

Training Fiche

Title	Intrattenimento e cultura nell'ambiente digitale
Keywords	Contenuti digitali, intrattenimento, cultura, streaming, gaming, e-sports, VR, musica, arte, podcast, online cinema, online museums, e-books, audiobooks
Language	Italiano
Competence area	<p>1. Information and Data Literacy Competences <input type="checkbox"/> Media Literacy <input type="checkbox"/> Browsing, Searching and filtering data, information and digital content</p> <p>2. Communication and Collaboration Competences <input type="checkbox"/> Engaging Citizenship through digital technologies <input checked="" type="checkbox"/> Interacting with digital technologies for entertainment and culture</p> <p>3. Digital content creation Competences <input type="checkbox"/> Developing digital content</p> <p>4. Safety Competences <input type="checkbox"/> Protecting the environment <input type="checkbox"/> Preventing and recognize fake news <input type="checkbox"/> Protecting health and well-being</p> <p>5. Problem Solving Competences <input type="checkbox"/> Creatively using Digital Technologies</p>
Objectives and Goal	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conoscere le varie forme di tecnologie digitali per l'intrattenimento e l'arricchimento culturale ➤ Conoscere e sviluppare le competenze digitali di DigComp 2.2, in particolare quelle che riguardano l'utilizzo delle tecnologie digitali a fini di intrattenimento e cultura ➤ Imparare come interagire con le tecnologie digitali per scopi di intrattenimento e culturali ➤ Sviluppare competenze e fiducia nell'uso delle tecnologie digitali per esperienze culturali e di intrattenimento ➤ Incoraggiare a esplorare e interagire con esperienze culturali e di intrattenimento attraverso le tecnologie

	<p>digitali</p>
<p>Learning outcomes</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Scoprire come identificare diverse forme di tecnologie digitali utilizzate per scopi culturali e di intrattenimento ➤ Imparare a utilizzare le tecnologie digitali per accedere e interagire con contenuti culturali e di intrattenimento, come musica, film ed eventi virtuali ➤ Imparare a navigare e utilizzare varie piattaforme e strumenti digitali per esperienze culturali e di intrattenimento, come musei online, e-book e audiolibri ➤ Aumentare la comprensione del ruolo delle tecnologie digitali nei settori della cultura e dell'intrattenimento e dell'impatto di queste tecnologie sulla società e sulla cultura
<p>Contents arranged in 3 levels</p>	<p>Modulo: Intrattenimento e cultura nello spazio digitale</p> <p>1. Introduzione al mondo digitale dell'intrattenimento e della cultura</p> <p>1.1 Panoramica</p> <p>Le tecnologie digitali si riferiscono all'uso di dispositivi elettronici e di Internet per creare, archiviare, accedere e scambiare informazioni digitali. L'impatto delle tecnologie digitali sull'industria dell'intrattenimento e della cultura è stato significativo e diffuso.</p> <p>Nel settore dell'intrattenimento, le tecnologie digitali hanno trasformato il modo in cui i contenuti vengono creati, distribuiti e consumati. Ad esempio, la musica digitale e le piattaforme di streaming video hanno reso più facile accedere a una vasta libreria di contenuti da qualsiasi luogo e in qualsiasi momento.</p> <p>Le tecnologie digitali hanno anche reso più facile per gli artisti indipendenti raggiungere un pubblico globale, mostrare i loro talenti e condividere il loro lavoro direttamente con i fan.</p>

Nell'industria culturale, le tecnologie digitali hanno reso possibile preservare e rendere disponibili grandi quantità di patrimonio culturale e conoscenza, come documenti storici, manufatti e opere d'arte. Hanno anche consentito la creazione di nuove forme di espressione culturale, come l'arte digitale e le esperienze di realtà virtuale.

1.2 Tecnologie digitali, intrattenimento e cultura in DigComp 2.2

Cos'è il DigComp 2.2?

DigComp 2.2 è un quadro di riferimento sviluppato dalla Commissione europea per aiutare individui, organizzazioni e responsabili politici a comprendere e valutare meglio le competenze digitali. La versione 2.2 è un aggiornamento del quadro originale DigComp 2.1, e si concentra su cinque aree chiave di competenza digitale: alfabetizzazione informativa e dei dati, comunicazione e collaborazione, creazione di contenuti digitali, sicurezza e risoluzione dei problemi.

DigComp 2.2 fornisce anche una selezione di strumenti di autovalutazione che gli individui possono utilizzare per valutare le proprie competenze digitali nelle aree di competenza.

In che modo DigComp è collegato all'uso delle tecnologie digitali per l'intrattenimento e la cultura?

Questo modulo supporta lo sviluppo della competenza 2.1, ovvero *“Interagire attraverso le tecnologie digitali”*, con particolare attenzione a quelle relative all'intrattenimento e alla cultura, con l'obiettivo di migliorare l'alfabetizzazione digitale e partecipare pienamente alle opportunità culturali e di intrattenimento offerte dall'era digitale.

In DigComp 2.2, la suddetta competenza rientra nell'area 2. *Comunicazione e collaborazione* e si riferisce alla capacità di interagire con le tecnologie digitali per vari scopi, tra cui l'intrattenimento e la cultura. Questa competenza comprende le abilità e le conoscenze necessarie per utilizzare gli strumenti digitali per comunicare, connettersi e collaborare con gli altri in una varietà di contesti, ad esempio per scopi di svago o educativi.

Nell'ambito dell'intrattenimento, le tecnologie digitali hanno rivoluzionato il modo in cui le persone fruiscono dei contenuti. I servizi di streaming come Netflix e Spotify sono diventati sempre più popolari, consentendo agli utenti di accedere a una vasta libreria di film, programmi TV e musica *on demand*. Anche gli eventi virtuali, i giochi e gli e-sport sono diventati più diffusi, offrendo opportunità alle persone di partecipare e godere di varie forme di intrattenimento digitale.

Nell'ambito della cultura, le tecnologie digitali hanno reso più facile per le persone accedere e interagire con una varietà di contenuti culturali, come ebook, audiolibri, musei online e mostre. Le esperienze di realtà virtuale offrono un modo unico per esplorare l'arte, la storia e la cultura in modo completamente immersivo.

Possedere capacità di comunicazione e collaborazione sono fondamentali per interagire attraverso le tecnologie digitali per l'intrattenimento e la cultura. Ciò include la capacità di utilizzare strumenti digitali per connettersi con altri che condividono interessi simili, nonché di navigare in modo efficace e interagire con varie forme di media digitali.

1.3 I vantaggi

Le tecnologie digitali hanno portato numerosi vantaggi alle industrie dell'intrattenimento e della cultura, che le hanno trasformate, offrendo nuove opportunità di espressione creativa, coinvolgimento e consumo.

Comodità: uno dei principali vantaggi delle tecnologie digitali per l'intrattenimento e la cultura è la praticità. Con le piattaforme digitali, i consumatori possono accedere a una vasta libreria di contenuti da qualsiasi luogo con una connessione Internet e in qualsiasi momento lo desiderino. Ciò ha reso più facile per le persone godere delle loro forme preferite di intrattenimento ed esperienze culturali, senza dover lasciare la propria casa o l'ufficio. Ad esempio, i servizi di streaming come *Netflix* e *Hulu* hanno reso possibile guardare film e programmi TV in qualsiasi momento, senza dover attendere che vengano trasmessi in televisione.

Personalizzazione: è un altro vantaggio delle tecnologie digitali. Le piattaforme digitali consentono agli utenti di creare playlist personalizzate, ricevere consigli personalizzati e interagire con i contenuti in modi nuovi. Ad esempio, i servizi di streaming

musicale come Spotify utilizzano algoritmi per consigliare i brani in base alle abitudini e alle preferenze di ascolto degli utenti. Questa personalizzazione può migliorare l'esperienza dell'utente e creare una connessione più profonda con il contenuto che consuma.

Interattività: Con le piattaforme digitali, gli utenti possono interagire con i contenuti in modi nuovi e interattivi. Ad esempio, le esperienze di realtà virtuale consentono agli utenti di interagire con artefatti culturali e mostre in modi coinvolgenti e interattivi. I giochi e gli e-sport offrono inoltre agli utenti l'opportunità di interagire in modo interattivo con i contenuti digitali.

Accessibilità: Con le piattaforme online e gli archivi digitali, le persone possono accedere al patrimonio culturale e alla conoscenza che in precedenza era difficile da ottenere. Ciò ha creato opportunità per persone che potrebbero non aver avuto accesso a esperienze culturali a causa di barriere geografiche o finanziarie.

Innovazione e nuove forme di espressione: Le tecnologie di realtà virtuale e aumentata consentono ad artisti, designer e sviluppatori di creare esperienze coinvolgenti che confondono i confini tra realtà e mondi virtuali. Ad esempio, la tecnologia della realtà virtuale è stata utilizzata per creare installazioni artistiche interattive, mentre la tecnologia della realtà aumentata è stata utilizzata per creare mostre museali interattive.

Hanno anche consentito la crescita di esperienze di gioco immersive ed e-sport, che ora sono tra le forme di intrattenimento più popolari al mondo e l'ascesa di contenuti on-demand, che hanno trasformato il modo in cui le persone consumano i media.

Coinvolgimento: le tecnologie digitali hanno migliorato l'impegno nell'intrattenimento e nelle esperienze culturali. Gli strumenti digitali hanno consentito alle persone di interagire con i contenuti in modi nuovi, creando opportunità per la formazione di comunità attorno a interessi condivisi. Ad esempio, le comunità online di fan si sono formate attorno a film, programmi TV e musica, creando un'esperienza condivisa e un senso di comunità attorno al contenuto.

1.4 Le sfide

Le tecnologie digitali hanno rivoluzionato il modo in cui le persone accedono e consumano contenuti culturali e di intrattenimento. Esistono numerose tecnologie digitali popolari disponibili per l'intrattenimento e la cultura, inclusi servizi di streaming, eventi virtuali e musei online.

Ogni tecnologia ha caratteristiche e capacità uniche. Mentre ogni tecnologia ha i suoi punti di forza e di debolezza, nel complesso, le tecnologie digitali per l'intrattenimento e la cultura offrono maggiore accessibilità, praticità e opportunità di coinvolgimento.

Tuttavia, è importante notare che le tecnologie digitali sollevano anche interrogativi su questioni come l'accessibilità, la privacy e la proprietà intellettuale. Poiché le industrie dell'intrattenimento e della cultura continuano a evolversi e crescere, sarà importante considerare attentamente i vantaggi e le sfide delle tecnologie digitali per garantire che vengano utilizzate in modo sostenibile ed equo. L'aumento della pirateria digitale e della condivisione illegale di file ha avuto un impatto negativo sulle industrie della musica e del cinema, portando a perdite di entrate e tagli di posti di lavoro.

Le tecnologie digitali, anche per scopi positivi come la cultura e l'intrattenimento, dovrebbero essere utilizzate con consapevolezza. Il rapporto tra l'uso di tale tecnologia (soprattutto di VR ed e-game) e il benessere, la salute, le prestazioni cognitive o le competenze sociali e le relazioni tra le persone è complesso e dipende da una varietà di fattori.

2. Intrattenimento

2.1 I servizi di streaming

Le piattaforme online note come servizi di streaming offrono l'accesso *on demand* (ovvero su richiesta dell'utente) a un'ampia gamma di contenuti multimediali digitali, inclusi film, programmi TV, musica e podcast. Gli utenti tramite i loro dispositivi tecnologici come smartphone, tablet, smart TV o PC possono accedere a questi servizi online e ricevere il materiale in modalità *streaming*. I servizi di streaming come Netflix, Amazon Prime Video, Hulu, Disney+ e Spotify sono alcuni esempi ben noti. Rendono facile e flessibile per gli utenti l'accesso a un'ampia gamma di contenuti multimediali digitali, ma per usarli bene, gli utenti devono tenere a mente alcune cose.

Ecco alcuni aspetti su cui riflettere, tra cui:

Costi: gli utenti dovrebbero tenere conto del prezzo del piano di abbonamento che meglio soddisfa le loro esigenze e il loro budget quando scelgono un servizio di streaming.

Accessibilità del contenuto: prima di iscriversi a un servizio di streaming, gli utenti devono verificare che il contenuto che desiderano guardare o ascoltare sia disponibile. I servizi di streaming offrono una varietà di tipi e generi di contenuti. Sia la qualità del contenuto che la velocità e l'affidabilità della connessione Internet influiscono sulla **qualità dello streaming**. Per un'esperienza di streaming senza soluzione di continuità, gli utenti devono disporre di una connessione Internet affidabile e veloce.

L'usabilità (user experience): Gli utenti dovrebbero pensare alle interfacce utente e alle funzionalità dei servizi di streaming, nonché alla loro usabilità, possibilità di personalizzazione e accessibilità.

Compatibilità del dispositivo: gli utenti devono determinare se i propri dispositivi sono compatibili con il servizio di streaming che intendono utilizzare perché non tutti i servizi di streaming sono compatibili con tutti i tipi di dispositivi. Utilizzo dei dati: poiché i servizi di streaming richiedono molti dati, i consumatori dovrebbero pensare ai loro limiti di dati e alla spesa per superarli.

Requisiti di licenza e copyright: i servizi di streaming devono rispettare le leggi sulla licenza e sul copyright e i clienti devono utilizzare i servizi in modo etico e legale.

2.2 Eventi virtuali

Gli eventi virtuali sono riunioni o esperienze online che si svolgono in un ambiente virtuale. Sono progettati per replicare l'esperienza di un evento dal vivo, come una conferenza, una fiera, un concerto, un festival o un webinar.

Offrono numerosi vantaggi, come l'accessibilità, la flessibilità, l'economicità, l'interattività, la raccolta dei dati e l'innovazione. Gli eventi virtuali sono una tendenza in crescita nel settore degli eventi, offrendo nuove opportunità di coinvolgimento, connessione e innovazione in un mondo digitale.

Sono disponibili diversi tipi di eventi online, da conferenze, concerti virtuali e festival (che possono comportare esibizioni dal vivo o preregistrate di musicisti, artisti o comici, spesso con funzionalità interattive come chat room del pubblico, incontri e saluti virtuali e tour nel backstage), a esperienze immersive che utilizzano visori per la realtà virtuale VR o altre tecnologie per simulare un ambiente 3D e offrire elementi interattivi come giochi, simulazioni o attività sociali.

2.3 Gaming e l'e-sport

Le piattaforme di gioco ed eSport sono piattaforme online che offrono una gamma di giochi, tornei e altri contenuti relativi ai giochi. Si rivolgono a un pubblico diversificato di giocatori e appassionati di eSport, offrendo una varietà di funzionalità come modalità multiplayer, interazione sociale, economie virtuali e campionati di gioco professionali.

Esempi di popolari piattaforme di gioco ed eSport includono *Steam*, *Xbox Live*, *PlayStation Network*, *Epic Games Store*, *Twitch* e *Discord*.

Steam offre una vasta gamma di giochi per PC, inclusi titoli free-to-play e a pagamento, nonché elementi social e della community come recensioni degli utenti, forum e chat in-game.

Xbox Live è una piattaforma di gioco sviluppata da Microsoft disponibile su console Xbox e PC Windows.

PlayStation Network offre giochi online, download digitali e altre funzionalità come l'archiviazione su cloud, il monitoraggio dei trofei e la connettività social.

Discord è una piattaforma di comunicazione sviluppata principalmente per i giocatori, che offre chat vocali e di testo, hosting su server e altre funzionalità social.

Riot Games è uno sviluppatore ed editore di videogiochi noto per lo sviluppo e la gestione di *League of Legends*, uno dei giochi di eSport più famosi al mondo. Ospita anche i propri tornei ed eventi di eSport, offrendo campionati di gioco professionali e montepremi.

2.4 Lo streaming musicale

Lo streaming musicale è un modo per fornire musica attraverso Internet, consentendo agli ascoltatori di accedere e riprodurre musica su richiesta senza dover acquistare o scaricare singoli brani o album. Alcune delle piattaforme di streaming musicale più conosciute includono *Spotify*, *Apple Music*, *Amazon Music* e *YouTube Music*.

Spotify offre una vasta libreria di brani, podcast e altri contenuti audio, con opzioni di abbonamento sia gratuite che premium. *Apple Music* offre ascolto senza annunci pubblicitari, riproduzione offline e altre funzionalità, mentre *Amazon Music* offre contenuti esclusivi e altre funzionalità. *YouTube Music* offre ascolto senza annunci, riproduzione offline e altre funzionalità ed è realizzato da Google.

2.5 I Podcasts

I podcast sono file audio digitali resi disponibili per il download o lo streaming su Internet. Di solito sono distribuiti come una serie di episodi, con ogni episodio che copre un argomento specifico o presenta un particolare ospite. Sono disponibili su richiesta e possono essere ascoltati attraverso una varietà di piattaforme, comprese app di podcast specializzate e servizi di streaming musicale. Le piattaforme di podcast più popolari includono Apple, Spotify, Google, Stitcher e altri.

L'utilizzo delle piattaforme podcast è generalmente abbastanza semplice e i passaggi specifici possono variare leggermente a seconda della piattaforma utilizzata.

3. Cultura

3.1 Musei e mostre online

Gli utenti possono esplorare l'arte e la cultura di tutto il mondo comodamente dai propri dispositivi visitando musei e mostre online, che sono versioni digitali di musei e mostre reali. È possibile accedere a un'ampia varietà di contenuti artistici e culturali provenienti da tutto il mondo attraverso musei e mostre online, indipendentemente dalla loro ubicazione fisica o capacità di viaggio. Si ha l'opportunità di conoscere varie culture e movimenti artistici, acquisire una comprensione più profonda della storia e dell'arte e visualizzare mostre e collezioni al proprio ritmo. Inoltre, i musei online offrono vantaggi oltre al comfort e all'accessibilità, come la possibilità di interagire e impegnarsi con l'arte e la cultura in modi nuovi e creativi, nonché il potenziale per aumentare l'interazione del pubblico con i musei.

Ad esempio, il Louvre, il British Museum, il Metropolitan Museum of Art, lo Smithsonian National Museum of Natural History e i Musei Vaticani offrono mostre e collezioni online, oltre a tour virtuali delle loro gallerie e mostre.

La piattaforma Google Arts & Culture fornisce l'accesso alle collezioni di oltre 2000 musei e gallerie di tutto il mondo, con una gamma di funzioni interattive e contenuti multimediali.

3.2 E-Books & Audiobooks

Le piattaforme di e-book e audiolibri offrono agli utenti un modo comodo per accedere e godersi la letteratura digitale. Gli e-book possono essere letti su e-reader, tablet, smartphone e computer, mentre gli audiolibri possono essere riprodotti in streaming o scaricati e ascoltati su una varietà di dispositivi.

Tra le piattaforme di e-book e audiolibri più popolari: Apple Books, Amazon Kindle, Audible, Scribd, Google Books.

Alcune piattaforme offrono anche funzionalità aggiuntive come consigli personalizzati, funzionalità social e integrazione con e-reader o altri dispositivi.

Quando si sceglie una piattaforma di e-book/audiolibri, è importante prendere in considerazione diversi aspetti, come il prezzo, la selezione dei libri e le funzionalità offerte.

Inoltre, molte biblioteche locali offrono accesso a e-book, audiolibri e altre risorse digitali curate. A seconda della loro politica, potrebbero richiedere una tessera/permesso della biblioteca o un'altra forma di accesso. Alcune istituzioni consentono agli utenti di prendere in prestito libri digitali per un periodo di tempo limitato.

3.3 Esperienze di realtà virtuale

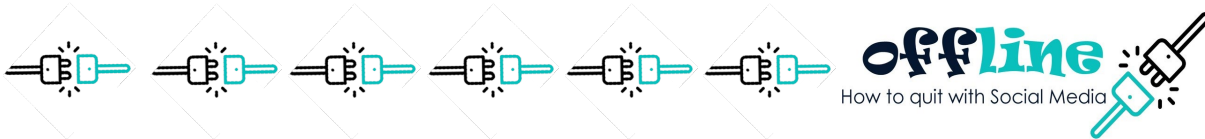
Le esperienze di realtà virtuale hanno il potenziale per migliorare l'intrattenimento e le esperienze culturali, consentendo agli utenti di interagire in modi nuovi.

La tecnologia della realtà virtuale (VR) utilizza una combinazione di hardware e software per creare un ambiente immersivo e simulato. L'utente in genere indossa un visore VR o occhiali che

	<p>tracciano i movimenti della testa e degli occhi e visualizza immagini e audio 3D per creare un senso di presenza nel mondo virtuale.</p> <p>Sono disponibili diversi tipi di contenuti VR, tra cui:</p> <ul style="list-style-type: none"> Giochi di realtà virtuale App VR Video VR Esperienze VR
<p>Glossary</p>	<p>Intrattenimento digitale: L'uso della tecnologia e dei media digitali a scopo di intrattenimento, come guardare film, giocare ai videogiochi, ascoltare musica e fruire di altre forme di contenuti digitali.</p> <p>Streaming: Trasmissione in tempo reale di contenuti digitali, come musica, video o eventi dal vivo, su Internet. Questo contenuto è in genere accessibile e riprodotto tramite un dispositivo connesso a Internet, come un computer, uno smartphone o una smart TV.</p> <p>E-sports: Gioco competitivo di videogiochi, tipicamente organizzato in campionati o tornei organizzati con giocatori e squadre professionisti.</p> <p>Audiobook: Registrazione audio di un libro, in genere narrato da un doppiatore professionista. Gli audiolibri possono essere scaricati e riprodotti su una varietà di dispositivi, come smartphone, tablet e computer.</p> <p>Virtual reality experience: Ambiente creato digitalmente che simula uno spazio fisico, consentendo agli utenti di interagire ed esplorare l'ambiente virtuale utilizzando attrezzature specializzate come visori VR, controller o guanti. Le esperienze di realtà virtuale possono includere giochi, simulazioni e altri contenuti interattivi.</p>
<p>Practical advice</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Sfrutta le tecnologie digitali per vivere sia esperienze culturali che attività di intrattenimento ● Sblocca l'entusiasmante mondo dei media digitali ovunque; goditi la fotografia, i film, la musica, i video, i giochi e altro ancora ● Sebbene facilmente accessibili, le tecnologie digitali sollevano anche interrogativi su questioni come l'accessibilità, la privacy e la proprietà intellettuale ● Fai scelte informate: quando scegli un servizio in abbonamento, è importante considerare la selezione di

	<p>contenuti, librerie, argomenti, varietà, prezzi e funzionalità, compatibilità ed esperienza utente che sono importanti per te e che si allineano al meglio con i tuoi interessi</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Fai attenzione: non tutte le piattaforme sono attendibili, specialmente quelle di gioco e di e-sport ● Consigli per il gioco multiplayer e la creazione di comunità: sii rispettoso, comunica in modo chiaro, lavora insieme, fornisci feedback, sii un membro attivo, divertiti ● Fai attenzione, evita il <i>doxing</i>: la maggior parte delle piattaforme culturali e di intrattenimento ti darà la possibilità di condividere idee e comunicare apertamente in comunità con interessi simili ai tuoi; sebbene questa sia una grande opportunità per scambiare impressioni, evita in ogni momento di condividere informazioni personali identificabili che potrebbero diventare pubbliche, con o senza il tuo consenso; le informazioni pubbliche vengono indicizzate dai motori di ricerca, facilitando l'individuazione da parte di persone malintenzionate ● Per consigli ancora più pratici, consulta il materiale allegato al modulo.
<p>Self-evaluation (multiple choice queries and answers)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Uno dei mezzi per accedere ai contenuti digitali è: <ol style="list-style-type: none"> a) Servizi televideo b) Internet c) La linea telefonica 2. Le tecnologie digitali hanno il potenziale di fornire: <ol style="list-style-type: none"> a) Contenuti personalizzati b) Coinvolgimento limitato c) Contenuti verificati ogni momento 3. Quali dei seguenti è un passaggio obbligatorio per partecipare a eventi online: <ol style="list-style-type: none"> a) Usare il programma Outlook per lo streaming b) Ottenere le informazioni di collegamento c) Comprare il biglietto ogni volta 4. Spotify è un'app culturale per <ol style="list-style-type: none"> a) Guardare film b) Assistere ad eventi c) Nessuno di questi – è una piattaforma di intrattenimento 5. Quale delle seguenti è un'affermazione falsa riguardo ai musei: <ol style="list-style-type: none"> a) Tutti i musei possono essere visitati online b) Google Arts è uno strumento che ha a che fare con i musei c) Molte mostre sono disponibili in modalità realtà virtuale

<p>Resources (videos, reference link)</p>	<p> https://www.primevideo.com/ https://www.netflix.com/ https://www.disneyplus.com/ https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-teams/group-chat-software https://www.webex.com/ https://zoom.us/ https://www.xbox.com/en-US/xbox-game-pass https://store.steampowered.com/ https://store.epicgames.com/ https://www.riotgames.com/en https://store.playstation.com/ https://www.apple.com/apple-music/ https://open.spotify.com/ https://music.amazon.com/ https://podcasts.google.com/ https://www.apple.com/apple-podcasts/ https://www.stitcher.com/ https://www.apple.com/apple-books/ https://it.scribd.com/ https://www.amazon.com/kindle-dbs/storefront?storeType=browse&node=154606011 https://play.google.com/store/books?hl=en&gl=US&pli=1 https://www.audible.es/?ref=Adbl_ip_rdr_from_US&source_code=ANONTM0020325220004&ipRedirectFrom=US&ipRedirectOriginalURL </p>
<p>Related material</p>	
<p>Related PPT</p>	<p>OFFLINE_Course_Entertainment and culture in the digital space_EN</p>
<p>Bibliography</p>	<p>Anton, Mihaela et al., (2018) <i>Virtual museums - technologies, opportunities and perspectives</i>, University POLITEHNICA of Bucharest, Revista Romana de Interactiune Om-Calculator 11(2) 2018, 127-144, http://rochi.utcluj.ro/rrioc/articole/RRIOC-11-2-Anton.pdf</p> <p>Chen, T. L., Lai, W. C., & Yu, T. K. (2020, December 2). Participating in Online Museum Communities: An Empirical Study of Taiwan's Undergraduate Students. <i>Frontiers</i>. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.565075</p> <p>Goyal., Sanjiv. (September 2021)., <i>Technology and Future of Entertainment</i>. https://www.linkedin.com/pulse/technology-future-entertainment-sanjiv-goyal</p> <p>Hardware Times, (2023, March 7)., <i>The rise of online entertainment: exploring the impact of digital platforms on traditional industries</i>. Hardware Times. https://www.hardwaretimes.com/the-rise-of-online-entertainment-exploring-the-impact-of-digital-platforms-on-traditional-industries/ https://www.researchgate.net/publication/352906578 <u>The impact of virtual tours on museum exhibitions after the onset of covid-19 restrictions visitor engagement and long-term perspectives</u> </p>



www.offlineproject.eu

	<p>Mezei, Peter. (2010). <i>Digital Technologies – Digital Culture</i>. Nordic Journal of Commercial Law., https://www.researchgate.net/publication/228260563_Digital_Technologies_-_Digital_Culture/link/0c96052a243d5a3ba7000000/download</p> <p>Resta, Giuseppe & Dicuonzo, Fabiana & Karacan, Evrim & Pastore, Domenico. (2021). <i>The impact of virtual tours on museum exhibitions after the onset of covid-19 restrictions: visitor engagement and long-term perspectives</i>. SCIRES-IT. 11. 151-166. 10.2423/i22394303v11n1p151.</p> <p>Vuorikari, R., Kluzer, S. and Punie, Y., <i>DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes</i>, EUR 31006 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2022, ISBN 978-92-76-48882-8, doi:10.2760/115376, JRC128415.</p>
<p>Provided by</p>	<p>Internet Web Solutions & Biblioteca Județeană „G. T. Kirileanu” Neamț</p>



Co-funded by
the European Union

Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein." "The European