artistica e tecnico-progettuale rafforza il carattere interdisciplinare del campione e testimonia l'apertura del tema del digitale nel patrimonio culturale a percorsi formativi non esclusivamente umanistici.

Nel loro insieme, questi dati delineano un profilo di giovani ricercatrici e ricercatori caratterizzato da una pluralità di provenienze istituzionali e disciplinari, elemento che costituisce uno dei principali punti di forza delle ricerche analizzate e che favorisce l'emergere di approcci innovativi, ibridi e sperimentali al rapporto tra digitale, musei e patrimonio culturale.

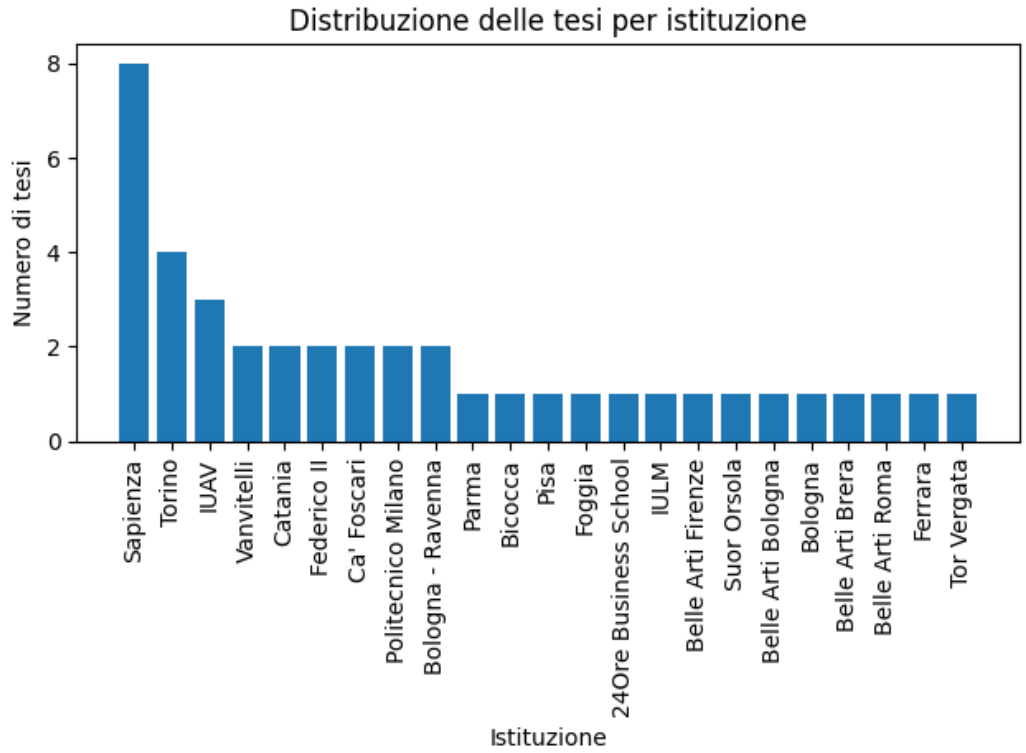


Figura 1. Il grafico mostra il **numero di tesi per singola istituzione**. La distribuzione evidenzia chiaramente una forte frammentazione: la maggior parte degli atenei compare una sola volta, mentre solo poche istituzioni presentano più contributi.

Tipologia	**Numero di tesi**
Università	31
Politecnici	5
Accademie di Belle Arti	4
Scuole (Business / Alta formazione)	1

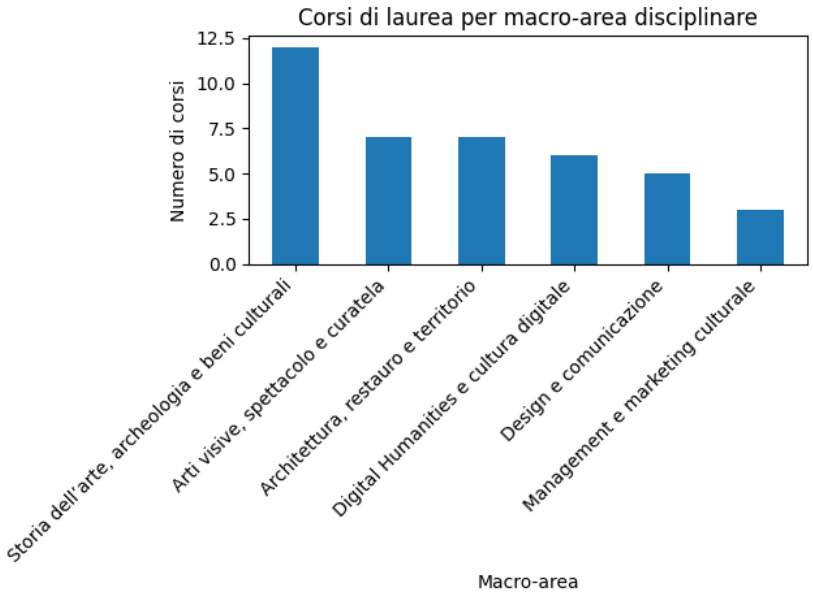
Corsi di studio di afferenza delle tesi conferma il carattere fortemente interdisciplinare delle ricerche presentate, evidenziando come il tema del digitale applicato ai musei e al patrimonio culturale attraversi ambiti formativi differenti e complementari. I percorsi riconducibili all'area storico-artistica e dei beni culturali costituiscono il nucleo principale delle candidature, confermando il ruolo centrale delle competenze umanistiche nella riflessione critica sul patrimonio e sui suoi processi di valorizzazione.

Accanto a questo asse, emergono con forza i contributi provenienti dai corsi di architettura, restauro e territorio, orientati alla progettazione e alla trasformazione degli spazi, e quelli legati alle arti visive, allo spettacolo e alla curatela, che introducono una marcata attenzione ai linguaggi, all'esperienza e alla mediazione culturale. Particolarmente significativo è inoltre il peso dei percorsi in Digital Humanities e cultura digitale, che testimoniano l'ingresso strutturale del digitale come oggetto di studio e come metodologia di ricerca, affiancati dai corsi di design e comunicazione, focalizzati sulla progettazione dell'esperienza e sull'interazione con i pubblici.

La presenza, seppur più contenuta, di corsi di management e marketing culturale introduce infine una prospettiva orientata alla sostenibilità, alla governance e alla valutazione dell'impatto, ampliando ulteriormente lo spettro delle competenze coinvolte.

Questa articolazione dei percorsi formativi si riflette in modo diretto nei **temi delle ricerche** affrontate nelle tesi. La pluralità di background disciplinari contribuisce infatti a spiegare la varietà degli ambiti del digitale trattati, così come la prevalenza di alcuni filoni rispetto ad altri. L'analisi tematica che segue consente pertanto di osservare come

le diverse matrici formative si traducano in specifiche scelte di contenuto, di metodo e di applicazione, offrendo una lettura integrata tra profili formativi e orientamenti di ricerca.



L'aggregazione dei corsi di laurea per macro-area disciplinare restituisce un quadro formativo fortemente interdisciplinare. L'area storico-artistica e dei beni culturali rappresenta il nucleo principale dei percorsi (12 corsi), confermando il ruolo centrale delle competenze umanistiche nella riflessione sul digitale applicato al patrimonio culturale.

Accanto a questo asse tradizionale, emergono con forza due poli complementari: da un lato l'area dell'architettura, del restauro e del territorio (7 corsi), orientata alla progettazione e alla trasformazione degli spazi; dall'altro l'area delle arti visive, dello spettacolo e della curatela (7 corsi), che introduce una forte attenzione ai linguaggi, alla mediazione e all'esperienza culturale.

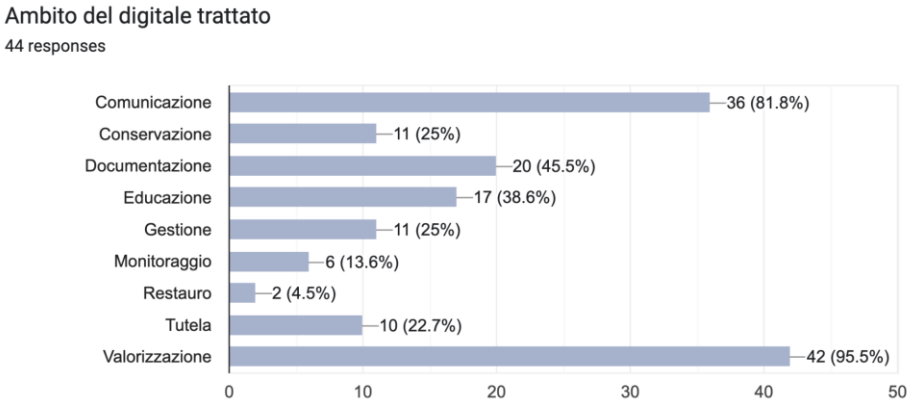
Particolarmente significativo è il peso dell'area delle Digital Humanities e della cultura digitale (6 corsi), che segnala l'ingresso strutturale del digitale come oggetto di studio e come metodologia di ricerca. I percorsi di design e comunicazione (5 corsi) rafforzano ulteriormente l'attenzione alla progettazione dell'esperienza, mentre l'area del management e del marketing culturale, seppur minoritaria (3 corsi), introduce temi legati alla sostenibilità, alla governance e alla valutazione.

Nel loro insieme, questi dati mostrano come le competenze sul digitale e il patrimonio culturale si costruiscano oggi all'incrocio tra saperi umanistici, progettuali, tecnologici e gestionali, delineando profili formativi ibridi e difficilmente riconducibili a un'unica tradizione disciplinare.

I temi delle ricerche

Gli ambiti del digitale trattati nelle tesi

Ambito	% risposte
Valorizzazione	95,5%
Comunicazione	81,8%
Documentazione	45,5%
Educazione	38,6%
Conservazione	25,0%
Gestione	25,0%
Tutela	22,7%
Monitoraggio	13,6%
Restauro	4,5%



Le ricerche analizzate tendono a interpretare il digitale prevalentemente come strumento di valorizzazione, mediazione e comunicazione, piuttosto che come supporto tecnico specialistico o infrastrutturale. In questa prospettiva, le tecnologie digitali sono assunte come dispositivi capaci di ampliare le modalità di racconto del patrimonio e di ridefinire il rapporto tra istituzioni culturali e pubblici, più che come strumenti finalizzati a processi interni di tipo conservativo o gestionale. Il museo e il patrimonio culturale emergono così, nel discorso delle giovani ricerche, come spazi narrativi, in cui il digitale contribuisce alla costruzione di nuovi linguaggi interpretativi e forme di storytelling; come ambienti relazionali, orientati alla partecipazione, all'interazione e al coinvolgimento dei pubblici; e come luoghi di esperienza, nei quali l'attenzione è posta sulla qualità della fruizione, sull'accessibilità e sull'esperienza complessiva del visitatore, sia in presenza sia online.

Al contrario, ambiti di applicazione più tecnici, quali il restauro digitale, il monitoraggio conservativo o l'uso delle tecnologie per il controllo e la gestione delle collezioni, risultano marginalmente rappresentati. Tale squilibrio può essere interpretato alla luce della maggiore complessità infrastrutturale, delle competenze specialistiche e delle risorse necessarie per sviluppare progetti in questi settori, elementi che rendono tali ambiti meno accessibili all'interno di percorsi di ricerca individuali e, in particolare, di tesi di laurea. Questa asimmetria evidenzia, al contempo, un'area di potenziale sviluppo per la formazione e per future ricerche, suggerendo la necessità di un maggiore raccordo tra ambiti tecnico-scientifici e approcci progettuali e comunicativi al digitale nel patrimonio culturale.

Metodologie e strumenti digitali

L'analisi delle metodologie e degli strumenti digitali utilizzati nelle tesi evidenzia un quadro fortemente orientato alla progettazione dell'esperienza digitale e alla comunicazione, confermando una lettura del digitale come leva per la mediazione culturale e la relazione con i pubblici.

Progettazione web ed esperienza utente

La progettazione web e dell'esperienza utente rappresenta l'ambito maggiormente esplorato dalle ricerche, con una presenza pari al 90,9% dei progetti analizzati, configurandosi come il dato più elevato dell'intero questionario. Le tesi che rientrano in questo ambito si concentrano prevalentemente sulla progettazione di siti web, piattaforme digitali e ambienti online per la fruizione del patrimonio, adottando approcci user-centered e, in alcuni casi, metodologie di UX e UI design. Particolare attenzione è rivolta all'analisi dell'esperienza dell'utente, alla leggibilità delle interfacce, alla struttura dei contenuti e alla valutazione dell'efficacia comunicativa degli strumenti digitali, spesso in relazione a specifici contesti museali o istituzionali.

Comunicazione digitale e social media

La comunicazione digitale e l'uso dei social media sono affrontati nel 68,2% delle tesi, confermandosi come secondo ambito di maggiore diffusione. Le ricerche analizzano linguaggi, format e strategie comunicative adottate dalle istituzioni culturali sulle piattaforme digitali, con un'attenzione particolare ai meccanismi di engagement, alla costruzione della relazione con i pubblici online e all'evoluzione del ruolo dei social media nei processi di mediazione culturale. In questo ambito, il digitale è spesso interpretato come spazio di dialogo e partecipazione, più che come semplice canale di diffusione dei contenuti.

Accessibilità come dimensione strutturale

L'accessibilità digitale è presente nel 50,0% delle tesi, emergendo non come tema settoriale, ma come dimensione strutturale della progettazione. Le ricerche che affrontano questo ambito considerano l'accessibilità come criterio di qualità dei progetti digitali, integrandola in modo trasversale alle attività di comunicazione, educazione e progettazione dell'esperienza utente. L'attenzione a tematiche quali l'inclusione, la leggibilità dei contenuti e la fruizione da parte di pubblici diversificati riflette una crescente consapevolezza del ruolo sociale del digitale nei musei.

Intelligenza artificiale e approcci data-driven

Un dato significativo riguarda l'adozione di approcci legati all'intelligenza artificiale e al machine learning, presenti nel 34,1% delle tesi. Sebbene spesso in forma esplorativa o teorica, la presenza di questi temi segnala una rapida integrazione delle tecnologie

emergenti nel dibattito accademico e nella ricerca universitaria. In alcuni casi, l'IA è indagata come strumento di supporto alla gestione dei contenuti, alla personalizzazione dell'esperienza o all'analisi dei dati, aprendo prospettive di sviluppo future ancora in larga parte da sperimentare sul piano applicativo.

Tecnologie immersive e 3D

Le tecnologie immersive e tridimensionali mostrano una presenza significativa, con il 29,5% delle tesi che affrontano tematiche legate alla modellazione 3D, scansione e fotogrammetria, e una percentuale analoga riferita a AR, VR e XR. Questi dati indicano una capacità di sperimentazione tecnologica rilevante, spesso connessa a casi studio specifici e a progetti pilota. Le ricerche in questo ambito esplorano le potenzialità delle tecnologie immersive per la valorizzazione del patrimonio, la ricostruzione di contesti non più accessibili e l'arricchimento dell'esperienza di visita, pur evidenziando talvolta limiti legati alla sostenibilità e alla scalabilità delle soluzioni proposte.

Digitalizzazione, dati e misurazione

La digitalizzazione e la catalogazione delle collezioni sono presenti nel 27,3% delle tesi, a testimonianza di un interesse ancora significativo per i processi di produzione e gestione dei contenuti digitali. Al contrario, l'uso di strumenti di analytics, KPI e misurazione dei servizi museali risulta limitato al 13,6%, confermando quanto emerso da altre analisi circa la marginalità, ma al contempo la rilevanza strategica, di questo ambito. La misurazione delle performance digitali rappresenta una delle principali aree di sviluppo potenziale, in grado di rafforzare il legame tra progettazione digitale, valutazione dell'impatto e processi decisionali.

Ambiti emergenti ma marginali

Infine, alcuni ambiti risultano ancora poco esplorati, pur presentando un alto potenziale sistemico. La gamification compare nel 13,6% delle tesi, mentre strumenti legati alla georeferenziazione e ai GIS sono presenti nel 6,8% dei casi. Ancora più marginale è l'attenzione a open data e linked open data, citati nel 2,3% delle ricerche. La limitata diffusione di questi filoni suggerisce l'esistenza di spazi di ricerca ancora poco indagati, che potrebbero assumere un ruolo crescente nel futuro sviluppo delle competenze digitali applicate al patrimonio culturale.

Competenze emergenti e profili professionali

L'analisi incrociata dei dati raccolti tramite il questionario e dei risultati della valutazione comparativa consente di individuare un insieme articolato di competenze emergenti, che caratterizzano in modo trasversale le giovani ricerche sul digitale applicato ai musei e al patrimonio culturale. Tali competenze non si configurano come abilità isolate, ma

come combinazioni dinamiche di saperi teorici, capacità progettuali e pratiche operative, riflettendo la natura complessa e interdisciplinare del campo di indagine.

Una prima area riguarda le competenze digitali, intese come capacità di utilizzare in modo consapevole strumenti, piattaforme e tecnologie digitali in funzione di obiettivi culturali e museali. Rientrano in questa categoria la progettazione e la valutazione di esperienze digitali, l'uso di ambienti web e applicazioni interattive, nonché la sperimentazione di tecnologie emergenti quali sistemi 3D, applicazioni immersive e, in alcuni casi, soluzioni basate su intelligenza artificiale e analisi dei dati. In molti progetti, tali competenze si accompagnano a una riflessione critica sui limiti e sulle implicazioni dell'adozione tecnologica, evitando una visione meramente strumentale del digitale.

Una seconda area riguarda le competenze progettuali, che emergono in particolare nei progetti caratterizzati da un'elevata coerenza tra obiettivi, metodologie e risultati attesi. Queste competenze si esprimono nella capacità di definire pubblici di riferimento, costruire scenari applicativi realistici, progettare soluzioni contestualizzate e valutare la fattibilità e la scalabilità delle proposte. L'attenzione alla dimensione progettuale risulta particolarmente rilevante nei casi in cui il digitale è integrato come leva strutturale dei processi museali, piuttosto che come semplice supporto comunicativo.

Accanto a queste dimensioni operative e progettuali, emerge un insieme di competenze culturali e critiche, legate alla capacità di leggere il contesto museale e patrimoniale nella sua complessità istituzionale, sociale e simbolica. Le ricerche analizzate mostrano una diffusa attenzione alla missione dei musei, ai valori di accessibilità e inclusione, nonché alle ricadute culturali e sociali delle scelte tecnologiche. In questo senso, il digitale è frequentemente interpretato come ambiente culturale e linguaggio, piuttosto che come mero strumento tecnico.

Infine, si delinea un'area di competenze trasversali, che comprende la capacità di comunicare in contesti interdisciplinari, di mediare tra saperi differenti e di adattarsi a contesti organizzativi complessi. Tali competenze risultano particolarmente evidenti nei progetti che coinvolgono più ambiti disciplinari e che richiedono un dialogo costante tra ricerca accademica, pratiche museali e istanze tecnologiche.

Nel loro insieme, queste competenze delineano profili professionali ibridi, difficilmente riconducibili a ruoli tradizionali già codificati all'interno delle istituzioni culturali. Esse riflettono piuttosto una trasformazione in atto delle professionalità museali, in cui il digitale assume un ruolo strutturante e richiede figure capaci di operare all'intersezione tra cultura, tecnologia e progettazione. La mappatura delle competenze emergenti offerta da questa analisi contribuisce pertanto a una riflessione più ampia sui modelli formativi e sulle traiettorie professionali necessarie per accompagnare l'innovazione digitale nel settore dei musei e del patrimonio culturale.

Casi studio o contesti di applicazione

L'analisi dei casi studio e dei contesti di applicazione costituisce un elemento centrale per comprendere l'orientamento concreto e sperimentale delle ricerche presentate nell'ambito della call. I dati raccolti mostrano una scarsa incidenza di studi rivolti a contesti esteri, a fronte di una forte concentrazione su musei, collezioni e istituzioni culturali italiane. Se tale orientamento valorizza il patrimonio nazionale come ambito di sperimentazione, evidenzia al contempo la necessità di rafforzare approcci comparativi e aperture internazionali. I contesti analizzati includono musei statali e civici, musei universitari, fondazioni culturali, archivi e, in misura minore, biblioteche e siti archeologici, delineando un panorama istituzionale articolato e diversificato.

La selezione dei casi studio risponde a motivazioni differenti, che spaziano dalla rilevanza storico-artistica dei contesti alla presenza di progetti di digitalizzazione o di innovazione già avviati, fino alla disponibilità di dati, collezioni digitali o infrastrutture tecnologiche. In molti casi, il rapporto diretto con l'istituzione oggetto di studio – attraverso tirocini, collaborazioni o accesso privilegiato alle fonti – ha favorito un approccio di ricerca fortemente ancorato alla realtà operativa del museo o dell'ente culturale.

Dal punto di vista metodologico, numerose tesi assumono il caso studio come ambiente di sperimentazione progettuale, configurandosi come studi di fattibilità o come prototipi di intervento digitale. In tali ricerche, il contesto applicativo non è trattato come semplice oggetto di analisi, ma come spazio in cui testare strumenti, metodologie e modelli di interazione con i pubblici, spesso con un'attenzione esplicita agli aspetti di accessibilità, inclusione e partecipazione.

Accanto a queste sperimentazioni localizzate, emerge una quota di ricerche che utilizza il caso studio in una prospettiva comparativa o esemplare, ponendo l'accento sulla replicabilità e trasferibilità delle soluzioni proposte. In questi casi, il contesto analizzato diventa punto di partenza per riflessioni di carattere più generale, orientate alla definizione di modelli, linee guida o framework applicabili ad altri contesti museali e culturali. Tale impostazione risulta particolarmente rilevante in relazione ai criteri di valutazione della scalabilità e della sostenibilità dei progetti.

È inoltre significativo osservare come, in diversi progetti, il contesto di applicazione non coincida esclusivamente con una singola istituzione, ma includa ecosistemi culturali più ampi, come reti museali, territori, comunità locali o piattaforme digitali condivise. Questa estensione del campo di osservazione riflette una concezione del patrimonio culturale come sistema aperto e relazionale, in cui il digitale svolge un ruolo di connessione tra luoghi, istituzioni e pubblici differenti.

Nel complesso, l'analisi dei casi studio e dei contesti di applicazione conferma la forte vocazione applicativa delle giovani ricerche e il loro radicamento in contesti reali. Allo stesso tempo, l'analisi mette in luce, in alcuni casi, una tensione produttiva tra sperimentazione locale e ambizione sistemica, tra intervento isolato e costruzione di modelli più generali. Pur non configurandosi come una tendenza diffusa, questo elemento rappresenta uno degli aspetti di maggiore interesse emersi dall'insieme delle tesi analizzate, in quanto evidenzia il potenziale di alcune esperienze di trascendere il contesto specifico e contribuire a riflessioni di più ampia portata.

Obiettivi specifici delle ricerche

L'analisi degli obiettivi dichiarati nelle tesi mostra una forte convergenza verso finalità progettuali e migliorative, piuttosto che puramente descrittive o teoriche. Gli obiettivi più ricorrenti riguardano il miglioramento della comunicazione e della valorizzazione del patrimonio culturale, l'ampliamento e la diversificazione dei pubblici, nonché l'ottimizzazione dell'esperienza di fruizione, sia in presenza sia in digitale.

Molte ricerche dichiarano esplicitamente l'intento di progettare, testare o valutare strumenti digitali, configurando la tesi come spazio di sperimentazione controllata. In altri casi, l'obiettivo principale consiste nell'analisi critica di pratiche esistenti, con l'intento di individuarne limiti e potenzialità e di proporre modelli alternativi o migliorativi. Questa duplice impostazione – progettuale e riflessiva – contribuisce a rafforzare il valore delle ricerche come ponte tra teoria e pratica.

Un elemento di particolare interesse è rappresentato dalla frequente attenzione agli aspetti di accessibilità, inclusione e partecipazione, che compaiono come obiettivi espliciti in numerose tesi. Il digitale viene così assunto non solo come strumento di innovazione tecnologica, ma come leva per affrontare questioni culturali e sociali più ampie, in linea con le trasformazioni in atto nel settore museale.

Cosa ci raccontano queste ricerche

L'analisi delle giovani ricerche raccolte nell'ambito della call consente di trarre alcune considerazioni di rilievo in merito ai modelli formativi necessari per accompagnare la trasformazione digitale dei musei e del patrimonio culturale. I risultati mostrano come il digitale non sia più percepito come ambito specialistico separato, ma come dimensione trasversale che attraversa linguaggi, pratiche e processi istituzionali, richiedendo competenze integrate e profili formativi complessi.

Le tesi analizzate evidenziano in particolare la necessità di percorsi formativi capaci di integrare solide basi umanistiche con competenze progettuali, competenze digitali avanzate e strumenti di analisi statistica e interpretazione dei dati, sempre più centrali nei processi di ricerca e valorizzazione del patrimonio culturale. La centralità dei temi

della comunicazione, dell'esperienza del pubblico e dell'accessibilità suggerisce l'importanza di rafforzare, nei curricula universitari, l'integrazione tra discipline storico-artistiche, digital humanities, design dell'esperienza e studi sui pubblici, superando una tradizionale separazione tra saperi teorici e competenze applicative.

Allo stesso tempo, le differenze emerse nei livelli di maturità progettuale e di integrazione strategica del digitale indicano la necessità di investire maggiormente nella formazione alla progettazione, alla valutazione e alla scalabilità delle soluzioni digitali. Ciò implica l'introduzione o il rafforzamento di insegnamenti orientati alla definizione degli obiettivi, alla gestione dei progetti, alla misurazione dell'impatto e alla sostenibilità nel tempo delle iniziative digitali, aspetti che risultano ancora disomogeneamente sviluppati nelle ricerche analizzate.

Un ulteriore elemento riguarda il ruolo della formazione interdisciplinare e della collaborazione tra ambito accademico e contesti professionali. Le competenze emergenti delineate nel presente studio mostrano come l'innovazione digitale nel patrimonio culturale richieda figure capaci di operare all'intersezione tra ricerca, progettazione e pratica museale. In questo senso, esperienze formative basate su casi studio reali, laboratori interdisciplinari e collaborazioni strutturate con istituzioni culturali appaiono particolarmente efficaci nel favorire l'acquisizione di competenze trasferibili e contestualizzate.

Infine, la varietà dei percorsi formativi e delle provenienze istituzionali delle giovani ricercatrici e dei giovani ricercatori suggerisce l'opportunità di promuovere una maggiore riconoscibilità e valorizzazione delle competenze digitali nel settore culturale. La riflessione sulle implicazioni formative non può pertanto prescindere da una revisione dei profili professionali e dei modelli di inserimento lavorativo, affinché le competenze acquisite durante i percorsi universitari trovino un effettivo riconoscimento nelle pratiche e nelle strutture organizzative dei musei.

In conclusione, le giovani ricerche analizzate non rappresentano soltanto un osservatorio privilegiato sulle tendenze emergenti del digitale nel patrimonio culturale, ma costituiscono anche un indicatore significativo delle trasformazioni in atto nella formazione. Valorizzarle significa contribuire alla costruzione di percorsi formativi più integrati, critici e orientati all'innovazione, capaci di rispondere alle sfide presenti e future del settore museale e culturale.

Conclusioni

L'incrocio tra i contenuti dichiarati nelle tesi e i criteri di valutazione adottati consente di chiarire in che modo le scelte metodologiche, gli obiettivi di ricerca e l'uso delle tecnologie digitali abbiano inciso sugli esiti della valutazione comparativa.
Le ricerche che integrano metodologie di progettazione user-centered, test di usabilità, prototipazione e sperimentazione su casi studio reali tendono a ottenere valutazioni più elevate nei criteri relativi alla qualità metodologica e all'innovazione digitale. Al contrario, progetti fondati esclusivamente su analisi descrittive o su un uso strumentale delle tecnologie, pur coerenti dal punto di vista tematico, mostrano livelli di valutazione più contenuti sul piano dell'innovatività.
L'adozione di strumenti avanzati (tecnologie immersive, analisi dei dati, approcci di digital humanities) risulta positivamente correlata alla percezione di originalità, a condizione che tali strumenti siano integrati in un disegno metodologico esplicito e non utilizzati come fine in sé.
La chiarezza e la focalizzazione degli obiettivi specifici di ricerca incidono in modo diretto sui criteri di realizzabilità del progetto e di fattibilità.
L'analisi delle tesi selezionate si configura non solo come una ricognizione dei temi e degli approcci emergenti, ma anche come un'occasione di riflessione sul dispositivo valutativo adottato e sui presupposti epistemologici che lo sostengono. In questa prospettiva, i risultati non possono essere considerati come dati neutri, ma come esiti situati, prodotti dall'interazione tra le proposte progettuali e un insieme di criteri, indicatori e priorità interpretative che orientano il processo di selezione.

Assumere esplicitamente questa dimensione riflessiva consente di articolare l'analisi su due livelli distinti ma interrelati: da un lato, il piano metodologico, che riguarda i criteri di valutazione, le logiche di giudizio e i parametri di qualità adottati; dall'altro, il piano empirico, relativo ai contenuti delle tesi, alle soluzioni proposte e alle traiettorie emergenti. Tale distinzione permette di evitare una sovrapposizione tra evidenze e criteri interpretativi, rendendo più trasparente il processo analitico e più robusta la lettura dei risultati.

Le ricerche che integrano strumenti di analytics, monitoraggio dell'esperienza utente o valutazione dell'impatto mostrano una maggiore aderenza ai criteri di scalabilità, replicabilità e innovazione metodologica, poiché introducono una dimensione di evidenza empirica e di supporto ai processi decisionali.
Tuttavia, la presenza ancora limitata di tali approcci segnala un'area di sviluppo potenziale: laddove la misurazione è assente o marginale, i progetti risultano meno incisivi sul piano sistemico, pur mantenendo una buona qualità progettuale.

Nel complesso, l'analisi incrociata evidenzia come i progetti maggiormente valorizzati siano quelli capaci di allineare in modo coerente metodologie, obiettivi e uso strategico del digitale. L'integrazione tra progettazione, sperimentazione e valutazione emerge come fattore chiave per il raggiungimento di punteggi elevati nei criteri di originalità,

innovazione e fattibilità.
Questa lettura conferma che la qualità delle giovani ricerche non dipende unicamente dal tema trattato o dalla tecnologia utilizzata, ma dalla capacità di costruire un disegno di ricerca solido, orientato all'impatto e consapevole delle implicazioni operative del digitale nei musei.

La matrice criteri dei contenuti restituisce una lettura sintetica e integrata delle relazioni tra gli elementi caratterizzanti le ricerche analizzate e i criteri adottati per la loro valutazione. La visualizzazione mette in evidenza come l'incidenza dei diversi contenuti delle tesi sulla valutazione complessiva non sia uniforme, ma varia in funzione del grado di integrazione tra obiettivi, metodologie e uso del digitale.

In particolare, la matrice mostra che la coerenza complessiva tra progetto di ricerca e dimensione digitale rappresenta il fattore maggiormente trasversale, incidendo in modo significativo su tutti i criteri di valutazione considerati. I progetti nei quali obiettivi, metodologie, strumenti e contesto applicativo risultano allineati tendono infatti a ottenere valutazioni più elevate in termini di pertinenza, qualità metodologica, fattibilità, scalabilità, originalità e innovazione.

Le metodologie di ricerca e la chiarezza degli obiettivi specifici emergono come elementi particolarmente rilevanti per la valutazione della qualità metodologica e della realizzabilità dei progetti. Al contrario, l'uso degli strumenti digitali, pur risultando centrale per il criterio di innovazione tecnologica, ha un impatto più limitato se non è inserito all'interno di un disegno metodologico esplicito e coerente.

La matrice evidenzia inoltre il ruolo strategico del caso studio o contesto di applicazione nel rafforzare i criteri di fattibilità e scalabilità. I progetti che utilizzano il contesto applicativo non solo come oggetto di analisi, ma come ambiente di sperimentazione e di verifica delle soluzioni proposte, mostrano una maggiore maturità progettuale e una più chiara potenzialità di trasferimento.

Un elemento distintivo messo in luce dalla matrice è rappresentato dall'uso della tecnologia digitale per la misurazione e il miglioramento dei servizi museali. Sebbene tale aspetto sia meno diffuso, esso incide in modo rilevante sui criteri di scalabilità, originalità e innovazione metodologica, configurandosi come uno dei principali fattori discriminanti nella valutazione dei progetti più avanzati.

Contenuti ↓ / Criteri →	Pertinenza	Metodologie	Fattibilità	Scalabilità	Originalità	Innovazione

Metodologie di ricerca	◐	●	◐	◐	●	◐
Strumenti digitali	◐	◐	○	◐	◐	●
Obiettivi specifici	●	◐	●	◐	◐	◐
Caso studio / contesto	◐	◐	●	●	○	◐
Misurazione dei servizi	○	●	◐	●	●	●
Coerenza complessiva	●	●	●	●	●	●

Approfondimenti

Analisi linguistica degli abstract (ChatGPT e Voyant Tool)

L'analisi linguistica degli abstract delle tesi è stata condotta sul corpus testuale raccolto tramite il questionario della call, con l'obiettivo di individuare i principali nuclei lessicali e le strategie discorsive utilizzate dalle giovani ricercatrici e dai giovani ricercatori nella presentazione delle proprie ricerche. L'elaborazione ha previsto una normalizzazione dei testi, la rimozione delle parole funzionali e l'analisi delle frequenze lessicali sull'intero corpus.

Dall'analisi delle frequenze emerge con chiarezza la centralità dei termini *museo*, *musei*, *patrimonio*, *culturale* e *digitale*, che delineano il perimetro semantico condiviso delle ricerche analizzate. Tali ricorrenze confermano come il rapporto tra istituzioni museali, patrimonio culturale e trasformazione digitale costituisca l'asse portante del discorso scientifico sviluppato negli abstract.

Accanto a questi termini strutturali, risultano particolarmente frequenti parole quali *progetto*, *obiettivo*, *ricerca*, *strumenti*, *valorizzazione* ed *esperienza*, che rimandano a un'impostazione progettuale e applicativa delle ricerche. Il lessico utilizzato suggerisce una rappresentazione del digitale non come ambito tecnico isolato, ma come insieme di pratiche e strumenti orientati alla definizione di soluzioni operative, al miglioramento dell'esperienza di fruizione e al rafforzamento della relazione tra museo e pubblico.

La presenza ricorrente di termini legati ai *pubblici*, alla *fruizione* e alla dimensione *relazionale* indica inoltre un'attenzione diffusa agli aspetti sociali e partecipativi del patrimonio culturale. In questo senso, il museo emerge negli abstract come spazio di esperienza e di mediazione culturale, piuttosto che come oggetto statico di analisi, mentre il digitale viene progressivamente assimilato a un linguaggio e a un ambiente di interazione.

Nel complesso, l'analisi linguistica conferma e rafforza quanto emerso dall'analisi tematica e dalla valutazione comparativa dei progetti: le giovani ricerche presentano un orientamento marcato verso la progettazione, l'applicazione e la sperimentazione, con una visione del digitale come leva trasformativa dei processi museali e delle pratiche di valorizzazione del patrimonio culturale.

Analisi linguistica del **titolo della tesi (ChatGPT)**

L'analisi linguistica dei titoli delle tesi è stata condotta al fine di individuare le principali direttrici tematiche e concettuali che orientano la produzione di ricerca delle giovani ricercatrici e dei giovani ricercatori. Attraverso la normalizzazione del testo e la successiva elaborazione delle frequenze lessicali, la word cloud mette in evidenza i termini maggiormente ricorrenti, offrendo una sintesi visiva delle priorità tematiche espresse già a livello di titolazione.

La visualizzazione mostra una forte concentrazione su parole chiave riconducibili al digitale, ai musei e al patrimonio culturale, spesso associate a concetti quali *valorizzazione*, *comunicazione*, *esperienza* e *pubblico*. I titoli riflettono dunque un orientamento prevalentemente progettuale e applicativo, in cui il digitale è assunto come leva di trasformazione delle pratiche museali e come strumento di mediazione culturale. La scelta lessicale, generalmente chiara e descrittiva, suggerisce inoltre un'intenzione comunicativa rivolta non solo a un pubblico accademico, ma anche a contesti professionali e istituzionali.

Analisi linguistica delle **parole chiave (ChatGPT e Voyant Tool)**

L'analisi delle parole chiave fornite dalle candidate e dai candidati consente di osservare in modo puntuale l'autopercezione tematica delle ricerche e le categorie concettuali ritenute più rappresentative dei singoli lavori. La word cloud elaborata a partire da questo campo evidenzia un'elevata ricorrenza di termini legati al digitale, alla comunicazione, all'accessibilità, alla valorizzazione e all'esperienza del pubblico, confermando quanto emerso dall'analisi degli abstract e dei titoli.

Rispetto a questi ultimi, le parole chiave mostrano una maggiore precisione terminologica e una più esplicita focalizzazione sugli strumenti e sugli approcci adottati, come ad esempio *UX*, *social media*, *digital humanities*, *intelligenza artificiale* o *tecnologie*

immersive. Tale dato suggerisce una crescente consapevolezza metodologica e concettuale, nonché la volontà di collocare le ricerche all'interno di filoni di studio riconoscibili e condivisi.