

Indice

Prefazione	11
CARMELO OCCHIPINTI	
Introduzione	13
FEDERICA BERTINI e VALENTINO CATRICALÀ	
<hr/>	
Patrimonio storico artistico, tecnologie e digitale	29
FEDERICA BERTINI	
Dal Barocco alla realtà virtuale	57
ANDREA RABBITO	
Sul concetto di esperienza mediale	73
MARIO TIRINO	
Gamification ed Edugame	97
ENRICO GANDOLFI	
Marketing della cultura: perché e come	107
MICHELE TRIMARCHI	
Percorsi espositivi di mostre e musei: il museo virtuale	119
EVA PIETRONI	
Neuroestetica nei Beni Culturali	157
ANGELA SAVINO e OTTAVIO DE CLEMENTE	
Narrazione e Beni culturali: un matrimonio necessario	191
CINZIA DAL MASO	
Comunicazione digitale per il Patrimonio culturale	211
NICOLETTE MANDARANO	
Nuove figure professionali nel mondo della cultura	223
ANNA MARIA MARRAS	

Competenze trasversali e interdisciplinarietà 241

MARIA ASSUNTA SORRENTINO

Glossario: una questione di metodo 265

GAIA BOBÒ e DAVIDE SILVIOLI

Bibliografia 285