



DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

PR. NR. 2020-1-PL01-KA205-080646

IO5-A4

DIGITALROUTES@KULTURPOLITIK-
REFORMINITIATIVE
(VON DER BASIS BIS ZUR
NATIONALEN EBENE)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

IO5 - A4
DIGITALROUTES@KULTURPOLITIK-REFORMINITIATIVE
(VON DER BASIS BIS ZUR NATIONALEN EBENE)

Emphasys
CENTRE

2022



Erasmus+

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Meinung der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.



PROJEKTINFORMATIONEN

PROJEKT-AKRONYM: DIGITALROUTES@CULTURE

PROJEKT-TITEL: FÖRDERUNG SOZIALER
UNTERNEHMERISCHER KOMPETENZEN
AUF DER GRUNDLAGE DER
DIGITALISIERUNG DES KULTURELLEN
ERBES FÜR EINE NACHHALTIGE ZUKUNFT

PROJEKTNUMMER: 2020-1-PL01-KA205-080646

PROJEKT-WEBSITE: DIGITALROUTES.4LEARNING.EU

KONSORTIUM:



Fundacja Mapa Pasji



ASSERTED KNOWLEDGE
THE ICT EQUALISERS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Erasmus+

DIE UNTERSTÜTZUNG DER EUROPÄISCHEN KOMMISSION FÜR DIE ERSTELLUNG DIESER VERÖFFENTLICHUNG STELLT KEINE BILLIGUNG DES INHALTS DAR, DER AUSSCHLIESSLICH DIE MEINUNG DER AUTOREN WIDERSPIEGELT, UND DIE KOMMISSION KANN NICHT FÜR DIE VERWENDUNG DER DARIN ENTHALTENEN INFORMATIONEN VERANTWORTLICH GEMACHT WERDEN.



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

Inhalt

1. Einführung
2. Direkte und indirekte Nutznießer und Stakeholder
3. Fahrplan des Projekts
3. Projektergebnisse - Intellektuelle Leistungen
4. Nationale Strategien



Erasmus+

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Meinung der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

1. Einleitung

Dieses Projekt zielt darauf ab, jungen Menschen und Jugendarbeitern neue Wege in die Beschäftigung zu eröffnen, indem es die Möglichkeit bietet, eine Reihe von unternehmerischen Kompetenzen zu erwerben, darunter soziale, digitale und grüne Kompetenzen (Bacigalupo et al., 2016). Die Kulturunternehmer, die im Rahmen des aktuellen Projekts unterstützt und geschult werden sollen, werden in der Lage sein, ihr eigenes DIGITALROUTES@CULTURE-Zentrum zu gründen.

Das Hauptziel des Projekts ist die Förderung von sozialem Unternehmertum, kulturellem Bewusstsein und digitalen Kompetenzen, um Fragen der ländlichen Entwicklung und Urbanisierung anzugehen und die Beschäftigungsmöglichkeiten im Bereich des kulturellen Erbes zu verbessern. Zu den Ergebnissen des Projekts gehört auch die Entwicklung eines offenen, dynamischen und interaktiven Webportals und einer mobilen App, die die Aspekte des kulturellen Erbes mit Hilfe von Augmented Reality abbilden und so Kulturrouten für materielle (Denkmäler, Artefakte, Kleidung, historische Städte usw.), immaterielle (Fähigkeiten, Ausdrucksformen, darstellende Kunst usw.) und natürliche (Landschaft usw.) Räume in den Ländern der Partner schaffen.

Dieses Dokument befasst sich mit Aktion 4 des intellektuellen Outputs 5, nämlich der Erstellung des DIGITALROUTES@CULTURE EXPLOITATION AND SUSTAINABILITY PLAN. Das Hauptziel dieses Dokuments ist es, eine Basisinitiative zu schaffen, die der gesamten Gemeinschaft zugute kommt und von der erwartet wird, dass sie unterstützt und aufrechterhalten wird.

Die Nachhaltigkeit der Projektergebnisse kann als die Fähigkeit der an den Projekten beteiligten Partner gesehen werden, ihren Auftrag und das allgemeine Projektprogramm weit in die Zukunft hinein fortzuführen, indem sie das im Projekt erworbene Wissen und Know-how nutzen. In diesem Zusammenhang steht auch die Nutzung der erzielten Projektergebnisse nach Projektende im Vordergrund, um die zukünftigen Anforderungen nach Projektende zu erfüllen und die während der Projektlaufzeit eingesetzten Ressourcen effektiv und effizient zu nutzen.

Dieser Nutzungs- und Nachhaltigkeitsplan enthält eine vorläufige Beschreibung der Aktivitäten und Strategien, die unternommen werden, um die Ergebnisse des DIGITALROUTES@CULTURE-Projekts nach dem Ende der Projektlaufzeit zu erhalten. Der Verwertungs- und Nachhaltigkeitsplan fasst die Maßnahmen für die Nachhaltigkeit der Projektergebnisse für jede der Partnerländerorganisationen zusammen.



Erasmus+

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Meinung der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.



2. Direkte und indirekte Nutznießer und Stakeholder

Die Gruppe der direkt Begünstigten umfasst alle Schlüsselakteure/Teilnehmer, die direkte Nutzer der Projektergebnisse und -produkte sein werden. Im Fall des Projekts DIGITALROUTES@CULTURE sind dies:

- Junge Menschen (18 - 30 Jahre alt)
- Jugendbetreuer

Die indirekten und langfristigen Nutznießer des Projekts DIGITALROUTES@CULTURE sind:

- Gemeinden
- Gemeinden
- Soziale Unternehmer

3. Fahrplan für das Projekt





3. Projektergebnisse - Intellektuelle Outputs

IO1 - DIE NEUE GENERATION VON KULTURFÖRDERERN: DIE METHODIK ZUR KARTIERUNG UND SCHAFFUNG VON KULTURROUTEN (SCHWERPUNKT LÄNDLICHE GEBIETE)

Im Rahmen des ersten intellektuellen Outputs wurden in jedem Partnerland umfangreiche Recherchen durchgeführt und die Partner entwickelten ihr "DIGITALROUTES@CULTURE-Handbuch", das die Recherchen zum sozialen Unternehmertum und kulturellen Unternehmertum in jedem Partnerland (Polen, Deutschland, Rumänien, Zypern, Griechenland und Ungarn) enthält. Darüber hinaus sammelten alle Partner ihre Kulturräume und -routen, die später im IO3 für das Kartierungsinstrument entwickelt werden sollten. Schließlich entwickelte das Konsortium auf der Grundlage der Forschung den Kompetenzrahmen für junge Unternehmer mit 7 Modulen:

- Modul 1 - Treffen Sie den Kulturunternehmer
- Modul 2 - Unternehmer im Kulturtourismus
- Modul 3 - Geschäftskompetenzen
- Modul 4 - Kommunikation und Markenbildung
- Modul 5 - Digitale Kompetenzen
- Modul 6 - Kreative Kompetenzen
- Modul 7 - Zusammenarbeit mit lokalen Gemeinschaften

([Hier](#) können Sie alle IO1-Ergebnisse finden).

IO2 - DAS DYNAMISCHE WERKZEUG VON DIGITALROUTES@CULTURE: OFFENES WEBPORTAL UND EINE AUF AUGMENTED REALITY BASIERENDE MOBILE ANWENDUNG

Für den zweiten intellektuellen Output hat das Konsortium das dynamische Tool DIGITALROUTES@CULTURE entwickelt, ein dynamisches und interaktives Webportal und eine mobile Anwendung, auf denen junge Unternehmer alle von den Partnern entwickelten Kulturräume und -routen sehen und navigieren können. Hier können Sie das Webportal <http://digitalroutes.erasmusplus.space/> sehen.

([Hier](#) können Sie alle IO2-Ergebnisse finden).



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

IO3 - DIE DIGITALROUTES@CULTURE BACKPACKS: AUFBAU VON KAPAZITÄTEN AUSBILDUNG FÜR NEUE KULTURUNTERNEHMER UND MULTIMEDIEN RESSOURCEN FÜR DIE KARTIERUNG

Für den dritten intellektuellen Output entwickelte das Konsortium die DIGITALROUTES@CULTURE-Kulturführer, wobei für jedes Partnerland ein Führer entwickelt wurde, der eine Beschreibung der einzelnen Kulturräume, ein Quiz über das Land, einige Sprachtipps und die Gastronomie enthält. Das Hauptziel dieser Kulturführer ist es, das kulturelle Erbe des jeweiligen Partnerlandes zu fördern. Dann wurde das Bildungsmaterial für die Jugendlichen auf der Grundlage der 7 Module entwickelt, die während des IO1 mit den offenen Abzeichen als Validierungsmethode erstellt wurden. Schließlich wurde von allen Partnern eine Marketingkampagne entwickelt, um die Projektergebnisse bekannt zu machen.

([Hier](#) finden Sie alle IO3-Ergebnisse).

IO4 - DAS DIGITALROUTES@CULTURE TOOLKIT - EINRICHTUNG DES KULTURZENTREN/VEREINE/LAGER AUF DER GRUNDLAGE VON SYNERGIEN (NATIONAL UND EU-EBENE)

Für den vierten intellektuellen Output entwickelte das Konsortium das DIGITALROUTES@CULTURE-Toolkit, das Anleitungen, Vorschriften und Richtlinien enthält, die für die Umsetzung des DIGITALROUTES@CULTURAusbildungsprogramms in ganz Europa erforderlich sind. Während des vierten intellektuellen Outputs fanden außerdem in jedem Partnerland Gemeinschaftszentren mit jungen Menschen und Jugendbetreuern statt, um alle Projektergebnisse zu bewerten und zu testen.

([Hier](#) finden Sie alle IO4-Ergebnisse).

IO5 - DIE DIGITALROUTES@CULTURE STRATEGIE FÜR NACHHALTIGE ENTWICKLUNG: HOCHSKALIERUNG VON DER LOKALEN ZUR NATIONALEN UND ZUR DIE EU-EBENE

Für den fünften intellektuellen Output entwickelte das Konsortium den DIGITALROUTES@CULTURA-Nachhaltigkeitsplan und die Strategie, die Strategien und politische Entscheidungen enthält, mit denen alle Partner die Nachhaltigkeit und die weitere Nutzung des Projekts und aller Projektergebnisse sicherstellen werden.

([Hier](#) finden Sie alle IO5-Ergebnisse).



4. Nationale Strategien

Auf der Grundlage der obigen Ausführungen wird dieses Dokument jedem Partner eine Basisstrategie an die Hand geben, wie er das Projekt DIGITALROUTES@CULTURE zu einem Teil seiner Gemeinschaft machen kann.

a) Społeczna Akademia Nauk (Polen)

SAN wird die Nachhaltigkeit des Projekts durch folgende Maßnahmen sicherstellen:

- Treffen mit politischen Entscheidungsträgern auf lokaler Ebene, um sie auf die Ressourcen von DigitalRoutes@Culture aufmerksam zu machen, darunter Schulungsmaterialien, Handbücher und die digitale Plattform. Ein solches Treffen fand im Dezember 2022 mit dem Direktor des Amtes für Kultur und Förderung in der Gemeinde Bielsko-Biała statt.
- Organisation der Abschlusskonferenz des Projekts mit dem Titel "Kulturelle Zentren für nachhaltige Entwicklung" im März 2023, auf der die Projektergebnisse umfassend verbreitet werden sollen
- Treffen mit dem Rektor der Społeczna Akademia Nauk, um die Projektergebnisse vorzustellen und zu erörtern, wie sie in die Tätigkeit der Universität integriert werden können
- Kontaktaufnahme mit Kulturzentren und Nichtregierungsorganisationen in ganz Polen, um Projektergebnisse und entwickelte Materialien weiterzugeben

b) Culture Goes Europe (Deutschland)

Seit 2005 führt CGE Erfurt e.V. Bildungsprogramme durch, leitet Kooperationen und entwickelt Forschungsmethoden zu verschiedenen Themen, darunter soziales Unternehmertum, Stadtplanung, Klimaschutz, bürgerschaftliches Engagement von Migranten und mehr. CGE sichert die Nachhaltigkeit der Projektergebnisse durch:

- Aufnahme der Ergebnisse des intellektuellen Outputs, wie Leitfäden, Toolkits und Online-Kurse, in die Bibliothek der besten Praktiken für die Jugendarbeit im Kulturzentrum Saline34 in Erfurt, Deutschland;
- die Nutzung der Reiseführer zum kulturellen Erbe und zu den digitalen Routen in Deutschland während internationaler Jugendmobilitäten, Freiwilligenprojekten und Trainingskursen als Teil des Kennenlernens des Gastlandes;
- Präsentation der Online-Lernmodule des Projekts DigitalRoutes@Culture für das Netzwerk der Sozialunternehmer mit Migrationshintergrund "Social Impulse Academy" in Thüringen, Deutschland, über [Social Impulse Hub](#);
- Nutzung des DigitalRoutes@Culture Open Badge Ecosystems bei lokalen Aktivitäten mit Migranten und Flüchtlingen, die nach Wegen zur Integration in die deutsche Gesellschaft suchen.

c) Fundacja Mapa Pasji (Polen)



DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

Einer der Hauptzweige unserer Tätigkeit ist die Entwicklung von Quests und das Betreiben des landesweiten Portals QUESTY - Wyprawy Odkrywców (Expeditionen der Entdecker).

Quests sind Spiele für die Schatzsuche im Freien. Sie erfordern keine Handhabung oder Beschilderung im Gelände und können daher, anders als Spaziergänge oder Stadtspiele, zu fast jeder Zeit gespielt werden.

Wenn wir neue Routen entwickeln, führen wir oft zu weniger bekannten lokalen Attraktionen und Sehenswürdigkeiten, die wir auf diese Weise fördern können. Unsere Partner bei der Entwicklung von Routen sind oft lokale Kultureinrichtungen oder lokale Unternehmer.

Zwischen 2017 und 2020 führten wir das Projekt "Schätze der Hochlandbewohner" durch, das darauf abzielte, die lokale Identität der Einwohner (insbesondere junger Menschen) von 8 Mikroregionen im südlichen Teil von Kleinpolen zu stärken und die touristische Attraktivität dieser Gebiete durch die Schaffung eines Netzwerks von 50 Quests zu erhöhen.

Im November 2022 haben wir die zweite Auflage dieses Projekts gestartet. Während der Laufzeit des Projekts sind zahlreiche Treffen mit lokalen Gemeinschaften geplant, was uns eine gute Gelegenheit bietet, Menschen zu erreichen, die möglicherweise am Projekt "Digitale Routen" interessiert sind.

d) Anerkanntes Wissen Omorrythmos Etaireia (Griechenland)

ASSERTED KNOWLEDGE (AKNOW), ein Unternehmen, das hochqualifizierte IKT-Dienstleistungen anbietet und Erfahrung mit Augmented-Reality-Technologien und -Werkzeugen im Bereich E&T hat, wird sich hauptsächlich auf die Unterstützung und Pflege des DIGITALROUTES@CULTURE DYNAMIC TOOL: OFFENES WEBPORTAL AUF DER GRUNDLAGE VON AUGMENTED REALITY. Als solches wird AKNOW für die Aktualisierung und Wartung der Plattform nach dem Finanzierungszeitraum des Projekts verantwortlich sein, sowie für die Unterstützung zukünftiger Nutzer bei der Navigation und Nutzung der Plattform, um deren Vorteile bestmöglich zu nutzen.

Darüber hinaus wird AKNOW auch auf folgende Weise zur Nachhaltigkeit aller Projektergebnisse beitragen:

- Während unserer Teilnahme an der jährlichen Scientix-Konferenz werden wir die Projekte und ihre Ergebnisse einem breiten Publikum bekannt machen.
- Durch die von der AKNOW im Laufe des Jahres organisierten Veranstaltungen (z. B. für den Europäischen Tag der Sprachen, für Unternehmergeist und Beschäftigungsfähigkeit von Frauen oder andere gesellschaftliche Veranstaltungen) werden wir das Projekt und seine Ergebnisse einem breiten Publikum bekannt machen, darunter auch vielen jungen Menschen, die sich für eine Tätigkeit als Kulturunternehmer interessieren könnten.

e) Emphasys Centre (Zypern)



DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

As Emphasys wird die Nachhaltigkeit und die Verwertung aller Projektergebnisse des DIGITALROUTES@CULTURE-Projekts sicherstellen. Genauer gesagt:

- Während der jährlichen Veranstaltung, die von den Emphasys-Teilnehmern als "Bildungs- und Karrieremesse" bezeichnet wird und sich an junge Menschen richtet, werden die Ergebnisse verbreitet
- Während des Europatages (8.th März) finden große Feierlichkeiten in Nikosia statt, an denen Emphasys teilnimmt und die wichtigsten Ergebnisse des Projekts - Bildungsmaterial, Kulturführer, Webportal und Toolkit - verbreitet und fördert.
- Während der jährlich im Oktober stattfindenden Erasmus+ Tage können die Projektergebnisse verbreitet werden, wobei das Hauptziel darin besteht, das Bewusstsein für die Erasmus+ Möglichkeiten zu schärfen, von denen junge Menschen profitieren können
- Während des Jugendfestivals, das vom zypriotischen Jugendverband jährlich im September organisiert wird, kann Emphasys die Möglichkeiten, die das Projekt jungen Menschen bietet, als Kulturunternehmer zu agieren, verbreiten und fördern
- Während der Europäischen Tage des Denkmals kann Emphasys die für das Projekt DIGITALROUTES@CULTURE entwickelten Kulturführer (Räume und Routen) bewerben, und mehr junge Menschen können sich den DIGITALROUTES@CULTURE-Gemeinschaftszentren anschließen und zu Kulturunternehmern werden.

f) Asociatia de Ecoturism din Romania (Rumänien)

Die Vereinigung für Ökotourismus in Rumänien (VRE) wird die Ergebnisse weiter nutzen und die Nachhaltigkeit und Nutzung aller Projektergebnisse des Projekts DIGITALROUTES@CULTURE durch folgende Maßnahmen sicherstellen:

- Die Ergebnisse des Projekts werden den Mitgliedern der Vereinigung auf der jährlichen Generalversammlung vorgestellt. Die Mitglieder der VRE sind kleine und mittlere Unternehmen sowie andere ONGs im Bereich der lokalen Entwicklung und des Naturschutzes.
- Die VRE wird die Ergebnisse des Projekts dem von ihr koordinierten Netzwerk von zehn Ökotourismuszielen zur Nutzung auf lokaler Ebene vorstellen. Die für das Projekt DIGITALROUTES@CULTURE entwickelten Kulturführer (Räume und Routen) sind wertvolle Ressourcen, die genutzt werden können, um mehr junge Menschen zu gewinnen, die sich den DIGITALROUTES@CULTURE-Gemeinschaftszentren anschließen und zu Kulturunternehmern werden können.

g) TE-IS (Ungarn)

Jugendorganisation der TEIS-Stiftung, die mit verschiedenen Interessengruppen im Bereich der Jugendarbeit zusammenarbeitet. Nach der Erkundung potenziell interessierter Interessengruppen und Jugendbetreuer haben wir die nächsten strategischen Maßnahmen hervorgehoben, um die Projektergebnisse aufrechtzuerhalten und sie in die lokale Gemeinschaft zu integrieren:

- Wir planen eine weite Verbreitung der Projektergebnisse, insbesondere der digitalen Werkzeuge für junge Unternehmer. Durch soziale Netzwerke, Präsentationen und Werbung bei verschiedenen von TEIS durchgeführten Bildungsaktivitäten, wie Schulungen, Workshops, Seminare, Konferenzen und andere öffentliche Bildungsaktivitäten.



Erasmus+

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Meinung der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.



DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

- TEIS richtet jedes Jahr etwa 10 internationale Veranstaltungen in Ungarn aus. Wir planen, mehrere digitale Routen für die Teilnehmer dieser internationalen Schulungen zu erstellen, damit sie Ungarn und die lokalen Sehenswürdigkeiten in der Umgebung oder in der Nähe der Veranstaltungsorte kennenlernen können.
- Schließlich Treffen mit einer lokalen Organisation, die mit jungen Unternehmern arbeitet, um Ergebnisse auszutauschen und eine Präsentation und einen Workshop unter Verwendung der Instrumente des DIGITALROUTES@CULTURE-Projekts durchzuführen.



Erasmus+

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Meinung der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.



Dieses Dokument darf entsprechend der oben genannten Regelung kopiert, vervielfältigt oder verändert werden. Darüber hinaus muss die Autorenschaft des Dokuments genannt und auf die entsprechenden Teile des Urheberrechtshinweises deutlich verwiesen werden.

Alle Rechte vorbehalten. © Copyright 2022 DIGITALROUTES@CULTURE

