

PROJECT 101055705 — DIALOG CITY

DELIVERABLE 3.3

INTERVIEWS WITH ARTISTS

30 JUNE 2023

Deliverable number:	3.3
Due date:	June 2023, project month 13
Dissemination Level:	PUBLIC
Work Package:	3
Lead Beneficiary:	CULTUREPOLIS
Contributing Beneficiaries:	ALL

This document exists in four languages

English	Page 1- 31
German	Page 32- 61
Italian	Page 62- 91
Greek	Page 91-126
Annexes	Page 127-140

*DIALOG CITY is co-funded by the Creative Europe programme.
The project was initiated and is coordinated by STADTARCHIV ASCHAFFENBURG (DE). Project Partners are CULTUREPOLIS (GR), STADTMUSEUM GRAZ GMBH (AT), FONDAZIONE CIRKO VERTIGO (IT), QUATORZE (FR), CENTRO FORMAZIONE PROFESSIONALE CEBANO MONREGALESE (IT) and CONSORZIO INTERAZIENDALE CANAVESANO PER LA FORMAZIONE PROFESSIONALE CIAC (IT).*



TABLE OF CONTENTS

EXECUTIVE SUMMARY	3
ORGANIZATION OF THE REPORT	4
INTRODUCTION	4
ARCHIVING OUR CITY	6
OUR COMMON FUTURE	6
HYBRID EVENTS ART FOR PUBLIC	6
PART 1 - The research methodology of the interviews	7
INTERVIEWS WITH ARTISTS	8
SELECTION CRITERIA OF INTERVIEWEES	8
COUNTRY BACKGROUND	11
GERMANY	13
GREECE	15
AUSTRIA	17
ITALY	20
FRANCE	21
INTERVIEWING PROCESS PER COUNTRY	23
GREECE - CulturePolis	23
AUSTRIA – STADTMUSEUM GRAZ	24
ITALY - CIAC	25
FRANCE – Quatorze	26
PART 2 - The key findings of the interviews	26
Digital transformation and Smart Cities: General Understanding	26
Needs for artists	27
RECOMMENDATIONS	28
CONCLUSION	29
BIBLIOGRAPHY	30
ANNEXES	31

EXECUTIVE SUMMARY

This report has been developed in the context of the project entitled “DIALOG CITY - A holistic approach towards a digital cultural infrastructure in European cities”, No. 101055705, funded by the Creative Europe program of the EU, under the Work Package 3 in response to the Needs Assessment research through interviews with artists, citizens and decision makers. The aim of the interviews was to identify the audience’s perception on the concepts of “Digital Transformation” and “Smart Cities” and the skills they believe are needed to adapt to digital change.

The report is structured into the following sections:

- A short introduction which consists of a general overview of the DIALOG CITY project (its aim, objectives, goals and activities, as well as the main deliverables and a list of the project partners).
- The research methodology of the interviews where the process of identifying and accessing the interviewees is developed.
- A brief description of the respective countries’ background regarding the developments of Digital Transformation and Smart Cities.
- Presentation of the key findings of the interviews with artists.
- Conclusion and recommendations.



ORGANIZATION OF THE REPORT

The report is organized in 2 parts:

1. The research methodology of the interviews.
2. The key findings of the interviews.

The report offers concluding remarks as well as recommendations for the survey research to be conducted as the next step of the needs assessment process of the Dialog City project.

INTRODUCTION

The project "DIALOG CITY – A holistic approach towards a digital cultural infrastructure in European cities", in short DIALOG CITY, is born out of the conviction that an innovative cultural and human-centred approach can directly contribute to social cohesion in times of huge transformation processes. This can only be done by filling the gap between superfast technological development and urgent democratic improvement towards participation. Even today it is almost impossible to tell where the analogue world ends, and the digital world begins. We are interconnected to people almost seamlessly across these two ends.

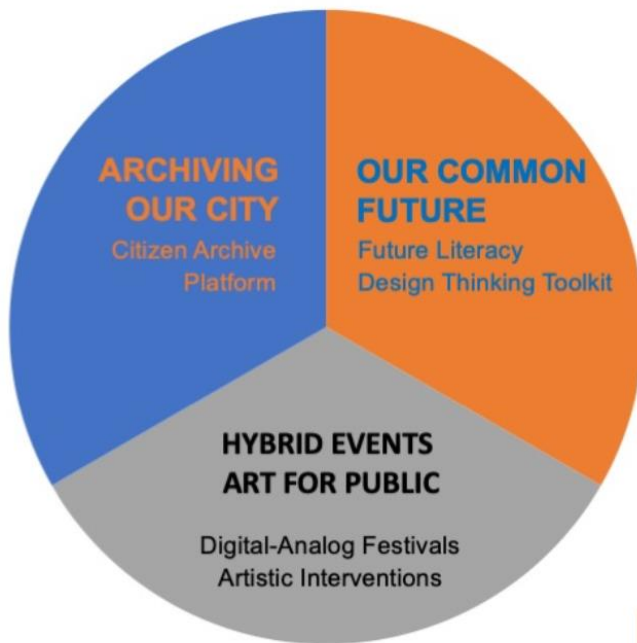
The goal of the DIALOG CITY project is to create a simultaneously socially inclusive, environmentally friendly, and economically sustainable urban digital environment. Our project builds partnerships between small and medium-size cities in five European countries based on collaboration between city museums, city archives, cultural organisations, urban activists, social architects as well as training facilities. This way, it includes different viewpoints that create the basis of human digitization and ongoing 'user engagement' and enables a sustainable network where solutions are continuously developed in the most diverse areas of society.

The consortium of the project consists of 7 organizations from 5 different countries: Municipality of Aschaffenburg - Germany, CulturePolis – Greece, STADTMUSEUM GRAZ



GMBH - Austria, FONDAZIONE CIRKO VERTIGO ETS - Italy, QUATORZE - France, CENTRO FORMAZIONE PROFESSIONALE CEBANO MONREGALESE S.C.A.R.L. - Italy and CONSORZIO INTERAZIENDALE CANAVESANO PER LA FORMAZIONE PROFESSIONALE CIAC S.C.R.L. - Italy. The project is funded by the Creative Europe Programme of the European Union.

The activities of the project are the following:



DIALOG CITY

A Holistic Approach towards a Digital Cultural Infrastructure in European Cities



ARCHIVING OUR CITY

Citizen Archive Platform

The aim is to establish a web tool named CITIZEN ARCHIVE PLATFORM (CAP) to submit all kinds of data-based objects (born digitals) such as images, video, audios and texts, but also hybrid and digitized analogue objects, which will be stored by the responsible museums and archives and then integrated in a professional, but non-profit, compliant archival system; an integrated part of the submission process should be the possibility of enriching the submitted data with oral history interviews. The innovative digital toolset is directly related to citizens' participation.

Organizational catalogues of criteria for archival data formats of the born digitals, legal requirements (copyright, personal rights, etc.) as well as the quality and quantity of the metadata will be an integral part of the project. The submitted data is secured under national archival law and the General Data Protection Regulation (GDPR) - all data processing (CAP, digital archive/repositories, archive/museum information systems etc.) runs on top data security systems.

OUR COMMON FUTURE

Future Literacy and Design Thinking Toolkit

The aim is to create options and possibilities to imagine our future society and build capacity to develop solutions and alternatives. Therefore, FUTURE LITERACY is to be included by creative means in various artistic, participatory, and educational processes.

HYBRID EVENTS ART FOR PUBLIC

Digital-Analog Festivals and Artistic Interventions

DIALOG CITY Events aim to involve citizens directly into planning and content. While three major festivals are being organized in Mondovi (IT), Graz (AT) and Aschaffenburg (DE), minor cultural events will take place in the other cities at the same time. All activities are connected



via DIALOG CITY broadcasting platform. With this hybrid structure, the impetus of a digital-analog dialogue on European level can be established within the partnership.

Additionally, with a European-wide open call ART FOR PUBLIC, we will establish an annual competition. Professional artists are invited to develop ideas for the visualization and promotion of DIALOG CITY - in the participating cities and beyond. Four selected artists in total will get the opportunity for a 2-month residency in one of the cities involved and will be supported as by the respective beneficiary - financially and logistically. The resulting art works will be shown locally as well as online.

PART 1 –

The research methodology of the interviews

The aim of this research was to do a ‘needs assessment research’ for artists from the respective cities and countries of the partners towards the concept of Smart Cities and the practice of digital transformation.

Originally, the consortium had decided to conduct an online survey in the 5 countries and then follow up with a series of focus groups to clarify certain qualitative answers. During the survey design process, through the close collaboration with public opinion experts, the lead partner of WP3, proposed to replace the focus group with one-on-one interviews and conduct them before launching the survey. This way, the partners tried to use the answers and feedback of the interviews, to improve the quality of the survey and the clarity of the questions for the target audiences.

Through 10 interviews per country, artists were invited to map their existing needs and find new ways to use their art creations and skills to raise awareness and activate citizens and policy makers to imagine the future of their cities.



The Interview methodology and the key results are available in English, Italian, Greek, French and German.

The partners invited 10 artists per country to interviews between end of January 2023 and beginning of March 2023. These artists were interviewed either by online meetings, phone interviews, physical meetings and in some cases, interviewees preferred to answer the questions in writing and send them through email.

INTERVIEWS WITH ARTISTS

Artists are involved in the preparation and research phase of the project via assessments to transfer their skills and knowledge. They have also contributed to the development of the questionnaires for mapping and assessing users' profiles, needs, aspirations, problems as well as current capacity towards the Smart City concept. This way artists are contributing to social change via holistic artistic research.

Interviews as part of the assessment process emphasise in a more direct and effective way the documentation and mapping of the existing needs of artists in finding new ways to use their art creations and skills to raise awareness and activate citizens and policy makers to imagine the future of their cities. This served to highlight in a more effective way the current needs and existing skills of artists in the partners' countries for the deployment of the capacity building workshops on Futures Literacy themes.

In each partner country, interviews were conducted either by a member of the project team or the partner team.

SELECTION CRITERIA OF INTERVIEWEES

Respondents were selected based on the following criteria:

1. 50% men and 50% women
2. Digitally literate / non-digitally literate



3. Aged between 18 and 90 > 2 people from each age group: 2 people 18-30 years old, 2 people 30-40 years old, 2 people 40-50 years old, 2 people 50-60 years old, 2 people 60 years old and above.
4. Art to be their full-time occupation if possible.
5. Residence > the city of the project partner. Based on the population distribution, there was an estimate based on the latest 2021 population census.
6. Additional characteristics: representation of immigrant population as per the census results.

As a result of this selection, the partners managed to interview the following representatives from each group:

NO	PARTNER	INTERVIEW CATEGORY	INTERVIEWE E NO.	PROCESS	ART FIELD
				ONLINE- PHYSICAL- WRITTEN ANSWERS	
1	CULTUREPOLIS	ARTIST	A1	ONLINE	VISUAL ARTIST
2	CULTUREPOLIS	ARTIST	A2	ONLINE	MUSICIAN
3	CULTUREPOLIS	ARTIST	A3	ONLINE	THEATER DIRECTOR
4	CULTUREPOLIS	ARTIST	A4	ONLINE	THEATER DIRECTOR
5	CULTUREPOLIS	ARTIST	A5	WRITTEN	WRITER
6	CULTUREPOLIS	ARTIST	A6	WRITTEN	FILM MAKER
7	CULTUREPOLIS	ARTIST	A7	ONLINE	ARCHITECT
8	CULTUREPOLIS	ARTIST	A8	ONLINE	PHOTOGRAPHER
9	CULTUREPOLIS	ARTIST	A9	WRITTEN	RELIGION PAINTER
10	CULTUREPOLIS	ARTIST	A10	WRITTEN	CRAFTS
11	STADTMUSEUM GRAZ	ARTIST	A1	ONLINE	MUSICIAN
12	STADTMUSEUM GRAZ	ARTIST	A2	ONLINE	ARTIST/ART DIRECTOR
13	STADTMUSEUM GRAZ	ARTIST	A3	ONLINE	VISUAL ARTIST/DIGITAL MEDIA
14	STADTMUSEUM GRAZ	ARTIST	A4	ONLINE	MEDIA ARTIST
15	STADTMUSEUM GRAZ	ARTIST	A5	ONLINE	ARCHITECT
16	STADTMUSEUM GRAZ	ARTIST	A6	ONLINE	MEDIA ARTIST/AI
17	STADTMUSEUM GRAZ	ARTIST	A7	ONLINE	MULTIMEDIA ARTIST
18	STADTMUSEUM GRAZ	ARTIST	A8	ONLINE	VISUAL ARTIST/ART IN PUBLIC
19	STADTMUSEUM GRAZ	ARTIST	A9	ONLINE	DIGITAL ARTIST
20	STADTMUSEUM GRAZ	ARTIST	A10	ONLINE	PHOTO ARTIST
21	STADT ASCHAFFENBURG	ARTIST	A1	PHYSICAL	SCULPTOR
22	STADT ASCHAFFENBURG	ARTIST	A2	PHYSICAL	ACTRESS/ACTOR
23	STADT ASCHAFFENBURG	ARTIST	A3	WRITTEN	ACTION ARTIST
24	STADT ASCHAFFENBURG	ARTIST	A4	WRITTEN	SINGER-SONGWRITER
25	STADT ASCHAFFENBURG	ARTIST	A5	WRITTEN	TRANSLATOR

26	STADT ASCHAFFENBURG	ARTIST	A6	WRITTEN	ROCK-MUSIC-ARTIST
27	STADT ASCHAFFENBURG	ARTIST	A7	WRITTEN	REENACTMENT-ARTIST
28	STADT ASCHAFFENBURG	ARTIST	A8	WRITTEN	SINGER
29	STADT ASCHAFFENBURG	ARTIST	A9	WRITTEN	ART HISTORIAN ARTS TEACHER
30	STADT ASCHAFFENBURG	ARTIST	A10	WRITTEN	VIOLINIST
31	CIAC	ARTIST	A1	ONLINE	SCULPTOR
32	CIAC	ARTIST	A2	ONLINE	CHOREOGRAPHER/ARTISTIC DIRECTOR
33	CIAC	ARTIST	A3	ONLINE	SINGER/MUSICIAN
34	CIAC	ARTIST	A4	ONLINE	ACTRICE
35	CIAC	ARTIST	A5	ONLINE	GRAPHIC DESIGNER
36	CIAC	ARTIST	A6	ONLINE	PHOTOGRAPHER
37	CIAC	ARTIST	A7	ONLINE	VIDEOMAKER
38	CIAC	ARTIST	A8	ONLINE	COMPOSITOR/ORCHESTRA DIRECTOR
39	CIAC	ARTIST	A9	ONLINE	WRITER/SCENOGRAPHER
40	CIAC	ARTIST	A10	ONLINE	CERAMIST/DESIGNER
41	QUATORZE	ARTIST	A1	TELEPHONE	VISUAL ARTIST/DIGITAL ART
42	QUATORZE	ARTIST	A2	ONLINE	WRITER/VISUAL ARTIST
43	QUATORZE	ARTIST	A3	PHYSICAL	MIXED ARTS
44	QUATORZE	ARTIST	A4	PHYSICAL	ART DIRECTOR/ART IN PUBLIC
45	QUATORZE	ARTIST	A5	PHYSICAL	MUSIC COMPOSITOR
46	QUATORZE	ARTIST	A6	TELEPHONE	SCENOGRAPHY/WORK IN OPEN-PUBLIC SPACE
47	QUATORZE	ARTIST	A7	ONLINE	MUSICIAN/DJ
48	QUATORZE	ARTIST	A8	PHYSICAL	PHOTOGRAPHER
49	QUATORZE	ARTIST	A9	TELEPHONE	ARBOREAL ART
50	QUATORZE	ARTIST	A10	ONLINE	VISUAL ARTIST

COUNTRY BACKGROUND

The current needs assessment research has taken into consideration the status of digital transformation in each of the partner countries, namely in Germany, Greece, Austria, Italy, and France.

The research includes desk research from various sources. The findings of the results of the questionnaire research (deliverable 3.2) will be further enriched by the information found below.

The EU has several programs and initiatives to deal with digital transformation at different levels of the economy and society such as:

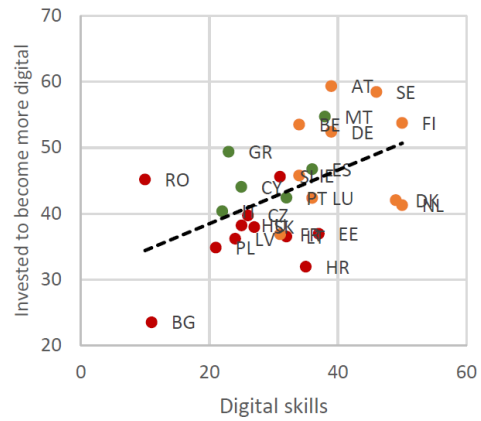
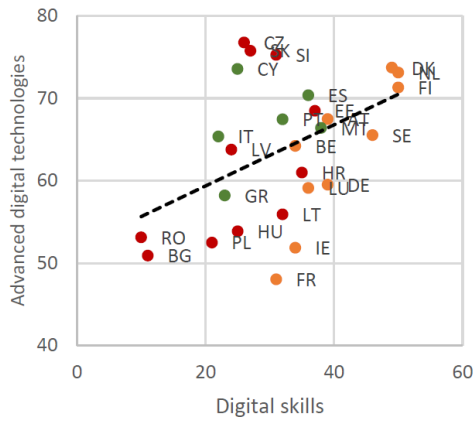
1. **The Living-in.EU movement** - a city-led collaborative platform for cities and communities to accelerate their digital transformation the 'European way' (citizen-centric approach, ethically and socially responsible data usage, co-creation with and engagement of citizens, open and interoperable standards)
2. **Local data platforms** - Implementing **interoperable** local data platforms that enable digital technologies to integrate data flows via open standards within and across city systems. Both the public and private sector can then use data to deliver smart services.
3. **Data space for smart communities** - Facilitating data sharing through the creation of a data space for smart communities. This will be an interoperable and secure environment, where currently fragmented and dispersed data can be shared, based upon voluntary agreements.
4. **Local digital twins** - Building the capacity of cities and communities to implement their local digital twins. Local digital twins are virtual representations of the area's physical assets, processes and systems. They use AI algorithms, data analytics and machine learning to create digital simulation models that can be updated and changed as their physical equivalents change. They allow real-time city management and long-term, strategic policy decisions, using models, visualisation and scenario building. The latter will provide a good basis for digital [Bauhaus](#) initiatives.
5. **[The DIGITAL programme](#)** – in order to also provide financial support to the four action points above the DIGITAL programme will make some funding available in its various calls. The bulk of the funding should however come from national sources, potentially including Cohesion Policy Funds or the Recovery and Resilience Facility.

At a corporate level, the latest European Investment Bank report on Digital Transformation in the EU offers interesting data.

Digital adoption and share of population with high digital skills

Use of advanced digital technologies (in %) and people with digital skills (in %)

Firms that invested to become more digital as a response to COVID-19 (in %) and people with digital skills (in %)



Source: EIBIS (2021), firms in EU27 and Eurostat.

Source: DIGITALISATION IN EUROPE 2021-2022, Evidence from the EIB Investment Survey, 2022, European Investment Bank

GERMANY

Germany has a national [website](#) dedicated to digital transformation. The Digital Transformation Index presents the following data:

Digitization Index - A look at the status quo

The digitization of the economy has many facets. The [Digitization Index](#) summarizes these in a key figure for the German economy. The index contains both the framework conditions and digitization within companies. A sub-area of internal digitization is the level of digital maturity. In particular, this takes into account processes, products and services as well as business models and shows how digital companies already are here.

Although companies in Germany work with data and provide a lot of information digitally, they do not yet control their processes or business models based on data. Different degrees of maturity are distinguished for such digital processes. Companies have a low level of digital maturity when they can make the processes visible by providing data-based information, e.g. about inventories, orders or use of resources. Companies have a high degree of maturity when they can also map complete processes as a data model and thus control the company. With these "virtual images" web shops can be operated, customers can be analyzed or



procurement, sales and production processes can be carried out completely automatically. Just under a fifth of companies control their processes or business models digitally and thus achieve higher levels of maturity.

There are clear differences between size classes and sectors:

- Almost every second larger company (250 employees and more) has reached the “highly digitized” maturity level group. For medium-sized companies it is 37 percent and for small companies (less than 50 employees) it is only 22 percent.
- The ICT industry is more advanced than others when it comes to digitizing its processes. More than 42 percent reach the maturity level group "heavily digitized".

Status of digital transformation measurable using various indicators

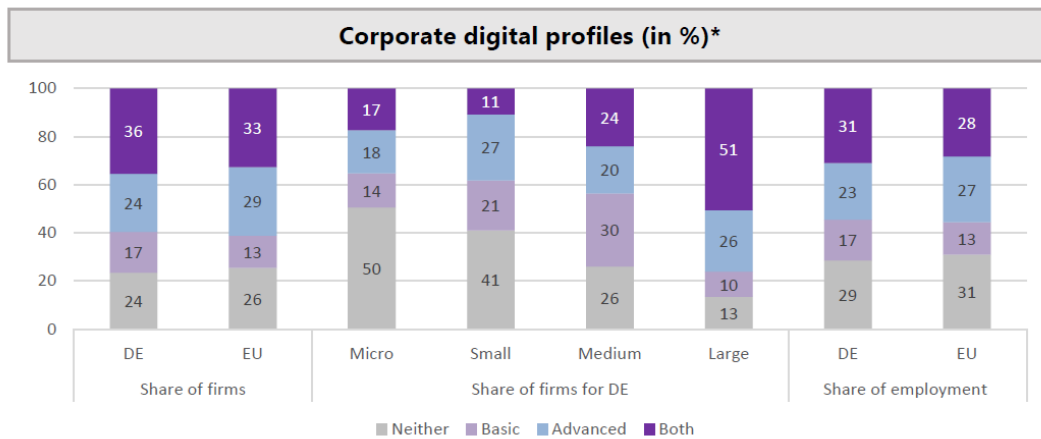
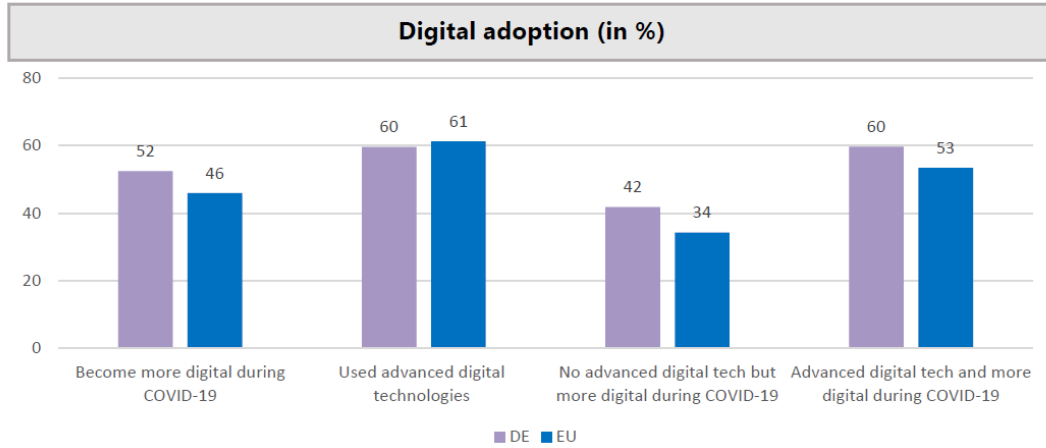
The status of the digital transformation in the German economy can be measured using various indicators:

The share of sales with digital products and services of the companies is on average 22 percent. A quarter of sales are made via digital sales channels. When it comes to procurement, it is even almost 30 percent. Digitization is not limited to internal processes. 13 percent of the companies are networked externally with their suppliers and customers. In large companies it is already one in four. Business models are also becoming more digital: 12 percent of companies provide their customers with services in a digitally automated manner, largely without human-to-human interaction.

These results are based on a survey of over 2,000 German companies. It will be repeated with the same structure in 2021 - this measurement should then show progress in digitization.

Source: [website](#)

Germany (DE)



Source: DIGITALISATION IN EUROPE 2021-2022, Evidence from the EIB Investment Survey, 2022, European Investment Bank

GREECE

The Digital Transformation Strategy 2020-2025 of Greece, called also the 'Digital bible' is the main strategic document, which sets priorities for the digital transformation of the country, as well as goals to develop the digital skills of Greek society - at all levels and ages. The Digital Bible outlines the guiding principles, strategic axes, and interventions on a horizontal and vertical level that aim to enhance and support the digital transformation of Greek society and economy. The Greek strategy underlines 7 primary objectives as well as supporting activities across specific areas, such as initiatives aimed at citizens or the education sector.

Main objectives

1. Safe, fast, and reliable access to the Internet for all.
2. A digital state, offering better digital services to the citizens for all life events.
3. Development of digital skills for all citizens.
4. Facilitating and supporting the transformation of companies and SMEs into digital enterprises.
5. Strengthening and enhancing digital innovation.
6. Making productive use of public administration data.
7. Incorporating digital technologies within all economic sectors.

Digital skills for citizens

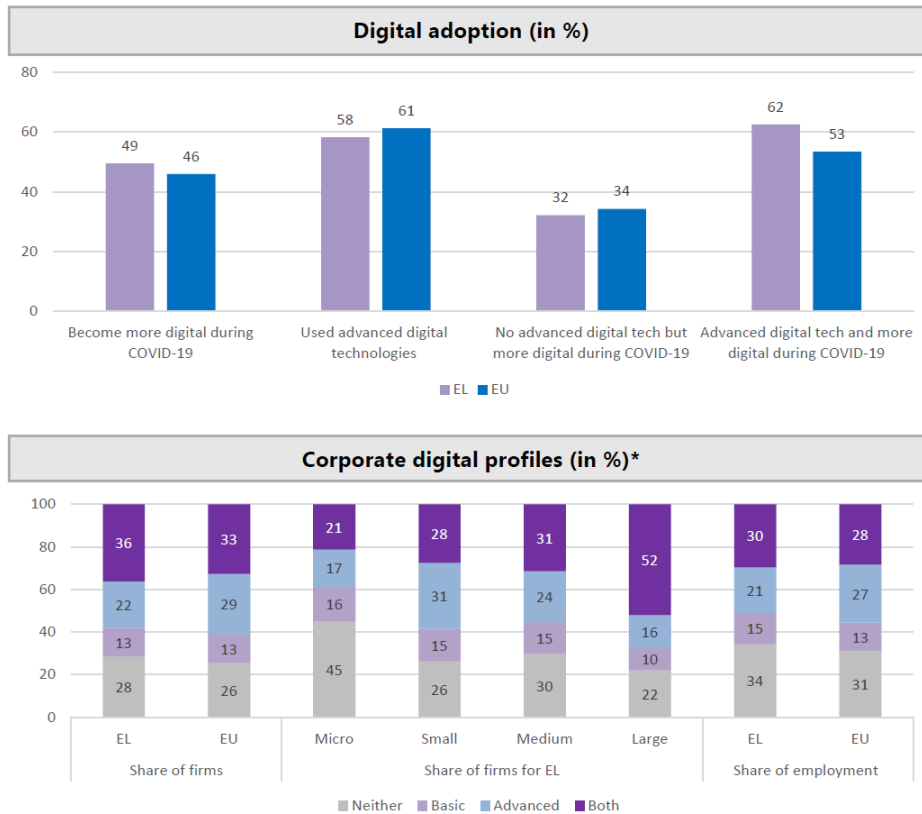
In the area of Digital skills for Citizens the strategy has the following goals:

- Enhancing the integration of innovative technologies in the educational process of primary and secondary education.
- Institutionalisation of weekly information technology (IT) hours in all classes of secondary education.
- Embedding digital skills courses within all curricula in higher education institutions.
- Establishing a Digital Citizens' Academy to offer online learning courses on the topic of digital skills through a user-friendly online platform.
- Launching training programmes for all ages, social backgrounds and professionals from a variety of sectors via a lifelong learning approach.
- Implementing a single and systematic mechanism of certification for digital skills programmes and adapting them to address changing labour market needs.

The Strategy also sets goals to provide digital skills training programmes for entrepreneurs in order to facilitate the digital transformation of their sectors and businesses. Another strong focus of the Greek Digital Bible falls on the Digital Skills Pillar, which incorporates another 3 strategic goals and underlining activities and priorities.

[Source](#), Other sources: [Digital Transformation Projects in Greece's Public Sector | Governance, Procurement and Implementation, Digital Transformation Strategy 2019-2023](#)

Greece (EL)



Source: DIGITALISATION IN EUROPE 2021-2022, Evidence from the EIB Investment Survey, 2022, European Investment Bank

AUSTRIA

Austria's Federal Ministry, Department of Finance, has a [dedicated focus on Digitalisation](#). The country goes even further to define the transformation challenges for citizens, companies, and the administration. We note from the ministry website the following:

For Citizens

Nowadays digital processes are common in nearly all areas of life. They are transforming our ways to communicate, our working life, the education system, business and economy, industry and public administration.

The Austrian government is proactively accompanying this digital transformation and focusing its priorities so that Austrians get the best possible benefits from it.

Special attention is paid to digital education. That part of Austria's population that so far has not been using the internet should be encouraged to acquire digital skills. Digital literacy is therefore a must on the way in the future.

There are some developments of importance for the citizens, e.g. the electronic delivery. The e-delivery is your secure and central mailbox for electronic documents. Other important topics include the protection of one's own personal data and care when the world wide web. [...]

Digital literacy

In addition to technical skills, digital education also means being able to use digital media in a competent and reflective manner and this is a key qualification for participation in modern society. Dealing consciously and responsibly with data and critically evaluating sources of information is one of today's cultural requirement such as reading, writing and arithmetic.

Check out your digital skills with the "[Check](#)"

Digital literacy is therefore a must for the future. However, 40 percent of people in the EU have no or little digital education - the result: every second person finds it difficult to get employment. These facts must be counteracted. Target-group support for entry into the digital age should help to overcome inhibitions.

[fit4internet](#) - planned offers for digital "general education" as follows:

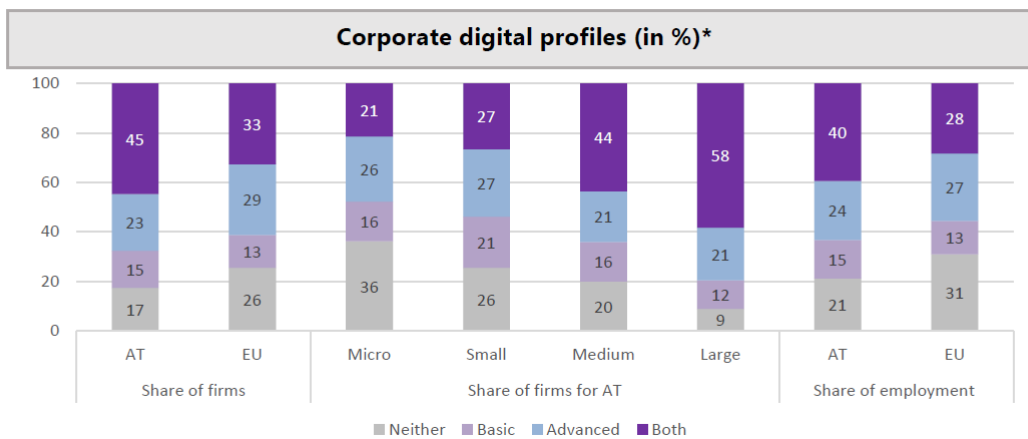
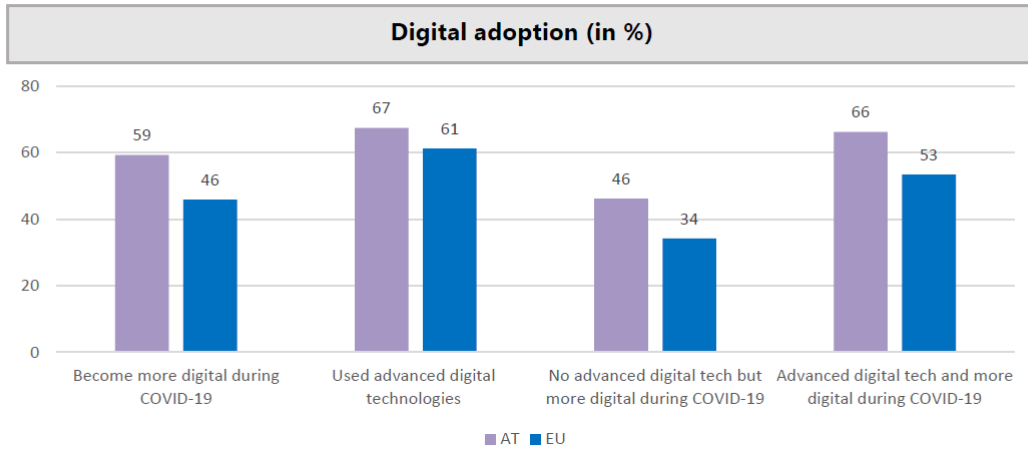
- **fit4internet for children/teenagers:** media literacy and critical use.
- **fit4internet employed:** acquire basic digital skills - with emphasis on occupational application.
- **fit4internet for older citizens, people returning to work after a career-break:** digitalisation entry-level basic training.

Digital Competence Framework for Austria - DigComp 2.2 AT

Digital basic education for all citizens combines general and vocational education. The establishment of the [Digital Competence Framework for Austria Dig Comp 2.2 AT \(PDF, 762 KB\)](#) (accessible) in the context of digital literacy is a complex project involving schools, open youth work and adult education. [...]

Source: [website](#)

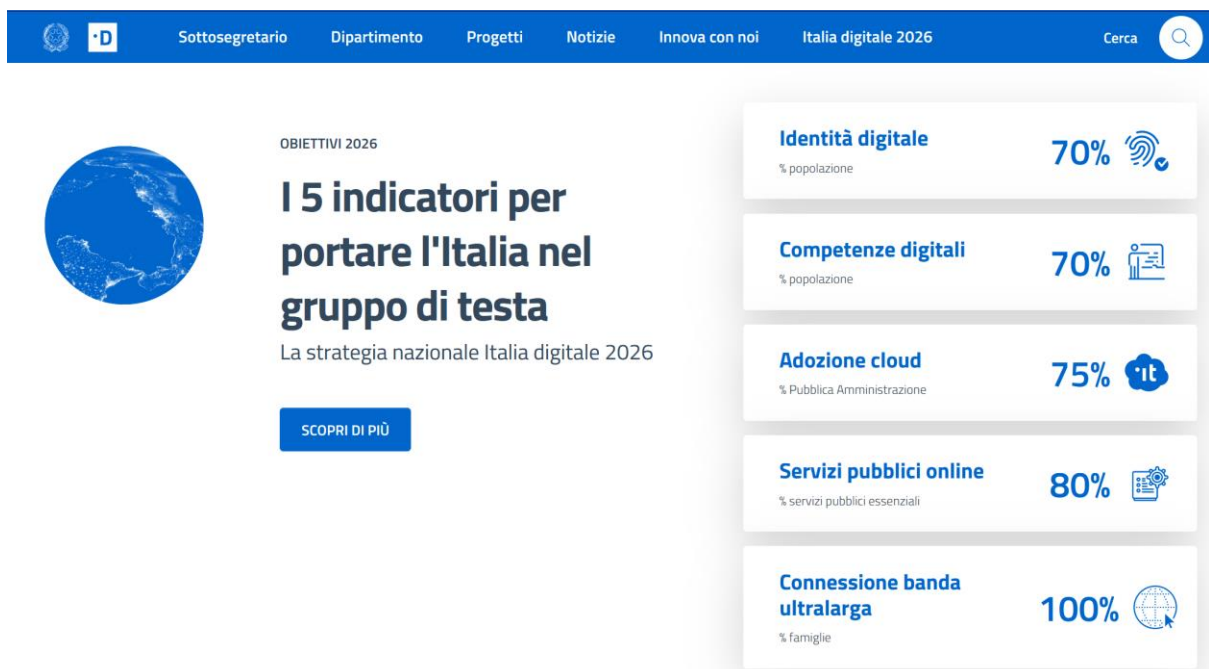
Austria (AT)



Source: DIGITALISATION IN EUROPE 2021-2022, Evidence from the EIB Investment Survey, 2022, European Investment Bank

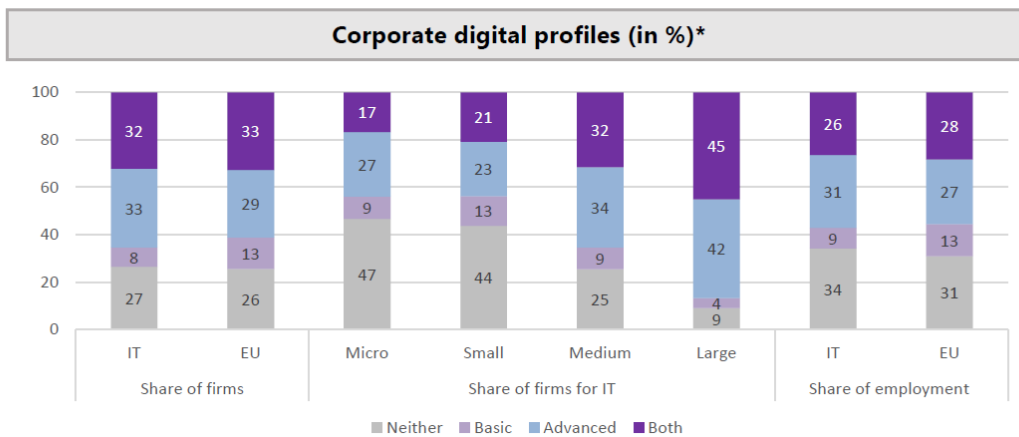
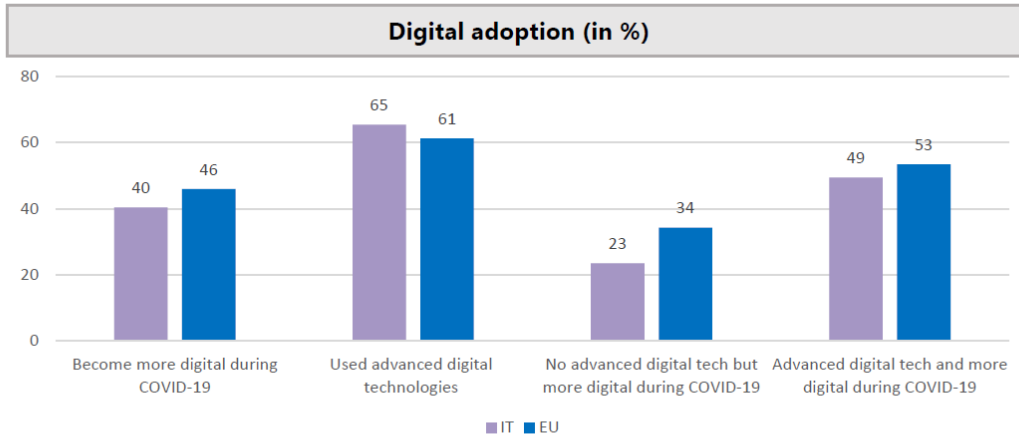
ITALY

Similar to the other countries, Italy has a [dedicated department for Digital Transformation](#). This department is directly supporting the Prime Minister. The country has a strategy for 2026 based on 5 indicators as follows: 70% of the population to have a digital identity, 70% of the population to have digital competences, 75% of public administration to adopt cloud technologies, 80% of public services to be online, 100% of families to have access to Ultra broadband connection.



For this goal to be achieved, the country is deploying several [projects](#).

Italy (IT)



Source: DIGITALISATION IN EUROPE 2021-2022, Evidence from the EIB Investment Survey, 2022, European Investment Bank

FRANCE

The State Secretariat for the State Reform and Simplification, has under its [mission the digital transformation of the economy and society](#).

In France, the digital transition of the French economy and society is considered an essential axis of preparation for the future: 25% of the French Plan "France Relance" - endowed with 100 billion euros, of which 39,4 billion is funded by the EU - is dedicated to the digital transition. Four major pillars are identified:

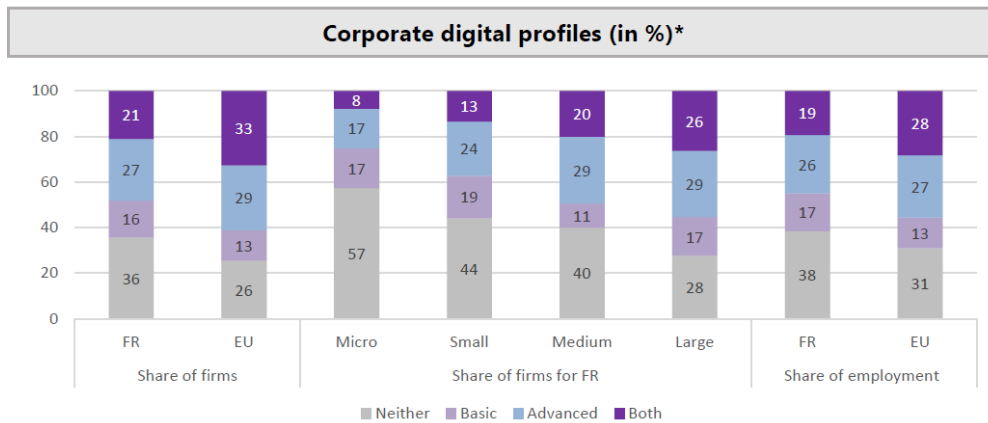
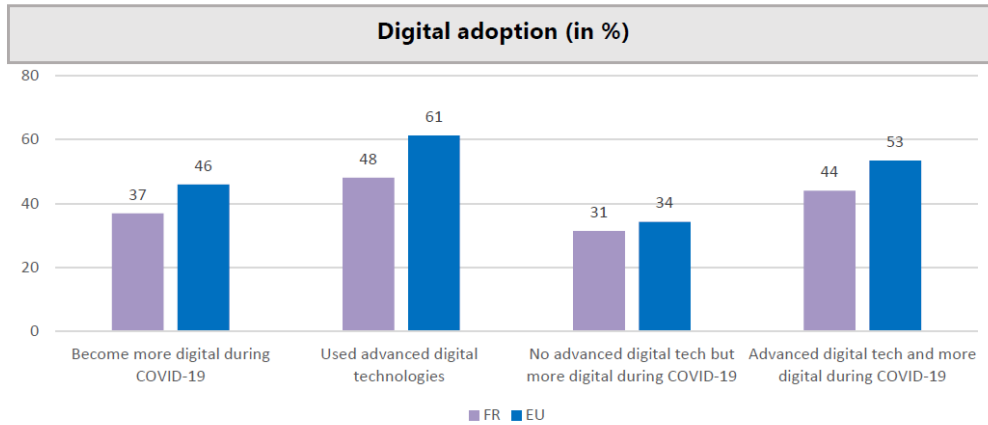
- The development of start-ups and French technological sovereignty. 2.4 billion euros will, for example, be devoted to breakthrough digital technologies: quantum, cybersecurity, artificial intelligence, cloud, digital health;

- Ensure that digital benefits and is accessible to all: 250 million euros will thus be invested for digital inclusion, in particular to deploy digital advisers on the territory before the end of the 1st quarter of 2022;
- Training in digital professions with 300 million euros for the integration of young people and those whose professions will be affected by the crisis and economic changes;
- Accelerating the digital transition of companies and the State: 200 million euros will thus be devoted to the digitization of the health system as part of the global health plan.

In addition, the "France 2030" investment plan, presented on October 12, 2021, envisages greater mastery of digital technologies, particularly in the cybersecurity, quantum, cloud and artificial intelligence sectors, and by an investment in talents and skills, in particular to modernize the production system and create schools providing training in artificial intelligence. Digital is also mentioned as a necessary investment to succeed in the “healthy, sustainable and traceable food revolution” for 2030, in the agricultural sector.

Source: [website](#) of the European Commission in France.

France (FR)



Source: DIGITALISATION IN EUROPE 2021-2022, Evidence from the EIB Investment Survey, 2022, European Investment Bank

INTERVIEWING PROCESS PER COUNTRY

Regarding the interviewing process, we quote indicatively the process followed by some of the partners. A similar procedure was followed by all the partners:

GREECE - CulturePolis

Step 1 = Invitation (Annex 4) by email or telephone

Step 2 = Acceptance by interviewee

Step 3 > For online interviews = Invitation to select through Doodle a day and time from the available slots. Slots were 45mins long and available 6 times a day (10am, 11am, 1pm, 2pm, 4pm and 5pm).



Step 4 = Once the slot was selected, a confirmation email was sent to the interviewee with the Declaration of Consent (Annex 1). The declaration was necessary to process the data and exchange it among partners. The interviewee had the option to give consent to use the answers for the proof of work to the EU officials as well as for promotional reasons. The minimum consent needed to do an interview was the general processing among partners.

Step 5 = Online interview took place on Zoom platform. The first questions were about the characteristics of the interviewee (Digital literates or non-digital literates, Age, Male/female/other, Nationality, Living in...[city]?, Citizen / Decision maker – from which sector?). Once those were given, with the permission of the interviewee, the call was recorded for proof of work. The recordings are available for review.

Step 6 = After the interview, a follow-up email with a thank you note was sent.

Step 3 > For physical meetings = agreement on date, time, and location.

Step 4 = Physical interview

Step 5 = After the interview, a follow-up email with a thank you note was sent.

Step 3 > For written answers = an email was sent requesting the characteristics of the interviewee (Digital literates or non-digital literates, Age, Male/female/other, Nationality, Living in...[city]?, Citizen / Decision maker – from which sector?). The email had in attachment the Declaration of Consent (Annex 1) as above.

Step 4 = the interviewee sent back their answers and the signed consent form.

Step 5 = After receiving and checking the answers, a follow-up email with a thank you note was sent.

AUSTRIA – STADTMUSEUM GRAZ

STEP 1 = Artists were reached by e-mail or telephone.



STEP 2= a short informative leaflet (Annex 3) with the questions was sent to artists which asked them to schedule an online interview. They were also offered the possibility to meet up for the interview (c. 30% of interviewees from Austria preferred the personal option).

STEP 3= Interviews took place online, either on Zoom or on BigBlueButton. the interview was started with personal questions regarding the artists 'characteristics (Name, Age, Ethnicity, Job) without recording them and then the answers to the other questions were recorded.

STEP 4= the interviews were transcribed with the software OpenAI Whisper, followed by a proofreading by the Austrian team.

STEP 5= the artists received the Declaration of Consent (Annex 1) and the recording if asked.

STEP 6= the results of the interviews were sent via e-mail to CulturePolis, the partner responsible for this task.

ITALY - CIAC

STEP 1 = Artists were reached by telephone or social media.

STEP 2= a short informative leaflet (Annex 4) with the questions was sent to them and they were asked to schedule an online interview.

STEP 3= Interviews took place online, on Google Meet or Teams (based on the availability of the artist). The interview started with personal questions regarding their characteristics (Name, Age, Ethnicity, Job) without recording them and then the other answers were recorded.

STEP 4= The interviews were transcribed on an Excel file.

STEP 5= The transcription was sent to the artists to review it. They were also sent the Declaration of Consent (Annex 1) and the recording if asked.

STEP 6= The results were shared on Collaboration platform 'Stackfield'.

FRANCE – Quatorze

STEP 1 = Interviewees were reached by mail, which included information about the project.

STEP 2= Having their reply to the time for the interview was set, agreeing if it would happen by phone or in person.

STEP 3= Interviews were done by phone or in person and they weren't registered. Each interviewee was informed that the interviewer was taking notes on the computer, and that it would be edited later.

STEP 4= the interviews were transcribed and edited to make them more readable.

STEP 5= the transcription was sent to every person to review them, asking if it's ok; changes were integrated in the final document.

STEP 6= the results were shared on Collaboration platform 'Stackfield', the platform used by partners for their internal communication.

STEP 7 = The internal synthesis of the interviews was made.

PART 2 - The key findings of the interviews

Digital transformation and Smart Cities: General Understanding

The key findings of the interviews show that in many cases interviewees were not so familiarised with the terms of "Smart Cities" and "Digital Transformation". The meaning of these 2 terms was not so clear to them and they often asked for clarifications.

The analysis of the responses shows that artists regard the term **Digital Transformation** to be the simplification of access, or the possibility to do things independently of location. They believe that digital transformation has offered the great opportunity to rethink and revise the way they work and address people and to reach broader audiences. As for the term "**Smart City**", they understand it as a city "in touch", connected to digital devices but also efficient, inclusive and representative which can use digital tools to bring people together and make them participate in its activities.

Artists also believe that through the interdisciplinary knowledge combined with the deep empathy of key issues, they can propose actions and tools that can push citizens towards awareness and consequently better understanding of the needs of the cities we live in. In this process they can involve citizens in an active and enthusiastic way.

Needs for artists

Regarding the needs of artists to adapt to the digital changes, interviewees expressed their need for training and deeper knowledge about new digital tools and their use to be more confident towards the digital change. Also, they suggested the digitalisation of city archives to be open and accessible to everyone, as they believe that when people become involved then they become interested and passionate about an activity. It is important not only to give people ready-made things, but to explain to them how to use them and how they can get an advantage by using them.

They also suggested the creation of an infrastructure, including an artistic infrastructure, that enables them to obtain low-threshold access to digital services. The soft skills they need to be more confident and adapt to social change are those of problem solving, critical thinking and empathy.

Another critical aspect in the interviewees' responses was the fear and scepticism about digital changes. Their main concerns were about the possible negative effects of the digital transformation, especially privacy, data protection and the need for critical thinking to filter and control a great amount of information. This concern is more about new generations who are born in a digital world and haven't met the analogue world, so they cannot distinguish the barriers between the two worlds. Also, they believe that the rapid digital changes may leave behind elderly people or people who have no access to digital tools/devices or don't have such a knowledge.

RECOMMENDATIONS

Through the Needs Assessment analysis, it is evident that artists suggest a hybrid scheme with the combination of analogue and digital tools to ensure balance between the digital and the analogue world and encourage interpersonal connections.

Since they were not so aware of terms such as digital transformation and smart city, there is a need for providing more information and training to them on new digital tools and services to address more people for their work and get them involved and aware of the new digital environment and the concept of Smart Cities.

The development of soft skills (empathy, problem solving, critical thinking) seems also crucial through their responses to adapt to digital changes.

CONCLUSION

This report was developed to present the results of the Needs Assessment through interviews with artists in the context of WP3 of the DIALOG CITY project. The analysis of the interviewees' responses shows that although they were not so familiarised with the concept of Digital Transformation and Smart City, they believe that new digital tools and services can provide solutions to many of the practical issues that a city faces. They also acknowledge the educational role of the art towards raising awareness and preparing citizens for digital changes.

They still have some concerns about the digital changes, especially when it comes to data protection and the possible loss of personal interactions, so they need more information and training in the use of new digital tools and services to be more comfortable and adapt to digital change.

BIBLIOGRAPHY

- Interview Guide, Intercultural Dialogue Guidebook, Together – Towards a cultural understanding of the oTHER, Erasmus+ project, 2021, CulturePolis
- Guide for the use of focus groups in the frame of project's process evaluation and quality assurance, SH | RN Consultancy
- RuralRevive Focus Group, Interview with Target Groups, PROJECT “RuralRevive – Building a Desert Based Economy”, Wolwedans Foundation: Wolwedans Vision 2030 – The AridEden Project 2021, SH | RN Consultancy
- DIGITALISATION IN EUROPE 2021-2022, Evidence from the EIB Investment Survey, 2022, European Investment Bank
- DIGITAL Cities Challenge, Designing Digital Transformation Strategies for EU Cities in the 21st Century, Challenges and Recommendations, 2019, Publications Office of the European Union
- [Website](#) of the European Commission in France
- Italy's website of the [dedicated department for Digital Transformation](#)
- [Austria's Federal Ministry, Department of Finance](#)
- Digital Skills and Jobs Platform of the European Union - [Source](#)
- [Digital Transformation Projects in Greece's Public Sector | Governance, Procurement and Implementation, Digital Transformation Strategy 2019-2023](#)
- Germany's [website](#) dedicated to digital transformation, Federal Ministry for Economic Affairs and Climate Action

ANNEXES

1. Consent form EN
2. Interview Guide EN – Artists
3. Interview leaflet EN – Artists
4. Invitation text EN – Artists
5. List of interviewee roles – Artists

PROJEKT 101055705 — DIALOG CITY
ERGEBNIS 3.4
INTERVIEWS MIT BÜRGER:INNEN UND
ENTSCHEIDUNGSTRÄGER:INNEN
30. JUNI 2023

Ergebnisbaustein:	3.4
Termin:	Juni 2023, Projektmonat 13
Verbreitung:	ÖFFENTLICH
Work Package:	3
Leitende Organisation:	CULTUREPOLIS
Mitwirkende Organisationen:	ALLE

DIALOG CITY is co-funded by the Creative Europe programme.

The project was initiated and is coordinated by STADTARCHIV ASCHAFFENBURG (DE). Project Partners are CULTUREPOLIS (GR), STADTMUSEUM GRAZ GMBH (AT), FONDAZIONE CIRKO VERTIGO (IT), QUATORZE (FR), CENTRO FORMAZIONE PROFESSIONALE CEBANO MONREGALESE (IT) and CONSORZIO INTERAZIENDALE CANAVESANO PER LA FORMAZIONE PROFESSIONALE CIAC (IT).



INHALTSVERZEICHNIS

ZUSAMMENFASSUNG	3
STRUKTUR DES BERICHTS	4
EINLEITUNG	4
ARCHIVING OUR CITY	6
OUR COMMON FUTURE	6
HYBRID EVENTS ART FOR PUBLIC	6
TEIL 1 – DIE FORSCHUNGSMETHODE DER INTERVIEWS	7
INTERVIEWS MIT DEN BÜRGER:INNEN UND ENTSCHEIDUNGSTRÄGER:INNEN	9
AUSWAHLKRITERIEN FÜR DIE BEFRAGTEN	8
LÄNDERHINTERGRUND	12
DEUTSCHLAND	13
GRIECHENLAND	15
ÖSTERREICH	17
ITALIEN	20
FRANKREICH	21
BEFRAGUNGSPROZESS PRO LAND	23
DEUTSCHLAND - STADT ASCHAFFENBURG	23
GRIECHENLAND - CulturePolis	24
FRANKREICH – Quatorze	25
TEIL 2 – DIE WICHTIGSTEN ERGEBNISSE DER INTERVIEWS	26
DIGITALE TRANSFORMATION: ALLGEMEINES VERSTÄNDNIS	26
BEDARF FÜR DIE BÜRGER:INNEN UND ENTSCHEIDUNGSTRÄGER:INNEN	26
EMPFEHLUNGEN	28
SCHLUSSFOLGERUNG	28
BIBLIOGRAFIE	29
ANHÄNGE	30

ZUSAMMENFASSUNG

Dieser Bericht wurde im Rahmen des Projekts „DIALOG CITY – Ein ganzheitlicher Ansatz für eine digitale Kulturlinfrastruktur in europäischen Städten“ im Rahmen des Programms „Kreatives Europa“ der EU erstellt und ist Teil des Arbeitspakts 3 des Projektes. Er ist ein Teil der Zusammenfassung der Bedarfsermittlung, die durch Interviews mit Künstlern:Innen, Bürger:Innen und Entscheider:Innen erstellt wurde.

Ziel der Interviews war es, die Wahrnehmung der Zielgruppen Bürger:Innen und Entscheidungsträger:Innen zu den Konzepten „Digitale Transformation“ und „Smart Cities“ sowie die ihrer Meinung nach erforderlichen Fähigkeiten zur Anpassung an den digitalen Wandel zu ermitteln.

Der Bericht gliedert sich in die folgenden Abschnitte:

- Eine kurze Einführung, die aus einem allgemeinen Überblick über das DIALOG CITY-Projekt besteht (Ziel und Aktivitäten sowie die wichtigsten angestrebten Ergebnisse sowie eine Auflistung der Projektpartner im Konsortium).
- Die Forschungsmethodik der Interviews, bei sowohl der Prozess der Identifizierung der Interviewpartner:Innen als auch die Kontaktaufnahme mit Ihnen dargelegt wird.
- Eine kurze Beschreibung des Hintergrunds der partizipierenden Länder hinsichtlich der Entwicklungen der digitalen Transformation und dem Smart City Konzept.
- Darstellung der zentralen Erkenntnisse aus den Interviews mit den Zielgruppen Bürger:Innen und Entscheidungsträger:Innen.
- Schlussfolgerung und Empfehlungen.

STRUKTUR DES BERICHTS

Der Bericht ist unterteilt in zwei Teile:

1. Die Forschungsmethodik der Interviews.
2. Die wichtigsten Ergebnisse der Interviews.

Der Bericht enthält abschließende Bemerkungen sowie Empfehlungen für die Umfrageforschung, die als nächster Schritt des Bedarfsermittlungsprozesses im Rahmen des Projekts Dialog City durchgeführt werden soll.

EINLEITUNG

Das Projekt „DIALOG CITY – Ein ganzheitlicher Ansatz für eine digitale Kulturinfrastruktur in europäischen Städten“, kurz DIALOG CITY, ist aus der Überzeugung entstanden, dass ein innovativer kultureller und humanistischer Ansatz in Zeiten großer Veränderungen direkt zum gesellschaftlichen Zusammenhalt beitragen kann. Dies kann nur erreicht werden, indem die Lücke zwischen superschnellen, technologischen Entwicklungen und dringend notwendiger demokratischer Weiterentwicklungen in Richtung (mehr) Partizipation geschlossen wird.

Heute lässt sich kaum noch erkennen, wo die analoge Welt aufhört, und die digitale Welt beginnt. Vielmehr sind wir fast nahtlos als Bürger:innen mit diesen beiden Enden verknüpft und so entstehen Vermischungen und Überlappungen des Digitalen und des Analogenen.

Ziel des Projekts DIALOG CITY ist es, zu einer gleichzeitig sozial integrativen, umweltfreundlichen und wirtschaftlich nachhaltigen städtischen digitalen Umgebung einen konkreten Beitrag zu leisten. Unser Projekt baut Partnerschaften zwischen kleinen und mittelgroßen Städten in fünf europäischen Ländern auf, basierend auf der Zusammenarbeit zwischen Stadtmuseen, Stadtarchiven, Kulturorganisationen, Stadtaktivisten, Architekten und Ausbildungseinrichtungen.

Auf diese Weise werden unterschiedliche Sichtweisen einbezogen, die die Grundlage für die menschliche Digitalisierung und kontinuierliches „User Engagement“ schaffen und so ein nachhaltiges Netzwerk ermöglichen, in dem Lösungen in den unterschiedlichsten Bereichen der Gesellschaft kontinuierlich weiterentwickelt werden können.

Das Konsortium des Projekts besteht aus 7 Organisationen aus 5 verschiedenen Ländern: Stadt Aschaffenburg – Deutschland, CulturePolis – Griechenland, STADTMUSEUM GRAZ GMBH – Österreich, FONDAZIONE CIRKO VERTIGO ETS – Italien, QUATORZE – Frankreich, CENTRO FORMAZIONE PROFESSIONALE CEBANO MONREGALESE S.C.A.R.L. - Italien und CONSORZIO INTERAZIENDALE CANAVESANO PER LA FORMAZIONE PROFESSIONALE CIAC S.C.R.L. - Italien.

Das Projekt wird durch das Creative Europe Programm der Europäischen Union finanziell maßgeblich unterstützt.

Die drei Aktivitätsfelder des Projektes



DIALOG CITY

A Holistic Approach towards a Digital Cultural Infrastructure in European Cities

ARCHIVING OUR CITY

Eine Bürgerarchiv-Plattform

Ziel ist die Etablierung eines Web-Tools namens CITIZEN ARCHIVE PLATFORM (CAP), um datenbasierte Objekte (sogenannte Born Digitals) wie Bilder, Videos, Audios und Texte, aber auch hybride und digitalisierte analoge Objekte einzustellen und zu sichern. Dieses Web-Tool wird von den zuständigen Museen und Archiven während der Projektlaufzeit entwickelt und anschließend in ein professionelles, aber gemeinnützig konformes Archivsystem integriert. Ein integrierter Bestandteil des Einreichungsprozesses soll die Möglichkeit sein, die eingereichten Daten durch Oral History-Interviews anzureichern. Das innovative digitale Tool Set steht in direktem Zusammenhang mit der Bürgerbeteiligung und wird dementsprechend partizipativ entwickelt.

Die Voraussetzung ist ein funktionierendes Archiv- oder Museumsinformationssystem und ein digitales Repositorium, das dem gemeinsamen Standard für *Open Archival Information Systems* (kurz OAIS) in den kooperierenden Institutionen entspricht. Die Erstellung organisatorischer Kriterienkataloge für Archivdatenformate der *Born Digitals* sind integraler Bestandteil des Projekts, ebenso wie die Zusammenfassung der gesetzlichen Anforderungen (Urheberrecht, Persönlichkeitsrechte etc.), sowie Beschreibung der erforderlichen Qualität und Quantität der Metadaten.

Die übermittelten Daten sind gemäß nationalem Archivrecht und der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) geschützt – die gesamte Datenverarbeitung (CAP, digitale Archive/Repositorien, Archiv-/Museumsinformationssysteme usw.) wird auf erstklassigen Datensicherheitssystemen aufgesetzt.

OUR COMMON FUTURE

Entwicklung eines Toolkits für Future Literacy und Design Thinking Prozesse

Ziel dieser Projekaktivität ist es, Optionen und Möglichkeiten zur Imagination unserer zukünftigen Gesellschaft zu schaffen und Kapazitäten für die Entwicklung von Lösungen und Alternativen aufzubauen. Daher soll FUTURE LITERACY mit kreativen Mitteln in verschiedene künstlerische, partizipative und pädagogische Prozesse einbezogen werden.



HYBRID EVENTS ART FOR PUBLIC

Digital-analoge Festivals und künstlerische Interventionen

Ziel der DIALOG CITY Events ist es, Bürger:Innen direkt in die Planung der Veranstaltungen und deren inhaltliche Angebote einzubeziehen. Daher sollen in einem ersten Schritt des gesamten Prozesses Bürgerfestkomitees eingerichtet. Während in Mondovi (IT), Graz (AT) und Aschaffenburg (DE) drei große Festivals organisiert werden, finden in den anderen Städten parallel kleinere Kulturveranstaltungen statt. All diese Aktivitäten sind über eine Streaming-Plattform verbunden und über die Website von DIALOG CITY dementsprechend für eine breite Öffentlichkeit auch außerhalb der Partnerstädte zugänglich und sichtbar.

Mit dieser hybriden Struktur können innerhalb der Partnerschaft Impulse für einen digital-analogen Dialog auf europäischer Ebene gesetzt werden. Darüber hinaus dienen die DIALOG CITY Events in drei aufeinanderfolgenden Jahren als publikumswirksame Plattformen, um die Zwischenergebnisse der beiden anderen Projektsäulen einer breiteren Öffentlichkeit vorzustellen. Sie dienen somit als Meilensteine zur Förderung, Überprüfung und Bewertung der Weiterentwicklung der BÜRGERARCHIV-PLATTFORM und der Methodenentwicklung für OUR COMMON FUTURE.

Die dem Projekt zugrundeliegende Idee und ihr methodischer Ansatz soll bereits während und unmittelbar nach der Projektlaufzeit zu einem größeren europäischen Netzwerk ausgebaut werden.

Darüber hinaus wird mit einem europaweiten Open Call ART FOR PUBLIC ein jährlicher Wettbewerb etabliert. Professionelle Künstler:Innen sind eingeladen, Ideen zur Visualisierung und Verbreitung von DIALOG CITY zu entwickeln – in den teilnehmenden Städten und darüber hinaus.

Insgesamt vier ausgewählte Künstler:innen oder Kunstprojekte erhalten die Möglichkeit für einen jeweils zweimonatigen Aufenthalt in einer der beteiligten Städte und werden von den ansässigen Projektpartnern im Rahmen des Projektes finanziell und logistisch unterstützt. Die entstandenen Kunstwerke werden sowohl lokal als auch online sichtbar sein.

TEIL 1 –

Die Forschungsmethode der Interviews

Das Ziel dieser Forschung war es, eine "Bedarfsanalyse" für Bürger:Innen und Entscheidungsträger:Innen aus den jeweiligen Städten und Ländern der Partner in Bezug auf das Konzept der Smart Cities und die Praxis der digitalen Transformation durchzuführen.

Ursprünglich hatte das Konsortium beschlossen, eine Online-Umfrage in den fünf Ländern durchzuführen und anschließend eine Reihe von Fokusgruppen zu bilden, um bestimmte qualitative Antworten zu klären. Während des Erhebungsprozesses schlug der federführende Partner von WP3 in enger Zusammenarbeit mit Experten für öffentliche Meinung vor, die Fokusgruppe durch Einzelinterviews zu ersetzen und diese vor dem Start der Erhebung durchzuführen. Auf diese Weise versuchten die Partner, die Antworten und Rückmeldungen aus den Interviews zu nutzen, um die Qualität der Umfrage und die Klarheit der Fragen für die Zielgruppen zu verbessern.

Im Rahmen von 10 Interviews pro Land wurden die Bürger:Innen und Entscheidungsträger:Innen aufgefordert, die bestehenden Bedürfnisse zu erfassen und neue Wege zu finden, wie sie ihr künstlerisches Schaffen und ihre Fähigkeiten nutzen können, um das Bewusstsein zu schärfen und Bürger und politische Entscheidungsträger zu aktivieren, damit sie sich die Zukunft ihrer Städte vorstellen können.

Die Interview-Methodik und die wichtigsten Ergebnisse sind auf Englisch, Italienisch, Griechisch, Französisch und Deutsch verfügbar.

Die Partner luden 10 Bürger:Innen und Entscheidungsträger:Innen pro Land zu Interviews zwischen Ende Januar 2023 und Anfang März 2023 ein. Diese wurden entweder durch Online-Sitzungen, Telefoninterviews oder persönliche Treffen befragt. In einigen Fällen zogen es die Befragten vor, die Fragen schriftlich zu beantworten und per E-Mail zu senden.

INTERVIEWS MIT DEN BÜRGER:INNEN UND ENTSCHEIDUNGSTRÄGER:INNEN

Die Bürger:Innen spielen während des gesamten Projektverlaufs eine wichtige Rolle. In der Anfangsphase wurde ein Co-Creation-Interview konzipiert, um die Erwartungen der Bürger:Innen für diesen ersten Evaluierungsprozess zu bewerten und zu sammeln, während sie aufgefordert wurden, den Fragebogen zu beantworten und zum Kartierungs- und Bedarfsermittlungsprozess beizutragen. Wir nutzen ein breites Spektrum von Netzwerken der beteiligten Institutionen in ihren Städten, um diese Interviews auf eine repräsentative Basis zu stellen. Die Datenerhebung wurde durch die Ansichten und das Feedback ausgewählter Vertreter von Entscheidungsträger:Innen und anderer Bürger:Innen aus dem öffentlichen und privaten Sektor zu ihren Visionen und Erwartungen in Bezug auf die Smart-City-Mentalität und die Art und Weise, wie die Bürger:Innen derzeit eingebunden sind, bereichert. Auf diese Weise wurde der Bedarf an Kapazitätsaufbau und Bewusstseinsbildung hervorgehoben und als Feedback für weitere Aktivitäten während der Umsetzung von WP3 und des gesamten Projekts genutzt.

In jedem Partnerland wurden die Interviews entweder von einem Mitglied des Projektteams oder dem Partnerteam selbst durchgeführt.

AUSWAHLKRITERIEN FÜR DIE BEFRAGTEN

Die Befragten wurden anhand der folgenden Kriterien ausgewählt:

1. 50% Männer and 50% Frauen
2. Digital kompetent / nicht digital kompetent
3. Alter zwischen 18 und 90 Jahren > 2 Personen aus jeder Altersgruppe:
 - 2 Personen im Alter von 18-30 Jahren,
 - 2 Personen im Alter von 30-40 Jahren,
 - 2 Personen im Alter von 40-50 Jahren,
 - 2 Personen im Alter von 50-60 Jahren,
 - 2 Personen im Alter von 60 Jahren und darüber
4. Wohnsitz > die Stadt des Projektpartners. Für die Bevölkerungsverteilung wurde eine Schätzung auf der Grundlage der letzten Volkszählung von 2021 vorgenommen.
5. Zusätzliche Merkmale: Repräsentation der Einwandererbevolkerung gemäß den Ergebnissen der Volkszählung.

Als Ergebnis dieser Auswahl konnten die Partner die folgenden Vertreter jeder Gruppe befragen:

NO	PARTNER	INTERVIEW KATEGORIE	BEFRAGTE:R NO	PROZESS	GEGEBENENFALLS ROLLE
				ONLINE-PERSÖNLICHE-SCHRIFTLICHE ANTWORT	
1	CULTUREPOLIS	BÜRGER:IN	C1	ONLINE	
2	CULTUREPOLIS	BÜRGER:IN	C2	SCHRIFTLICH	
3	CULTUREPOLIS	BÜRGER:IN	C3	ONLINE	
4	CULTUREPOLIS	BÜRGER:IN	C4	SCHRIFTLICH	
5	CULTUREPOLIS	BÜRGER:IN	C5	SCHRIFTLICH	
6	CULTUREPOLIS	ENTSCHEIDUNGSTRÄGER:IN	D1	ONLINE	VIZEBÜRGERMEISTER
7	CULTUREPOLIS	ENTSCHEIDUNGSTRÄGER:IN	D2	ONLINE	PRÄSIDENT DES HOTELVERBANDS
8	CULTUREPOLIS	ENTSCHEIDUNGSTRÄGER:IN	D3	SCHRIFTLICH	LANDESREGIERUNGSDIREKTOR
9	CULTUREPOLIS	ENTSCHEIDUNGSTRÄGER:IN	D4	SCHRIFTLICH	UNIVERSITÄTSPROFESSOR
10	CULTUREPOLIS	ENTSCHEIDUNGSTRÄGER:IN	D5	SCHRIFTLICH	EHEMALIGER PRÄSIDENT DES KULTURVEREINS
11	STADTMUSEUM GRAZ	BÜRGER:IN	C1	ONLINE	
12	STADTMUSEUM GRAZ	BÜRGER:IN	C2	ONLINE	
13	STADTMUSEUM GRAZ	BÜRGER:IN	C3	ONLINE	
14	STADTMUSEUM GRAZ	BÜRGER:IN	C4	ONLINE	
15	STADTMUSEUM GRAZ	BÜRGER:IN	C5	ONLINE	
16	STADTMUSEUM GRAZ	ENTSCHEIDUNGSTRÄGER:IN	D1	ONLINE	GEMEINDERAT, MITGLIED DER STADTREGIERUNG GRAZ
17	STADTMUSEUM GRAZ	ENTSCHEIDUNGSTRÄGER:IN	D2	ONLINE	ÖFFENTLICHE DIENSTLEISTUNGEN
18	STADTMUSEUM GRAZ	ENTSCHEIDUNGSTRÄGER:IN	D3	ONLINE	RECHNOLOGIE/FORSCHUNG
19	STADTMUSEUM GRAZ	ENTSCHEIDUNGSTRÄGER:IN	D4	ONLINE	UNTERNEHMER, GESCHÄFTSLEITER IT

20	STADTMUSEUM GRAZ	ENTSCHEIDUN GSTRÄGER:IN	D5	ONLINE	LEITER DER GEMEINDEVERWALTUNG
21	STADT ASCHAFFENBURG	BÜRGER:IN	C1	PERSÖNLICH	
22	STADT ASCHAFFENBURG	BÜRGER:IN	C2	PERSÖNLICH	
23	STADT ASCHAFFENBURG	BÜRGER:IN	C3	PERSÖNLICH	
24	STADT ASCHAFFENBURG	BÜRGER:IN	C4	PERSÖNLICH	
25	STADT ASCHAFFENBURG	BÜRGER:IN	C5	PERSÖNLICH	
26	STADT ASCHAFFENBURG	ENTSCHEIDUN GSTRÄGER:IN	D1	ONLINE	Volkshochschule (People's University) Aschaffenburg / Direktor
27	STADT ASCHAFFENBURG	ENTSCHEIDUN GSTRÄGER:IN	D2	PERSÖNLICH	STADTVERWALTUNG ASCHAFFENBURG/ BÜRGERMEISTER UND VERANTWORTLICHER FÜR DIGITALISIERUNG
28	STADT ASCHAFFENBURG	ENTSCHEIDUN GSTRÄGER:IN	D3	PERSÖNLICH	WIRTSCHAFTS- UND HABNDELSKAMMER/ CEO
29	STADT ASCHAFFENBURG	ENTSCHEIDUN GSTRÄGER:IN	D4	PERSÖNLICH	Arbeitsgemeinschaft der Jugendverbände der Stadt Aschaffenburg / zuständig für den Bereich Partizipation, Integration und interkulturelle Arbeit
30	STADT ASCHAFFENBURG	ENTSCHEIDUN GSTRÄGER:IN	D5	PERSÖNLICH	Bürgermeister (Dezernat für Jugend, Schule und Soziales)/Stadt Aschaffenburg
31	CFP CEMON	BÜRGER:IN	C1	ONLINE	
32	CFP CEMON	BÜRGER:IN	C2	ONLINE	
33	CFP CEMON	BÜRGER:IN	C3	ONLINE	
34	CFP CEMON	BÜRGER:IN	C4	ONLINE	
35	CFP CEMON	BÜRGER:IN	C5	ONLINE	
36	CFP CEMON	BÜRGER:IN	C6	ONLINE	
37	CFP CEMON	BÜRGER:IN	C7	ONLINE	
38	CFP CEMON	BÜRGER:IN	C8	ONLINE	
39	CFP CEMON	BÜRGER:IN	C9	ONLINE	
40	CFP CEMON	BÜRGER:IN	C10	ONLINE	

41	CFP CEMON	BÜRGER:IN	C11	ONLINE	
42	CFP CEMON	BÜRGER:IN	C12	ONLINE	
43	CFP CEMON	BÜRGER:IN	C13	ONLINE	
44	CFP CEMON	BÜRGER:IN	C14	ONLINE	
45	CFP CEMON	ENTSCHEIDUN GSTRÄGER:IN	D1	ONLINE	Stadträtin für Kultur, kulturelles Erbe und Bibliothek, Tourismus, Sozialpolitik, Rechtsangelegenheiten
46	CFP CEMON	ENTSCHEIDUN GSTRÄGER:IN	D2	ONLINE	Stadträtin für Jugendpolitik, Veranstaltungen, Sport und Sportanlagen
47	QUATORZE	BÜRGER:IN	C1	TELEFONISCH	
48	QUATORZE	BÜRGER:IN	C2	TELEFONISCH	
49	QUATORZE	BÜRGER:IN	C3	TELEFONISCH	
50	QUATORZE	BÜRGER:IN	C4	ONLINE	
51	QUATORZE	BÜRGER:IN	C5	TELEFONISCH	
52	QUATORZE	ENTSCHEIDUN GSTRÄGER:IN	D1	TELEFONISCH	KOORDINATOR DES REGIONALEN NETZWERKS
53	QUATORZE	ENTSCHEIDUN GSTRÄGER:IN	D2	TELEFONISCH	VERBANDSDIREKTOR
54	QUATORZE	ENTSCHEIDUN GSTRÄGER:IN	D3	TELEFONISCH	PROJEKTKOORDINATOR FÜR STADTWEITE ZUSAMMENARBEIT
55	QUATORZE	ENTSCHEIDUN GSTRÄGER:IN	D4	SCHRIFTLICH	FIRMENCHEF
56	QUATORZE	ENTSCHEIDUN GSTRÄGER:IN	D5	TELEFONISCH	SPORTVEREINSVORSITZEN DER

HINTERGRUND ZUR DIGITALEN TRANSFORMATION IN DEN BETEILIGTEN LÄNDERN

Die aktuelle Bedarfsermittlungsforschung hat den Stand der digitalen Transformation in jedem der Partnerländer berücksichtigt, in Deutschland, Griechenland, Österreich, Italien und Frankreich. Die Recherche umfasst Sekundärrecherchen aus verschiedenen Quellen. Die Erkenntnisse aus den Ergebnissen der Fragebogenrecherche werden durch die unten aufgeführten Informationen ergänzt. Die EU verfügt über mehrere Programme und Initiativen

zur Bewältigung der digitalen Transformation auf verschiedenen Ebenen der Wirtschaft und Gesellschaft, darunter:

1. Die Living-in.EU-Bewegung – eine Kooperationsplattform für Städte und Gemeinden, um ihre digitale Transformation auf „europäische Weise“ zu beschleunigen (bürgerzentrierter Ansatz, ethisch und sozial verantwortliche Datennutzung, gemeinsame Gestaltung mit und Engagement von Bürger:Innen, offene und interoperable Standards)

2. Lokale Datenplattformen – Implementierung interoperabler lokaler Datenplattformen, die es digitalen Technologien ermöglichen, Datenflüsse über offene Standards innerhalb und zwischen Stadtsystemen zu integrieren. Sowohl der öffentliche als auch der private Sektor können somit Daten nutzen, um intelligente Dienste bereitzustellen.

3. Data Space for Smart Communities – Erleichterung des Datenaustauschs für eine interoperable und sichere Datenumgebung, in der die derzeit fragmentierten und verstreuten Daten auf der Grundlage freiwilliger Vereinbarungen ausgetauscht werden können.

4. Lokale digitale Zwillinge – Aufbau der Kapazitäten von Städten und Gemeinden zur Implementierung ihrer lokalen digitalen Zwillinge. Lokale digitale Zwillinge sind virtuelle Darstellungen der physischen Vermögenswerte, Prozesse und Systeme der Region. Sie nutzen KI-Algorithmen, Datenanalysen und maschinelles Lernen, um digitale Simulationsmodelle zu erstellen, die aktualisiert und geändert werden können, wenn sich ihre physischen Äquivalente ändern. Sie ermöglichen zudem ein Stadtmanagement in Echtzeit und langfristige, strategische politische Entscheidungen mithilfe von Modellen, Visualisierungen und der Erstellung von Szenarien. Letzteres bietet eine gute Grundlage für digitale Initiativen im Rahmen des [NEW EUROPEAN BAUHAUS](#).

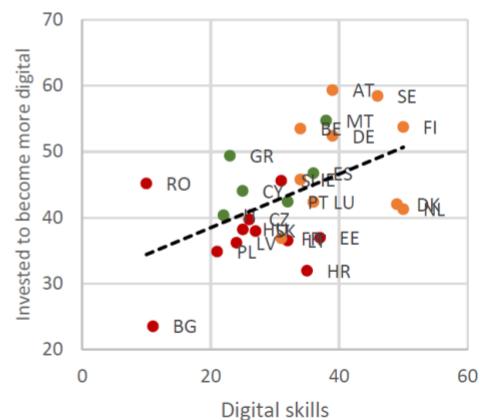
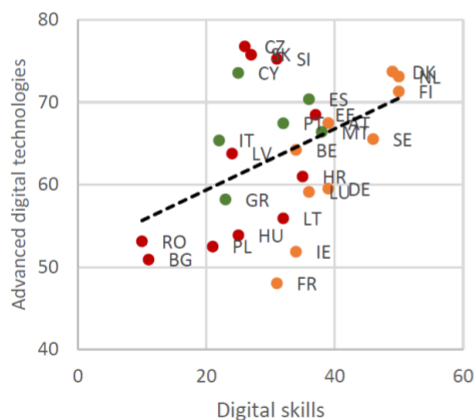
5. Das [DIGITAL EUROPE PROGRAMME](#). Um auch die vier oben genannten Aktionspunkte zu unterstützen, stellt das DIGITAL-Programm in seinen verschiedenen Ausschreibungen jeweils dementsprechende finanzielle Mittel zur Verfügung. Der Großteil dieser Fördermittel sollte jedoch aus nationalen Quellen stammen, möglicherweise auch aus Fonds der Kohäsionspolitik oder Aufbau- und Resilienzprogramme.

Darüber hinaus bietet der jüngste Bericht der Europäischen Investitionsbank wertvolle Daten hinsichtlich der digitalen Transformation auf wirtschaftlicher Unternehmensebene.

Digital adoption and share of population with high digital skills

Use of advanced digital technologies (in %) and people with digital skills (in %)

Firms that invested to become more digital as a response to COVID-19 (in %) and people with digital skills (in %)



Source: EIBIS (2021), firms in EU27 and Eurostat.

Source: DIGITALISATION IN EUROPE 2021-2022, Evidence from the EIB Investment Survey, 2022, European Investment Bank

DEUTSCHLAND

In Deutschland hat das Ministerium für Wirtschaft und Klimaschutz eine [Website](#) eingerichtet, die ein Lagebild zur digitalen Transformation bereit stellt.

Die Digitalisierung der Wirtschaft in Deutschland hat viele Facetten. Der [Digitalisierungsindex](#) fasst die Situation in einer Kennzahl für die deutsche Wirtschaft zusammen. Der Index umfasst sowohl die Rahmenbedingungen als auch die Digitalisierung in Unternehmen. Ein Teilbereich der internen Digitalisierung ist der digitale Reifegrad. Dies berücksichtigt insbesondere Prozesse, Produkte und Dienstleistungen sowie Geschäftsmodelle und zeigt, wie digitale Unternehmen bereits vollumfänglich digitalisiert sind.

Obwohl Unternehmen in Deutschland mit Daten arbeiten und viele Informationen digital bereitgestellt sind, steuern sie ihre Prozesse oder Geschäftsmodelle noch nicht auf Datenbasis. Für solche digitalen Prozesse werden unterschiedliche Reifegrade unterschieden. Einen geringen digitalen Reifegrad haben Unternehmen dann, wenn sie die Prozesse durch die Bereitstellung datenbasierter

Informationen lediglich sichtbar machen können, z.B. Warenbestände, Bestellungen oder Ressourcenverbrauch.

Einen hohen Reifegrad haben Unternehmen dann, wenn sie auch komplette Prozesse als Datenmodell abbilden und so das Unternehmen steuern können. Mit diesen „virtuellen Bildern“ können Webshops betrieben, Kunden analysiert oder Beschaffungs-, Vertriebs- und Produktionsprozesse vollautomatisch abgewickelt werden. Knapp ein Fünftel der Unternehmen steuern ihre Prozesse oder Geschäftsmodelle digital und erreichen so höhere Reifegrade.

Es gibt deutliche Unterschiede zwischen Größenkategorien und Branchen:

- Fast jedes zweite größere Unternehmen (250 Mitarbeiter und mehr) hat die Reifegradgruppe „hochdigitalisiert“ erreicht. Bei mittelständischen Unternehmen sind es 37 Prozent und bei kleinen Unternehmen (weniger als 50 Mitarbeiter) nur 22 Prozent.
- Die IKT-Branche ist bei der Digitalisierung ihrer Prozesse bereits weiter vorangeschritten. Mehr als 42 Prozent erreichen die Reifegradgruppe „stark digitalisiert“.

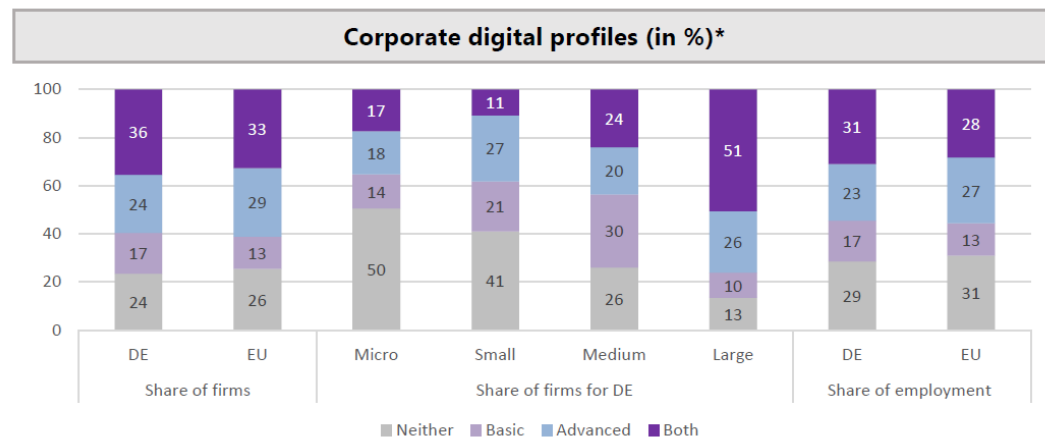
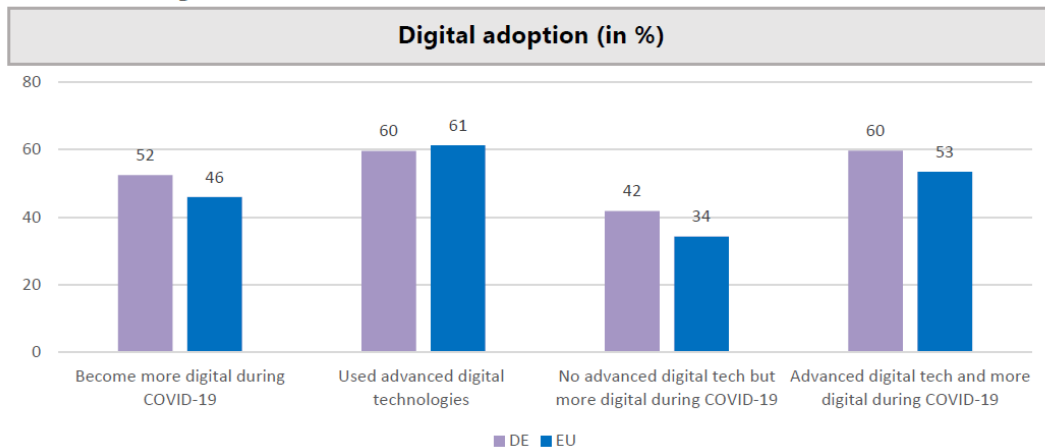
Der Stand der digitalen Transformation in der deutschen Wirtschaft lässt sich anhand verschiedener Indikatoren messen:

Der Umsatzanteil mit digitalen Produkten und Dienstleistungen der Unternehmen beträgt durchschnittlich 22 Prozent. Ein Viertel des Umsatzes erfolgt über digitale Vertriebskanäle. Bei der Beschaffung sind es sogar knapp 30 Prozent. Die Digitalisierung beschränkt sich nicht nur auf interne Prozesse. 13 Prozent der Unternehmen sind extern mit ihren Lieferanten und Kunden vernetzt. In großen Unternehmen ist es bereits jeder Vierte. Auch Geschäftsmodelle werden digitaler: 12 Prozent der Unternehmen stellen ihren Kunden Dienstleistungen digital automatisiert und weitgehend ohne Mensch-zu-Mensch-Interaktion zur Verfügung.

Diese Ergebnisse basieren auf einer Umfrage unter über 2.000 deutschen Unternehmen. Im Jahr 2021 gab es in der gleichen Strukturhebung eine Wiederholung – diese sollte in Bälde dann Fortschritte in der Digitalisierung aufzeigen.

Quelle: [Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz](#)

Germany (DE)



Source: DIGITALISATION IN EUROPE 2021-2022, Evidence from the EIB Investment Survey, 2022, European Investment Bank

GRIECHENLAND

Die digitale Transformationsstrategie 2020–2025 Griechenlands, auch „Digitale Bibel“ genannt, ist das wichtigste strategische Dokument, das Prioritäten für die digitale Transformation des Landes sowie Ziele für die Entwicklung der digitalen Fähigkeiten der griechischen Gesellschaft auf allen Ebenen festlegt. Die digitale Bibel skizziert die Leitprinzipien, strategischen Achsen und Interventionen auf

horizontaler und vertikaler Ebene, die darauf abzielen, die digitale Transformation der griechischen Gesellschaft und Wirtschaft voranzutreiben und zu unterstützen.

Die griechische Strategie unterstreicht sieben Hauptziele sowie unterstützende Aktivitäten in bestimmten Bereichen, beispielsweise Initiativen für Bürger:innen oder den Bildungssektor.

Hauptziele:

1. Sicherer, schneller und zuverlässiger Zugang zum Internet für alle.
2. Ein digitaler Staat, der den Bürger:Innen bessere digitale Dienste für alle Lebensereignisse bietet.
3. Entwicklung digitaler Kompetenzen für alle Bürger:Innen.
4. Erleichterung und Unterstützung der Transformation von Unternehmen und KMU in digitale Unternehmen.
5. Stärkung und Verbesserung der digitalen Innovation.
6. Daten der öffentlichen Verwaltung produktiv nutzen.
7. Integration digitaler Technologien in alle Wirtschaftssektoren.

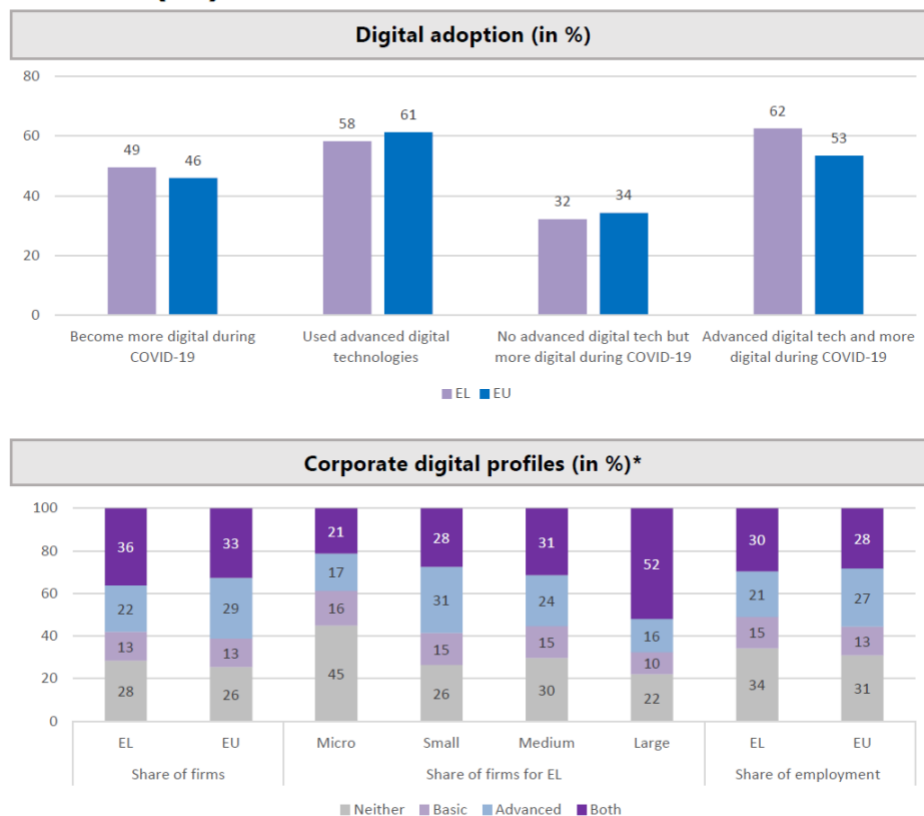
Hinsichtlich der digitalen Kompetenzen für Bürger:Innen verfolgt die Strategie folgende Ziele:

- Verbesserung der Integration innovativer Technologien im Bildungsbereich (Grund- und Sekundarbildung).
- Institutionalisierung wöchentlicher Informationstechnologie (IT)-Stunden in allen Klassen der Sekundarstufe.
- Einbettung von Kursen zu digitaler Kompetenz in alle Lehrpläne an Hochschuleinrichtungen.
- Aufbau einer Digital Citizens' Academy, um über eine benutzerfreundliche Online-Plattformen Lernkurse zum Thema digitale Kompetenzen anzubieten.
- Einführung von Schulungsprogrammen für alle Altersgruppen, soziale Gruppen sowie für Fachkräfte aus verschiedenen Branchen im Rahmen des Programms lebenslanges Lernen.
- Einführung eines einheitlichen und systematischen Mechanismus zur Zertifizierung von Programmen für digitale Kompetenzen und deren Anpassung an die sich ändernden Anforderungen des Arbeitsmarktes.

Die digitale Transformationsstrategie legt darüber hinaus Ziele fest, um Schulungsprogramme für digitale Kompetenzen für Unternehmer:Innen bereitzustellen, um die digitale Transformation ihrer Branchen und Unternehmen zu erleichtern. Ein weiterer Schwerpunkt der griechischen digitalen Bibel liegt auf der Säule „Digitale Kompetenzen“, die [drei weitere strategische Ziele](#) umfasst und Aktivitäten und Prioritäten hervorhebt.

Quelle: [Digital Transformation Projects in Greece’s Public Sector | Governance, Procurement and Implementation, Digital Transformation Strategy 2019-2023](#)

Greece (EL)



Source: DIGITALISATION IN EUROPE 2021-2022, Evidence from the EIB Investment Survey, 2022, European Investment Bank

ÖSTERREICH

Das österreichische Bundesministerium für Finanzen legt einen besonderen [Schwerpunkt auf die Digitalisierung](#). Das Land geht sogar noch weiter und definiert die Transformationsherausforderungen für Bürger:Innen, Unternehmen und Verwaltung konkret.

Auf der Website des Ministeriums finden sich folgende Informationen:

Digitale Prozesse sind heutzutage in nahezu allen Lebensbereichen allgegenwärtig. Sie verändern unsere Art zu kommunizieren, unser Arbeitsleben, das Bildungssystem, die Wirtschaft, die Industrie und die öffentliche Verwaltung. Die österreichische Regierung begleitet diese digitale Transformation proaktiv und richtet ihre Prioritäten so aus, dass die Österreicher:Innen den größtmöglichen Nutzen daraus ziehen.

Besonderes Augenmerk wird auf die digitale Bildung gelegt. Der Teil der österreichischen Bevölkerung, der das Internet bisher nicht nutzt, soll zum Erwerb digitaler Kompetenzen ermutigt werden. Digitale Kompetenz ist daher ein Muss auf dem Weg in die Zukunft.

Es gibt einige Entwicklungen, die für die Bürger:Innen von Bedeutung sind, z.B. die elektronische Datenzustellung. Das „E-Delivery“ ist ein sicheres und zentrales Postfach für elektronische Dokumente. Weitere wichtige Themen sind der Schutz der eigenen persönlichen Daten und der Umgang mit dem World Wide Web.

Digitale Kompetenz

Digitale Bildung bedeutet neben technischen Kompetenzen auch den kompetenten und reflektierten Umgang mit digitalen Medien und ist eine Schlüsselqualifikation für die Teilhabe an der modernen Gesellschaft. Der bewusste und verantwortungsvolle Umgang mit Daten und die kritische Bewertung von Informationsquellen gehören zu den heutigen kulturellen Anforderungen, vergleichbar mit Lesen, Schreiben und Rechnen. Die Plattform zur Steigerung der digitalen Kompetenzen bietet den Bürger:Innen einen [Test](#) zur Beurteilung ihrer digitalen Kompetenzen an.

Digitale Kompetenz ist eine Grundfähigkeit für die Zukunft. Allerdings verfügen 40 Prozent der Menschen in der EU über keine oder nur geringe digitale Bildung – die Folge: Jeder Zweite hat Schwierigkeiten, einen Arbeitsplatz zu finden. Diesen Tatsachen soll entgegengewirkt werden. Eine zielgruppenorientierte Unterstützung beim Einstieg in das digitale Zeitalter soll dabei helfen, Hemmschwellen zu überwinden. Die [Fit4Internet](#) Plattform bietet daher folgende Angebote zur digitalen Allgemeinbildung an:

- fit4internet für Kinder/Jugendliche: Medienkompetenz und kritischer Umgang.

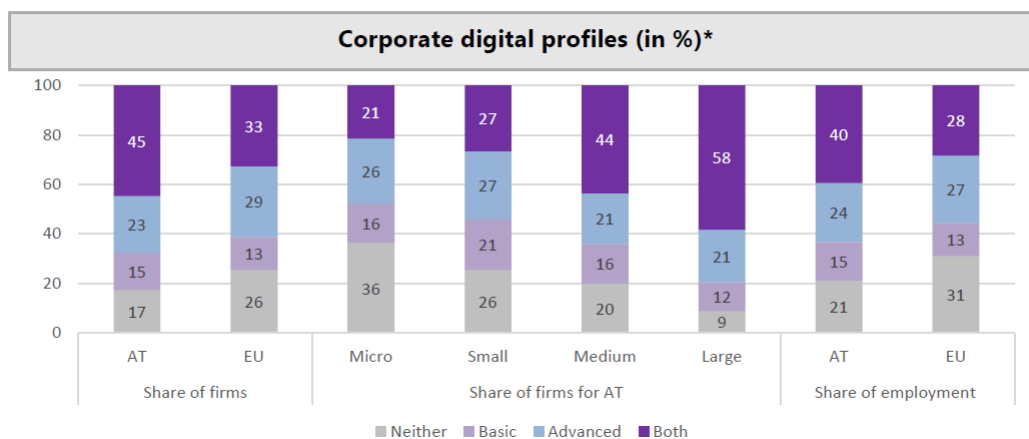
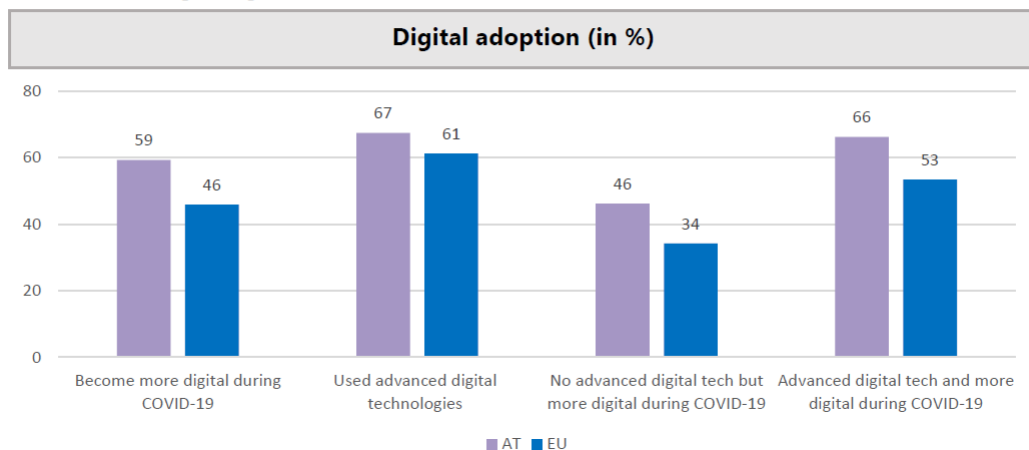
- fit4internet berufstätig: Erwerb grundlegender digitaler Kompetenzen – mit einem Schwerpunkt auf die berufliche Anwendung.
- fit4internet für ältere Menschen, Wiedereinsteiger nach einer Berufspause: Einstiegs-Grundausbildung Digitalisierung.

DigComp 2.2 AT: Ein digitaler Kompetenzrahmen für Österreich

Digitale Grundbildung für alle Bürger vereint allgemeine und berufliche Bildung. Die Etablierung des [Digitalen Kompetenzrahmens](#) für Österreich im Kontext der digitalen Kompetenz ist ein facettenreiches Projekt zwischen Schulen, offener Jugendarbeit und Erwachsenenbildung.

Quelle: [Bundesministerium Finanzen der Republik Österreich](#)

Austria (AT)



Source: DIGITALISATION IN EUROPE 2021-2022, Evidence from the EIB Investment Survey, 2022, European Investment Bank

ITALIEN

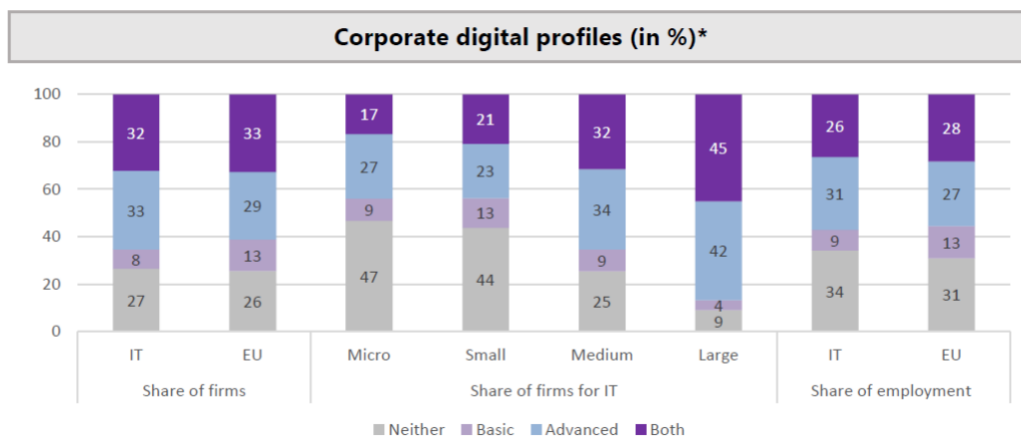
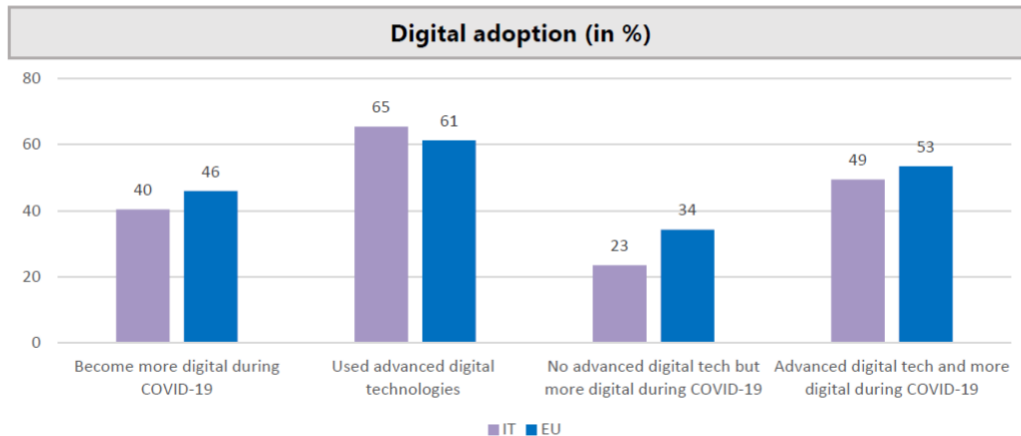
Ähnlich wie in den anderen Ländern gibt es in Italien eine eigene Abteilung für digitale Transformation. Diese Abteilung unterstützt direkt den Premierminister.

Das Land hat eine Strategie für 2026, die auf folgenden fünf Indikatoren basiert: 70 % der Bevölkerung sollen eine digitale Identität haben, 70 % der Bevölkerung sollen über digitale Kompetenzen verfügen, 75 % der öffentlichen Verwaltung sollen Cloud-Technologien einführen, 80 % der öffentlichen Dienste sollen online verfügbar sein, müssen 100 % der Familien sollen Zugang zu einer Ultrabreitbandverbindung haben.



Um dieses Ziel zu erreichen, setzt das Land mehrere [Projekte](#) um.

Italy (IT)



Source: DIGITALISATION IN EUROPE 2021-2022, Evidence from the EIB Investment Survey, 2022, European Investment Bank

FRANKREICH

Das Staatssekretariat für Staatsreform und -vereinfachung in Frankreich hat sich die [digitale Transformation von Wirtschaft und Gesellschaft](#) zur Aufgabe gemacht.

In Frankreich gilt der digitale Wandel der französischen Wirtschaft und Gesellschaft als wesentliche Achse der Vorbereitung auf die Zukunft: 25 % des französischen Plans „France Relance“ – dotiert mit 100 Milliarden Euro, davon 39,4 Milliarden Euro von der EU – widmet sich dem digitalen Wandel. Es werden vier Hauptpfeiler identifiziert:

- Die Entwicklung von Start-ups und die technologische Souveränität Frankreichs. 2,4 Milliarden Euro werden beispielsweise für bahnbrechende digitale Technologien aufgewendet: Quantentechnologie, Cybersicherheit, künstliche Intelligenz, Cloud-Technologie und digitale Gesundheit.

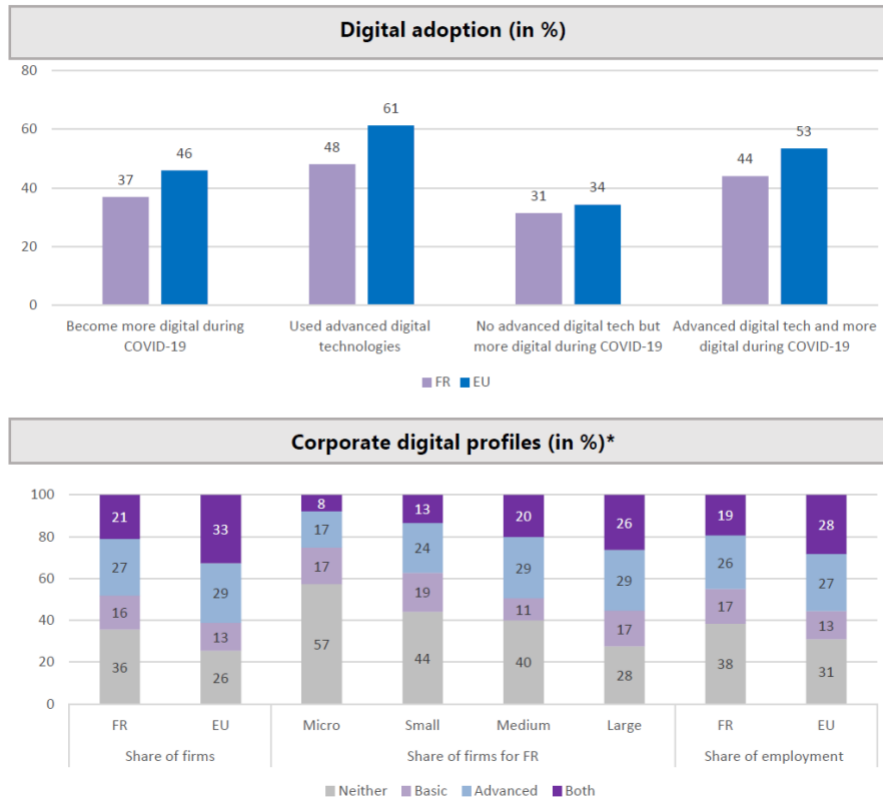
- Die Sicherstellung, dass die digitalen Vorteile für alle zugänglich sind: 250 Millionen Euro werden daher in die digitale Integration investiert, insbesondere um digitale Berater vor Ort einzusetzen.
- Ausbildung in digitalen Berufen mit 300 Millionen Euro zur Integration junger Menschen und derjenigen, deren Berufe von der Krise und den wirtschaftlichen Veränderungen betroffen sein werden;
- Beschleunigung des digitalen Wandels von Unternehmen und Staat: Im Rahmen des globalen Gesundheitsplans werden somit 200 Millionen Euro für die Digitalisierung des Gesundheitssystems bereitgestellt.

Darüber hinaus sieht der am 12. Oktober 2021 vorgestellte Investitionsplan „Frankreich 2030“ eine stärkere Befähigung digitaler Technologien vor, insbesondere in den Bereichen Cybersicherheit, Quantentechnologie, Cloudtechnologie und künstliche Intelligenz. Darüber hinaus wird in Talente und Ausbildung von Fähigkeiten investiert, insbesondere bei der Modernisierung des Produktionssystems und Schaffung von Schulen, die eine Ausbildung im Bereich künstlicher Intelligenz anbieten.

Die Digitalisierung wird auch als notwendige Investition für den Erfolg der „gesunden, nachhaltigen und rückverfolgbaren Lebensmittelrevolution“ für 2030 im Agrarsektor genannt.

Quelle: [Website der Europäischen Kommission in Frankreich](#).

France (FR)



Source: DIGITALISATION IN EUROPE 2021-2022, Evidence from the EIB Investment Survey, 2022, European Investment Bank

INTERVIEWPROZESS PRO LAND

Bezüglich des Interviewprozesses wird nachfolgend beispielhaft das von den Projektpartnern befolgte Verfahren skizziert.

DEUTSCHLAND – Stadt Aschaffenburg

- SCHRITT 1 Die Entscheidungsträger:Innen wurden per E-Mail kontaktiert.
- SCHRITT 2 Eine kurze Informationsnachricht mit den Fragen und der Einverständniserklärung (Anhang 1) wurde an die Entscheidungsträger:Innen geschickt und sie wurden um ein Online-Interview oder die schriftliche Beantwortung der Fragen gebeten.
- SCHRITT 3 Die Interviews fanden im Digitalladen von Aschaffenburg und im Büro der Stadtverwaltung Aschaffenburg statt (Aufzeichnung). Das Interview begann mit persönlichen Fragen zu den Merkmalen der

Befragten (Name, Alter, ethnische Zugehörigkeit, Beruf) und die Antworten wurden aufgezeichnet (mit Ausnahme der beiden schriftlichen). Alle Interviews wurden auf Deutsch geführt.

SCHRITT 4 Die Interviews wurden auf Englisch transkribiert und einige von ihnen wurden angepasst (sowohl auf Deutsch als auch auf Englisch).

SCHRITT 5 Die Transkriptionen wurden (auf Deutsch) an die Entscheidungsträger:Innen geschickt, damit diese sie überprüfen und genehmigen konnten (mit Ausnahme der fünf schriftlichen Interviews). Die Einverständniserklärung wurde ihnen ebenfalls zugesandt. Sie haben davon keinen Gebrauch gemacht (außer in einem Fall bis jetzt=Entscheider7). Ihnen wurde erklärt, dass das Interview anonym ist und nicht veröffentlicht wird und dass die Ergebnisse für die Zwecke des Projekts ausgewertet werden. Wenn wir Zitate usw. öffentlich verwenden wollen, werden wir sie darüber informieren und sie um Erlaubnis bitten. In einem Fall mussten einige Änderungen in das endgültige Dokument integriert werden.

SCHRITT 6 Die Interviews wurden als Word- und Pdf-Dateien auf der Kollaborationsplattform "Stackfield" veröffentlicht, die von den Partnern für die Online-Zusammenarbeit genutzt wird. Kurze Synthese der Ergebnisse: Ein wichtiges Ergebnis der Interviews betrifft die Beziehung zwischen den Bürgern und der Stadtverwaltung. Letztere hat die Aufgabe, der Bevölkerung den digitalen Wandel zu erklären und Angebote zur Teilhabe an der zunehmenden Digitalisierung des öffentlichen und alltäglichen Lebens zu machen. Die Bereitstellung einer leistungsfähigen digitalen Infrastruktur ist eine der Voraussetzungen für die Verbesserung der Lebensqualität in der Stadt, zum Beispiel in den Bereichen Verkehr oder Gesundheit. Die Digitalisierung darf jedoch persönliche Beziehungen nicht ersetzen; der menschliche Kontakt ist genauso wichtig, auch um Gruppen wie Menschen mit Behinderung zu erreichen. Die Digitalisierung sollte daher einen integrativen Charakter haben; der Mensch muss im Mittelpunkt dieser Entwicklung stehen. Auch die Stadtverwaltung muss den Menschen Informationen zur Verfügung stellen, einfach und schnell.

GRIECHENLAND – CulturePolis

Schritt 1 Einladung (Anlage 4) per E-Mail oder Telefon

Schritt 2 Einwilligung der Interviewpartner

- Schritt 3 Für Online-Interviews = Einladung über Doodle für eine Terminvereinbarung. Die Slots waren 45 Minuten lang und sechsmal am Tag verfügbar (10:00, 11:00, 13:00, 14:00, 16:00 und 17:00 Uhr).
- Schritt 4 Nach der Auswahl des Slots wurde eine Bestätigungs-E-Mail mit der Einverständniserklärung an den Interviewpartner gesendet (Anlage 1). Die Erklärung war notwendig, um die Daten zu verarbeiten und zwischen Partnern auszutauschen. Die Befragten hatten die Möglichkeit, der Nutzung der Antworten für die EU sowie für Werbezwecke für das DIALOG CITY Projekt zuzustimmen. Die für die Durchführung eines Interviews erforderliche Mindesteinwilligung war die allgemeine Nutzung mit den Projektpartnern.
- Schritt 5 Das Online-Interview fand auf der Zoom-Plattform statt. Die ersten Fragen betrafen die Merkmale des Befragten (Digitalkompetenz oder Nichtdigitalkompetenz, Alter, männlich/weiblich/andere, Nationalität, Wohnort, Bürger:In oder Entscheidungsträger:In (aus welchem Sektor). Nachdem diese Informationen erteilt waren, wurde das weitere Interview aufgezeichnet. Die Aufnahmen stehen anonymisiert zur Einsicht zur Verfügung.
- Schritt 6 Nach dem Interview wurde eine Folge-E-Mail mit einem Dankesbrief verschickt.

FRANKREICH – Quatorze

- SCHRITT 1 Die Befragten wurden per Post und E-Post kontaktiert
- SCHRITT 2 Es wurde ein Termin für das Interview vereinbart und geklärt, ob es telefonisch oder persönlich stattfinden soll.
- SCHRITT 3 Die Interviews wurden telefonisch oder persönlich durchgeführt und wurden nicht aufgezeichnet. Jede(r) Befragte wurde darüber informiert, dass der Interviewer am Computer Notizen macht und diese später bearbeitet würden.
- SCHRITT 4 Die Interviews wurden transkribiert und bearbeitet, um sie besser lesbar zu machen.
- SCHRITT 5 Die Transkription wurde an alle befragten Personen gesendet, um sie zu überprüfen und deren Einwilligung zu erhalten. Änderungen wurden in das endgültige Dokument integriert.
- SCHRITT 6 Die Ergebnisse wurden auf der der Kollaborationsplattform des DIALOG CITY Projektes Stackfield geteilt.
- SCHRITT 7 Eine interne Zusammenschau der Interviews wurde erstellt.

TEIL 2 – Die wichtigsten Ergebnisse der Interviews

Digitale Transformation: Allgemeines Verständnis

Die zentralen Ergebnisse der Interviews zeigen, dass die Befragten in vielen Fällen nicht so gut mit den Begriffen „Smart Cities“ und „Digitale Transformation“ vertraut waren. Die Bedeutung dieser beiden Begriffe war ihnen nicht klar und sie fragten oft nach Erläuterungen.

Im Allgemeinen verstehen sie die digitale Transformation als einen Übergang in ein neues Zeitalter durch die Nutzung von Technologien mit einem ganzheitlichen Ansatz. Sie sehen sie als ein Werkzeug, das ihr tägliches Leben in der Stadt verbessern und praktische Probleme lösen kann (z. B. digitale Dienstleistungen von Behörden wie die Online-Beantragung von Dokumenten, Transport, Verkehrskontrolle, Energieverbrauch in der Stadt).

Was das Konzept der "Smart City" betrifft, so sehen sie es als eine Stadt, die alle einschließt und für alle zugänglich ist, die auf künftige Veränderungen vorbereitet ist, die mit ihren Bürgern interagiert, eine Stadt, die sie in den Vordergrund stellt, aber auch eine nachhaltige Stadt.

Bedürfnisse von Bürger:Innen und Entscheidungsträger:Innen

Die Analyse der Antworten der Befragten zeigt, dass sich die Bürger:Innen und Entscheidungsträger:Innen mit den Begriffen der digitalen Transformation und der Smart Cities noch nicht so recht anfreunden können, da sie dies als eine große Veränderung ansehen, auf die sie nicht immer vorbereitet sind. Sie sind der Meinung, dass sie mehr Schulungen und Informationen über die neuen digitalen Tools und die digitalen Dienstleistungen, die ihre Stadt ihnen bietet, benötigen.

Sie sprachen sich auch für die Beibehaltung des persönlichen Kontakts aus, um ein Gleichgewicht zwischen der digitalen und der analogen Welt zu schaffen.

Ein wichtiges Ergebnis der Interviews betrifft das Verhältnis zwischen Bürger:Innen und der Stadtverwaltung. Letztere hat die Aufgabe, der Bevölkerung den digitalen Wandel zu erklären und Angebote zur Teilhabe an der zunehmenden Digitalisierung des öffentlichen und alltäglichen Lebens zu machen. Die Bereitstellung einer leistungsfähigen digitalen Infrastruktur ist eine der Voraussetzungen für die Verbesserung der Lebensqualität in der Stadt, zum Beispiel in den Bereichen Verkehr oder Gesundheit.

Die Digitalisierung darf jedoch persönliche Beziehungen nicht ersetzen; der menschliche Kontakt ist genauso wichtig, auch um Gruppen wie Menschen mit Behinderung zu erreichen. Die Digitalisierung sollte daher einen integrativen Charakter haben; der Mensch muss im Mittelpunkt dieser Entwicklung stehen. Auch die Stadtverwaltung muss den Menschen auf einfache und schnelle Weise Informationen zur Verfügung stellen.

Ein weiterer kritischer Aspekt in den Antworten der Befragten war die Angst und Skepsis gegenüber dem digitalen Wandel.

Ihre Hauptsorge galt den möglichen negativen Auswirkungen des digitalen Wandels, insbesondere der Privatsphäre, dem Datenschutz und der Notwendigkeit eines kritischen Denkens, um eine große Menge an Informationen zu filtern und zu kontrollieren.

EMPFEHLUNGEN

Aus der Bedarfsanalyse geht hervor, dass Bürger:Innen und Entscheidungsträger:Innen ein hybrides System mit einer Kombination aus analogen und digitalen Werkzeugen vorschlagen, um ein Gleichgewicht zwischen der digitalen und der analogen Welt zu gewährleisten und zwischenmenschliche Verbindungen zu fördern, damit persönliche Bindungen nicht verloren gehen.

Da sie mit Begriffen wie digitale Transformation und Smart City nicht so vertraut sind, müssen ihnen mehr Informationen und Schulungen zu neuen digitalen Werkzeugen und Dienstleistungen angeboten werden. Diese Schulungen ermöglichen die aktive Einbeziehung und Beteiligung der Bürger und Gemeinden an der Gestaltung von Smart Cities.

Der Einsatz digitaler Werkzeuge und Dienste kann praktische Alltagsprobleme in der Stadt lösen, aber die Bürger:Innen brauchen brauchbare, aktualisierte und klare Online-Informationen, die von den städtischen Behörden bereitgestellt werden, die den Zugang zu digitalen Informationen, Werkzeugen und Geräten für jeden unabhängig von Alter, Bildung oder sozioökonomischem Status gewährleisten müssen.

SCHLUSSFOLGERUNGEN

Dieser Bericht wurde erstellt, um die Ergebnisse der Bedarfsermittlung durch Interviews mit Künstlern im Rahmen des Arbeitspaketes 3 des DIALOG CITY-Projekts zusammen zu tragen.

Die Analyse der Antworten der Befragten zeigt, dass sie zwar mit dem Konzept der digitalen Transformation und Smart City nicht so vertraut sind, aber glauben, dass neue digitale Tools und Dienste konkrete Lösungen für viele praktische Probleme einer Stadt bieten können.

Sie erkennen auch die edukative Rolle der Kunst bei der Sensibilisierung und Vorbereitung der Bürger:Innen auf digitale Veränderungen an.

Sie haben jedoch Bedenken hinsichtlich des digitalen Wandels, insbesondere im Hinblick auf den Datenschutz und den möglichen Verlust realer interpersoneller Interaktionen. Sie benötigen daher mehr Informationen und Fortbildungen im Umgang mit neuen digitalen Tools und Diensten, um sich besser an den digitalen Wandel zu gewöhnen und ihn für sich nutzbar zu machen.

BIBLIOGRAFIE

- Interviewleitfaden, Leitfaden für den interkulturellen Dialog, Together - Towards a cultural understanding of the oTHER, Erasmus+ Projekt, 2021, CulturePolis
- Leitfaden für den Einsatz von Fokusgruppen im Rahmen der Prozessevaluation und Qualitätssicherung von Projekten, SH | RN Consultancy
- RuralRevive Focus Group, Interview mit Zielgruppen, PROJEKT "RuralRevive - Building a Desert Based Economy", Wolwedans Foundation: Wolwedans Vision 2030 - Das AridEden Projekt 2021, SH | RN Consultancy
- DIGITALISIERUNG IN EUROPA 2021-2022, Erkenntnisse aus der EIB-Investitionerhebung, 2022, Europäische Investitionsbank
- DIGITAL Cities Challenge, Designing Digital Transformation Strategies for EU Cities in the 21st Century, Challenges and Recommendations, 2019, Amt für Veröffentlichungen der Europäischen Union
- [Website](#) der Europäischen Kommission in Frankreich

- Italiens Website des [dedicated department for Digital Transformation](#)
- das österreichische Bundesministerium, Abteilung Finanzen, hat einen [dedicated focus on Digitalisation](#)
- Plattform für digitale Kompetenzen und Arbeitsplätze der Europäischen Union - [Source](#)
- [Digital Transformation Projects in Greece's Public Sector | Governance, Procurement and Implementation, Digital Transformation Strategy 2019-2023 Website](#) von Deutschland für die digitale Transformation, Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz

ANHÄNGE

1. Einwilligungsf formular DE
2. Interview Leit faden EN – Bürger:Innen/Entscheidungsträger:Innen
3. Interviewbroschüre DE – Bürger:Innen/Entscheidungsträger:Innen
4. Einladungstext DE – Bürger:Innen/Entscheidungsträger:Innen
5. Liste der interviewten Rollen – Bürger:Innen/Entscheidungsträger:Innen



PROGETTO 101055705 – DIALOG CITY

DELIVERABLE 3.3

INTERVISTE AGLI ARTISTI

30 GIUGNO 2023

Numero deliverable:	3.3
Scadenza:	Giugno 2023, mese 13 del progetto
Livello di diffusione:	PUBBLICO
Work Package:	3
Lead Beneficiary:	CULTUREPOLIS
Contributing Beneficiaries:	TUTTI

DIALOG CITY is co-funded by the Creative Europe programme.

The project was initiated and is coordinated by STADTARCHIV ASCHAFFENBURG (DE). Project Partners are CULTUREPOLIS (GR), STADTMUSEUM GRAZ GMBH (AT), FONDAZIONE CIRKO VERTIGO (IT), QUATORZE (FR), CENTRO FORMAZIONE PROFESSIONALE CEBANO MONREGALESE (IT) and CONSORZIO INTERAZIENDALE CANAVESANO PER LA FORMAZIONE PROFESSIONALE CIAC (IT).



INDICE

SOMMARIO	3
ORGANIZZAZIONE DEL RAPPORTO	4
INTRODUZIONE	4
UN ARCHIVIO PER LA NOSTRA CITTÀ	6
IL NOSTRO FUTURO COMUNE	6
EVENTI IBRIDI – ARTE PER IL PUBBLICO	6
PARTE 1 – La metodologia della ricerca delle interviste	7
INTERVISTE AGLI ARTISTI	8
CRITERI DI SELEZIONE DEGLI INTERVISTATI	9
I BACKGROUND NAZIONALI	12
GERMANIA	13
GRECIA	15
AUSTRIA	17
ITALIA	20
FRANCIA	21
PROCESSO DI INTERVISTA PER PAESE	23
GRECIA - CulturePolis	23
AUSTRIA – STADTMUSEUM GRAZ	24
ITALIA - CIAC	24
FRANCIA – Quatorze	24
PARTE 2 – I risultati principali delle interviste	26
Trasformazione digitale e Smart Cities: Comprensione generale	26
Esigenze degli artisti	26
RACCOMANDAZIONI	27
CONCLUSIONI	28
BIBLIOGRAFIA	29
ALLEGATI	30

SOMMARIO

Questo report è stato sviluppato nell'ambito del progetto "DIALOG CITY - A holistic approach towards a digital cultural infrastructure in European cities", n. 101055705, finanziato dal programma Europa Creativa dell'UE, nell'ambito del Pacchetto di lavoro 3 (Work Package 3), in risposta all'analisi dei fabbisogni attraverso interviste ad artisti, cittadini e decisori. L'obiettivo delle interviste è stato quello di identificare la percezione del pubblico sui concetti di "Transizione digitale" e "Smart Cities" e le competenze che ritengono necessarie per adattarsi al cambiamento digitale.

Il rapporto è strutturato nelle seguenti sezioni:

- Una breve introduzione che consiste in una panoramica generale del progetto DIALOG CITY (finalità, obiettivi, scopi e attività, nonché i principali risultati e un elenco dei partner del progetto).
- La metodologia di ricerca delle interviste, in cui viene sviluppato il processo di identificazione e di accesso agli intervistati.
- Una breve descrizione di contesto dei rispettivi Paesi per quanto riguarda gli sviluppi della Trasformazione Digitale e delle Smart City.
- Presentazione dei risultati principali delle interviste agli artisti.
- Conclusioni e raccomandazioni.

L'ORGANIZZAZIONE DEL REPORT

Il report è organizzato in 2 parti:

1. La metodologia di ricerca delle interviste.
2. I risultati principali delle interviste.

Il report offre osservazioni conclusive e raccomandazioni per l'indagine da condurre come fase successiva del processo di valutazione dei fabbisogni del progetto Dialog City.

INTRODUZIONE

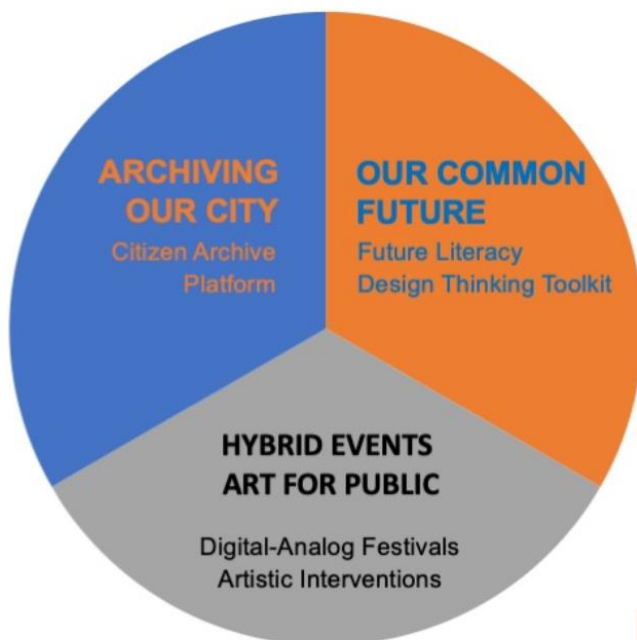
Il progetto "DIALOG CITY - A holistic approach towards a digital cultural infrastructure in European cities", abbreviato in DIALOG CITY, nasce dalla convinzione che un approccio culturale innovativo e centrato sull'essere umano possa contribuire direttamente alla coesione sociale in tempi di grandi processi di trasformazione. Ciò può avvenire solo colmando il divario tra lo sviluppo tecnologico ultraveloce e un urgente miglioramento democratico verso la partecipazione dei cittadini. Ancora oggi è quasi impossibile stabilire dove finisca il mondo analogico e inizi quello digitale. Siamo interconnessi con le persone quasi fluido tra questi due estremi.

L'obiettivo del progetto DIALOG CITY è quello di creare contemporaneamente un ambiente digitale urbano inclusivo dal punto di vista sociale, rispettoso dell'ambiente e sostenibile dal punto di vista economico. Il nostro progetto sviluppa partnership tra città di piccole e medie dimensioni in cinque paesi europei, basata sulla collaborazione tra musei cittadini, archivi cittadini, organizzazioni culturali, attivisti urbani, architetti sociali e strutture di formazione. In questo modo, si includono diversi punti di vista che costituiscono la base della digitalizzazione umana e dell'engagement continuo degli utenti, consentendo la

creazione di una rete sostenibile in cui le soluzioni vengano sviluppate in modo continuo nelle diverse aree della società.

Il partenariato del progetto è composto da 7 organizzazioni di 5 Paesi diversi: il Comune di Aschaffenburg - Germania, CulturePolis - Grecia, STADTMUSEUM GRAZ GMBH - Austria, FONDAZIONE CIRKO VERTIGO ETS - Italia, QUATORZE - Francia, CENTRO FORMAZIONE PROFESSIONALE CEBANO MONREGALESE S.C.A.R.L. - Italia e CONSORZIO INTERAZIENDALE CANAVESANO PER LA FORMAZIONE PROFESSIONALE CIAC S.C.R.L. - Italia. Il progetto è finanziato dal Programma Europa Creativa dell'Unione Europea.

Le attività del Progetto sono le seguenti:



DIALOG CITY

A Holistic Approach towards a Digital Cultural Infrastructure in European Cities

UN ARCHIVIO PER LA NOSTRA CITTÀ (ARCHIVING OUR CITY)

Piattaforma di archivio cittadino

L'obiettivo è quello di creare uno strumento web denominato Piattaforma di Archivio Cittadino (Citizen Archive Platform - CAP) per l'archiviazione di dati e contenuti digitali (nati digitali) come immagini, video, audio e testi, ma anche dati e contenuti ibridi e analogici digitalizzati, che saranno conservati dai musei e dagli archivi responsabili e successivamente integrati in un sistema archivistico professionale e conforme ai requisiti previsti dalla normativa, ma senza scopo di lucro. Una parte integrante del processo di archiviazione potrà essere la possibilità di arricchire i dati inseriti nel sistema con interviste di storia orale. L'innovativo set di strumenti digitali è direttamente connesso con la partecipazione dei cittadini.

I manuali di riferimento che forniscono i criteri dei formati di archiviazione dei dati per i nativi digitali, i requisiti legali (copyright, diritti personali, ecc.) così come la qualità e la quantità dei metadati saranno parte integrante del progetto. I dati archiviati sono protetti ai sensi della legge archivistica nazionale e del Regolamento generale sulla protezione dei dati (the General Data Protection Regulation - GDPR) - tutte le elaborazioni dei dati (CAP, archivio digitale/repository, sistemi informativi archivistici/museali, ecc.) avvengono su sistemi di sicurezza dei dati all'avanguardia.

IL NOSTRO FUTURO COMUNE (OUR COMMON FUTURE)

Strumenti per la Future Literacy e il Design Thinking

L'obiettivo è creare opzioni e possibilità per immaginare la nostra società futura e sviluppare la capacità di realizzare soluzioni e alternative. Pertanto, la FUTURE LITERACY (Alfabetizzazione del Futuro) deve essere inclusa attraverso mezzi creativi in vari processi artistici, partecipativi ed educativi.

EVENTI IBRIDI - ARTE PER IL PUBBLICO (HYBRID EVENTS ART FOR PUBLIC)



Festival Digital-Analogici e Interventi Artistici

Gli eventi DIALOG CITY mirano a coinvolgere direttamente i cittadini nella pianificazione e nel contenuto. Come primo step dell'intero progetto verranno pertanto istituiti comitati cittadini per i festival. Contemporaneamente ai tre importanti festival a Mondovì (IT), Graz (AT) e Aschaffenburg (DE), saranno previsti eventi culturali minori che si svolgeranno nelle altre città. Tutte le attività sono connesse tramite la piattaforma DIALOG CITY. Con questa struttura ibrida è possibile favorire all'interno del partenariato lo slancio di un dialogo digitale-analogico a livello europeo. Inoltre, gli eventi DIALOG CITY, che si svolgeranno per tre anni consecutivi, fungeranno da cassa di risonanza per presentare a un pubblico più ampio i risultati intermedi degli altri due pilastri del progetto. Essi fungeranno da milestones per promuovere, verificare e valutare lo sviluppo in corso d'opera della Piattaforma di Archivio Cittadino e del metodo di Future Literacy, e potrebbero condurre alla creazione di una rete europea più ampia durante e dopo la durata del progetto.

Inoltre, tramite una open call a livello europeo chiamata "Art for Public", istituiremo un concorso annuale. Artisti professionisti sono invitati a sviluppare idee per la visualizzazione e la promozione di DIALOG CITY - nelle città partecipanti e non solo. Complessivamente, quattro artisti selezionati avranno l'opportunità di una residenza di due mesi in una delle città coinvolte e saranno supportati finanziariamente e logisticamente dal rispettivo partner. Le opere d'arte risultanti saranno esposte localmente e online.

PARTE 1 - La metodologia di ricerca delle interviste



L'obiettivo di questa ricerca era di effettuare una "ricerca sui fabbisogni" per gli artisti delle rispettive città e Paesi dei partner riguardo al concetto di Smart City e alla pratica della transizione digitale.

Inizialmente, la partnership aveva deciso di condurre un sondaggio online nei 5 Paesi e poi di seguire una serie di focus group per chiarire alcune risposte qualitative. Durante il processo di progettazione della survey, grazie alla stretta collaborazione con gli esperti di opinione pubblica, il lead partner del WP3 ha proposto di sostituire i focus group con interviste individuali e condurle prima del lancio della survey. In questo modo, i partner hanno cercato di utilizzare le risposte e i feedback delle interviste per migliorare la qualità del sondaggio e la chiarezza delle domande per il target di riferimento.

Attraverso 10 interviste per Paese, gli artisti sono stati invitati a tracciare una mappa dei fabbisogni esistenti e a trovare nuovi modi per utilizzare le loro creazioni artistiche e le loro competenze per sensibilizzare e attivare i cittadini e decisori a immaginare il futuro delle loro città.

La metodologia dell'intervista e i risultati principali sono disponibili in inglese, italiano, greco, francese e tedesco.

I partner hanno invitato, per ogni Paese, 10 artisti a partecipare alle interviste tra la fine di gennaio 2023 e l'inizio di marzo 2023. Gli artisti sono stati intervistati tramite incontri online, interviste telefoniche, incontri fisici e, in alcuni casi, gli intervistati hanno preferito rispondere alle domande per iscritto e inviarle via e-mail.

INTERVISTE AGLI ARTISTI

Gli artisti sono stati coinvolti nella fase di preparazione e ricerca del progetto attraverso valutazioni per trasferire le loro competenze e conoscenze. Hanno inoltre contribuito allo sviluppo dei questionari per la mappatura e la valutazione

dei profili degli utenti, dei bisogni, delle aspirazioni, dei problemi e delle attuali capacità nei confronti del concetto di Smart City. In questo modo gli artisti contribuiscono al cambiamento sociale attraverso una ricerca artistica olistica.

Le interviste, come parte del processo di valutazione, sottolineano in modo più diretto ed efficace la documentazione e la mappatura delle esigenze esistenti degli artisti nel trovare nuovi modi per utilizzare le loro creazioni artistiche e le loro competenze per sensibilizzare e attivare i cittadini e i responsabili politici a immaginare il futuro delle loro città. Ciò è servito a evidenziare in modo più efficace le esigenze attuali e le competenze esistenti degli artisti nei Paesi dei partner per la realizzazione dei workshop di sviluppo delle abilità sui temi della Future Literacy. In ogni Paese partner, le interviste sono state condotte da un membro del team del progetto o dal team del partner.

CRITERI DI SELEZIONE DEGLI INTERVISTATI

Gli intervistati sono stati selezionati in base ai seguenti criteri:

1. 50% uomini e 50% donne
2. Alfabetizzazione digitale / non digitale
3. Età compresa tra i 18 e i 90 anni > 2 persone per ogni fascia d'età: 2 persone tra i 18 e i 30 anni, 2 persone tra i 30 e i 40 anni, 2 persone tra i 40 e i 50 anni, 2 persone tra i 50 e i 60 anni, 2 persone dai 60 anni in su.
4. L'arte deve essere la loro occupazione a tempo pieno, se possibile.
5. Residenza > la città del partner di progetto. La distribuzione della popolazione è stata stimata in base all'ultimo censimento della popolazione del 2021.
6. Caratteristiche aggiuntive: rappresentazione della popolazione immigrata secondo i risultati del censimento.

A seguito di questa selezione, i partner sono riusciti a intervistare i seguenti rappresentanti di ciascun gruppo:

N.	PARTNER	CATEGORIA INTERVISTATI	INTERVISTA TO/A N.	PROCESSO	AMBITO ARTISTICO
				ONLINE-DI PERSONA-PER ISCRITTO	
1	CULTUREPOLIS	ARTISTA	A1	ONLINE	ARTISTA VISIVO
2	CULTUREPOLIS	ARTISTA	A2	ONLINE	MUSICISTA
3	CULTUREPOLIS	ARTISTA	A3	ONLINE	DIRETTORE DI TEATRO
4	CULTUREPOLIS	ARTISTA	A4	ONLINE	DIRETTORE DI TEATRO
5	CULTUREPOLIS	ARTISTA	A5	PER ISCRITTO	SCRITTORE
6	CULTUREPOLIS	ARTISTA	A6	PER ISCRITTO	PRODUTTORE DI FILM
7	CULTUREPOLIS	ARTISTA	A7	ONLINE	ARCHITETTO
8	CULTUREPOLIS	ARTISTA	A8	ONLINE	FOTOGRAFO
9	CULTUREPOLIS	ARTISTA	A9	PER ISCRITTO	PITTORE RELIGIOSO
10	CULTUREPOLIS	ARTISTA	A10	PER ISCRITTO	ARTIGIANATO
11	STADTMUSEUM GRAZ	ARTISTA	A1	ONLINE	MUSICISTA
12	STADTMUSEUM GRAZ	ARTISTA	A2	ONLINE	ARTISTA/DIRETTORE ARTISTICO
13	STADTMUSEUM GRAZ	ARTISTA	A3	ONLINE	ARTISTA VISIVO/DIGITAL MEDIA
14	STADTMUSEUM GRAZ	ARTISTA	A4	ONLINE	ARTISTA DEI MEDIA
15	STADTMUSEUM GRAZ	ARTISTA	A5	ONLINE	ARCHITETTO
16	STADTMUSEUM GRAZ	ARTISTA	A6	ONLINE	ARTISTA DEI MEDIA/AI
17	STADTMUSEUM GRAZ	ARTISTA	A7	ONLINE	ARTISTA MULTIMEDIALE
18	STADTMUSEUM GRAZ	ARTISTA	A8	ONLINE	ARTISTA VISIVO/ARTE PER IL PUBBLICO
19	STADTMUSEUM GRAZ	ARTISTA	A9	ONLINE	ARTISTA DIGITALE
20	STADTMUSEUM GRAZ	ARTISTA	A10	ONLINE	ARTISTA FOTOGRAFICO
21	STADT ASCHAFFENBURG	ARTISTA	A1	DI PERSONA	
22	STADT ASCHAFFENBURG	ARTISTA	A2	DI PERSONA	
23	STADT ASCHAFFENBURG	ARTISTA	A3	PER ISCRITTO	
24	STADT ASCHAFFENBURG	ARTISTA	A4	PER ISCRITTO	
25	STADT ASCHAFFENBURG	ARTISTA	A5	PER ISCRITTO	
26	STADT ASCHAFFENBURG	ARTISTA	A6	PER ISCRITTO	

27	STADT ASCHAFFENBURG	ARTISTA	A7	PER ISCRITTO	
28	STADT ASCHAFFENBURG	ARTISTA	A8	PER ISCRITTO	
29	STADT ASCHAFFENBURG	ARTISTA	A9	PER ISCRITTO	
30	STADT ASCHAFFENBURG	ARTISTA	A10	PER ISCRITTO	
31	CIAC	ARTISTA	A1	ONLINE	SCULTORE
32	CIAC	ARTISTA	A2	ONLINE	COREOGRAFO/DIRETTO RE ARTISTICO
33	CIAC	ARTISTA	A3	ONLINE	CANTANTE/MUSICISTA
34	CIAC	ARTISTA	A4	ONLINE	ATTRICE
35	CIAC	ARTISTA	A5	ONLINE	DESIGNER GRAFICO
36	CIAC	ARTISTA	A6	ONLINE	FOTOGRAFO
37	CIAC	ARTISTA	A7	ONLINE	VIDEOMAKER
38	CIAC	ARTISTA	A8	ONLINE	COMPOSITORE/DIRETT ORE D'ORCHESTRA
39	CIAC	ARTISTA	A9	ONLINE	SCRITTORE/SCENOGRA FO
40	CIAC	ARTISTA	A10	ONLINE	CERAMISTA/DESIGNER
41	QUATORZE	ARTISTA	A1	PER TELEFONO	ARTISTA VISIVO/ARTE DIGITALE
42	QUATORZE	ARTISTA	A2	ONLINE	SCRITTORE/ARTISTA VISIVO
43	QUATORZE	ARTISTA	A3	DI PERSONA	ARTI MISTE
44	QUATORZE	ARTISTA	A4	DI PERSONA	DIRETTORE ARTISTICO/ARTE PER IL PUBBLICO
45	QUATORZE	ARTISTA	A5	DI PERSONA	COMPOSITORE MUSICALE
46	QUATORZE	ARTISTA	A6	PER TELEFONO	SCENOGRAFIA/LAVORO IN SPAZI APERTI AL PUBBLICO
47	QUATORZE	ARTISTA	A7	ONLINE	MUSICISTA/DJ
48	QUATORZE	ARTISTA	A8	DI PERSONA	FOTOGRAFO
49	QUATORZE	ARTISTA	A9	PER TELEFONO	ARTE ARBOREA
50	QUATORZE	ARTISTA	A10	ONLINE	ARTISTA VISIVO

I BACKGROUND NAZIONALI

La presente indagine sulla valutazione dei fabbisogni ha preso in considerazione lo stato della trasformazione digitale in ciascuno dei Paesi partner, in particolare in Germania, Grecia, Austria, Italia e Francia.

La ricerca comprende la consultazione di fonti documentali di diversa provenienza. I risultati della ricerca tramite questionario (deliverable 3.2) sono ulteriormente arricchiti dalle informazioni riportate di seguito.

L'Unione Europea dispone di diversi programmi e iniziative per affrontare la trasformazione digitale a diversi livelli dell'economia e della società, tra cui:

- 1. Il movimento Living-in.EU** - una piattaforma urbana collaborativa per le città e le comunità per accelerare la trasformazione digitale "all'europea" (approccio centrato sul cittadino, uso etico e socialmente responsabile dei dati, co-creazione e coinvolgimento dei cittadini, standard aperti e interoperabili).
- 2. Piattaforme locali per i dati** - Implementazione di piattaforme locali **interoperabili** per consentire l'integrazione dei flussi di dati attraverso tecnologie digitali utilizzando standard aperti all'interno e tra i sistemi urbani. Sia il settore pubblico che quello privato possono quindi utilizzare i dati per offrire servizi intelligenti.
- 3. Spazio dati per comunità intelligenti** - Rendere agevole la condivisione dei dati attraverso la creazione di uno spazio dati per comunità intelligenti. Si tratta di un ambiente interoperabile e sicuro, dove i dati attualmente frammentati e dispersi possono essere condivisi, sulla base di accordi volontari.
- 4. Digital twins locali** - Sviluppo della capacità delle città e delle comunità nell'implementare i loro digital twin locali. I digital twin locali sono rappresentazioni virtuali dei beni fisici, dei processi e dei sistemi di un'area. Utilizzano algoritmi di intelligenza artificiale, analisi dei dati e machine learning per creare modelli di simulazione digitali che possono essere aggiornati e modificati al cambiare dei corrispondenti elementi fisici. Consentono la gestione in tempo reale delle città e decisioni strategiche a lungo termine utilizzando modelli, visualizzazioni e creazione di scenari. Questi potrebbero fornire una buona base per iniziative digitali [Bauhaus](#).
- 5. Il programma DIGITAL - [The DIGITAL programme](#)** - per fornire anche un sostegno finanziario ai quattro punti d'azione sopra menzionati, il programma DIGITAL metterà a disposizione dei finanziamenti tramite diverse call. La maggior parte dei finanziamenti dovrebbe tuttavia provenire da fonti nazionali,

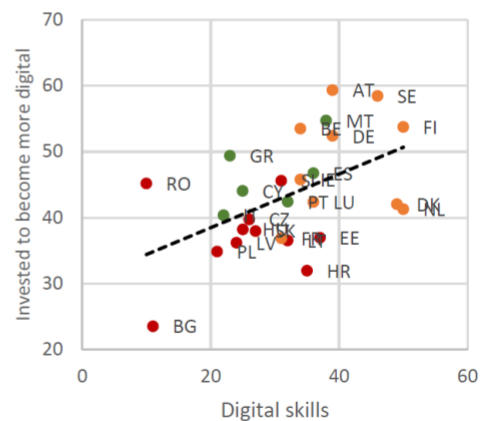
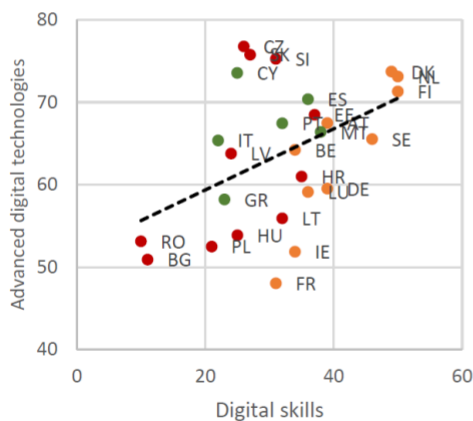
potenzialmente inclusi i Fondi per la Politica di Coesione o il Fondo per la Ripresa e la Resilienza.

A livello economico, l'ultimo rapporto della Banca Europea per gli Investimenti sulla Trasformazione Digitale nell'UE offre dati interessanti.

Digital adoption and share of population with high digital skills

Use of advanced digital technologies (in %) and people with digital skills (in %)

Firms that invested to become more digital as a response to COVID-19 (in %) and people with digital skills (in %)



Source: EIBIS (2021), firms in EU27 and Eurostat.

Fonte: DIGITALISATION IN EUROPE 2021-2022, Evidence from the EIB Investment Survey, 2022, European Investment Bank

GERMANIA

La Germania ha un [sito web](#) nazionale dedicato alla transizione digitale. L'Indice di Transizione Digitale presenta i seguenti dati:

Indice di Transizione - Uno sguardo alla situazione attuale

La digitalizzazione dell'economia presenta molteplici aspetti. [L'Indice di Digitalizzazione](#) riassume questi aspetti in una cifra chiave per l'economia tedesca. L'indice comprende sia le condizioni quadro che la digitalizzazione all'interno delle imprese. Un sotto-ambito della digitalizzazione interna è il livello di maturità digitale. In particolare, questo tiene conto dei processi, dei prodotti e dei servizi, nonché dei modelli di business e mostra quanto le imprese siano già digitalizzate in queste aree.

Sebbene le aziende in Germania lavorino con i dati e forniscano molte informazioni in formato digitale, non controllano ancora i loro processi o i modelli di business basati sui dati. Vengono individuati diversi gradi di maturità per tali processi digitali. Le aziende hanno un basso livello di maturità digitale quando possono rendere visibili i processi fornendo informazioni basate sui dati, ad esempio sugli inventari, sugli ordini o sull'utilizzo delle risorse. Le aziende che hanno un alto grado di maturità sono in grado di rappresentare processi completi come un modello di dati e quindi controllare l'intera azienda. Con queste "immagini virtuali" è possibile gestire negozi online, analizzare i clienti o eseguire processi di approvvigionamento, vendita e produzione completamente automatici. Poco meno di un quinto delle aziende controlla i propri processi o modelli di business in modo digitale e raggiunge quindi livelli di maturità più elevati.

Ci sono differenze evidenti tra classi dimensionali e settori:

- Quasi la metà delle aziende di grandi dimensioni (250 dipendenti e più) ha raggiunto il livello di maturità "altamente digitalizzato". Per le aziende di medie dimensioni è del 37%, mentre per le piccole aziende (meno di 50 dipendenti) è solo del 22%.
- Il settore ICT è più avanzato rispetto agli altri quando si tratta di digitalizzare i propri processi. Più del 42% raggiunge il livello di maturità "fortemente digitalizzato".

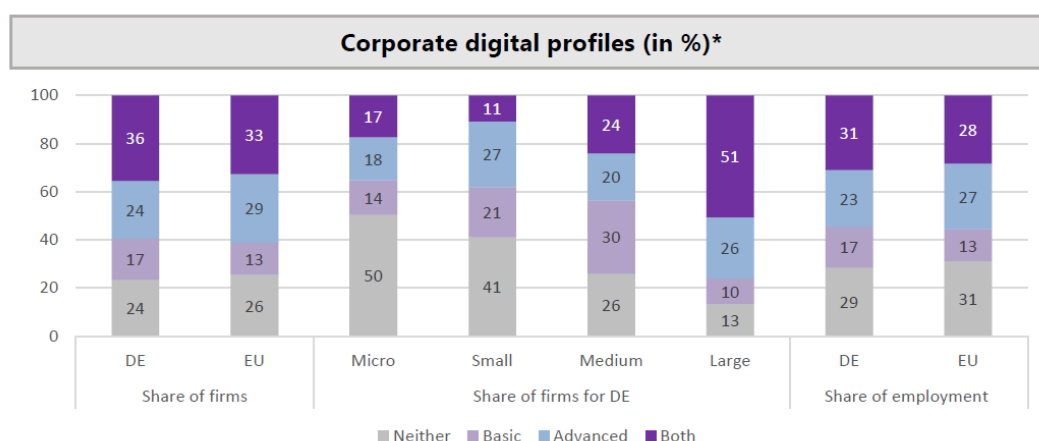
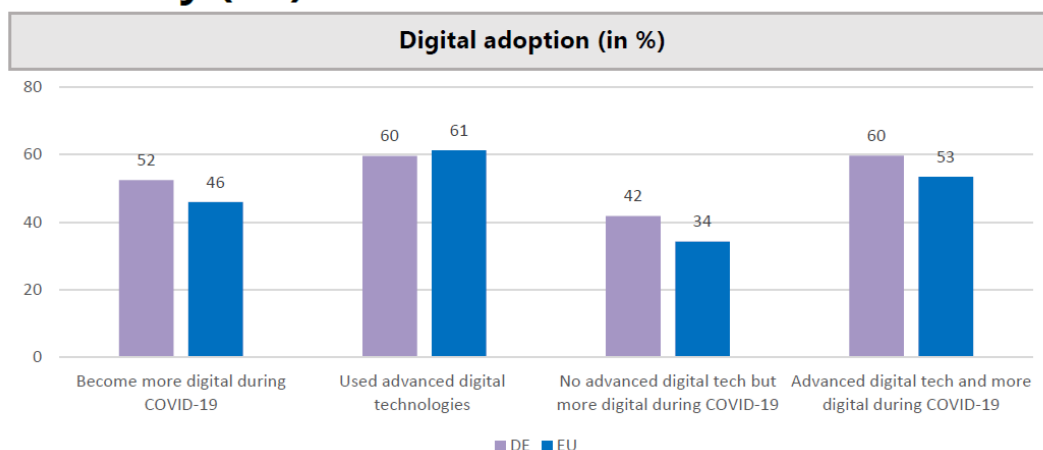
Il livello di transizione digitale nell'economia tedesca può essere misurato utilizzando diversi indicatori:

- La quota di vendite di prodotti e servizi digitali delle aziende è in media del 22%. Un quarto delle vendite avviene tramite canali di vendita digitali. Per quanto riguarda gli acquisti, si arriva quasi al 30%. La digitalizzazione non si limita ai processi interni. Il 13% delle aziende è connesso esternamente con i propri fornitori e clienti. Nelle grandi aziende è già una su quattro. Anche i modelli di business stanno diventando sempre più digitali: il 12% delle aziende fornisce servizi ai propri clienti in modo digitalmente automatizzato, in gran parte senza interazione umana.

Questi risultati si basano su un sondaggio condotto su oltre 2.000 aziende tedesche. È stato ripetuto con la stessa struttura nel 2021 - questa misurazione dovrebbe mostrare i progressi nella digitalizzazione.

Fonte: [sito web](#)

Germany (DE)



Fonte: DIGITALISATION IN EUROPE 2021-2022, Evidence from the EIB Investment Survey, 2022, European Investment Bank

GRECIA

La Strategia di Transizione Digitale 2020-2025 della Grecia, nota anche come la 'Bibbia Digitale', è il principale documento strategico che definisce le priorità per la trasformazione digitale del Paese e stabilisce obiettivi per lo sviluppo delle competenze digitali della società greca a tutti i livelli e per tutte le età. La Bibbia Digitale delinea i principi guida, gli assi strategici e le iniziative a livello orizzontale e verticale che mirano a migliorare e sostenere la transizione digitale della società e dell'economia greche. La strategia greca individua sette obiettivi primari, nonché attività di supporto in specifici settori, come iniziative rivolte ai cittadini o al settore dell'istruzione.

Obiettivi principali

1. Accesso sicuro, veloce e affidabile a Internet per tutti.
2. Uno Stato digitale, che offra ai cittadini servizi digitali migliori per tutti gli eventi della vita.
3. Sviluppo delle competenze digitali per tutti i cittadini.
4. Agevolare e sostenere la transizione delle aziende, comprese le PMI, in imprese digitali.
5. Rafforzamento e potenziamento dell'innovazione digitale.
6. Utilizzo proficuo dei dati delle pubbliche amministrazioni.
7. Incorporare le tecnologie digitali in tutti i settori economici.

Competenze digitali per i cittadini

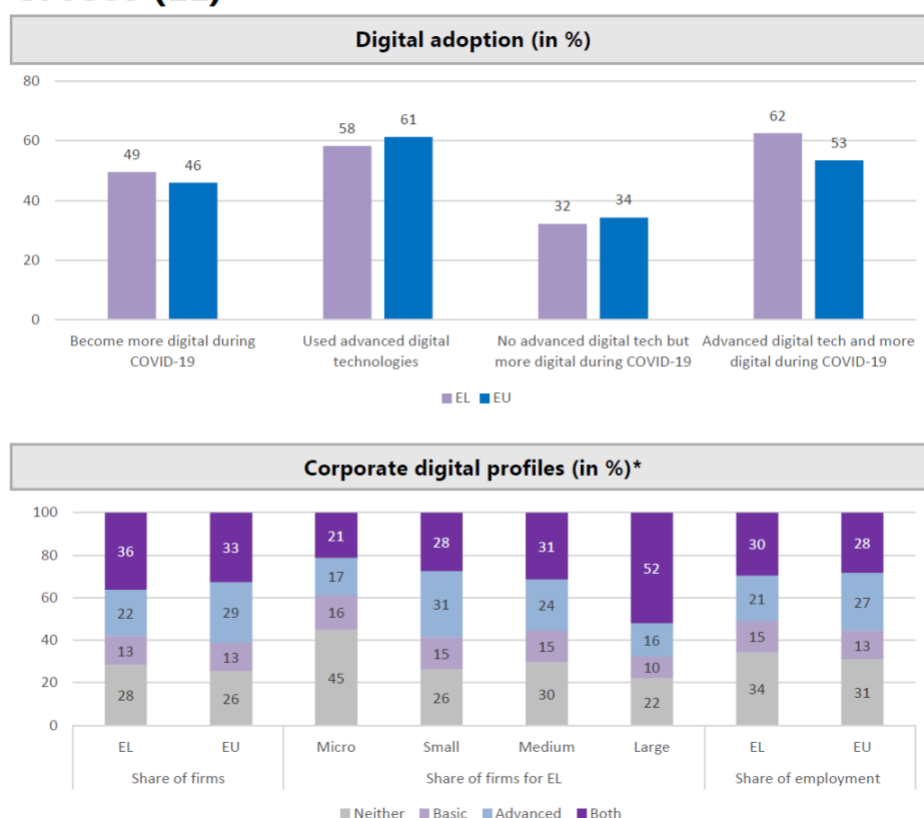
Nell'ambito delle competenze digitali per i cittadini, la strategia si pone i seguenti obiettivi:

- Migliorare l'integrazione delle tecnologie innovative nel processo educativo dell'istruzione primaria e secondaria.
- Istituzionalizzare le ore settimanali di tecnologia dell'informazione (IT) in tutte le classi della scuola secondaria.
- Inserire corsi sulle competenze digitali in tutti i percorsi di istruzione superiore.
- Creare un'Accademia di Cittadini Digitali per offrire corsi di apprendimento online sul tema delle competenze digitali tramite una piattaforma online facile da usare.
- Lanciare programmi di formazione per tutte le età, professionalità e provenienza sociale tramite un approccio di apprendimento continuo.
- Implementare un meccanismo unico e sistematico di certificazione dei programmi di sviluppo delle competenze digitali e adattarli alle mutevoli esigenze del mercato del lavoro.

La Strategia stabilisce inoltre obiettivi per fornire programmi di formazione sulle competenze digitali per gli imprenditori al fine di agevolare la trasformazione digitale dei settori a cui appartengono le loro imprese. Un altro importante focus della Bibbia Digitale greca si concentra sul Pilastro delle Competenze Digitali, che comprende altri 3 obiettivi strategici e attività e priorità sottolineate.

Fonte, Altre fonti: [Digital Transformation Projects in Greece's Public Sector | Governance, Procurement and Implementation, Digital Transformation Strategy 2019-2023](#)

Greece (EL)



Fonte: DIGITALISATION IN EUROPE 2021-2022, Evidence from the EIB Investment Survey, 2022, European Investment Bank

AUSTRIA

Il Ministero Federale austriaco, Dipartimento delle Finanze, ha un [focus dedicato](#) alla Digitalizzazione. Il Paese si spinge oltre e definisce le sfide per la transizione digitale rivolte ai cittadini, le imprese e l'amministrazione. Dal sito web del ministero, notiamo quanto segue:

Per i cittadini

Oggi i processi digitali sono comuni in quasi tutte le aree della vita. Stanno trasformando il nostro modo di comunicare, la nostra vita lavorativa, il sistema educativo, il business e l'economia, l'industria e l'amministrazione pubblica.

Il governo austriaco accompagna proattivamente questa trasformazione digitale e concentra le sue priorità affinché gli austriaci ne traggano i massimi benefici possibili.

Viene dedicata particolare attenzione alla formazione digitale. Quella parte della popolazione austriaca che finora non ha utilizzato Internet dovrebbe essere incoraggiata ad acquisire competenze digitali. La competenza digitale è quindi un requisito fondamentale per il futuro.

Ci sono alcune evoluzioni di rilievo per i cittadini, quali la consegna elettronica. La consegna elettronica è la tua cassetta di posta sicura per i documenti elettronici. Altri argomenti importanti includono la protezione dei propri dati personali e la cautela nell'utilizzo di Internet. [...]

Competenza digitale

Oltre alle competenze tecniche, l'educazione digitale significa anche essere in grado di utilizzare i media digitali in modo competente e riflessivo, ed è una qualifica chiave per la partecipazione alla società moderna. L'utilizzo consapevole e responsabile dei dati e la valutazione critica delle fonti di informazione è uno dei requisiti culturali di oggi, come la lettura, la scrittura e l'aritmetica. Verifica le tue competenze digitali con il ["Check"](#).

La competenza digitale è quindi un requisito indispensabile per il futuro. Tuttavia, il 40% delle persone nell'UE non ha o ha scarse competenze digitali: il risultato è che una persona ogni due incontra difficoltà a trovare lavoro. Queste criticità vanno contrastate. Un supporto mirato per l'accesso all'era digitale dovrebbe contribuire a superare tali difficoltà.

[fit4internet](#) - offerte pianificate per una "formazione generale" digitale:

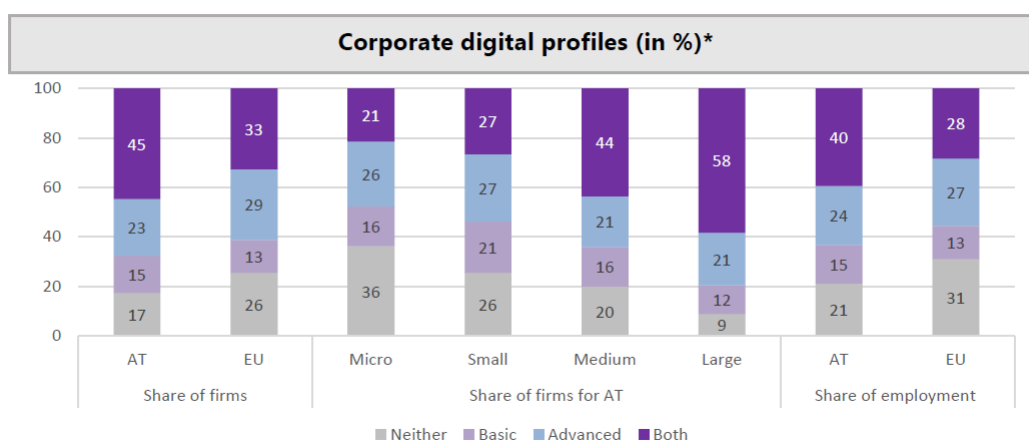
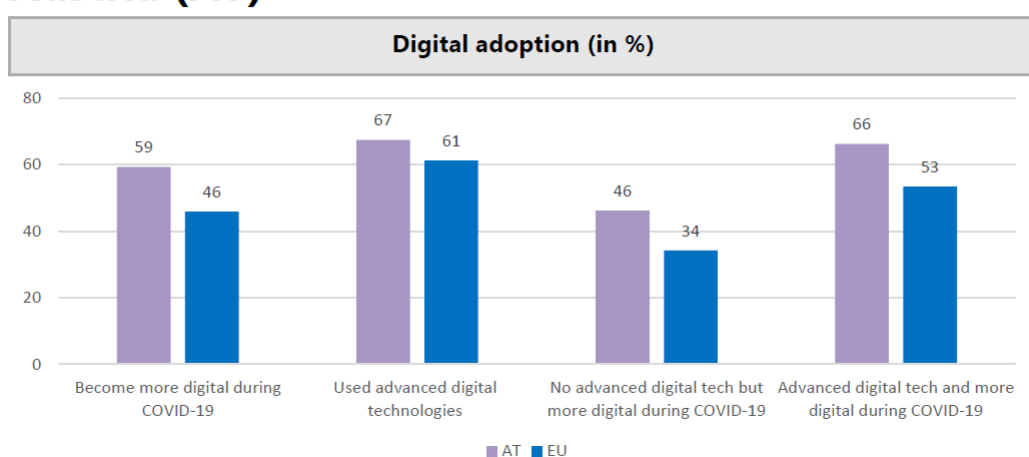
- **fit4internet per bambini/adolescenti:** alfabetizzazione mediatica e utilizzo critico.
- **fit4internet per occupati:** acquisire competenze digitali di base - con un'attenzione particolare alla dimensione lavorativa.
- **fit4internet per cittadini anziani e persone che si reinseriscono nel mercato del lavoro:** formazione sulla digitalizzazione di base.

Quadro delle competenze digitali per l'Austria - DigComp 2.2 AT

L'educazione digitale di base per tutti i cittadini combina formazione generale e professionale. L'istituzione del [Quadro delle Competenze Digitali per l'Austria Dig Comp 2.2 AT \(PDF, 762 KB\)](#) (accessibile) nell'ambito della competenza digitale è un progetto complesso che coinvolge scuole, lavoro giovanile aperto e formazione degli adulti. [...]

Fonte: [website](#)

Austria (AT)



Fonte: DIGITALISATION IN EUROPE 2021-2022, Evidence from the EIB Investment Survey, 2022, European Investment Bank

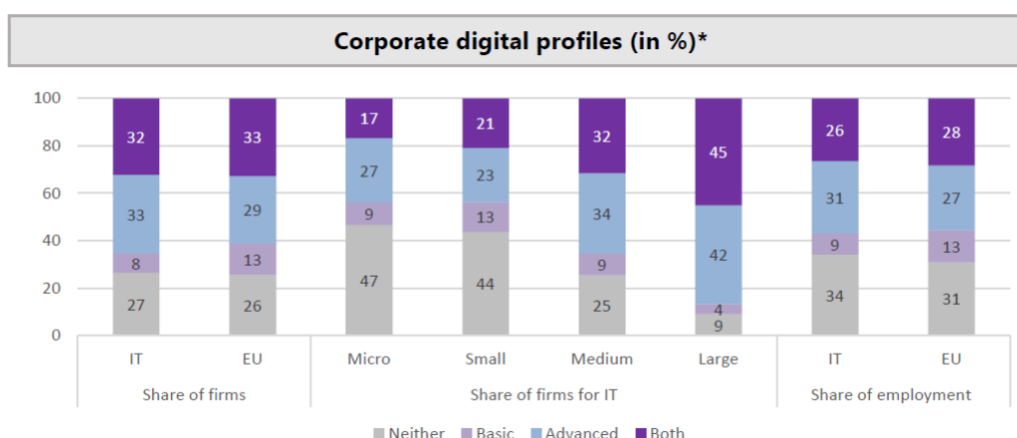
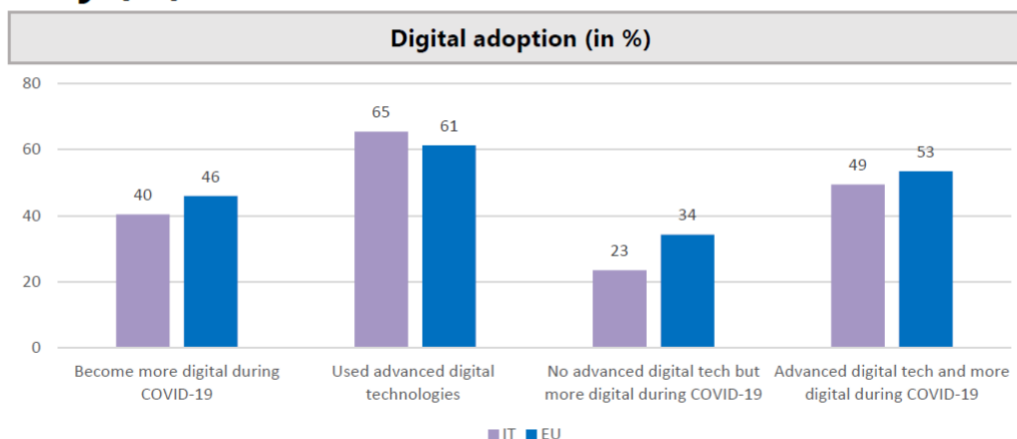
ITALIA

Come per gli altri Paesi, anche l'Italia ha un [dipartimento dedicato alla Transizione Digitale](#). Questo dipartimento fornisce supporto diretto al Primo Ministro. Il Paese ha individuato una strategia per il 2026 basata su 5 indicatori: il 70% della popolazione deve avere un'identità digitale, il 70% della popolazione deve avere competenze digitali, il 75% della pubblica amministrazione deve adottare tecnologie cloud, l'80% dei servizi pubblici deve essere online e il 100% delle famiglie dovrà essere raggiunto dalla banda ultralarga.



Per raggiungere questo obiettivo, il Paese sta attuando diversi [progetti](#).

Italy (IT)



Source: DIGITALISATION IN EUROPE 2021-2022, Evidence from the EIB Investment Survey, 2022, European Investment Bank

FRANCIA

Il Segretariato di Stato per la Riforma e la Semplificazione dello Stato ha come missione la [trasformazione digitale dell'economia e della società](#).

In Francia, la transizione digitale dell'economia e della società è considerata un elemento essenziale per il futuro. Il 25% del Piano francese "France Relance", dotato di 100 miliardi di euro, di cui 39,4 miliardi finanziati dall'UE, è dedicato alla transizione digitale. Vengono identificati quattro pilastri principali:

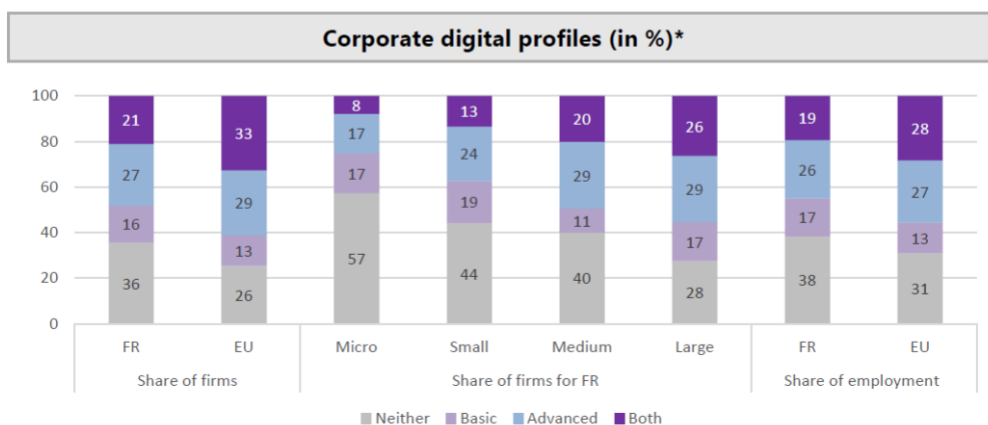
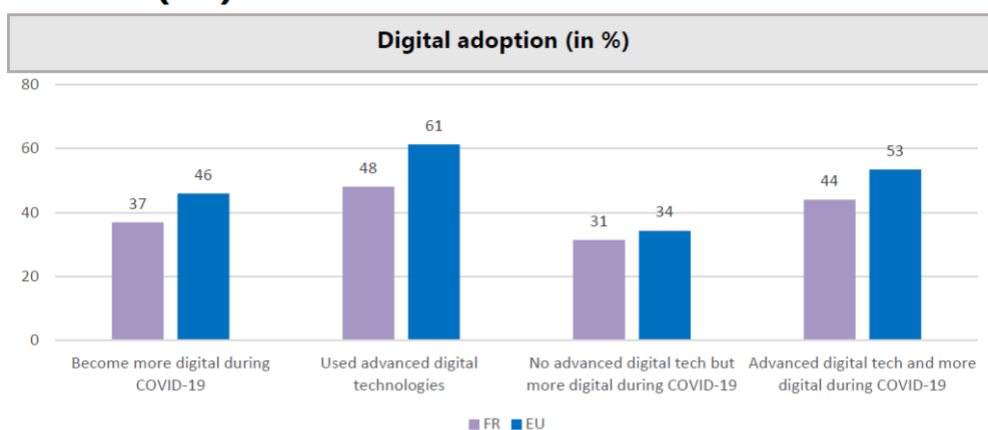
- Lo sviluppo di start-up e la sovranità tecnologica francese. Ad esempio, saranno dedicati 2,4 miliardi di euro alle tecnologie digitali innovative: quantum, cybersecurity, intelligenza artificiale, cloud, salute digitale;
- Garantire che il digitale sia accessibile a tutti: saranno investiti 250 milioni di euro per l'inclusione digitale, in particolare per implementare consulenti digitali sul territorio entro la fine del primo quadrimestre del 2022;

- Formazione nelle professioni digitali con 300 milioni di euro per l'integrazione dei giovani e di coloro le cui professioni saranno colpite dalla crisi e dai cambiamenti economici;
- Accelerare la transizione digitale delle imprese e dello Stato: saranno destinati 200 milioni di euro alla digitalizzazione del sistema sanitario nell'ambito del piano sanitario globale.

Inoltre, il piano di investimento "France 2030", presentato il 12 ottobre 2021, prevede una maggiore padronanza delle tecnologie digitali, in particolare nei settori della cybersicurezza, quantum, cloud e intelligenza artificiale, e un investimento nelle competenze e nelle abilità, in particolare per modernizzare il sistema produttivo e creare scuole che offrano formazione sull'intelligenza artificiale. Il digitale viene inoltre menzionato come un investimento necessario per avere successo nella "rivoluzione alimentare sana, sostenibile e tracciabile" entro il 2030 nel settore agricolo.

Fonte: [sito web](#) della Commissione Europea in Francia.

France (FR)



Fonte: DIGITALISATION IN EUROPE 2021-2022, Evidence from the EIB Investment Survey, 2022, European Investment Bank

PROCESSO DI INTERVISTA PER PAESE

Per quanto riguarda l'approccio, citiamo indicativamente il processo di intervista seguito da alcuni partner. Tutti i partner hanno seguito una procedura simile:

GRECIA - CulturePolis

Fase 1 = Invito (Allegato 4) via e-mail o telefono

Fase 2 = Accettazione da parte dell'intervistato

Fase 3 > Per le interviste online = Invito a selezionare tramite Doodle un giorno e un orario tra quelli disponibili. Gli slot erano di 45 minuti e disponibili 6 volte al giorno (10.00, 11.00, 13.00, 14.00, 16.00 e 17.00).

Fase 4 = Una volta selezionato lo slot, è stata inviata un'e-mail di conferma all'intervistato con la dichiarazione di consenso (Allegato 1). La dichiarazione era necessaria per elaborare i dati e scambiarli tra i partner. L'intervistato aveva la possibilità di dare il consenso all'utilizzo delle risposte come prova del lavoro ai funzionari dell'UE e per motivi promozionali. Il consenso minimo necessario per effettuare un'intervista era il trattamento generale tra i partner.

Fase 5 = L'intervista online si è svolta sulla piattaforma Zoom. Le prime domande riguardavano le caratteristiche dell'intervistato (alfabetizzato o non alfabetizzato, età, maschio/femmina/altro, nazionalità, residente in...[città]?, cittadino/decisore - di quale settore?). Una volta fornite queste informazioni, con il permesso dell'intervistato, la telefonata è stata registrata come prova del lavoro svolto. Le registrazioni sono disponibili per la revisione.

Fase 6 = Dopo l'intervista, è stata inviata un'e-mail di follow-up con una nota di ringraziamento.

Fase 3 > Per gli incontri fisici = accordo su data, ora e luogo.

Fase 4 = Intervista fisica

Fase 5 = Dopo l'intervista, è stata inviata un'e-mail di follow-up con una nota di ringraziamento.

Fase 3 > Per le risposte scritte = è stata inviata un'e-mail con la richiesta delle caratteristiche dell'intervistato (alfabetizzato digitale o non alfabetizzato digitale, età, maschio/femmina/altro, nazionalità, residente in...[città]?, cittadino/decisore - di quale settore?). L'e-mail aveva in allegato la Dichiarazione di consenso (Allegato 1) come sopra.

Fase 4 = l'intervistato ha rispedito le proprie risposte e il modulo di consenso firmato.

Fase 5 = Dopo aver ricevuto e controllato le risposte, è stata inviata un'e-mail di follow-up con una nota di ringraziamento.

AUSTRIA – STADTMUSEUM GRAZ

FASE 1 = Gli artisti sono stati contattati via e-mail o telefono.

FASE 2= Agli artisti è stato inviato un breve opuscolo informativo (Allegato 3) con le domande, in cui si chiedeva loro di fissare un'intervista online. È stata anche offerta la possibilità di incontrarsi per l'intervista (circa il 30% degli intervistati austriaci ha preferito l'opzione personale).

FASE 3= Le interviste si sono svolte online, su Zoom o su BigBlueButton. L'intervista è iniziata con domande personali sulle caratteristiche degli artisti (nome, età, etnia, lavoro) senza registrarle e poi sono state registrate le risposte alle altre domande.

FASE 4= le interviste sono state trascritte con il software OpenAI Whisper, seguite da una revisione da parte del team austriaco.

FASE 5= gli artisti hanno ricevuto la dichiarazione di consenso (Allegato 1) e la registrazione, se richiesta.

FASE 6= i risultati delle interviste sono stati inviati via e-mail a CulturePolis, il partner responsabile di questo compito.

ITALIA - CIAC

FASE 1 = Gli artisti sono stati contattati telefonicamente o tramite i social media.



FASE 2 = È stato inviato loro un breve opuscolo informativo (Allegato 4) con le domande ed è stato chiesto loro di fissare un'intervista online.

FASE 3 = Le interviste si sono svolte online, su Google Meet o Teams (in base alla disponibilità dell'artista). L'intervista è iniziata con domande personali sulle loro caratteristiche (nome, età, etnia, lavoro) senza registrarle e poi sono state registrate le altre risposte.

FASE 4 = Le interviste sono state trascritte su un file Excel.

FASE 5 = La trascrizione è stata inviata agli artisti per la revisione. Inoltre, è stata inviata loro anche la Dichiarazione di consenso (Allegato 1) e la registrazione se richiesta.

FASE 6= I risultati sono stati condivisi sulla piattaforma di collaborazione "Stackfield".

FRANCIA – Quatorze

FASE 1 = Gli intervistati sono stati contattati per posta, con informazioni sul progetto.

FASE 2= Dopo aver ricevuto la loro risposta, è stato fissato l'orario dell'intervista, concordando se sarebbe avvenuta per telefono o di persona.

FASE 3= Le interviste sono state fatte per telefono o di persona e non sono state registrate. Ogni intervistato è stato informato che l'intervistatore stava prendendo appunti al computer e che sarebbero stati modificati in seguito.

FASE 4= le interviste sono state trascritte e modificate per renderle più leggibili.

FASE 5= la trascrizione è stata inviata a tutte le persone che l'hanno rivista, chiedendo se fosse corretta; le modifiche sono state integrate nel documento finale.

FASE 6= i risultati sono stati condivisi sulla piattaforma di collaborazione "Stackfield", la piattaforma utilizzata dai partner per la loro comunicazione interna.

FASE 7= È stata fatta la sintesi interna delle interviste.

PARTE 2 - I principali risultati delle interviste

Transizione digitale e Smart Cities: Concetto generale

I principali risultati delle interviste mostrano che in molti casi gli intervistati non avevano molta familiarità con i termini "Smart Cities" e "Transizione Digitale". Il significato di questi due termini non era così chiaro per loro e spesso chiedevano chiarimenti.

L'analisi delle risposte mostra che gli artisti considerano il termine **Transizione Digitale** come la semplificazione all'accesso, o la possibilità di fare le cose indipendentemente dal luogo. Ritengono che la trasformazione digitale abbia offerto la grande opportunità di ripensare e rivedere il modo in cui lavorano e si rivolgono alle persone e di raggiungere un pubblico più ampio. Per quanto riguarda il termine **"Smart City"**, la intendono come una città "in contatto", connessa ai dispositivi digitali ma anche efficiente, inclusiva e rappresentativa, in grado di utilizzare gli strumenti digitali per unire le persone e renderle partecipi delle proprie attività.

Gli artisti ritengono inoltre che, attraverso la conoscenza interdisciplinare unita alla profonda empatia per le questioni chiave, essi possano proporre azioni e strumenti in grado di spingere i cittadini verso la consapevolezza e di conseguenza verso una migliore comprensione delle esigenze delle città in cui viviamo. In questo processo possono coinvolgere i cittadini in modo attivo ed entusiasta.

Esigenze degli artisti

Per quanto riguarda le necessità degli artisti di adattarsi ai cambiamenti digitali, gli intervistati hanno espresso il bisogno di formazione e di conoscenze più approfondite sui nuovi strumenti digitali e sul loro utilizzo per essere più fiduciosi nei confronti del cambiamento digitale. Inoltre, hanno suggerito che la digitalizzazione degli archivi cittadini sia aperta e accessibile a tutti, poiché ritengono che quando le persone vengono coinvolte, si interessino e si appassionino a un'attività. È importante fornire loro non solo soluzioni già preconfezionate, ma anche spiegare loro come utilizzarle e come possono trarne beneficio.

Hanno inoltre suggerito la creazione di un'infrastruttura, compresa un'infrastruttura artistica, che consenta loro di ottenere un accesso semplice ai servizi digitali. Le soft skills di cui hanno bisogno per sentirsi più sicuri e adattarsi ai cambiamenti sociali sono quelle del problem solving, del pensiero critico e dell'empatia.

Un altro aspetto critico nelle risposte degli intervistati è stata la paura e lo scetticismo nei confronti dei cambiamenti digitali. Le loro principali preoccupazioni riguardano i possibili effetti negativi della transizione digitale, in particolare la privacy, la protezione dei dati e la necessità di pensiero critico per filtrare e controllare una grande quantità di informazioni. Questa preoccupazione riguarda soprattutto le nuove generazioni, che sono nate in un mondo digitale e non hanno conosciuto il mondo analogico, per cui non riescono a distinguere le barriere tra i due mondi. Inoltre, ritengono che i rapidi cambiamenti digitali possano lasciare indietro le persone anziane o quelle che non hanno accesso a strumenti/dispositivi digitali o non possiedano tali conoscenze.

RACCOMANDAZIONI

Dall'analisi della valutazione dei fabbisogni, è evidente che gli artisti suggeriscono un approccio ibrido con la combinazione di strumenti analogici e digitali per

garantire un equilibrio tra il mondo digitale e quello analogico e favorire le connessioni interpersonali.

Poiché gli artisti non erano particolarmente consapevoli dei termini come transizione digitale e "Smart City", è necessario fornire loro ulteriori informazioni e formazione su nuovi strumenti e servizi digitali al fine di coinvolgere un numero maggiore di persone nel loro lavoro e renderle consapevoli del nuovo ambiente digitale e del concetto di Smart City. Lo sviluppo delle soft skills (empatia, problem solving, pensiero critico) sembra inoltre cruciale, come indicato dalle loro risposte, per adattarsi ai cambiamenti digitali.

CONCLUSIONI

Questo report è stato redatto allo scopo di presentare i risultati dell'analisi dei fabbisogni attraverso interviste ad artisti nel contesto del WP3 del progetto DIALOG CITY. L'analisi delle risposte degli intervistati mostra che, sebbene non abbiano molta familiarità con il concetto di Trasformazione Digitale e Smart City, ritengono che i nuovi strumenti e servizi digitali possano fornire soluzioni a molti dei problemi pratici che una città si trova ad affrontare.

Riconoscono inoltre il ruolo educativo dell'arte nel sensibilizzare e preparare i cittadini ai cambiamenti digitali.

Nutrono ancora alcune preoccupazioni riguardo ai cambiamenti digitali, soprattutto per quanto riguarda la protezione dei dati e la possibile perdita delle interazioni personali. Pertanto, hanno bisogno di ulteriori informazioni e formazione sull'utilizzo di nuovi strumenti e servizi digitali per sentirsi più a proprio agio e adattarsi ai cambiamenti digitali.

BIBLIOGRAFIA

- Interview Guide, Intercultural Dialogue Guidebook, Together – Towards a cultural understanding of the oTHER, Erasmus+ project, 2021, CulturePolis
- Guide for the use of focus groups in the frame of project's process evaluation and quality assurance, SH | RN Consultancy
- RuralRevive Focus Group, Interview with Target Groups, PROJECT “RuralRevive – Building a Desert Based Economy”, Wolwedans Foundation: Wolwedans Vision 2030 – The AridEden Project 2021, SH | RN Consultancy
- DIGITALISATION IN EUROPE 2021-2022, Evidence from the EIB Investment Survey, 2022, European Investment Bank
- DIGITAL Cities Challenge, Designing Digital Transformation Strategies for EU Cities in the 21st Century, Challenges and Recommendations, 2019, Publications Office of the European Union
- [Sito web](#) della Commissione Europea in Francia
- Sito web Italiano del [Dipartimento Italiano per la trasformazione digitale](#)
- Il Ministero Federale austriaco delle Finanze ha un [focus dedicato alla digitalizzazione](#).
- Digital Skills and Jobs Platform of the European Union - [Fonte](#)
- [Digital Transformation Projects in Greece's Public Sector | Governance, Procurement and Implementation, Digital Transformation Strategy 2019-2023](#)
- [Sito web](#) dedicato alla trasformazione digitale della Germania, Ministero federale per gli Affari Economici e l'Azione sul Clima.

ALLEGATI

1. Modulo di consenso in inglese
2. Guida all'intervista in inglese - Artisti
3. Opuscolo sull'intervista in inglese – Artisti
4. Testo dell'invito in inglese – Artisti
5. Elenco dei ruoli degli intervistati –Artisti



PROJECT 101055705 — DIALOG CITY

ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ 3.3

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ ΜΕ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΕΣ

30 ΙΟΥΝΙΟΥ 2023

Αριθμός παραδοτέου:	3.3
Ημερομηνία Παράδοσης:	Ιούνιος 2023, μήνας έργου 13
Επίπεδο διάδοσης:	Δημόσιο
Πακέτο εργασίας:	3
Κύριος Δικαιούχος:	CULTUREPOLIS
Συνεισφέροντες Δικαιούχοι:	Όλοι οι εταίροι του έργου

DIALOG CITY is co-funded by the Creative Europe programme.

The project was initiated and is coordinated by STADTARCHIV ASCHAFFENBURG (DE). Project Partners are CULTUREPOLIS (GR), STADTMUSEUM GRAZ GMBH (AT), FONDAZIONE CIRKO VERTIGO (IT), QUATORZE (FR), CENTRO FORMAZIONE PROFESSIONALE CEBANO MONREGALESE (IT) and CONSORZIO INTERAZIENDALE CANAVESANO PER LA FORMAZIONE PROFESSIONALE CIAC (IT).



ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Αυτή η έκθεση αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του έργου με τίτλο «DIALOG CITY - Μια ολιστική προσέγγιση προς μια ψηφιακή πολιτιστική υποδομή στις ευρωπαϊκές πόλεις», αρ. 101055705, που χρηματοδοτείται από το πρόγραμμα Creative Europe της ΕΕ, στο πλαίσιο του πακέτου εργασίας 3 ως απάντηση στην έρευνα για την Αξιολόγηση Αναγκών μέσω συνεντεύξεων με καλλιτέχνες, πολίτες και υπεύθυνους λήψης αποφάσεων. Στόχος των συνεντεύξεων ήταν να εντοπιστεί η αντίληψη του κοινού σχετικά με τις έννοιες του «Ψηφιακού Μετασχηματισμού» και των «Έξυπνων Πόλεων» και των δεξιοτήτων που πιστεύει ότι χρειάζονται για την προσαρμογή στην ψηφιακή αλλαγή.

Η έκθεση διαρθρώνεται στις ακόλουθες ενότητες:

- Μια σύντομη εισαγωγή που αποτελείται από μια γενική επισκόπηση του έργου DIALOG CITY (σκοπός, στόχοι, δραστηριότητες του έργου, καθώς και τα κύρια παραδοτέα και μια λίστα με τους εταίρους του έργου).
- Η ερευνητική μεθοδολογία των συνεντεύξεων όπου αναπτύσσεται η διαδικασία αναγνώρισης και πρόσβασης των συνεντευξιαζόμενων .
- Μια σύντομη περιγραφή του ιστορικού των αντίστοιχων χωρών σχετικά με τις έννοιες του Ψηφιακού Μετασχηματισμού και των Έξυπνων Πόλεων.
- Παρουσίαση των βασικών ευρημάτων των συνεντεύξεων με καλλιτέχνες.
- Συμπεράσματα και προτάσεις.

ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΗΣ ΕΚΘΕΣΗΣ

Η έκθεση είναι οργανωμένη σε 2 μέρη:

1. Μεθοδολογία έρευνας των συνεντεύξεων.
2. Βασικά ευρήματα των συνεντεύξεων.

Η έκθεση προσφέρει καταληκτικές παρατηρήσεις καθώς και προτάσεις για την έρευνα που θα διεξαχθεί ως το επόμενο βήμα της διαδικασίας αξιολόγησης αναγκών του έργου Dialog City.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το έργο «DIALOG CITY – Μια ολιστική προσέγγιση προς μια ψηφιακή πολιτιστική υποδομή στις ευρωπαϊκές πόλεις», εν συντομία DIALOG CITY, γεννήθηκε από την πεποίθηση ότι μια καινοτόμος πολιτιστική και ανθρωποκεντρική προσέγγιση μπορεί να συμβάλλει άμεσα στην κοινωνική συνοχή σε περιόδους που συντελούνται ραγδαίες μετασχηματιστικές διαδικασίες. Αυτό μπορεί να γίνει μόνο με την κάλυψη του κενού μεταξύ της γρήγορης τεχνολογικής ανάπτυξης και της επείγουσας ανάγκης για μια περισσότερο δημοκρατική συμμετοχή των πολιτών. Ακόμη και σήμερα είναι σχεδόν αδύνατο να πούμε πού τελειώνει ο αναλογικός κόσμος και πού αρχίζει ο ψηφιακός κόσμος εφόσον είμαστε διαρκώς διασυνδεδεμένοι με ανθρώπους ανάμεσα σε αυτά τα δύο άκρα.

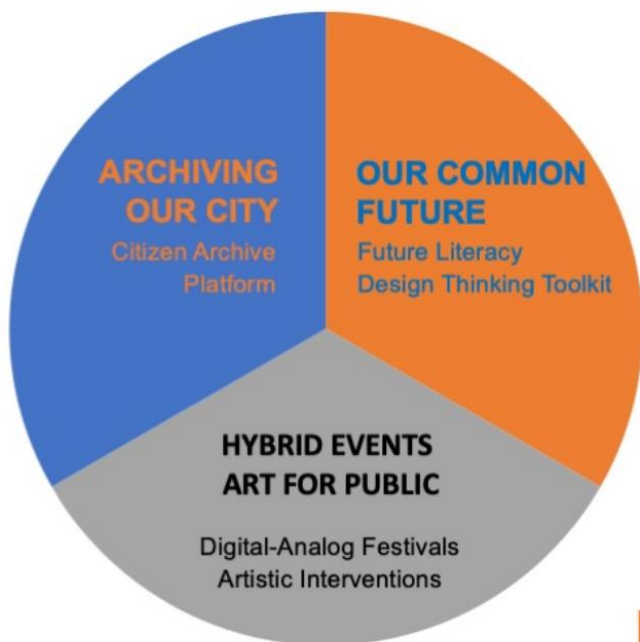
Ο στόχος του έργου DIALOG CITY είναι να δημιουργήσει ένα κοινωνικά συμπεριληπτικό, φιλικό προς το περιβάλλον και οικονομικά βιώσιμο αστικό ψηφιακό περιβάλλον. Το έργο οικοδομεί συνεργασίες μεταξύ μικρών και μεσαίων πόλεων σε πέντε ευρωπαϊκές χώρες με βάση τη συνεργασία μεταξύ μουσείων πόλεων, αρχείων πόλεων, πολιτιστικών οργανισμών, αστικών ακτιβιστών, κοινωνικών αρχιτεκτόνων καθώς και εκπαιδευτικών εγκαταστάσεων. Με αυτόν τον τρόπο, περιλαμβάνει διαφορετικές απόψεις που δημιουργούν τη βάση της



ανθρώπινης ψηφιοποίησης και της συνεχούς «δέσμευσης των χρηστών» και επιτρέπει ένα βιώσιμο δίκτυο όπου οι λύσεις αναπτύσσονται συνεχώς στους πιο διαφορετικούς τομείς της κοινωνίας.

Η κοινοπραξία του έργου αποτελείται από 7 οργανισμούς από 5 διαφορετικές χώρες: Δήμος Aschaffenburg - Γερμανία, CulturePolis - Ελλάδα, STADTMUSEUM GRAZ GMBH - Αυστρία, FONDAZIONE CIRKO VERTIGO ETS - Ιταλία, QUATORZE - Γαλλία, CENTRO FORMAZIONE PROFESSIONARE - CEBANOLESECARLE και Ιταλία CONSORZIO INTERAZIENDALE CANAVESANO PER LA FORMAZIONE PROFESSIONALE CIAC SCRL - Ιταλία. Το έργο χρηματοδοτείται από το Πρόγραμμα Δημιουργική Ευρώπη (Creative Europe) της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

Οι δραστηριότητες του έργου είναι οι εξής:



DIALOG CITY

A Holistic Approach towards a Digital Cultural Infrastructure in European Cities

ΑΡΧΕΙΟΘΕΤΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΟΛΗ ΜΑΣ

Πλατφόρμα Αρχείου Πολιτών

Στόχος είναι η δημιουργία ενός διαδικτυακού εργαλείου με το όνομα CITIZEN ARCHIVE PLATFORM (CAP) για την υποβολή όλων των ειδών αντικειμένων που βασίζονται σε δεδομένα (“γεννημένα ψηφιακά”) όπως εικόνες, βίντεο, ήχος και κείμενα, αλλά και υβριδικά και ψηφιοποιημένα αναλογικά αντικείμενα, τα οποία θα αποθηκευτούν στην πλατφόρμα από τα μουσεία και αρχεία που συμμετέχουν στο έργο και στη συνέχεια θα ενσωματωθούν σε ένα επαγγελματικό, αλλά μη κερδοσκοπικό, συμβατό αρχειακό σύστημα. Αναπόσπαστο μέρος της διαδικασίας υποβολής στην πλατφόρμα είναι η δυνατότητα εμπλουτισμού των υποβαλλόμενων δεδομένων με συνεντεύξεις προφορικής ιστορίας. Το καινοτόμο αυτό ψηφιακό σύνολο εργαλείων σχετίζεται άμεσα με τη συμμετοχή των πολιτών.

Η ύπαρξη ενός λειτουργικού αρχείου ή συστήματος πληροφοριών μουσείου και ενός ψηφιακού αποθετηρίου σύμφωνα με το κοινό πρότυπο για τα συστήματα OAIIS στα συνεργαζόμενα ιδρύματα θεωρείται δεδομένη. Οργανωτικοί κατάλογοι κριτηρίων για μορφές αρχειακών δεδομένων των γεννημένων ψηφιακών, νομικές απαιτήσεις (πνευματικά δικαιώματα, προσωπικά δικαιώματα κ.λπ.) καθώς και η ποιότητα και η ποσότητα των μεταδεδομένων θα αποτελούν αναπόσπαστο μέρος του έργου. Τα υποβληθέντα δεδομένα προστατεύονται βάσει της εθνικής νομοθεσίας για τα αρχεία και του Γενικού Κανονισμού Προστασίας Δεδομένων (GDPR) - όλη η επεξεργασία δεδομένων (CAP, ψηφιακά αρχεία/αποθήκες, συστήματα πληροφοριών αρχείων/μουσείων κ.λπ.) εκτελείται σε κορυφαία συστήματα ασφάλειας δεδομένων.

ΤΟ ΚΟΙΝΟ ΜΑΣ ΜΕΛΛΟΝ

Εργαλειοθήκη Εγγραμματισμού για το Μέλλον και σχεδιασμού σκέψης

Ο στόχος είναι να δημιουργηθούν επιλογές και δυνατότητες για να φανταστούμε τη μελλοντική μας κοινωνία και να οικοδομήσουμε την ικανότητα ανάπτυξης λύσεων και εναλλακτικών. Επομένως, ο Εγγραμματισμός για το Μέλλον θα πρέπει να περιλαμβάνεται με δημιουργικά μέσα σε διάφορες καλλιτεχνικές, συμμετοχικές και εκπαιδευτικές διαδικασίες.

ΥΒΡΙΔΙΚΕΣ ΕΚΔΗΛΩΣΕΙΣ - ΤΕΧΝΗ ΓΙΑ ΤΟ ΚΟΙΝΟ

Ψηφιακά-Αναλογικά Φεστιβάλ και Καλλιτεχνικές Παρεμβάσεις

Οι εκδηλώσεις του DIALOG CITY στοχεύουν να εμπλέξουν άμεσα τους πολίτες στο σχεδιασμό και το δημιουργία περιεχομένου. Ως εκ τούτου, θα συσταθούν επιτροπές φεστιβάλ πολιτών ως πρώτο βήμα της όλης διαδικασίας. Ενώ διοργανώνονται τρία μεγάλα φεστιβάλ στις πόλεις Mondoní (Ιταλία), Graz (Αυστρία) και Aschaffenburg (Γερμανία), μικρές πολιτιστικές εκδηλώσεις θα πραγματοποιηθούν ταυτόχρονα και στις άλλες πόλεις. Όλες οι δραστηριότητες συνδέονται μέσω της πλατφόρμας



εκπομπής DIALOG CITY. Με αυτήν την υβριδική δομή, η ώθηση ενός ψηφιακού-αναλογικού διαλόγου σε ευρωπαϊκό επίπεδο μπορεί να δημιουργηθεί στο πλαίσιο της εταιρικής σχέσης.

Επιπλέον, οι εκδηλώσεις DIALOG CITY σε τρία συνεχόμενα χρόνια χρησιμεύουν ως πλατφόρμες με υψηλή απήχηση στο κοινό για την παρουσίαση των ενδιάμεσων αποτελεσμάτων των άλλων δύο πυλώνων του έργου σε ένα ευρύτερο κοινό. Χρησιμεύουν ως ορόσημα για την προώθηση, την αναθεώρηση και την αξιολόγηση της συνεχούς ανάπτυξης της Πλατφόρμας Αρχείου Πολιτών και της Μεθοδολογίας Εγγραμματισμού για το Μέλλον και θα μπορούσε να οδηγήσει σε ένα μεγαλύτερο ευρωπαϊκό δίκτυο τόσο κατά τη διάρκεια του έργου όσο και μετά την ολοκλήρωσή του.

Επιπλέον, με μια πανευρωπαϊκή ανοιχτή πρόσκληση (“ART FOR PUBLIC”) , θα διοργανωθεί ένας ετήσιος διαγωνισμός. Επαγγελματίες καλλιτέχνες καλούνται να αναπτύξουν ιδέες για την οπτικοποίηση και την προώθηση του DIALOG CITY - στις συμμετέχουσες πόλεις και όχι μόνο. Τέσσερις συνολικά επιλεγμένοι καλλιτέχνες θα λάβουν την ευκαιρία για 2μηνη διαμονή σε μία από τις πόλεις που συμμετέχουν στο έργο και θα υποστηριχθούν από τον εκάστοτε δικαιούχο - οικονομικά και υλικοτεχνικά. Τα έργα τέχνης που θα προκύψουν θα προβληθούν τοπικά αλλά και διαδικτυακά.

ΜΕΡΟΣ 1

Η μεθοδολογία έρευνας των συνεντεύξεων

Ο στόχος ήταν να γίνει μια έρευνα αξιολόγησης αναγκών για καλλιτέχνες από τις αντίστοιχες πόλεις και χώρες των εταίρων του έργου σχετικά με την έννοια των Έξυπνων Πόλεων και την πρακτική του ψηφιακού μετασχηματισμού.

Αρχικά, η κοινοπραξία είχε αποφασίσει να πραγματοποιήσει μια διαδικτυακή έρευνα στις 5 χώρες και στη συνέχεια να ακολουθήσει μια σειρά από ομάδες εστίασης για να διευκρινιστούν ορισμένες ποιοτικές απαντήσεις. Κατά τη διαδικασία σχεδιασμού της έρευνας, μέσω της στενής συνεργασίας με ειδικούς της κοινής γνώμης, ο επικεφαλής εταίρος του Πακέτου Εργασίας 3, πρότεινε την αντικατάσταση της ομάδας εστίασης με ατομικές συνεντεύξεις και τη διεξαγωγή τους πριν από την έναρξη της έρευνας. Με αυτόν τον τρόπο, οι εταίροι προσπάθησαν να χρησιμοποιήσουν τις απαντήσεις και τα σχόλια των συνεντεύξεων, για να βελτιώσουν την ποιότητα της έρευνας και τη σαφήνεια των ερωτήσεων για το κοινό-στόχο.

Μέσω 10 συνεντεύξεων ανά χώρα, οι καλλιτέχνες κλήθηκαν να χαρτογραφήσουν τις υπάρχουσες ανάγκες τους και να βρουν νέους τρόπους να χρησιμοποιήσουν το καλλιτεχνικό τους έργο και τις δεξιότητές τους για να ευαισθητοποιήσουν και να ενεργοποιήσουν τους πολίτες και τους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής να φανταστούν το μέλλον των πόλεων τους.

Η μεθοδολογία της συνέντευξης και τα βασικά αποτελέσματα είναι διαθέσιμα στα Αγγλικά, Ιταλικά, Ελληνικά, Γαλλικά και Γερμανικά.

Οι εταίροι κάλεσαν 10 καλλιτέχνες ανά χώρα σε συνεντεύξεις μεταξύ τέλους Ιανουαρίου 2023 και αρχές Μαρτίου 2023. Οι καλλιτέχνες αυτοί έδωσαν συνεντεύξεις

είτε μέσω διαδικτυακών συναντήσεων, τηλεφωνικών συνεντεύξεων, φυσικών συναντήσεων και σε ορισμένες περιπτώσεις, οι ερωτηθέντες προτίμησαν να απαντήσουν στις ερωτήσεις γραπτώς και να τις στείλουν μέσω email.

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ ΜΕ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΕΣ

Οι καλλιτέχνες συμμετείχαν στη φάση προετοιμασίας και έρευνας του έργου μέσω αξιολογήσεων για τη μεταφορά των δεξιοτήτων και των γνώσεών τους. Συνέβαλαν επίσης στην ανάπτυξη των ερωτηματολογίων για τη χαρτογράφηση και την αξιολόγηση των προφίλ των χρηστών, των αναγκών, των φιλοδοξιών, των προβλημάτων καθώς και της τρέχουσας ικανότητας και ετοιμότητάς τους αναφορικά με την έννοια της Έξυπνης Πόλης. Με αυτόν τον τρόπο οι καλλιτέχνες συμβάλλουν στην κοινωνική αλλαγή μέσω της ολιστικής καλλιτεχνικής έρευνας.

Οι συνεντεύξεις ως μέρος της διαδικασίας αξιολόγησης τονίζουν με πιο άμεσο και αποτελεσματικό τρόπο την τεκμηρίωση και τη χαρτογράφηση των υφιστάμενων αναγκών των καλλιτεχνών για την εξεύρεση νέων τρόπων χρήσης του καλλιτεχνικού έργου και των δεξιοτήτων τους για την ευαισθητοποίηση και την ενεργοποίηση των πολιτών και των υπευθύνων χάραξης πολιτικής να φανταστούν το μέλλον στις πόλεις τους. Αυτό χρησίμευσε για να τονίσει με πιο αποτελεσματικό τρόπο τις τρέχουσες ανάγκες και τις υπάρχουσες δεξιότητες των καλλιτεχνών στις χώρες των εταίρων για το σχεδιασμό των εργαστηρίων ανάπτυξης ικανοτήτων σε θέματα σχετικά με το Γραμματισμό για το Μέλλον.

Σε κάθε χώρα εταίρο, οι συνεντεύξεις πραγματοποιήθηκαν από ένα μέλος της ομάδας του έργου.

ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΙΑΖΟΜΕΝΩΝ

Οι ερωτηθέντες επιλέχθηκαν με βάση τα ακόλουθα κριτήρια :

1. 50% άνδρες και 50% γυναίκες
2. Ψηφιακά εγγράμματοι / μη ψηφιακά εγγράμματοι

3. Ηλικίας μεταξύ 18 και 90 > 2 άτομα από κάθε ηλικιακή ομάδα: 2 άτομα 18-30 ετών, 2 άτομα 30-40 ετών, 2 άτομα 40-50 ετών, 2 άτομα 50-60 ετών, 2 άτομα 60 ετών και άνω.
4. Η τέχνη να είναι η κύρια ενασχόλησή τους, όπου ήταν δυνατόν.
5. Κατοικία > η πόλη του εταίρου του έργου. Με βάση την κατανομή του πληθυσμού, υπήρξε μια εκτίμηση με βάση την τελευταία απογραφή πληθυσμού του 2021.
6. Πρόσθετα χαρακτηριστικά: αντιπροσώπευση μεταναστευτικού πληθυσμού σύμφωνα με τα αποτελέσματα της απογραφής.

Ως αποτέλεσμα αυτής της επιλογής, οι εταίροι πήραν συνεντεύξεις από τους ακόλουθους εκπροσώπους από κάθε ομάδα:

No	ΕΤΑΙΡΟΣ	ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΙΑΖΟΜΕΝΟΥ	ΑΡΙΘΜΟΣ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗΣ	ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ONLINE-ΦΥΣΙΚΕΣ-ΓΡΑΠΤΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ	ΤΟΜΕΑΣ ΤΕΧΝΗΣ
1	CULTUREPOLIS	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ	A'1	ONLINE	ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΣ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ
2	CULTUREPOLIS	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ	A2	ONLINE	ΜΟΥΣΙΚΟΣ
3	CULTUREPOLIS	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ	A3	ONLINE	ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΘΕΑΤΡΟΥ
4	CULTUREPOLIS	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ	A4	ONLINE	ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΘΕΑΤΡΟΥ
5	CULTUREPOLIS	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ	A5	ΓΡΑΠΤΩΣ	ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ
6	CULTUREPOLIS	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ	A6	ΓΡΑΠΤΩΣ	ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ
7	CULTUREPOLIS	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ	A7	ONLINE	ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΑΣ
8	CULTUREPOLIS	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ	A8	ONLINE	ΦΩΤΟΓΡΑΦΟΣ
9	CULTUREPOLIS	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ	A9	ΓΡΑΠΤΩΣ	ΘΡΗΣΚΕΥΤΙΚΟΣ ΖΩΓΡΑΦΟΣ
10	CULTUREPOLIS	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ	A10	ΓΡΑΠΤΩΣ	ΧΕΙΡΟΤΕΧΝΙΑ
11	STADTMUSEUM ΓΚΡΑΤΣ	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ	A'1	ONLINE	ΜΟΥΣΙΚΟΣ
12	STADTMUSEUM ΓΚΡΑΤΣ	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ	A2	ONLINE	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ/ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
13	STADTMUSEUM ΓΚΡΑΤΣ	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ	A3	ONLINE	ΕΙΚΟΝΑΣ/ΨΗΦΙΑΚΑ ΜΕΣΑ
14	STADTMUSEUM ΓΚΡΑΤΣ	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ	A4	ONLINE	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ ΜΜΕ
15	STADTMUSEUM ΓΚΡΑΤΣ	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ	A5	ONLINE	ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΑΣ
16	STADTMUSEUM ΓΚΡΑΤΣ	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ	A6	ONLINE	MEDIA ARTIST/AI
17	STADTMUSEUM ΓΚΡΑΤΣ	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ	A7	ONLINE	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ
18	STADTMUSEUM ΓΚΡΑΤΣ	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ	A8	ONLINE	VISUAL ARTIST
19	STADTMUSEUM ΓΚΡΑΤΣ	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ	A9	ONLINE	ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ
20	STADTMUSEUM ΓΚΡΑΤΣ	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ	A10	ONLINE	ΦΩΤΟΚΑΛΛΙΤΕΧΝΟΣ
21	STADT ASCHAFFENBURG	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ	A'1	ΜΕ ΦΥΣΙΚΗ	ΓΛΥΠΤΗΣ

			ΠΑΡΟΥΣΙΑ		
22	STADT ASCHAFFENBURG	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝ ΗΣ	A2	ΜΕ ΦΥΣΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑ	ΗΘΟΠΟΙΟΣ/ΗΘΟΠΟΙΟΣ
23	STADT ASCHAFFENBURG	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝ ΗΣ	A3	ΓΡΑΠΤΩΣ	ACTION ARTIST
24	STADT ASCHAFFENBURG	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝ ΗΣ	A4	ΓΡΑΠΤΩΣ	ΤΡΑΓΟΥΔΙΣΤΗΣ- ΤΡΑΓΟΥΔΙΣΤΗΣ
25	STADT ASCHAFFENBURG	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝ ΗΣ	A5	ΓΡΑΠΤΩΣ	ΜΕΤΑΦΡΑΣΤΗΣ
26	STADT ASCHAFFENBURG	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝ ΗΣ	A6	ΓΡΑΠΤΩΣ	ΡΟΚ-ΜΟΥΣΙΚΗ- ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ
27	STADT ASCHAFFENBURG	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝ ΗΣ	A7	ΓΡΑΠΤΩΣ	ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ- ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ
28	STADT ASCHAFFENBURG	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝ ΗΣ	A8	ΓΡΑΠΤΩΣ	ΤΡΑΓΟΥΔΙΣΤΗΣ
29	STADT ASCHAFFENBURG	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝ ΗΣ	A9	ΓΡΑΠΤΩΣ	ΙΣΤΟΡΙΚΟΣ ΤΕΧΝΗΣ ΔΑΣΚΑΛΟΣ ΤΕΧΝΩΝ
30	STADT ASCHAFFENBURG	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝ ΗΣ	A10	ΓΡΑΠΤΩΣ	ΒΙΟΛΙΣΤΗΣ
31	CIAC	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝ ΗΣ	A'1	ONLINE	ΓΛΥΠΤΗΣ
32	CIAC	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝ ΗΣ	A2	ONLINE	ΧΟΡΟΓΡΑΦΟΣ/ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙ ΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
33	CIAC	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝ ΗΣ	A3	ONLINE	ΤΡΑΓΟΥΔΙΣΤΗΣ/ΜΟΥΣΙΚΟΣ
34	CIAC	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝ ΗΣ	A4	ONLINE	ΗΘΟΠΟΙΟΣ
35	CIAC	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝ ΗΣ	A5	ONLINE	ΣΧΕΔΙΑΣΤΗΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ
36	CIAC	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝ ΗΣ	A6	ONLINE	ΦΩΤΟΓΡΑΦΟΣ
37	CIAC	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝ ΗΣ	A7	ONLINE	ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ ΒΙΝΤΕΟ
38	CIAC	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝ ΗΣ	A8	ONLINE	ΣΥΝΘΕΤΗΣ/ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΟΡΧΗΣΤΡΑΣ
39	CIAC	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝ ΗΣ	A9	ONLINE	ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ/ΣΚΗΝΟΓΡΑΦ ΟΣ
40	CIAC	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝ ΗΣ	A10	ONLINE	ΚΕΡΑΜΙΣΤΑΣ/ΣΧΕΔΙΑΣΤΗΣ

41	QUATORZE	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ	A1	ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ	ΨΗΦΙΑΚΗ ΤΕΧΝΗ
42	QUATORZE	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ	A2	ONLINE	ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ
43	QUATORZE	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ	A3	ΜΕ ΦΥΣΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑ	ΜΙΚΤΕΣ ΤΕΧΝΕΣ
44	QUATORZE	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ	A4	ΜΕ ΦΥΣΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑ	ART DIRECTOR/ART IN PUBLIC
45	QUATORZE	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ	A5	ΜΕ ΦΥΣΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑ	ΣΥΝΘΕΤΗΣ
46	QUATORZE	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ	A6	ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ	ΣΚΗΝΟΓΡΑΦΙΑ/ΕΡΓΑΣΙΑ ΣΕ ΑΝΟΙΧΤΟ-ΔΗΜΟΣΙΟ ΧΩΡΟ
47	QUATORZE	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ	A7	ONLINE	ΜΟΥΣΙΚΟΣ/DJ
48	QUATORZE	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ	A8	ΜΕ ΦΥΣΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑ	ΦΩΤΟΓΡΑΦΟΣ
49	QUATORZE	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ	A9	ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ	ARBOREAL ART
50	QUATORZE	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ	A10	ONLINE	ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΣ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ

ΙΣΤΟΡΙΚΟ ΥΠΟΒΑΘΡΟ ΤΩΝ ΧΩΡΩΝ-ΕΤΑΙΡΩΝ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

Η παρούσα έρευνα αξιολόγησης αναγκών έλαβε υπόψη την τρέχουσα κατάσταση όσον αφορά τον ψηφιακό μετασχηματισμό σε καθεμία από τις χώρες εταίρους, συγκεκριμένα στη Γερμανία, την Ελλάδα, την Αυστρία, την Ιταλία και τη Γαλλία.

Η έρευνα περιλαμβάνει έρευνα δευτερογενών στοιχείων (έρευνα γραφείου) από διάφορες πηγές. Τα ευρήματα των αποτελεσμάτων της έρευνας με ερωτηματολόγιο εμπλουτίζονται από τις πληροφορίες που βρίσκονται παρακάτω.

Η ΕΕ έχει πολλά προγράμματα και πρωτοβουλίες για την αντιμετώπιση του ψηφιακού μετασχηματισμού σε διάφορα επίπεδα της οικονομίας και της κοινωνίας όπως:

1. **Το κίνημα Living-in.EU** - μια πλατφόρμα συνεργασίας που καθοδηγείται από τις πόλεις για πόλεις και κοινότητες για να επιταχύνουν τον ψηφιακό τους μετασχηματισμό με τον «ευρωπαϊκό τρόπο» (πολιτοκεντρική προσέγγιση, ηθικά και κοινωνικά υπεύθυνη χρήση δεδομένων, συν-δημιουργία και εμπλοκή πολιτών, ανοικτά και διαλειτουργικά πρότυπα)
2. **Τοπικές πλατφόρμες δεδομένων** - Εφαρμογή **διαλειτουργικών** τοπικών πλατφορμών δεδομένων που επιτρέπουν στις ψηφιακές τεχνολογίες να ενσωματώνουν ροές δεδομένων μέσω ανοιχτών προτύπων εντός και μεταξύ των συστημάτων της πόλης. Τόσο ο δημόσιος όσο και ο ιδιωτικός τομέας μπορούν στη συνέχεια να χρησιμοποιήσουν δεδομένα για την παροχή έξυπνων υπηρεσιών.
3. **Χώρος δεδομένων για έξυπνες κοινότητες** - Διευκόλυνση της κοινής χρήσης δεδομένων μέσω της δημιουργίας χώρου δεδομένων για έξυπνες κοινότητες. Αυτό είναι ένα διαλειτουργικό και ασφαλές περιβάλλον, όπου τα επί του παρόντος κατακερματισμένα και διασκορπισμένα δεδομένα θα μπορούν να μοιράζονται, με βάση εθελοντικές συμφωνίες.
4. **Τοπικά ψηφιακά δίδυμα** - Δημιουργία της ικανότητας των πόλεων και των κοινοτήτων να εφαρμόσουν τα τοπικά ψηφιακά δίδυμα. Τα τοπικά ψηφιακά δίδυμα είναι εικονικές αναπαραστάσεις των φυσικών περιουσιακών στοιχείων, διαδικασιών και συστημάτων της περιοχής. Χρησιμοποιούν αλγόριθμους τεχνητής νοημοσύνης, αναλύσεις δεδομένων και μηχανική μάθηση για να δημιουργήσουν μοντέλα ψηφιακής προσομοίωσης που μπορούν να ενημερωθούν και να αλλάξουν καθώς αλλάζουν τα φυσικά τους ισοδύναμα. Επιτρέπουν τη διαχείριση της πόλης σε πραγματικό χρόνο και τις μακροπρόθεσμες στρατηγικές αποφάσεις πολιτικής, χρησιμοποιώντας μοντέλα, οπτικοποίηση και δημιουργία σεναρίων. Το τελευταίο θα προσφέρει μια καλή βάση για ψηφιακές πρωτοβουλίες [Bauhaus](#).

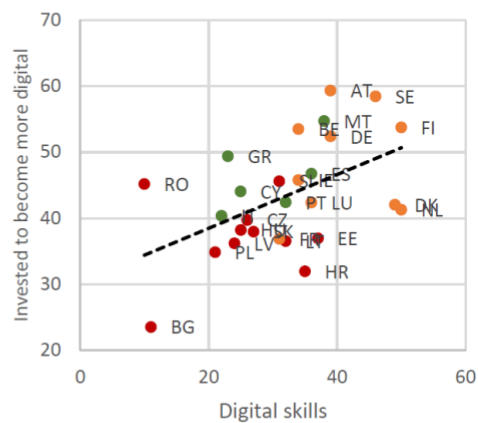
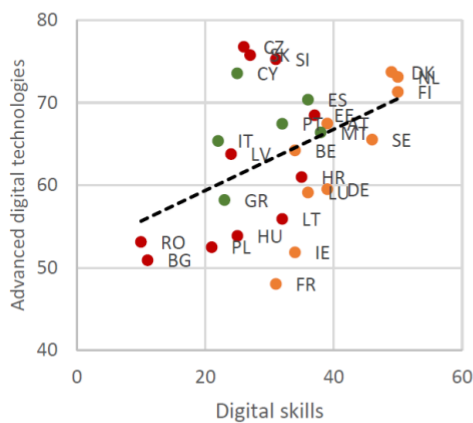
5. [Το πρόγραμμα DIGITAL](#) – προκειμένου να παράσχει επίσης οικονομική υποστήριξη στα τέσσερα σημεία δράσης, διαθέτει κάποια χρηματοδότηση στις διάφορες προσκλήσεις του. Ωστόσο, το μεγαλύτερο μέρος της χρηματοδότησης θα πρέπει να προέρχεται από εθνικές πηγές, συμπεριλαμβανομένων των Ταμείων της Πολιτικής Συνοχής ή του Μηχανισμού Ανάκαμψης και Ανθεκτικότητας.

Σε εταιρικό επίπεδο, η τελευταία έκθεση της Ευρωπαϊκής Τράπεζας Επενδύσεων για τον Ψηφιακό Μετασχηματισμό στην ΕΕ προσφέρει ενδιαφέροντα στοιχεία.

Digital adoption and share of population with high digital skills

Use of advanced digital technologies (in %) and people with digital skills (in %)

Firms that invested to become more digital as a response to COVID-19 (in %) and people with digital skills (in %)



Source: EIBIS (2021), firms in EU27 and Eurostat.

Πηγή: DIGITALISATION IN EUROPE 2021-2022, Evidence from the EIB Investment Survey, 2022, European Investment Bank

ΓΕΡΜΑΝΙΑ

Η Γερμανία διαθέτει έναν εθνικό [ιστότοπο](#) αφιερωμένο στον ψηφιακό μετασχηματισμό. Ο Δείκτης Ψηφιακού Μετασχηματισμού παρουσιάζει τα ακόλουθα δεδομένα:

Digitization Index - Μια ματιά στο status quo

Η ψηφιοποίηση της οικονομίας έχει πολλές πτυχές. Ο [Δείκτης Ψηφιοποίησης](#) τα συνοψίζει σε ένα βασικό στοιχείο για τη γερμανική οικονομία. Ο δείκτης περιέχει τόσο τις συνθήκες πλαισίου όσο και την ψηφιοποίηση εντός των εταιρειών. Ένας υποτομέας εσωτερικής ψηφιοποίησης είναι το επίπεδο ψηφιακής ωριμότητας. Ειδικότερα, αυτό λαμβάνει υπόψη διαδικασίες, προϊόντα και υπηρεσίες, καθώς και επιχειρηματικά μοντέλα και δείχνει πώς οι ψηφιακές εταιρείες βρίσκονται ήδη εδώ.

Αν και οι εταιρείες στη Γερμανία εργάζονται με δεδομένα και παρέχουν πολλές πληροφορίες ψηφιακά, δεν ελέγχουν ακόμη τις διαδικασίες ή τα επιχειρηματικά τους μοντέλα που βασίζονται σε δεδομένα. Για τέτοιες ψηφιακές διαδικασίες διακρίνονται διαφορετικοί βαθμοί ωριμότητας. Οι εταιρείες έχουν χαμηλό επίπεδο ψηφιακής ωριμότητας όταν μπορούν να κάνουν τις διαδικασίες ορατές παρέχοντας πληροφορίες που βασίζονται σε δεδομένα, π.χ. σχετικά με τα αποθέματα, τις παραγγελίες ή τη χρήση πόρων. Οι εταιρείες έχουν υψηλό βαθμό ωριμότητας όταν μπορούν επίσης να χαρτογραφήσουν πλήρεις διαδικασίες ως μοντέλο δεδομένων και έτσι να ελέγχουν την εταιρεία. Με αυτές τις «ψηφιακές εικόνες» μπορούν να λειτουργήσουν καταστήματα ιστού, να αναλυθούν οι πελάτες ή οι διαδικασίες προμηθειών, πωλήσεων και παραγωγής μπορούν να πραγματοποιηθούν εντελώς αυτόματα. Λίγο λιγότερο από το ένα πέμπτο των εταιρειών ελέγχουν τις διαδικασίες ή τα επιχειρηματικά τους μοντέλα ψηφιακά και έτσι επιτυγχάνουν υψηλότερα επίπεδα ωριμότητας.

Υπάρχουν σαφείς διαφορές μεταξύ τάξεων μεγέθους και τομέων:

- Σχεδόν κάθε δεύτερη μεγαλύτερη εταιρεία (250 εργαζόμενοι και περισσότεροι) έχει φτάσει στην «υψηλά ψηφιοποιημένη» ομάδα επιπέδου ωριμότητας. Για τις μεσαίες επιχειρήσεις είναι 37 τοις εκατό και για τις μικρές επιχειρήσεις (λιγότερους από 50 εργαζόμενους) είναι μόνο 22 τοις εκατό.
- Ο κλάδος των ΤΠΕ είναι πιο προηγμένος από άλλους όσον αφορά την ψηφιοποίηση των διαδικασιών του. Πάνω από το 42 τοις εκατό φθάνει στην ομάδα επιπέδου ωριμότητας «βαριά ψηφιοποιημένη».

Κατάσταση ψηφιακού μετασχηματισμού μετρήσιμη με χρήση διαφόρων δεικτών

Η κατάσταση του ψηφιακού μετασχηματισμού στη γερμανική οικονομία μπορεί να μετρηθεί χρησιμοποιώντας διάφορους δείκτες:

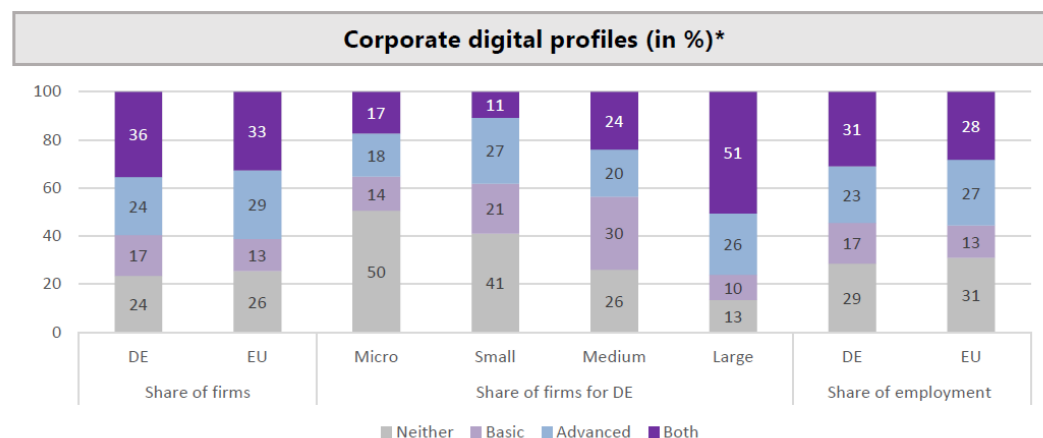
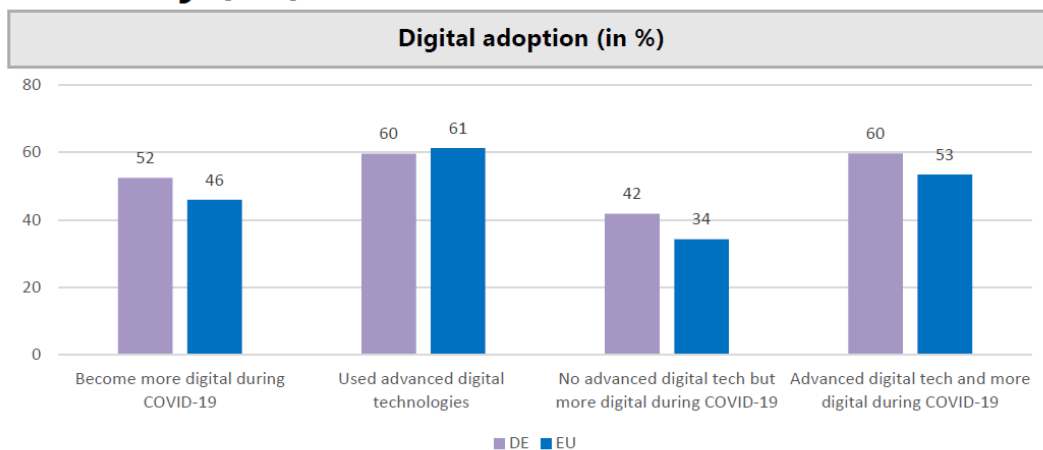
Το μερίδιο των πωλήσεων με ψηφιακά προϊόντα και υπηρεσίες των εταιρειών είναι κατά μέσο όρο 22 τοις εκατό. Το ένα τέταρτο των πωλήσεων γίνεται μέσω ψηφιακών

καναλιών πωλήσεων. Όσον αφορά τις προμήθειες, είναι ακόμη και σχεδόν 30 τοις εκατό. Η ψηφιοποίηση δεν περιορίζεται σε εσωτερικές διαδικασίες. Το 13 τοις εκατό των εταιρειών είναι συνδεδεμένα εξωτερικά με τους προμηθευτές και τους πελάτες τους. Στις μεγάλες εταιρείες είναι ήδη μία στις τέσσερις. Τα επιχειρηματικά μοντέλα γίνονται επίσης πιο ψηφιακά: το 12 τοις εκατό των εταιρειών παρέχουν στους πελάτες τους υπηρεσίες με ψηφιακά αυτοματοποιημένο τρόπο, σε μεγάλο βαθμό χωρίς αλληλεπίδραση ανθρώπου με άνθρωπο.

Αυτά τα αποτελέσματα βασίζονται σε έρευνα σε περισσότερες από 2.000 γερμανικές εταιρείες. Η έρευνα επαναλήφθηκε με την ίδια δομή το 2021 - με τη μέτρηση αυτή να έχει στόχο να δείξει την πρόοδο που έχει επιτευχθεί στο μεταξύ στην ψηφιοποίηση.

Πηγή: [ιστοσελίδα](#)

Germany (DE)



Πηγή: DIGITALISATION IN EUROPE 2021-2022, Evidence from the EIB Investment Survey, 2022, European Investment Bank

ΕΛΛΑΔΑ

Η Στρατηγική Ψηφιακού Μετασχηματισμού 2020-2025 της Ελλάδας, που ονομάζεται και «Βίβλος Ψηφιακού Μετασχηματισμού» είναι το κύριο στρατηγικό έγγραφο, το οποίο θέτει προτεραιότητες για τον ψηφιακό μετασχηματισμό της χώρας, καθώς και στόχους για την ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων της ελληνικής κοινωνίας - σε όλα τα επίπεδα και ηλικίες. Η Βίβλος Ψηφιακού Μετασχηματισμού σκιαγραφεί τις κατευθυντήριες αρχές, τους στρατηγικούς άξονες και τις παρεμβάσεις σε οριζόντιο και κάθετο επίπεδο που στοχεύουν στην ενίσχυση και υποστήριξη του ψηφιακού μετασχηματισμού της ελληνικής κοινωνίας και οικονομίας. Η ελληνική στρατηγική υπογραμμίζει 7 πρωταρχικούς στόχους καθώς και υποστηρικτικές δραστηριότητες σε συγκεκριμένους τομείς, όπως πρωτοβουλίες που απευθύνονται στους πολίτες ή στον τομέα της εκπαίδευσης.

Κύριοι στόχοι

1. Ασφαλής, γρήγορη και αξιόπιστη πρόσβαση στο Διαδίκτυο για όλους.
2. Ένα ψηφιακό κράτος, που προσφέρει καλύτερες ψηφιακές υπηρεσίες στους πολίτες για όλες τις εκδηλώσεις της ζωής.
3. Ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων για όλους τους πολίτες.
4. Διευκόλυνση και υποστήριξη της μετατροπής εταιρειών και ΜΜΕ σε ψηφιακές επιχειρήσεις.
5. Ενίσχυση και ενίσχυση της ψηφιακής καινοτομίας.
6. Παραγωγική χρήση των δεδομένων της δημόσιας διοίκησης.
7. Ενσωμάτωση ψηφιακών τεχνολογιών σε όλους τους οικονομικούς τομείς.

Ψηφιακές δεξιότητες για τους πολίτες

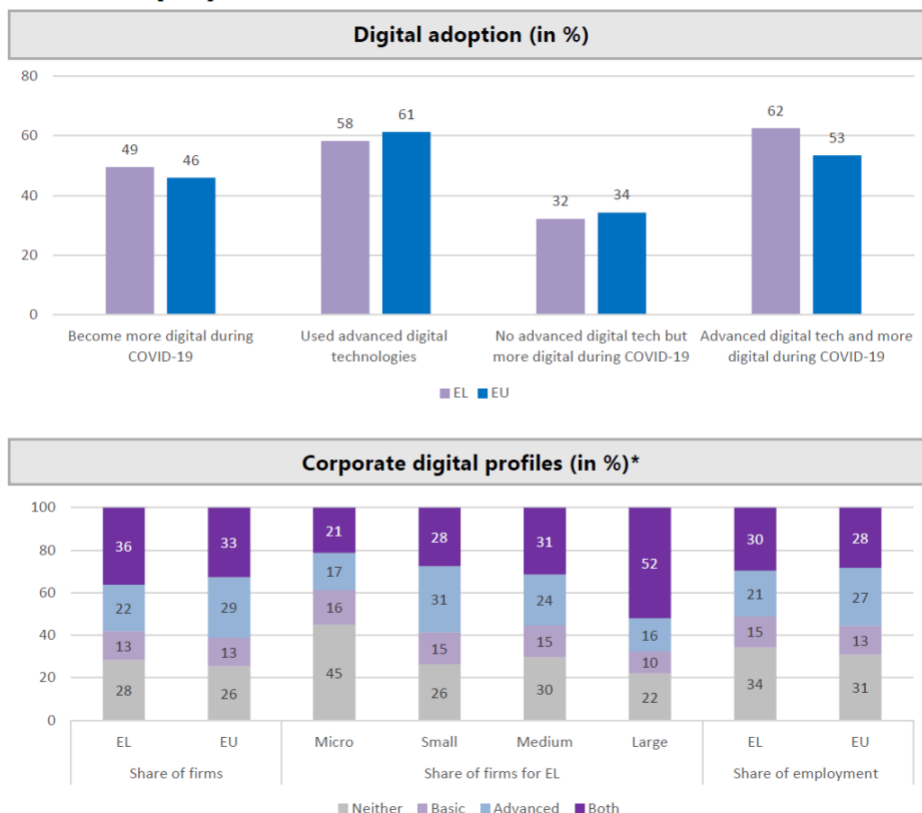
Στον τομέα των Ψηφιακών δεξιοτήτων για τους πολίτες, η στρατηγική έχει τους ακόλουθους στόχους:

- Ενίσχυση της ενσωμάτωσης καινοτόμων τεχνολογιών στην εκπαιδευτική διαδικασία της πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.
- Θεσμοθέτηση εβδομαδιαίων ωρών πληροφορικής (ΤΠ) σε όλες τις τάξεις της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.
- Ενσωμάτωση μαθημάτων ψηφιακών δεξιοτήτων σε όλα τα προγράμματα σπουδών σε ιδρύματα τριτοβάθμιας εκπαίδευσης.
- Ίδρυση Ψηφιακής Ακαδημίας Πολιτών για την προσφορά διαδικτυακών μαθημάτων μάθησης σχετικά με το θέμα των ψηφιακών δεξιοτήτων μέσω μιας φιλικής προς τον χρήστη διαδικτυακής πλατφόρμας.
- Έναρξη προγραμμάτων κατάρτισης για όλες τις ηλικίες, κοινωνικά υπόβαθρα και επαγγελματίες από διάφορους τομείς μέσω μιας προσέγγισης δια βίου μάθησης.
- Εφαρμογή ενιαίου και συστηματικού μηχανισμού πιστοποίησης για προγράμματα ψηφιακών δεξιοτήτων και προσαρμογή τους για την αντιμετώπιση των μεταβαλλόμενων αναγκών της αγοράς εργασίας.

Η Στρατηγική θέτει επίσης στόχους για την παροχή προγραμμάτων κατάρτισης ψηφιακών δεξιοτήτων για επιχειρηματίες, προκειμένου να διευκολυνθεί ο ψηφιακός μετασχηματισμός των τομέων και των επιχειρήσεων τους. Μια άλλη ισχυρή εστίαση της Βίβλου για τον Ψηφιακό Μετασχηματισμό αφορά τον Πυλώνα Ψηφιακών Δεξιοτήτων, ο οποίος ενσωματώνει άλλους 3 στρατηγικούς στόχους και υπογραμμίζει δραστηριότητες και προτεραιότητες.

[Πηγή](#), Άλλες πηγές: [Έργα Ψηφιακού Μετασχηματισμού στο Δημόσιο Τομέα της Ελλάδας | Διακυβέρνηση, Προμήθειες και Εφαρμογή, Στρατηγική Ψηφιακού Μετασχηματισμού 2019-2023](#)

Greece (EL)



Πηγή: DIGITALISATION IN EUROPE 2021-2022, Evidence from the EIB Investment Survey, 2022, European Investment Bank

ΑΥΣΤΡΙΑ

Το Ομοσπονδιακό Υπουργείο της Αυστρίας, Τμήμα Οικονομικών, εστιάζει [αποκλειστικά στην Ψηφιοποίηση](#). Η χώρα προχωρά ακόμη παραπέρα για να καθορίσει τις προκλήσεις μετασχηματισμού για τους πολίτες, τις εταιρείες και τη διοίκηση. Σημειώνουμε από την ιστοσελίδα του Υπουργείου τα εξής:

Για τους Πολίτες

Σήμερα, οι ψηφιακές διαδικασίες είναι κοινές σε όλους σχεδόν τους τομείς της ζωής. Μεταμορφώνουν τους τρόπους επικοινωνίας μας, την επαγγελματική μας ζωή, το εκπαιδευτικό σύστημα, τις επιχειρήσεις και την οικονομία, τη βιομηχανία και τη δημόσια διοίκηση.

Η αυστριακή κυβέρνηση συνοδεύει ενεργά αυτόν τον ψηφιακό μετασχηματισμό και εστιάζει τις προτεραιότητές του, ώστε οι Αυστριακοί να αποκομίσουν τα καλύτερα δυνατά οφέλη από αυτόν.

Ιδιαίτερη προσοχή δίνεται στην ψηφιακή εκπαίδευση. Αυτό το τμήμα του πληθυσμού της Αυστρίας που μέχρι στιγμής δεν χρησιμοποιεί το Διαδίκτυο θα πρέπει να ενθαρρυνθεί να αποκτήσει ψηφιακές δεξιότητες. Επομένως, ο ψηφιακός γραμματισμός είναι απαραίτητος στο μέλλον.

Υπάρχουν κάποιες σημαντικές εξελίξεις για τους πολίτες, π.χ. η ηλεκτρονική παράδοση. Η ηλεκτρονική παράδοση είναι το ασφαλές και κεντρικό γραμματοκιβώτιο για ηλεκτρονικά έγγραφα. Άλλα σημαντικά θέματα περιλαμβάνουν την προστασία των προσωπικών δεδομένων κλπ.

Ψηφιακός γραμματισμός

Εκτός από τις τεχνικές δεξιότητες, η ψηφιακή εκπαίδευση σημαίνει επίσης τη δυνατότητα χρήσης ψηφιακών μέσων με ικανό και στοχαστικό τρόπο και αυτό είναι ένα βασικό προσόν για τη συμμετοχή στη σύγχρονη κοινωνία. Η συνειδητή και υπεύθυνη διαχείριση δεδομένων και η κριτική αξιολόγηση των πηγών πληροφοριών είναι μια από τις σημερινές απαιτήσεις όπως η ανάγνωση, η γραφή και η αριθμητική. Ελέγξτε τις ψηφιακές σας δεξιότητες με το "[Έλεγχος](#)"

Ως εκ τούτου, ο ψηφιακός γραμματισμός είναι απαραίτητος για το μέλλον. Ωστόσο, το 40 τοις εκατό των ανθρώπων στην ΕΕ δεν έχουν καθόλου ή έχουν ελάχιστη ψηφιακή εκπαίδευση - το αποτέλεσμα: κάθε δεύτερο άτομο δυσκολεύεται να βρει εργασία. Αυτά τα γεγονότα πρέπει να αντιμετωπιστούν. Η υποστήριξη ομάδων-στόχων για την είσοδο στην ψηφιακή εποχή θα πρέπει να βοηθήσει στην υπέρβαση των αναστολών.

[fit4internet](#) - προγραμματισμένες προσφορές για την ψηφιακή «γενική εκπαίδευση» ως εξής:

- **fit4internet για παιδιά/έφηβους:** γραμματισμός στα μέσα επικοινωνίας και κριτική χρήση.
- **fit4internet employed :** αποκτήστε βασικές ψηφιακές δεξιότητες - με έμφαση στην επαγγελματική εφαρμογή.
- **fit4internet για ηλικιωμένους πολίτες, άτομα που επιστρέφουν στην εργασία τους μετά από ένα διάλειμμα σταδιοδρομίας:** ψηφιοποίηση- βασική εκπαίδευση

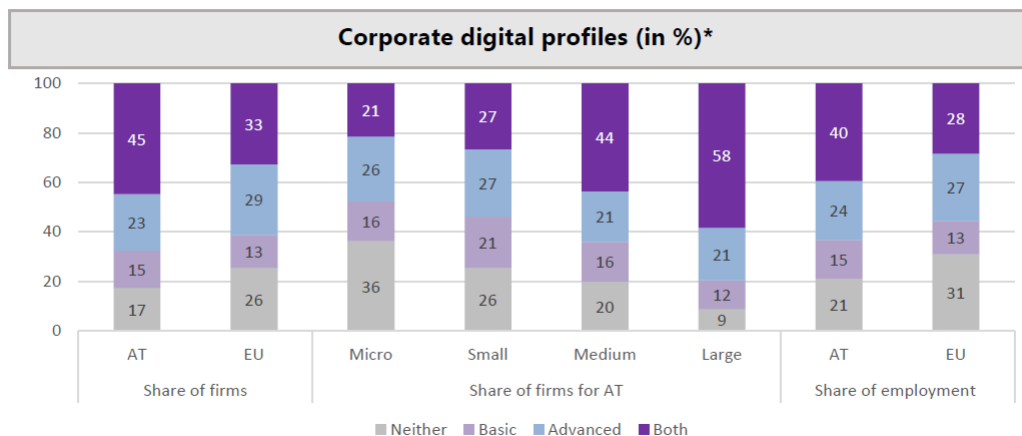
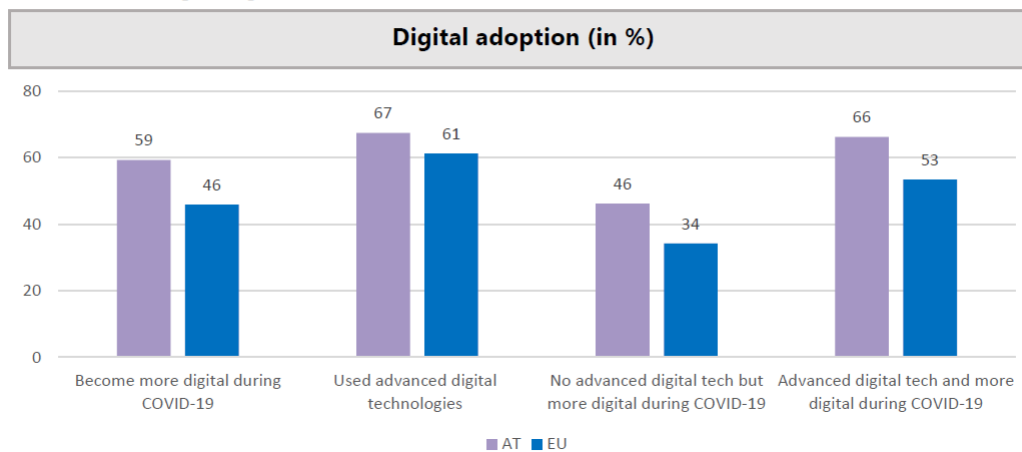
Πλαίσιο Ψηφιακής Ικανότητας (DigComp 2.2 AT) - Αυστρία

Η ψηφιακή βασική εκπαίδευση για όλους τους πολίτες συνδυάζει τη γενική και την επαγγελματική εκπαίδευση. Η δημιουργία του [Πλαισίου Ψηφιακών Ικανοτήτων για την Αυστρία Dig Comp 2.2 AT \(PDF, 762 KB\)](#) (προσβάσιμο) στο πλαίσιο του ψηφιακού

γραμματισμού είναι ένα σύνθετο έργο που περιλαμβάνει σχολεία, ανοιχτή εργασία για νέους και εκπαίδευση ενηλίκων. [...]

Πηγή: [ιστοσελίδα](#)

Austria (AT)



Πηγή: DIGITALISATION IN EUROPE 2021-2022, Evidence from the EIB Investment Survey, 2022, European Investment Bank

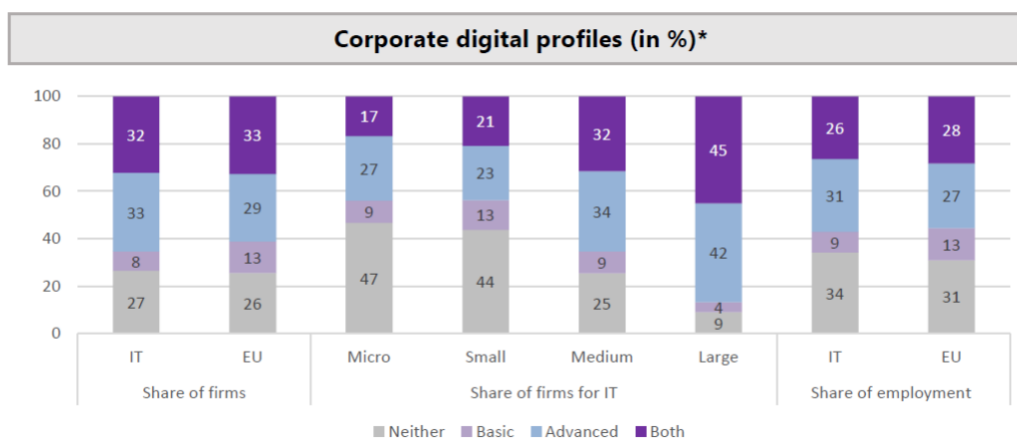
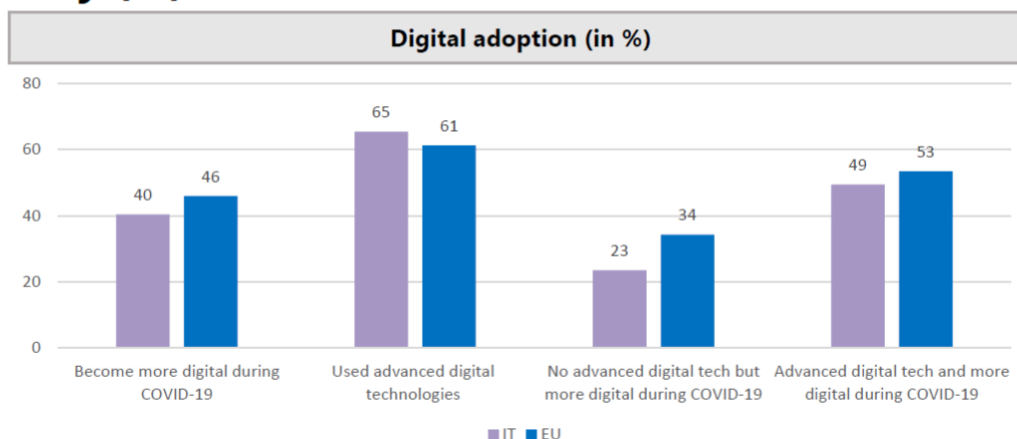
ΙΤΑΛΙΑ

Παρόμοια με τις άλλες χώρες, η Ιταλία διαθέτει [ειδικό τμήμα για τον Ψηφιακό Μετασχηματισμό](#). Αυτό το τμήμα υποστηρίζει άμεσα τον Πρωθυπουργό. Η χώρα έχει στρατηγική για το 2026 βασισμένη σε 5 δείκτες ως εξής: το 70% του πληθυσμού να έχει ψηφιακή ταυτότητα, το 70% του πληθυσμού να έχει ψηφιακές ικανότητες, το 75% της δημόσιας διοίκησης να υιοθετεί τεχνολογίες cloud, το 80% των δημόσιων υπηρεσιών να παρέχονται online, το 100% των οικογενειών να έχουν πρόσβαση σε σύνδεση Ultra ευρυζωνικής σύνδεσης.



Για να επιτευχθεί αυτός ο στόχος, η χώρα αναπτύσσει πολλά [έργα](#).

Italy (IT)



Πηγή: DIGITALISATION IN EUROPE 2021-2022, Evidence from the EIB Investment Survey, 2022, European Investment Bank

ΓΑΛΛΙΑ

Η Γραμματεία Κρατικής Μεταρρύθμισης και Απλοποίησης έχει ως [αποστολή της τον ψηφιακό μετασχηματισμό της οικονομίας και της κοινωνίας](#).

Στη Γαλλία, η ψηφιακή μετάβαση της γαλλικής οικονομίας και κοινωνίας θεωρείται βασικός άξονας προετοιμασίας για το μέλλον: το 25% του γαλλικού σχεδίου "France Relance" - για το οποίο έχουν διατεθεί 100 δισεκατομμύρια ευρώ, εκ των οποίων τα 39,4 δισεκατομμύρια χρηματοδοτούνται από το ΕΕ - είναι αφιερωμένη στην ψηφιακή μετάβαση. Εντοπίζονται τέσσερις βασικοί πυλώνες:

- Η ανάπτυξη των νεοφυών επιχειρήσεων και η ανάπτυξη της γαλλικής τεχνολογίας. 2,4 δισεκατομμύρια ευρώ θα διατεθούν, για παράδειγμα, σε

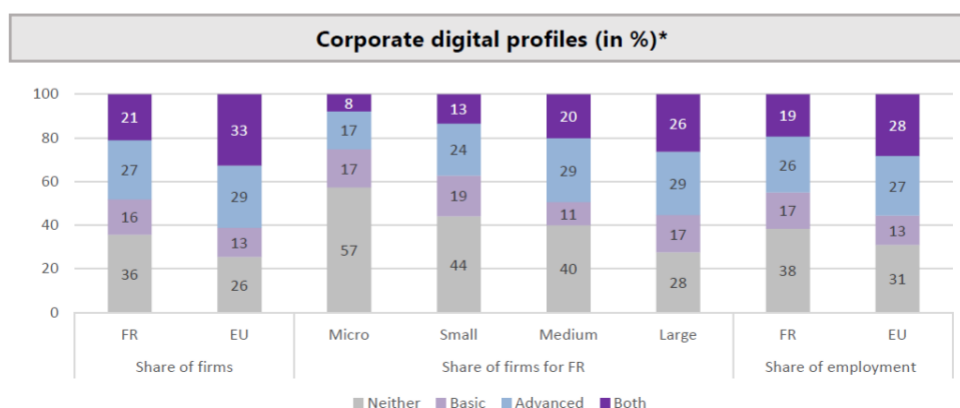
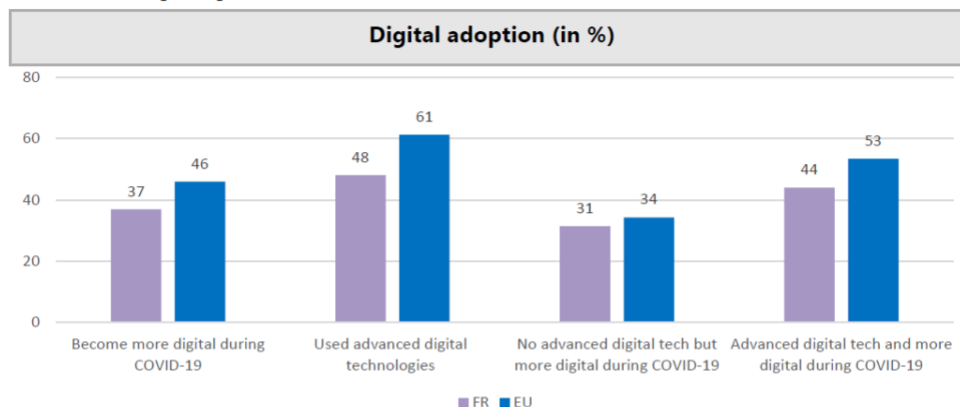
πρωτοποριακές ψηφιακές τεχνολογίες: κβαντική, κυβερνοασφάλεια, τεχνητή νοημοσύνη, τεχνολογία cloud, ψηφιακή υγεία.

- Διασφάλιση ότι τα ψηφιακά οφέλη είναι προσβάσιμα σε όλους: 250 εκατομμύρια ευρώ θα επενδυθούν έτσι για την ψηφιακή ένταξη, ιδίως για την ανάπτυξη ψηφιακών συμβούλων στην επικράτεια πριν από το τέλος του 1ου τριμήνου του 2022.
- Κατάρτιση στα ψηφιακά επαγγέλματα με 300 εκατ. ευρώ για την ένταξη των νέων και όσων τα επαγγέλματα θα επηρεαστούν από την κρίση και τις οικονομικές αλλαγές.
- Επιτάχυνση της ψηφιακής μετάβασης των επιχειρήσεων και του κράτους: 200 εκατομμύρια ευρώ θα διατεθούν έτσι για την ψηφιοποίηση του συστήματος υγείας στο πλαίσιο του παγκόσμιου σχεδίου υγείας.

Επιπλέον, το επενδυτικό σχέδιο «Γαλλία 2030», που παρουσιάστηκε στις 12 Οκτωβρίου 2021, προβλέπει μεγαλύτερη γνώση των ψηφιακών τεχνολογιών, ιδιαίτερα στους τομείς της κυβερνοασφάλειας, της τεχνολογίας cloud και της τεχνητής νοημοσύνης, και με επένδυση σε ταλέντα και δεξιότητες, ιδίως όσον αφορά τον εκσυγχρονισμό του συστήματος παραγωγής και τη δημιουργία σχολείων που παρέχουν εκπαίδευση στην τεχνητή νοημοσύνη. Ο ψηφιακός μετασχηματισμός αναφέρεται επίσης ως απαραίτητη επένδυση για να πετύχουμε την «υγιή και βιώσιμη επανάσταση των τροφίμων» για το 2030, στον αγροτικό τομέα.

Πηγή: [ιστοσελίδα](#) της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στη Γαλλία.

France (FR)



Πηγή: DIGITALISATION IN EUROPE 2021-2022, Evidence from the EIB Investment Survey, 2022, European Investment Bank

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗΣ ΑΝΑ ΧΩΡΑ

Όσον αφορά τη διαδικασία της συνέντευξης, παραθέτουμε ενδεικτικά τη διαδικασία που ακολούθησαν ορισμένοι από τους εταίρους του έργου. Παρόμοια διαδικασία ακολούθησαν όλοι οι εταίροι:

ΕΛΛΑΔΑ - CulturePolis

Βήμα 1 = Πρόσκληση (Παράρτημα 4) μέσω email ή τηλεφώνου

Βήμα 2 = Αποδοχή από τον συνεντευξιαζόμενο

Βήμα 3 > Για διαδικτυακές συνεντεύξεις = Πρόσκληση για επιλογή μέσω Doodle, ημέρας και ώρας από τις διαθέσιμες επιλογές (διάρκεια 45 λεπτά, διαθέσιμες 6 φορές την ημέρα (10 π.μ., 11 π.μ., 1 μ.μ., 2 μ.μ., 4 μ.μ. και 5 μ.μ.)

Βήμα 4 = Μετά την επιλογή ημέρας και ώρας, ένα email επιβεβαίωσης αποστέλλεται στον ερωτώμενο μαζί με τη Δήλωση συγκατάθεσης (Παράρτημα 1). Η δήλωση ήταν απαραίτητη για την επεξεργασία των δεδομένων και την ανταλλαγή τους μεταξύ των εταιρών. Ο συνεντευξιαζόμενος είχε την επιλογή να δώσει τη συγκατάθεσή του να χρησιμοποιηθούν οι απαντήσεις ως αποδεικτικά του παραδοτέου στην ΕΕ καθώς και για λόγους προώθησης. Η ελάχιστη συγκατάθεση που χρειαζόταν για να γίνει μια συνέντευξη ήταν η γενική επεξεργασία μεταξύ των εταιρών.

Βήμα 5 = Η διαδικτυακή συνέντευξη πραγματοποιήθηκε στην πλατφόρμα Zoom. Οι πρώτες ερωτήσεις αφορούσαν τα χαρακτηριστικά του συνεντευξιαζόμενου (Ψηφιακά εγγράμματοι ή μη, Ηλικία, άνδρας/γυναίκα/άλλο, Εθνικότητα, Διαμονή σε ...[πόλη], Πολίτης / υπεύθυνος λήψης αποφάσεων – από ποιον τομέα;). Αφού ολοκληρώνονταν οι εισαγωγικές ερωτήσεις, με την άδεια του συνεντευξιαζόμενου, η κλήση ηχογραφούνταν για να χρησιμοποιηθεί ως αποδεικτικό του παραδοτέου. Οι ηχογραφήσεις είναι διαθέσιμες για επανέλεγχο.

Βήμα 6 = Μετά τη συνέντευξη, αποστέλλεται ένα επόμενο email με ένα ευχαριστήριο σημείωμα προς τον συνεντευξιαζόμενο.

Βήμα 3 > Για φυσικές συναντήσεις = συμφωνία σχετικά με την ημερομηνία, την ώρα και την τοποθεσία.

Βήμα 4 = Φυσική συνέντευξη

Βήμα 5 = Μετά τη συνέντευξη, στάλθηκε ένα επόμενο email με ένα ευχαριστήριο σημείωμα.

Βήμα 3 > Για γραπτές απαντήσεις = στάλθηκε ένα email ζητώντας τα χαρακτηριστικά του συνεντευξιαζόμενου (Ψηφιακά εγγράμματα ή μη ψηφιακά εγγράμματα, Ηλικία, Άνδρας/γυναίκα/άλλο, Εθνικότητα, διαμονή σε ...[πόλη];, Πολίτης / Υπεύθυνος

λήψης αποφάσεων – από ποιον τομέα;). Το email περιελάμβανε συνημμένη τη Δήλωση Συγκατάθεσης (Παράρτημα 1).

Βήμα 4 = ο ερωτώμενος έστειλε πίσω τις απαντήσεις του και το υπογεγραμμένο έντυπο συγκατάθεσης.

Βήμα 5 = Μετά τη λήψη και τον έλεγχο των απαντήσεων, στάλθηκε ένα επακόλουθο email με ένα ευχαριστήριο σημείωμα.

ΑΥΣΤΡΙΑ – STADTMUSEUM GRAZ

ΒΗΜΑ 1 = Η προσέγγιση των καλλιτεχνών έγινε μέσω e-mail ή τηλεφώνου.

ΒΗΜΑ 2= ένα σύντομο ενημερωτικό φυλλάδιο (Παράρτημα 3) με τις ερωτήσεις στάλθηκε στους καλλιτέχνες το οποίο τους ζητούσε να προγραμματίσουν μια διαδικτυακή συνέντευξη. Τους προσφέρθηκε επίσης η δυνατότητα να συναντηθούν σε φυσικό χώρο για τη συνέντευξη (περίπου το 30% των ερωτηθέντων από την Αυστρία προτίμησε τη φυσική παρουσία).

ΒΗΜΑ 3= Οι συνεντεύξεις πραγματοποιήθηκαν διαδικτυακά, είτε στο Zoom είτε στο BigBlueButton . Η συνέντευξη ξεκίνησε με προσωπικές ερωτήσεις σχετικά με τα χαρακτηριστικά των καλλιτεχνών (Όνομα, Ηλικία, Εθνότητα, Εργασία) χωρίς ηχογράφηση και στη συνέχεια ηχογραφήθηκαν οι απαντήσεις στις υπόλοιπες ερωτήσεις.

ΒΗΜΑ 4= οι συνεντεύξεις μεταγράφηκαν με το λογισμικό OpenAI Whisper και ακολούθησε διόρθωση από την αυστριακή ομάδα.

ΒΗΜΑ 5= οι καλλιτέχνες έλαβαν τη Δήλωση Συγκατάθεσης (Παράρτημα 1) και την ηχογράφηση, εάν το επιθυμούσαν.

ΒΗΜΑ 6= τα αποτελέσματα των συνεντεύξεων στάλθηκαν μέσω e-mail στην CulturePolis, τον εταίρο που ήταν υπεύθυνος για το πακέτο εργασίας.

ΙΤΑΛΙΑ - CIAC

ΒΗΜΑ 1 = Η προσέγγιση των καλλιτεχνών έγινε μέσω τηλεφώνου ή μέσω κοινωνικής δικτύωσης.

ΒΗΜΑ 2= ένα σύντομο ενημερωτικό φυλλάδιο (Παράρτημα 4) με τις ερωτήσεις εστάλη στους καλλιτέχνες και τους ζητήθηκε να προγραμματίσουν μια διαδικτυακή συνέντευξη.

ΒΗΜΑ 3= Οι συνεντεύξεις πραγματοποιήθηκαν διαδικτυακά, στο Google Meet ή στο Teams (βάσει της διαθεσιμότητας του καλλιτέχνη). Η συνέντευξη ξεκίνησε με προσωπικές ερωτήσεις σχετικά με τα χαρακτηριστικά τους (Όνομα, Ηλικία, Εθνότητα, Εργασία) χωρίς να καταγραφούν οι απαντήσεις αυτές και στη συνέχεια καταγράφηκαν οι απαντήσεις στις υπόλοιπες (κύριες) ερωτήσεις

ΒΗΜΑ 4= Οι συνεντεύξεις μεταγράφηκαν σε αρχείο Excel.

ΒΗΜΑ 5= Η μεταγραφή στάλθηκε στους καλλιτέχνες για να την ελέγξουν. Τους εστάλη επίσης η Δήλωση Συγκατάθεσης (Παράρτημα 1) και η ηχογράφιση, εάν το επιθυμούσαν.

ΒΗΜΑ 6= Τα αποτελέσματα κοινοποιήθηκαν στην πλατφόρμα συνεργασίας «Stackfield».

ΓΑΛΛΙΑ – Quatorze

ΒΗΜΑ 1 = Η προσέγγιση των συνεντευξιζόμενων έγινε μέσω μείλ, το οποίο περιελάμβανε πληροφορίες για το έργο.

ΒΗΜΑ 2 = Καθορίστηκε η απάντησή τους στην ώρα της συνέντευξης, συμφωνώντας εάν θα γινόταν τηλεφωνικά ή αυτοπροσώπως.

ΒΗΜΑ 3= Οι συνεντεύξεις έγιναν τηλεφωνικά ή αυτοπροσώπως και δεν ηχογραφήθηκαν. Κάθε ερωτώμενος ενημερώθηκε ότι ο ερευνητής κρατούσε σημειώσεις στον υπολογιστή και ότι θα τις επεξεργαζόταν αργότερα.

ΒΗΜΑ 4= οι συνεντεύξεις μεταγράφηκαν και υποβλήθηκαν σε επεξεργασία για να γίνουν πιο ευανάγνωστες.

ΒΗΜΑ 5= η μεταγραφή στάλθηκε σε κάθε άτομο για να το ελέγξει και οι όποιες αλλαγές ενσωματώθηκαν στο τελικό κείμενο.

ΒΗΜΑ 6= τα αποτελέσματα κοινοποιήθηκαν στην πλατφόρμα συνεργασίας « Stackfield », την πλατφόρμα που χρησιμοποιούν οι εταίροι του έργου για την εσωτερική τους επικοινωνία.

ΒΗΜΑ 7 = Έγινε η εσωτερική σύνθεση των συνεντεύξεων.

ΜΕΡΟΣ 2 - Τα βασικά ευρήματα των συνεντεύξεων

Ψηφιακός μετασχηματισμός και Έξυπνες Πόλεις: Γενική Αντίληψη

Τα βασικά ευρήματα των συνεντεύξεων δείχνουν ότι σε πολλές περιπτώσεις οι ερωτηθέντες δεν ήταν τόσο εξοικειωμένοι με τους όρους «Έξυπνες πόλεις» και «Ψηφιακός Μετασχηματισμός». Το νόημα αυτών των 2 όρων δεν τους ήταν τόσο ξεκάθαρο και συχνά ζητούσαν διευκρινίσεις.

Η ανάλυση των απαντήσεων δείχνει ότι οι καλλιτέχνες αντιλαμβάνονται τον όρο **“Ψηφιακός Μετασχηματισμός”** ως την απλοποίηση της πρόσβασης ή τη δυνατότητα να κάνουμε πράγματα ανεξάρτητα από την τοποθεσία. Πιστεύουν ότι ο ψηφιακός μετασχηματισμός έχει προσφέρει τη μεγάλη ευκαιρία να ξανασκεφτούν και να αναθεωρήσουν τον τρόπο που εργάζονται και απευθύνονται στους ανθρώπους και να προσεγγίσουν ευρύτερο κοινό. Όσον αφορά τον όρο **«Smart City»**, τον κατανοούν ως μια πόλη «σε επαφή», συνδεδεμένη με ψηφιακές συσκευές αλλά και αποτελεσματική, συμπεριληπτική και αντιπροσωπευτική που μπορεί να χρησιμοποιήσει ψηφιακά εργαλεία για να φέρει κοντά τους ανθρώπους και να τους κάνει να συμμετέχουν στις δραστηριότητές της.

Οι καλλιτέχνες πιστεύουν επίσης ότι μέσω της διεπιστημονικής γνώσης σε συνδυασμό με τη βαθιά ενσυναίσθηση βασικών θεμάτων, μπορούν να προτείνουν δράσεις και εργαλεία που μπορούν να ωθήσουν τους πολίτες στην ευαισθητοποίηση και κατά συνέπεια στην καλύτερη κατανόηση των αναγκών των πόλεων που ζούμε. Σε αυτή τη διαδικασία μπορούν να εμπλέξουν τους πολίτες με δραστήριο και ενθουσιώδη τρόπο.

Ανάγκες για καλλιτέχνες

Όσον αφορά τις ανάγκες των καλλιτεχνών για να προσαρμοστούν στις ψηφιακές αλλαγές, οι ερωτηθέντες εξέφρασαν την ανάγκη τους για εκπαίδευση και βαθύτερη γνώση σχετικά με τα νέα ψηφιακά εργαλεία και τη χρήση τους για να είναι πιο σίγουροι και προετοιμασμένοι για την ψηφιακή αλλαγή. Επίσης, πρότειναν η ψηφιοποίηση των αρχείων των πόλεων να είναι ανοιχτή και προσβάσιμη σε όλους, καθώς πιστεύουν ότι όταν οι άνθρωποι εμπλέκονται ενεργά τότε δείχνουν μεγαλύτερο ενδιαφέρον για οποιαδήποτε δραστηριότητα. Είναι σημαντικό όχι μόνο να δίνουμε στους ανθρώπους έτοιμα πράγματα, αλλά να τους εξηγούμε πώς να τα χρησιμοποιούν και πώς μπορούν να ωφεληθούν χρησιμοποιώντας τα.

Πρότειναν επίσης τη δημιουργία μιας υποδομής, συμπεριλαμβανομένης μιας καλλιτεχνικής υποδομής, που τους επιτρέπει να αποκτούν πρόσβαση σε ψηφιακές υπηρεσίες. Οι δεξιότητες που χρειάζονται για να έχουν μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση και να προσαρμοστούν στην κοινωνική αλλαγή είναι αυτές της επίλυσης προβλημάτων, της κριτικής σκέψης και της ενσυναίσθησης.

Μια άλλη κρίσιμη πτυχή στις απαντήσεις των ερωτηθέντων ήταν ο φόβος και ο σκεπτικισμός για τις ψηφιακές αλλαγές. Οι κύριες ανησυχίες τους αφορούσαν τις πιθανές αρνητικές επιπτώσεις του ψηφιακού μετασχηματισμού, ιδίως όσον αφορά το απόρρητο, την προστασία δεδομένων και την ανάγκη κριτικής σκέψης για το φιλτράρισμα και τον έλεγχο μεγάλου όγκου πληροφοριών. Αυτή η ανησυχία αφορά περισσότερο τις νέες γενιές που γεννιούνται σε έναν ψηφιακό κόσμο και δεν έχουν γνωρίσει τον αναλογικό κόσμο, επομένως μερικές φορές δεν μπορούν να διακρίνουν τα όρια μεταξύ των δύο κόσμων. Επίσης, πιστεύουν ότι οι γρήγορες ψηφιακές αλλαγές μπορεί να αφήσουν πίσω τους ηλικιωμένους ή άτομα που δεν έχουν πρόσβαση σε ψηφιακά εργαλεία/συσκευές ή δεν έχουν τέτοιες γνώσεις.

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Μέσω της Ανάλυσης Αξιολόγησης Αναγκών, είναι προφανές ότι οι καλλιτέχνες προτείνουν ένα υβριδικό σχήμα με συνδυασμό αναλογικών και ψηφιακών εργαλείων για τη διασφάλιση της ισορροπίας μεταξύ του ψηφιακού και του αναλογικού κόσμου και την ενθάρρυνση των διαπροσωπικών συνδέσεων.

Δεδομένου ότι δεν ήταν αρκετά εξοικειωμένοι με όρους όπως ο ψηφιακός μετασχηματισμός και η έξυπνη πόλη, υπάρχει ανάγκη παροχής περισσότερων πληροφοριών και εκπαίδευσης σχετικά με νέα ψηφιακά εργαλεία και υπηρεσίες για να απευθύνονται σε περισσότερα άτομα για το καλλιτεχνικό τους έργο και να τους εμπλέξουν σε αυτό.

Δεξιότητες όπως η ενσυναίσθηση, η επίλυση προβλημάτων και η κριτική σκέψη φαίνεται επίσης πως είναι πολύ ψηλά στην αξιολόγησή τους όσον αφορά τις ανάγκες τους για προσαρμογή στην ψηφιακή αλλαγή.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Αυτή η έκθεση αναπτύχθηκε για να παρουσιάσει τα αποτελέσματα της Έρευνας Αξιολόγησης Αναγκών μέσω συνεντεύξεων με καλλιτέχνες στο πλαίσιο του Πακέτου Εργασίας 3 του έργου DIALOG CITY. Η ανάλυση των απαντήσεων των ερωτηθέντων δείχνει ότι αν και δεν ήταν ιδιαίτερα εξοικειωμένοι με τις έννοιες του Ψηφιακού Μετασχηματισμού και της Έξυπνης Πόλης, πιστεύουν ότι τα νέα ψηφιακά εργαλεία και οι υπηρεσίες μπορούν να δώσουν λύσεις σε πολλά από τα πρακτικά ζητήματα που αντιμετωπίζει μια πόλη. Αναγνωρίζουν επίσης τον εκπαιδευτικό ρόλο της τέχνης για την ευαισθητοποίηση και την προετοιμασία των πολιτών για ψηφιακές αλλαγές.

Εξακολουθούν να ανησυχούν για τις ψηφιακές αλλαγές, ειδικά όταν πρόκειται για την προστασία δεδομένων και την πιθανή απώλεια προσωπικών αλληλεπιδράσεων, επομένως χρειάζονται περισσότερες πληροφορίες και εκπαίδευση στη χρήση νέων ψηφιακών εργαλείων και υπηρεσιών για να αισθάνονται πιο άνετα και να είναι περισσότερο προετοιμασμένοι για την ψηφιακή αλλαγή .

BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Interview Guide, Intercultural Dialogue Guidebook, Together – Towards a cultural understanding of the oTHER, Erasmus+ project, 2021, CulturePolis
- Guide for the use of focus groups in the frame of project's process evaluation and quality assurance, SH | RN Consultancy
- RuralRevive Focus Group, Interview with Target Groups, PROJECT “RuralRevive – Building a Desert Based Economy”, Wolwedans Foundation: Wolwedans Vision 2030 – The AridEden Project 2021, SH | RN Consultancy
- DIGITALISATION IN EUROPE 2021-2022, Evidence from the EIB Investment Survey, 2022, European Investment Bank
- DIGITAL Cities Challenge, Designing Digital Transformation Strategies for EU Cities in the 21st Century, Challenges and Recommendations, 2019, Publications Office of the European Union
- [Website](#) of the European Commission in France
- Italy’s website of the [dedicated department for Digital Transformation](#)
- [Austria’s Federal Ministry, Department of Finance](#)
- Digital Skills and Jobs Platform of the European Union - [Source](#)
- [Digital Transformation Projects in Greece’s Public Sector | Governance, Procurement and Implementation, Digital Transformation Strategy 2019-2023](#)
- Germany’s [website](#) dedicated to digital transformation, Federal Ministry for Economic Affairs and Climate Action

"DIALOG CITY – A holistic approach towards a digital cultural infrastructure in European cities" - Project number of the EU 101055705

Declaration of Consent

Without expectation of compensation or other remuneration, now or in the future, I hereby **declare my consent** to [legal entity], its staff and the partners of the consortium of the project "DIALOG CITY – A holistic approach towards a digital cultural infrastructure in European cities", to use the audio and video anonymized recordings that contain my likeness and/or any interview statements from me by the consortium of the project for any and all internal project development purposes.

The consent includes, but is not limited to: (tick where applicable)

- Permission to share with the Creative Europe Programme of the European Union who is co-funding this project for the purpose of proof of work.
- Permission to use quotes from the interview(s) (or excerpts of such quotes), the video, photograph(s), reproduction(s) of me, and/or recordings of my voice, in part or in whole, in the project's media publications, print or digital, and any other electronic and digital media (including the Internet) for dissemination of the project results and awareness.

In addition, I waive any right to inspect or approve the finished video recording. I reserve the right to withdraw my consent at any time for good cause. In this context, I explicitly understand that any content used prior to withdrawing my consent cannot and will not be removed, deleted, or otherwise changed.

The undesignated

.

Last Name, First Name

.

Street Address

.

Post Code, City, Country

.

Location

Date

Signature

In-depth Interview Guide

Capacities development towards the Smart City transformation

Thank you for agreeing on the interview. We are performing research on digital transition in the city and the Smart City concept in Germany, Greece, Austria, Italy and France. The research is conducted in the framework of the project "DIALOG CITY – A holistic approach towards a digital cultural infrastructure in European cities", funded by the Creative Europe Programme of the European Union. The consortium of the project consists of 7 organizations from 5 different countries: Municipality of Aschaffenburg - Germany, CulturePolis – Greece, STADTMUSEUM GRAZ GMBH - Austria, FONDAZIONE CIRKO VERTIGO ETS - Italy, QUATORZE - France, CENTRO FORMAZIONE PROFESSIONALE CEBANO MONREGALESE S.C.A.R.L. - Italy and CONSORZIO INTERAZIENDALE CANAVESANO PER LA FORMAZIONE PROFESSIONALE CIAC S.C.R.L. - Italy.

The target group of the interviews is **citizens, artists and decision makers** from small and medium sized European cities. The information you provide will be treated in strict confidence under the General Data Protection Regulation (GDPR) put into effect on May 25, 2018 on the protection of individuals with regard to the processing of personal data and on the free movement of such data.

During the interview we will discuss the needs and current capacity towards the Smart City concept in our country and communities. In particular, the role of artists in helping people imagine their future.

Background theory:

FUTURE LITERACY is the skill that allows people to better understand the role that the future plays in what they see and do. People can become more skilled at ‘using the future’, more ‘future literate’, because of two facts: One is that the future does not yet exist, it can only be imagined. Two is that humans have the ability to imagine. As a result, humans are able to learn to imagine the future for different reasons and in different ways.

The CCI sector is the enabler of the aforementioned stages. The capacity building process will be conducted in a more creative and innovative way through DIALOG CITY FESTIVALS and design workshops to express local vision and expectations through art (e.g. photography, storytelling, installations around the city, hands-on workshops, etc.). This way, artists and creatives will act as

facilitators to help the audience and participants to think, to visualize and to imagine the future through artistic means. To this end it contributes to the role that culture plays in sustainable development at the local level.

Main questions	Probing questions
Part 1. Introduction	
<p>1. First, please tell us about your background.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Digital literates / non digital literates ● Aged between 18 and 90 years old ● Male, female, other ● Ethnic background ● Living in...[city]? ● Type of artistic work ● <i>*If the interview is done online, recording will have to start after this question. Answers will be anonymized.</i>
Part 2: Understanding digital transformation	
<ul style="list-style-type: none"> ● What does Digital Transformation mean for you? ● Which are the main problems confronting your city? ● What is missing from your city to make it a Smart city? 	<ul style="list-style-type: none"> ● What does Smart city mean to you? ● What digital solutions does your city / municipality provide? ● How can digital transformation make cities

<ul style="list-style-type: none"> • How can a digital transformation be applied to the functioning of cities? • How would you envisage / imagine your ideal SMART city? • Has the digital world affected your work activities and if so in what ways? 	<p>function better? OR How can it help solve the issues we mentioned?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Please elaborate.
---	---

<p>Part 3: Art practice & capacity building</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Do you recognize any way to raise awareness about digital transformation through your art? • To what extent are communities / citizens ready to adapt to upcoming digital transformation? • What could people need to adapt to digital transformation? • How can artists facilitate this change? 	<ul style="list-style-type: none"> • How / in what ways can artists contribute to raising public awareness on digital transformation? • Please specify. What else? Ask about other opportunities that digital transformation provides to your country/community and try to elaborate regarding the socio/economic/other challenges and needs of your community?

<ul style="list-style-type: none"> • Can you think of any skill that will help you use your artwork towards citizen engagement? 	<ul style="list-style-type: none"> • What can you do about it through your artwork? Can you imagine your artistic work to activate citizens and policy makers to imagine the future of their cities? • Please specify. What else? Why?
--	--

<p>Part 4: Identifying needs for Future Literacy workshops</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • The future of any city is affected by what decision makers, citizens and guests make of it. Do you feel comfortable with provoking dialogue among those communities through your art? • Are there any soft skills that can help people imagine their city's future? • Which skills do you consider you need to adapt to digital change as a professional? 	<ul style="list-style-type: none"> • Please specify. • Do you think you need any other skill or capacity to adapt to digital change?

Thank you!

Some practical suggestions:

Before the Interview

- Make the initial contact with the interviewee through phone or email;
- Explain the purpose of the study;
- Describe the kind of information to be collected;
- Indicate whether the interview will be taped/recorded;
- Request permission to conduct and record the interview;
- Provide an estimate of the length of the interview;
- Propose some dates and times when the interview might be conducted; and Provide your contact information.

During the Interview

- Don't forget to Introduce yourself/organization/project;
- Thank the interviewee for his/her time and willingness to share his/her views;
- Briefly go over the purpose of the study and the scope of the interview;
- Go from one question to the other once the question has been answered to your satisfaction;
- Be prepared to skip questions if they seem redundant;
- Be prepared to ask supplementary questions;
- Be prepared with neutral "probes" (for example: Can you please elaborate?);
- Have a "catch all" question as your last question (for example: "Is there anything you'd like to mention about your participation in your [smart] city that we haven't discussed?");
- Close the interview by thanking the interviewee.

After the Interview

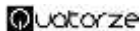
- Follow up with an Email thanking the interviewee/respondent;
- Let the respondent know how you plan on proceeding from here.

dialog
city



Interview with Dialog City

The floor to the artists





What is Dialog City?

The European project **DIALOG CITY** was born out of the conviction that **digital transformation** is more than just a technical innovation, indeed we need to think of a way to make it more **accessible** and **user friendly** to everyone.

Thanks to the cooperation of seven European partners, the overall goal is to create a socially inclusive, environmentally friendly and economically sustainable **urban digital environment.**





We have thought of you for your **personal** and **professional** experience, to help us understand how the **arts** can raise awareness about **digital transformation**, which is part of our daily routine nowadays.

Where: Online (the call will be recorded)

When: 23Jan-15Feb 2023



The questions of your interview

- What does Digital Transformation mean for you?
- Which are the main problems confronting your city?
- What is missing from your city to make it a Smart city?
- How can a digital transformation be applied to the functioning of cities?
- How would you envisage / imagine your ideal SMART city?
- Has the digital world affected your work activities and if so in what ways?

- Do you recognize any way to raise awareness about digital transformation through your art?
- How can artists facilitate this change?
- Can you think of any skill that will help you use your artwork towards citizen engagement?

- The future of any city is affected by what decision makers, citizens and guests make of it. Do you feel comfortable with provoking dialogue among those communities through your art?
- Are there any soft skills that can help people imagine their city's future?
- Which skills do you consider you need to adapt to digital change as a professional?

**Thank you for
your attention.**
See you soon



Invitation template text

Dear,

We would like to invite to you to **a short 30mins online interview** regarding **Digital Transformation and citizen participation**.

Our organization is conducting research through interviews and questionnaires for citizens, decision makers and artists as part of our activities in the European project **DIALOG CITY** which was born out of the conviction that digital transformation is more than just a technical innovation.

For more information, please check the attachment.

If you are interested in participating in the research, **please reply to this email by 27 January 2023**. We will propose some time slots to schedule your interview.

In case you are not able to attend the online interview, you can always participate in written by sending us your response to the interview questions found in the attached leaflet [DIALOGCITY_LEAFLET_ARTISTS.PDF].

Should you have any questions, please feel free to get back to me.

Thank you in advance.

Sincerely yours,

Att.:

- 1. Leaflet for artists**

NO	PARTNER	INTERVIEW CATEGORY	INTERVIEWEE NO.	PROCESS	ART FIELD
				ONLINE-PHYSICAL-WRITTEN ANSWERS	
1	CULTUREPOLIS	ARTIST	A1	ONLINE	VISUAL ARTIST
2	CULTUREPOLIS	ARTIST	A2	ONLINE	MUSICIAN
3	CULTUREPOLIS	ARTIST	A3	ONLINE	THEATER DIRECTOR
4	CULTUREPOLIS	ARTIST	A4	ONLINE	THEATER DIRECTOR
5	CULTUREPOLIS	ARTIST	A5	WRITTEN	WRITER
6	CULTUREPOLIS	ARTIST	A6	WRITTEN	FILM MAKER
7	CULTUREPOLIS	ARTIST	A7	ONLINE	ARCHITECT
8	CULTUREPOLIS	ARTIST	A8	ONLINE	PHOTOGRAPHER
9	CULTUREPOLIS	ARTIST	A9	WRITTEN	RELIGION PAINTER
10	CULTUREPOLIS	ARTIST	A10	WRITTEN	CRAFTS
11	STADTMUSEUM GRAZ	ARTIST	A1	ONLINE	MUSICIAN
12	STADTMUSEUM GRAZ	ARTIST	A2	ONLINE	ARTIST/ART DIRECTOR
13	STADTMUSEUM GRAZ	ARTIST	A3	ONLINE	VISUAL ARTIST/DIGITAL MEDIA
14	STADTMUSEUM GRAZ	ARTIST	A4	ONLINE	MEDIA ARTIST
15	STADTMUSEUM GRAZ	ARTIST	A5	ONLINE	ARCHITECT
16	STADTMUSEUM GRAZ	ARTIST	A6	ONLINE	MEDIA ARTIST/AI
17	STADTMUSEUM GRAZ	ARTIST	A7	ONLINE	MULTIMEDIA ARTIST
18	STADTMUSEUM GRAZ	ARTIST	A8	ONLINE	VISUAL ARTIST/ART IN PUBLIC
19	STADTMUSEUM GRAZ	ARTIST	A9	ONLINE	DIGITAL ARTIST
20	STADTMUSEUM GRAZ	ARTIST	A10	ONLINE	PHOTO ARTIST
21	STADT ASCHAFFENBURG	ARTIST	A1	PHYSICAL	SCULPTOR
22	STADT ASCHAFFENBURG	ARTIST	A2	PHYSICAL	ACTRESS/ACTOR
23	STADT ASCHAFFENBURG	ARTIST	A3	WRITTEN	ACTION ARTIST
24	STADT ASCHAFFENBURG	ARTIST	A4	WRITTEN	SINGER-SONGWRITER
25	STADT ASCHAFFENBURG	ARTIST	A5	WRITTEN	TRANSLATOR
26	STADT ASCHAFFENBURG	ARTIST	A6	WRITTEN	ROCK-MUSIC-ARTIST
27	STADT ASCHAFFENBURG	ARTIST	A7	WRITTEN	REENACTMENT-ARTIST
28	STADT ASCHAFFENBURG	ARTIST	A8	WRITTEN	SINGER

29	STADT ASCHAFFENBURG	ARTIST	A9	WRITTEN	ART HISTORIAN ARTS TEACHER
30	STADT ASCHAFFENBURG	ARTIST	A10	WRITTEN	VIOLINIST
31	CIAC	ARTIST	A1	ONLINE	SCULPTOR
32	CIAC	ARTIST	A2	ONLINE	CHOREOGRAPHER/ARTISTIC
33	CIAC	ARTIST	A3	ONLINE	SINGER/MUSICIAN
34	CIAC	ARTIST	A4	ONLINE	ACTRICE
35	CIAC	ARTIST	A5	ONLINE	GRAPHIC DESIGNER
36	CIAC	ARTIST	A6	ONLINE	PHOTOGRAPHER
37	CIAC	ARTIST	A7	ONLINE	VIDEOMAKER
38	CIAC	ARTIST	A8	ONLINE	COMPOSITOR/ORCHESTRA
39	CIAC	ARTIST	A9	ONLINE	WRITER/SCENOGRAPHER
40	CIAC	ARTIST	A10	ONLINE	CERAMIST/DESIGNER
41	QUATORZE	ARTIST	A1	TELEPHONE	VISUAL ARTIST/DIGITAL ART
42	QUATORZE	ARTIST	A2	ONLINE	WRITER/VISUAL ARTIST
43	QUATORZE	ARTIST	A3	PHYSICAL	MIXED ARTS
44	QUATORZE	ARTIST	A4	PHYSICAL	ART DIRECTOR/ART IN PUBLIC
45	QUATORZE	ARTIST	A5	PHYSICAL	MUSIC COMPOSITOR
46	QUATORZE	ARTIST	A6	TELEPHONE	SCENOGRAPHY/WORK IN OPEN-
47	QUATORZE	ARTIST	A7	ONLINE	MUSICIAN/DJ
48	QUATORZE	ARTIST	A8	PHYSICAL	PHOTOGRAPHER
49	QUATORZE	ARTIST	A9	TELEPHONE	ARBOREAL ART
50	QUATORZE	ARTIST	A10	ONLINE	VISUAL ARTIST