



# DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

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

## IO5-A4

INICJATYWA REFORMY POLITYKI  
KULTUROWEJ  
DIGITALROUTES@CULTURE  
(OD INICJATYW ODDOLNYCH DO  
POZIOMU KRAJOWEGO)



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



**DIGITAL ROUTES**  
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

**IO5 – A4**  
**INICJATYWA REFORMY POLITYKI KULTUROWEJ**  
**DIGITALROUTES@CULTURE**  
**(OD INICJATYW ODDOLNYCH DO POZIOMU**  
**KRAJOWEGO)**

**Emphasys**  
CENTRE

**2022**



# INFORMACJE O PROJEKCIE

**AKRONIM PROJEKTU:** DIGITALROUTES@CULTURE

**TYTUŁ PROJEKTU:** PROMOWANIE KOMPETENCJI  
PRZEDSIĘBIORCZOŚCI SPOŁECZNEJ W  
OPARCIU O DIGITALIZACJĘ  
DZIEDZICTWA KULTUROWEGO DLA  
ZRÓWNOWAŻONEJ PRZYSZŁOŚCI

**NUMER PROJEKTU:** 2020-1-PL01-KA205-080646

**STRONA  
INTERNETOWA:** DIGITALROUTES.4LEARNING.EU

**KONSORCJUM:**



Fundacja Mapa Pasji



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



Erasmus+

WSPARCIE KOMISJI EUROPEJSKIEJ DLA POWSTANIA TEJ PUBLIKACJI NIE OZNACZA POPARCIA DLA JEJ TREŚCI, KTÓRE ODZWIERCIEDLAJĄ JEDYNIĘ POGLĄDY AUTORÓW, A KOMISJA NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA JAKIEKOLWIEK WYKORZYSTANIE INFORMACJI W NIEJ ZAWARTYCH.



## Spis treści:

1. Wprowadzenie	4
2. Bezpośredni i pośredni beneficjenci i interesariusze projektu	4
3. Kluczowe elementy projektu	5
4. Intelktualne Rezultaty projektu	5
5. Strategie krajowe	8



## 1. Wprowadzenie

Projekt ma na celu otwarcie nowych ścieżek zatrudnienia dla młodych ludzi i osób pracujących z młodzieżą poprzez zapewnienie możliwości nabycia szeregu kompetencji przedsiębiorczych, w tym społecznych, cyfrowych i proekologicznych (Bacigalupo i in., 2016). Przedsiębiorcy Kultury, których obecny projekt ma na celu wspierać i szkolić, będą mogli założyć własne zintegrowane centra DIGITALROUTES@CULTURE.

Podstawowym założeniem projektu jest promowanie edukacji w zakresie przedsiębiorczości społecznej, świadomości kulturowej i kompetencji cyfrowych w celu rozwiązania problemów rozwoju i urbanizacji obszarów wiejskich, w tym zwiększenia możliwości zatrudnienia w obszarze dziedzictwa kulturowego. Rezultaty projektu zakładają również rozwój otwartego, dynamicznego i interaktywnego portalu internetowego oraz aplikacji mobilnej, które będą mapować elementy dziedzictwa kulturowego przy użyciu rzeczywistości rozszerzonej (ang. *Augmented Reality*), tworząc Szlaki Kulturowe o charakterze materialnym (zabytki, eksponaty, stroje, miasta historyczne, itp.), niematerialnym (umiejętności, ekspresja, przedstawienia sceniczne, itp.) i naturalnym (krajobraz, itp.) na terenie kraju każdego z partnerów projektu.

Niniejszy dokument dotyczy Działania 4 Rezultatu Intelktualnego 5, którym jest stworzenie PLANU WYKORZYSTANIA I UTRZYMANIA REZULTATÓW PROJEKTU DIGITALROUTES@CULTURE. Głównym celem tego dokumentu jest stworzenie, wspieranie i podtrzymanie oddolnych inicjatyw, które przyniosą korzyści całej społeczności.

Trwałość rezultatów projektu może być postrzegana jako zdolność partnerów zaangażowanych w projekt do kontynuowania w przyszłości swojej misji i realizacji założeń programu, wykorzystując wiedzę i doświadczenie w nim zdobyte. W tym kontekście na pierwszy plan wysuwa się wykorzystanie osiągniętych rezultatów projektu po jego zakończeniu oraz efektywnie i wydajnie wykorzystanie zasobów zgromadzonych podczas trwania projektu.

Plan wykorzystania i utrzymania rezultatów zawiera wstępny opis działań i strategii podjętych w celu utrzymania rezultatów projektu DIGITALROUTES@CULTURE po zakończeniu okresu jego realizacji oraz podsumowuje działania w tym zakresie dla wszystkich organizacji w krajach partnerskich.



## 2. Bezpośredni i pośredni beneficjenci i interesariusze projektu

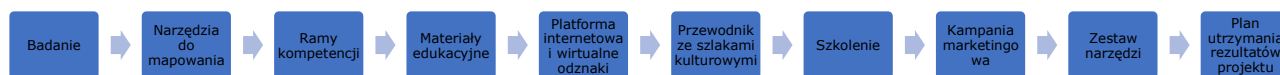
Bezpośrednimi beneficjentami projektu są wszyscy uczestnicy, którzy będą w sposób bezpośredni korzystać z rezultatów i produktów projektu DIGITALROUTES@CULTURE. Są to:

- osoby młode (w wieku 18 – 30 lat)
- osoby pracujące z młodzieżą

Pośrednimi i długoterminowymi beneficjentami projektu DIGITALROUTES@CULTURE są:

- społeczności lokalne
- gminy
- przedsiębiorcy społeczni

## 3. Kluczowe elementy projektu





### 3. Rezultaty Intelktualne projektu

#### **IO1 - NOWA GENERACJA PROMOTORÓW KULTURY: METODOLOGIA MAPOWANIA I TWORZENIA SZLAKÓW KULTUROWYCH (KONCENTRACJA NA OBSZARACH WIEJSKICH)**

W pierwszej fazie projektu przeprowadzono szeroko zakrojone badania w każdym z krajów partnerskich i opracowano „Podręcznik DIGITALROUTES@CULTURE”, który zawiera informacje dotyczące przedsiębiorczości społecznej i kulturowej w każdym z krajów partnerskich (Polska, Niemcy, Rumunia, Cypr, Grecja i Węgry). Dodatkowo, wszyscy partnerzy stworzyli listy miejsc i szlaków kulturowych, które później zostaną opracowane w ramach IO3 wykorzystując narzędzia mapowania. W rezultacie, konsorcjum opracowało ramy kompetencji dla młodych przedsiębiorców zawartych w 7 modułach:

- Moduł 1 - Poznaj Przedsiębiorcę Kultury
- Moduł 2 - Przedsiębiorcy w turystyce kulturowej
- Moduł 3 - Kompetencje biznesowe
- Moduł 4 - Komunikacja i budowanie marki
- Moduł 5 - Kompetencje cyfrowe
- Moduł 6 - Kompetencje kreatywne
- Moduł 7 - Współpraca ze społecznościami lokalnymi

(**Tutaj** można znaleźć wszystkie rezultaty IO1).

#### **IO2 - DIGITALROUTES@CULTURE DYNAMIC TOOL: OTWARTY PORTAL INTERNETOWY I APLIKACJA MOBILNA OPARTA NA RZECZYWISTOŚCI ROZSZERZONEJ**

Drugim Rezultatem Intelktualnym projektu było opracowanie narzędzia DIGITALROUTES@CULTURE, które jest dynamicznym i interaktywnym portalem internetowym i aplikacją mobilną, dzięki którym młodzi przedsiębiorcy mają wgląd we wszystkie miejsca i trasy dziedzictwa kulturowego będące w trakcie opracowania. Link do portalu:

<http://digitalroutes.erasmusplus.space/>

(**Tutaj** można znaleźć wszystkie rezultaty IO2).





**DIGITAL ROUTES**  
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

## **IO3 - THE DIGITALROUTES@CULTURE BACK PACKS: SZKOLENIA W ZAKRESIE BUDOWANIA POTENCJAŁU DLA NOWYCH PRZEDSIĘBIORCÓW KULTURY ORAZ MULTIMEDIALNE ZASOBY DO MAPOWANIA**

Trzecim Rezultatem Intelktualnym projektu są przewodniki kulturowe DIGITALROUTES@CULTURE opracowane dla każdego kraju partnerskiego. Zawierają one opis miejsc dziedzictwa kulturowego, quiz dotyczący kraju, wskazówki językowe i informacje gastronomiczne. Głównym celem przewodników jest promocja dziedzictwa kulturowego każdego z krajów partnerskich. Następnie opracowano materiał edukacyjny dla młodzieży oparty na 7 modułach stworzonych podczas IO1 z wykorzystaniem wirtualnych odznak jako metody walidacji. Ponadto, wszyscy partnerzy opracowali kampanię marketingową w celu zapewnienia promocji rezultatów projektu.

(**Tutaj** można znaleźć wszystkie rezultaty IO3).

## **IO4 - THE DIGITALROUTES@CULTURE TOOL KIT - TWORZENIE CENTRÓW/KLUBÓW/OŚRODKÓW KULTURY W OPARCIU O SYNERGIĘ (NA POZIOMIE KRAJOWYM I UNIJNYM)**

W ramach czwartego Rezultatu Intelktualnego konsorcjum opracowało zestaw narzędzi DIGITALROUTES@CULTURE, który zawiera instrukcje, przepisy i wytyczne niezbędne do wdrożenia programu szkoleniowego DIGITALROUTES@CULTURE w całej Europie. Ponadto, w każdym kraju partnerskim odbyły się spotkania z młodzieżą i osobami pracującymi z młodzieżą, aby ocenić i przetestować wszystkie rezultaty projektu.

(**Tutaj** można znaleźć wszystkie rezultaty IO4).

## **IO5 - STRATEGIA DIGITALROUTES@CULTURE NA RZECZ ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU: ZWIĘKSZANIE SKALI Z POZIOMU LOKALNEGO DO KRAJOWEGO I DO POZIOM UE**

W ramach piątego Rezultatu Intelktualnego, konsorcjum opracowało Plan i Strategię Zrównoważonego Rozwoju DIGITALROUTES@CULTURE, która zawiera strategię i decyzje polityczne, w ramach których wszyscy partnerzy zagwarantują trwałość i dalsze wykorzystanie projektu i wszystkich jego rezultatów.

(**Tutaj** można znaleźć wszystkie rezultaty IO5).

## **4. Strategie krajowe**

W oparciu o powyższe punkty, niniejszy dokument przedstawia oddolne strategie na rzecz włączenia projektu DIGITALROUTES@CULTURE jako stałego elementu do społeczności wszystkich krajów partnerskich.



## DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

### a) Społeczna Akademia Nauk (Polska)

SAN zapewni trwałość projektu poprzez:

- spotkania z decydentami na poziomie lokalnym w celu zapoznania ich z zasobami DigitalRoutes@Culture, w tym z materiałami szkoleniowymi, podręcznikami i platformą cyfrową. Jedno takie spotkanie odbyło się w grudniu 2022 roku z Dyrektorem Biura Kultury i Promocji w gminie Bielsko-Biała;
- organizację konferencji pt. „Centra kultury dla zrównoważonego rozwoju” w marcu 2023 r. podsumowującej projekt, na której zostaną szeroko upowszechnione rezultaty projektu;
- spotkanie z Rektorem Społecznej Akademii Nauk w celu przedstawienia rezultatów projektu i omówienia możliwości ich włączenia do działalności uczelni;
- kontakt z ośrodkami kultury i organizacjami pozarządowymi w całej Polsce w celu rozpowszechniania rezultatów projektu i opracowanych materiałów.

### b) Culture Goes Europe (Niemcy)

Od 2005 roku CGE Erfurt e.V. wdraża programy edukacyjne, prowadzi współpracę i rozwija metodologię badań w różnych obszarach, w tym przedsiębiorczości społecznej, planowania zagospodarowania miejskiego, działaniach na rzecz klimatu, zaangażowaniu w sprawy obywatelskie imigrantów. CGE zapewni trwałość rezultatów projektu poprzez:

- włączenie Rezultatów Intelktualnych, takich jak przewodniki, zestawy narzędzi i kursy online, do biblioteki najlepszych praktyk dotyczących pracy z młodzieżą w centrum kulturalnym Saline34 w Erfurcie, Niemcy;
- wykorzystanie przewodników po dziedzictwie kulturowym i szlakach cyfrowych w Niemczech podczas międzynarodowych wyjazdów młodzieży, projektów wolontariackich i szkoleń w ramach poznawania kraju;
- prezentację modułów szkolenia online DigitalRoutes@Culture dla organizacji ds. przedsiębiorców - imigrantów „Social Impulse Academy” w Turynii (Niemcy) za pośrednictwem Social Impulse Hub;
- wykorzystanie ekosystemu wirtualnych odznak DigitalRoutes@Culture podczas lokalnych działań na rzecz integracji imigrantów i uchodźców z niemieckim społeczeństwem.

### c) Fundacja Mapa Pasji (Polska)

Jedną z głównych gałęzi naszej działalności jest tworzenie questów oraz prowadzenie ogólnopolskiego portalu QUESTY - Wyprawy Odkrywców (Expeditions of Explorers).

Questy to gry terenowe polegające na poszukiwaniu skarbów. Nie wymagają obsługi ani oznakowania w terenie, więc w przeciwieństwie do spacerów czy gier miejskich, można w nie grać niemal w każdej chwili.

Tworząc nowe trasy, często prowadzimy do mniej znanych lokalnych atrakcji i ciekawych miejsc, które możemy w ten sposób promować. Naszymi partnerami w tworzeniu questów są często lokalne instytucje kultury lub lokalni przedsiębiorcy.

W latach 2017-2020 prowadziliśmy projekt „Skarby Górali”, którego celem było wzmocnienie tożsamości lokalnej mieszkańców (zwłaszcza młodzieży) 8 mikroregionów w południowej części Małopolski oraz zwiększenie atrakcyjności turystycznej tych obszarów poprzez stworzenie sieci 50 questów.





## DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

W listopadzie 2022 roku uruchomiliśmy drugą edycję tego projektu. W trakcie jej trwania zaplanowane są liczne spotkania ze społecznościami lokalnymi, dzięki czemu mamy duże możliwości dotarcia do osób potencjalnie zainteresowanych projektem Cyfrowe Szlaki.

### d) Asserted Knowledge Omorrythmos Etaireia (Grecja)

ASSERTED KNOWLEDGE (AKNOW), jako firma zajmująca się wdrożeniami technicznymi, świadcząca wysoko wykwalifikowane usługi ICT, posiadająca doświadczenie w technologii rozszerzonej rzeczywistości i narzędziach E&T, będzie głównie skupiona na utrzymaniu DYNAMICZNEGO NARZĘDZIA DIGITALROUTES@CULTURE: OTWARTEGO PORTALU INTERNETOWEGO OPARTEGO NA RZECZYWISTOŚCI ROZSZERZONEJ. AKNOW będzie odpowiedzialny za aktualizację i utrzymanie platformy po zakończeniu okresu finansowania projektu, jak również wspieranie przyszłych użytkowników w nawigacji i użytkowaniu, aby czerpać z niej maksymalne korzyści.

Ponadto, AKNOW przyczyni się do trwałości wszystkich rezultatów projektu w następujący sposób:

- podczas naszego udziału w corocznej konferencji Scientix, będziemy rozpowszechniać informacje dotyczące projektów i ich wyników wśród szerokiej publiczności;
- poprzez wydarzenia organizowane przez AKNOW w ciągu roku (np. z okazji Europejskiego Dnia Języków, Przedsiębiorczości i Zatrudnienia Kobiet lub innych wydarzeń społecznych), będziemy kontynuować rozpowszechnianie projektu i jego rezultatów wśród szerokiego grona osób, w tym wielu młodych ludzi, którzy mogą być zainteresowani staniem się przedsiębiorcami kultury.

### e) Emphasys Centre (Cypr)

Emphasys zapewni trwałość i wykorzystanie wszystkich rezultatów projektu DIGITALROUTES@CULTURE. W szczególności:

- podczas corocznego wydarzenia, które uczestnicy Emphasys nazwali „Educational and Career Exhibition Fair” - skierowane jest do młodych ludzi, którzy będą rozpowszechniać rezultaty projektu;
- podczas obchodów Dnia Europy w Nikozji (8 marca), w których Emphasys bierze udział, będzie rozpowszechniał oraz promował główne rezultaty projektu, materiały edukacyjne, przewodniki kulturowe, portal internetowy oraz zestaw narzędzi;
- podczas Dni Erasmus+ organizowanych corocznie w październiku - rezultaty projektu będą rozpowszechniane, a głównym celem będzie podniesienie świadomości na temat możliwości, z których mogą korzystać młodzi ludzie w ramach programu Erasmus+;
- podczas Festiwalu Młodzieży organizowanego przez Radę Młodzieży Cypru co roku we wrześniu - Emphasys może rozpowszechniać i promować możliwości, jakie projekt daje młodym ludziom w zakresie przedsiębiorczości kulturowej;
- podczas Europejskich Dni Dziedzictwa Emphasys może promować przewodniki dziedzictwa kulturowego (miejsca i trasy) opracowane dla projektu DIGITALROUTES@CULTURE; więcej młodych ludzi może dołączyć do centrów społeczności DIGITALROUTES@CULTURE i zostać przedsiębiorcami kultury.



#### **f) Asociația de Ecoturism din România (Rumunia)**

Stowarzyszenie Ekoturystyki w Rumunii (AER) będzie nadal korzystać z wyników projektu DIGITALROUTES@CULTURE i zapewni trwałość i wykorzystanie wszystkich jego rezultatów poprzez następujące działania:

- rezultaty projektu zostaną przedstawione członkom stowarzyszenia na corocznym walnym zgromadzeniu. Członkami AER są małe i średnie przedsiębiorstwa, wraz z innymi ONG w zakresie rozwoju lokalnego i ochrony przyrody;
- AER przedstawi wyniki projektu sieci dziesięciu obiektów ekoturystycznych, które koordynuje, do wykorzystania na poziomie lokalnym. Przewodniki dziedzictwa kulturowego (miejsca i trasy) opracowane dla projektu DIGITALROUTES@CULTURE są cennymi zasobami, które będą wykorzystane do przyciągnięcia większej liczby młodych ludzi, aby zachęcić ich do dołączenia do centrów kultury DIGITALROUTES@CULTURE i stać się przedsiębiorcami kultury.

#### **g) TE-IS (Węgry)**

Organizacja młodzieżowa Fundacja TEIS współpracująca z różnymi interesariuszami w zakresie pracy z młodzieżą. Po zbadaniu potencjalnie zainteresowanych podmiotów i pracowników młodzieżowych, wyróżniliśmy kolejne działania strategiczne w celu podtrzymania rezultatów projektu i włączenia ich do społeczności lokalnej:

- planujemy zapewnić szerokie rozpowszechnienie wyników projektu głównie cyfrowych narzędzi dla młodych przedsiębiorców. Poprzez sieci społecznościowe, prezentacje i promocję podczas różnych działań edukacyjnych prowadzonych przez TEIS, takich jak szkolenia, warsztaty, seminaria, konferencje i inne publiczne działania edukacyjne;
- TEIS jest gospodarzem około 10 międzynarodowych wydarzeń na Węgrzech każdego roku. Planujemy stworzyć kilka cyfrowych tras dla uczestników tych międzynarodowych szkoleń, aby poznać Węgry i lokalne zabytki wokół lub w pobliżu miejsc zakwaterowania;
- na koniec planujemy spotkanie z lokalną organizacją pracującą z młodymi przedsiębiorcami w celu podzielenia się wynikami, przeprowadzenia prezentacji i warsztatów z wykorzystaniem narzędzi projektu DIGITALROUTES@CULTURE.



Niniejszy dokument może być kopiowany, powielany i modyfikowany zgodnie z powyższymi zasadami, przy czym każdorazowo należy wyraźnie podawać nazwiska autorów i wszystkie stosowne informacje na temat praw autorskich.

Wszelkie prawa zastrzeżone. © Prawa autorskie 2022 DIGITALROUTES@CULTURE

