



DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

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

LATARNIA KULTUR

PRZEWODNIK PO CYRIFYZACJI SZLAKÓW
KULTUROWYCH DLA AGENTÓW KULTURY



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



[DIGITALROUTES.4LEARNING.EU](https://digitalroutes.4learning.eu)

DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

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

LATARNIA KULTUR

PRZEWODNIK PO CYFRYZACJI SZLAKÓW
KULTUROWYCH DLA AGENTÓW KULTURY



2023



Co-funded by
the European Union



SPIS TREŚCI

WSTĘP

SŁOWNICZEK

EUROPEJSKIE RAMY DZIAŁANIA NA RZECZ DZIEDZICTWA KULTUROWEGO

ROZDZIAŁ 1. CYFROWA PRZYSZŁOŚĆ DZIEDZICTWA KULTUROWEGO

O projekcie DIGITALROUTES@CULTURE

Dlaczego warto stosować cyfryzację w dziedzictwie kulturowym?

Młodzież i kultura w UE

Jak korzystać z tego zestawu narzędzi

ROZDZIAŁ 2. WYTYCZNE DOTYCZĄCE WDRAŻANIA I MONITOROWANIA METODOLOGII DIGITALROUTES@CUTLURE

Tworzenie map przestrzeni kulturowych

Identyfikacja interesariuszy kultury

Tworzenie szlaków kulturowych

Prowadzenie kampanii na rzecz przestrzeni kulturowych

Dobre praktyki w zakresie cyfryzacji dziedzictwa kulturowego

ROZDZIAŁ 3. SIEĆ DIGITALROUTES@CULTURE

Tworzenie sieci przedsiębiorców z branży kultury

Tworzenie synergii w ramach sektora dziedzictwa kulturowego

ROZDZIAŁ 4. DIGITALROUTES@CULTURE W PRAKTYCE. REFLEKSJE NA TEMAT PROJEKTU

Podsumowanie wdrożenia projektu DIGITALROUTES@CULTURE oraz centra społecznościowe

Wskazówki, triki i dalsze zasoby dla przedsiębiorców z branży kultury

REFERENCJE



WSTĘP

Kultura jest tym, czym dzielimy się i zanurzamy w każdej minucie każdego dnia, zwykle nie zastanawiając się nad tym zbyt długo. Jest tym, co łączy nas z przeszłymi pokoleniami i co pozostawimy przyszłemu pokoleniom. Jest jak tort warstwowy z materialnymi artefaktami, które widzimy gołym okiem i ukrytymi warstwami norm i wartości, których często nie jesteśmy świadomi, ale które jednak kierują naszymi działaniami. Aktywne uczestnictwo w kulturze i jej współtworzenie oznacza świat, a zestaw narzędzi Latarnia kultur, który właśnie oglądacie, jest naszym małym wkładem w ten proces.

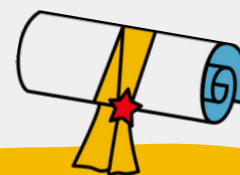
Niniejsza publikacja jest jedną z serii zasobów, które powstały w trakcie realizacji projektu DigitalRoutes@Culture i są dostępne bez ograniczeń. Jako zespół projektowy postawiliśmy sobie za cel wspieranie ludzi, zwłaszcza młodzieży, w procesie stawania się przedsiębiorcami kulturalnymi poprzez zebranie materiałów, które mogłyby wykorzystać jako inspirację lub wskazówki. Siedmiu partnerów z sześciu krajów europejskich przeprowadziło burzę mózgów i zastanawiało się nad sektorami kultury w swoich krajach, dzieliło się najlepszymi praktykami, identyfikowało możliwości, jakie kultura stwarza dla młodych ludzi i organizowało wydarzenia dla społeczności. Zespół napisał przewodniki, przygotował materiały szkoleniowe, zebrał dobre praktyki i stworzył przykładowe szlaki kulturowe na otwartej platformie internetowej. Niniejsza publikacja pomoże poruszać się po tych zasobach i w pełni wykorzystać rezultaty projektu.

W rozdziale 1 omówiono proces digitalizacji dziedzictwa kulturowego i możliwe drogi, jakie ten trend otwiera przed młodymi ludźmi w Europie i poza nią, czyniąc z nich "agentów przyszłości". Rozdziały 2-4 zawierają refleksję nad projektem i jego powiązaniem z tymi szerszymi procesami. Rozdział 2 zawiera wskazówki, jak wdrożyć metodologię DigitalRoutes@Culture w tworzeniu działań kulturalnych - od mapowania potrzeb i zasobów, przez identyfikację interesariuszy, po tworzenie cyfrowych szlaków kulturowych i prowadzenie kampanii. Ponieważ współpraca jest podstawą większości udanych inicjatyw, rozdział 3 koncentruje się na budowaniu sieci i synergii, a studia przypadków dostarczają użytecznych przykładów ilustrujących, jak to zrobić. Rozdział 4 dokumentuje doświadczenia organizacji partnerskich podczas pilotażu wyników projektu i może służyć jako przewodnik i zbiór wyciągniętych wniosków.

Różnorodne działania, doświadczenia i rezultaty projektu DigitalRoutes@Culture mogłyby posłużyć jako biblioteka rozwiązań, na których przedsiębiorcy z branży kultury mogłyby bazować i uzupełniać w przyszłości. Mamy nadzieję, że Wasze inicjatywy kulturalne przyniosą Wam radość i satysfakcję, a wkład naszego zespołu wesprze Was i Wasze społeczności w aktywnej koprodukcji kultury i uczestnictwie w niej.

Konsorcjum projektu DIGITALROUTES@CULTURE





SŁOWNICZEK

DZIEDZICTWO KULTUROWE

Dziedzictwo kulturowe obejmuje artefakty, zabytki, zespół budynków i miejsc, muzea, które mają różnorodne wartości, w tym znaczenie symboliczne, historyczne, artystyczne, estetyczne, etnologiczne lub antropologiczne, naukowe i społeczne. Obejmuje ona dziedzictwo materialne (ruchome, nieruchome i podwodne), niematerialne dziedzictwo kulturowe (International Intangible Cultural Heritage - ICH) wbudowane w artefakty, miejsca lub zabytki dziedzictwa kulturowego i naturalnego. Definicja wyklucza ICH związane z innymi dziedzinami kultury, takimi jak festiwale, uroczystości itp. Obejmuje ona dziedzictwo przemysłowe i malowidła jaskiniowe.

INSTYTUT STATYSTYKI UNESCO, 2009 UNESCO FRAMEWORK FOR CULTURAL STATISTICS.

TRANSFORMACJA CYFROWA

Wykorzystanie technologii cyfrowej w celu stworzenia nowych procesów biznesowych, kultur i doświadczeń klientów - lub dostosowania obecnych - w celu spełnienia zmieniających się wymagań biznesowych i rynkowych jest znane jako transformacja cyfrowa.

Transformacja cyfrowa obejmuje zarówno przyjęcie technologii cyfrowych przez europejskie przedsiębiorstwa, jak i społeczne skutki najnowszych technologii, takich jak blockchain, internet rzeczy (IoT), chmury obliczeniowe i nowoczesne platformy cyfrowe.

POLITYKA UE - DZIAŁANIA NA RZECZ OBYWATELI - TRANSFORMACJA CYFROWA



EUROPEJSKIE RAMY DZIAŁANIA NA RZECZ DZIEDZICTWA KULTUROWEGO

Dziedzictwo kulturowe to dziedzictwo fizycznych artefaktów i niematerialnych atrybutów społeczeństwa odziedziczonych po minionych pokoleniach. Europejskie ramy działania na rzecz dziedzictwa kulturowego narodziły się po sukcesie Europejskiego Roku Dziedzictwa Kulturowego w 2018 r.

Europejski Rok Dziedzictwa Kulturowego ma na celu uczczenie dziedzictwa kulturowego jako wspólnego zasobu, podniesienie świadomości wspólnej historii i wartości oraz wzmocnienie poczucia przynależności do wspólnej europejskiej przestrzeni kulturowej i politycznej. Dzięki zintegrowanemu podejściu nadał on impuls do umieszczenia dziedzictwa kulturowego na wyższym miejscu w agendzie UE. Była to szeroko zakrojona i integracyjna inicjatywa, w której uczestniczyły wszystkie instytucje UE, wszystkie państwa członkowskie UE, dziewięć krajów partnerskich i zainteresowane strony z sektora kultury. Przeprowadzono specjalną ogólnoeuropejską kampanię informacyjną.

W całej Europie odbyło się ponad 11 700 wydarzeń, a ponad 10 000 inicjatyw otrzymało oficjalny znak Europejskiego Roku Dziedzictwa Kulturowego.

Dedykowane działania dotarły do ponad 6 milionów osób do końca trzeciego kwartału 2018 roku. Ponadto Europejskie Dni Dziedzictwa 2018 zaangażowały nawet 30 mln osób w ponad 70 000 wydarzeń w całej Europie, podnosząc ich świadomość na temat europejskiego wymiaru dziedzictwa kulturowego.



**PRAWIE 30
MILIONÓW LUDZI
WZIEŁO UDZIAŁ
W PONAD
70 000
WYDARZEŃ**

Aby wykorzystać impuls stworzony podczas Europejskiego Roku Dziedzictwa Kulturowego, w nowej europejskiej agendzie kultury w 2018 r. ogłoszono Europejskie ramy działania na rzecz dziedzictwa kulturowego, które promują i wprowadzają w życie zintegrowane i partycypacyjne podejście do dziedzictwa kulturowego oraz przyczyniają się do włączenia dziedzictwa kulturowego do głównego nurtu polityki UE. Podejście to zostało zaproponowane przez Komisję Europejską i jest wspierane przez Parlament Europejski, Radę Unii Europejskiej, Komitet Regionów i Komitet Ekonomiczno-Społeczny.

Ogłoszenie doprowadziło do szerokiej mobilizacji zainteresowanych stron. W "Berlińskim wezwaniu do działania" z czerwca 2018 r. wezwano do "ambitnego europejskiego planu działania na rzecz dziedzictwa kulturowego jako trwałego dziedzictwa Europejskiego Roku [...] holistycznego i powiązanego z innymi kluczowymi agendami i priorytetami polityki UE". Został on podpisany przez ministrów kultury, posłów do Parlamentu Europejskiego, a także liczne organizacje zainteresowanych stron i osoby prywatne.

Ramy działania mają na celu wyznaczenie wspólnego kierunku dla działań związanych z dziedzictwem na poziomie europejskim, przede wszystkim w ramach polityk i programów UE. Może on również służyć jako inspiracja dla regionów i miast w Europie, a także dla organizacji i sieci dziedzictwa kulturowego przy opracowywaniu własnych działań dotyczących dziedzictwa kulturowego. Na poziomie krajowym Komisja Europejska zachęca państwa członkowskie do dobrowolnego sporządzenia podobnych ram dla dziedzictwa, które uzupełnią ramy działania.

Ponadto jest on dostosowany do przyjętej w 2017 r. przez Radę Europy europejskiej strategii na rzecz dziedzictwa kulturowego w XXI wieku, do Agendy Organizacji Narodów Zjednoczonych na rzecz zrównoważonego rozwoju 2030 oraz do ram Sendai na rzecz zmniejszania ryzyka wystąpienia klęsk żywiołowych na lata 2015-2030.



4 KLUCZOWE ZASADY

- **Podejście holistyczne.** Przedstawia ono materialny, niematerialny i cyfrowy wymiar dziedzictwa kulturowego jako nierozdzielny i wzajemnie powiązany. Dziedzictwo kulturowe jest również zasobem na przyszłość, a nie tylko z przeszłości. Jest skoncentrowane na ludziach i promuje włączenie społeczne i integrację.
- **Włączanie do głównego nurtu polityki i podejście zintegrowane.** Ponownie potwierdza i wprowadza w życie zasadę włączania dziedzictwa kulturowego do głównego nurtu różnych polityk UE. Jest to pierwszy dokument, w którym określono zintegrowane podejście do dziedzictwa kulturowego na poziomie europejskim, obejmujące różne obszary polityki UE.
- **Tworzenie polityki opartej na faktach.** Wymaga on kilku działań mających na celu zmierzenie wpływu działań na dziedzictwo kulturowe oraz ciągłego doskonalenia metodologii i narzędzi służących do gromadzenia danych na potrzeby statystyki kultury.
- **Współpraca wielu zainteresowanych stron.** Aby utrzymać ducha współpracy i kontynuować dialog polityczny, Komisja Europejska powołała nieformalną grupę ekspertów Komisji - Forum Dziedzictwa Kulturowego. Forum to jest platformą konsultacji i wymiany pomysłów i najlepszych praktyk, mającą na celu promowanie polityk publicznych, które zapewniają długoterminową wartość i trwałość europejskiego dziedzictwa kulturowego w oparciu o zintegrowane podejście.

5 FILARÓW:

- Dziedzictwo kulturowe dla integracyjnej Europy: uczestnictwo i dostęp dla wszystkich;
- Dziedzictwo kulturowe dla zrównoważonej Europy: inteligentne rozwiązania dla spójnej i zrównoważonej przyszłości;
- Dziedzictwo kulturowe dla odpornej Europy: ochrona zagrożonego dziedzictwa;
- Dziedzictwo kulturowe na rzecz innowacyjnej Europy: mobilizacja wiedzy i badań;
- Dziedzictwo kulturowe na rzecz silniejszych partnerstw globalnych: wzmacnianie współpracy międzynarodowej.

14 klastrów działań odpowiada powyższym filarom. Komisja Europejska realizuje działania opisane w ramach działań we współpracy z odpowiednimi instytucjami, organizacjami i partnerami. Działania te są również uzupełniane przez komplementarne inicjatywy realizowane przez organizacje i społeczności interesariuszy kultury i dziedzictwa kulturowego, bez których dziedzictwo kulturowe nie może być utrzymane przy życiu.

Jednym z działań jest "Dziedzictwo kulturowe w działaniu", które identyfikuje dobre praktyki z miast i regionów UE oraz wspiera wymianę doświadczeń poprzez bezpośredni kontakt pomiędzy administracją wiejską, lokalną, regionalną i krajową, a także ekspertami (społeczeństwo obywatelskie, organizacje pozarządowe, organizacje lokalne, urbaniści, architekci itp.) podczas tematycznych wizyt typu peer-learning. Działanie to umożliwia ponad 100 lokalnym i regionalnym decydentom wymianę wiedzy na temat dziedzictwa kulturowego, ze szczególnym uwzględnieniem partycypacyjnego zarządzania dziedzictwem kulturowym, adaptacyjnego ponownego wykorzystania budynków zabytkowych oraz zasad jakościowych dla interwencji na rzecz dziedzictwa kulturowego.

Europejski Rok Dziedzictwa Kulturowego stanowił punkt zwrotny dla stale rosnącego ruchu na rzecz dziedzictwa kulturowego w Europie, a także potwierdził możliwość wykorzystania dziedzictwa kulturowego do promowania bardziej pokojowej, zamożnej, integracyjnej i zrównoważonej Europy. Określone zasady mają jednak długoterminową wizję zarządzania i ochrony europejskiego dziedzictwa kulturowego. Chociaż Komisja odgrywa wiodącą rolę w realizacji działań przedstawionych w niniejszych ramach, miarą ich sukcesu jest również poziom zaangażowania innych instytucji UE, państw członkowskich UE, władz lokalnych i regionalnych, organizacji zajmujących się kulturą i dziedzictwem kulturowym oraz społeczeństwa obywatelskiego.



ROZDZIAŁ 1.

**CYFROWA
PRZYSZŁOŚĆ
DZIEDZICTWA
KULTUROWEGO**

O PROJEKCIE DIGITALROUTES@CULTURE

Dziedzictwo kulturowe jest coraz częściej postrzegane jako podstawowy zasób Unii Europejskiej, ponieważ wpływa na ogólny wzrost gospodarczy i zatrudnienie, spójność społeczną oraz zrównoważenie środowiska.

Lepsza znajomość innych kultur oznacza większe poczucie zrozumienia tego, co odmienne, oraz lepszą zdolność do adaptacji i radzenia sobie z tym. Ponadto większa dostępność dziedzictwa kulturowego przyczynia się do budowania poczucia przynależności i tożsamości.

Mając to na uwadze, projekt DigitalRoutes@Culture ma na celu promowanie edukacji w zakresie przedsiębiorczości społecznej, świadomości kulturowej i kompetencji cyfrowych w celu rozwiązania kwestii rozwoju obszarów wiejskich i urbanizacji.

Aby osiągnąć zamierzone cele promowania przedsiębiorczości kulturalnej i społecznej oraz zachowania dziedzictwa kulturowego, konsorcjum projektu:

- opracowało otwarty, dynamiczny i interaktywny Portal Internetowy, który będzie mapował materialne, niematerialne i naturalne przestrzenie dziedzictwa kulturowego z wykorzystaniem technologii rozszerzonej rzeczywistości;
- stworzyło opartą na chmurze platformę e-learningu i e-oceny, która będzie oferować różne funkcjonalności, takie jak społeczność cyfrowa, ocena online i narzędzia walidacji.

DLACZEGO WARTO STOSOWAĆ CYFRYZACJĘ W DZIEDZICTWIE KULTUROWYM?

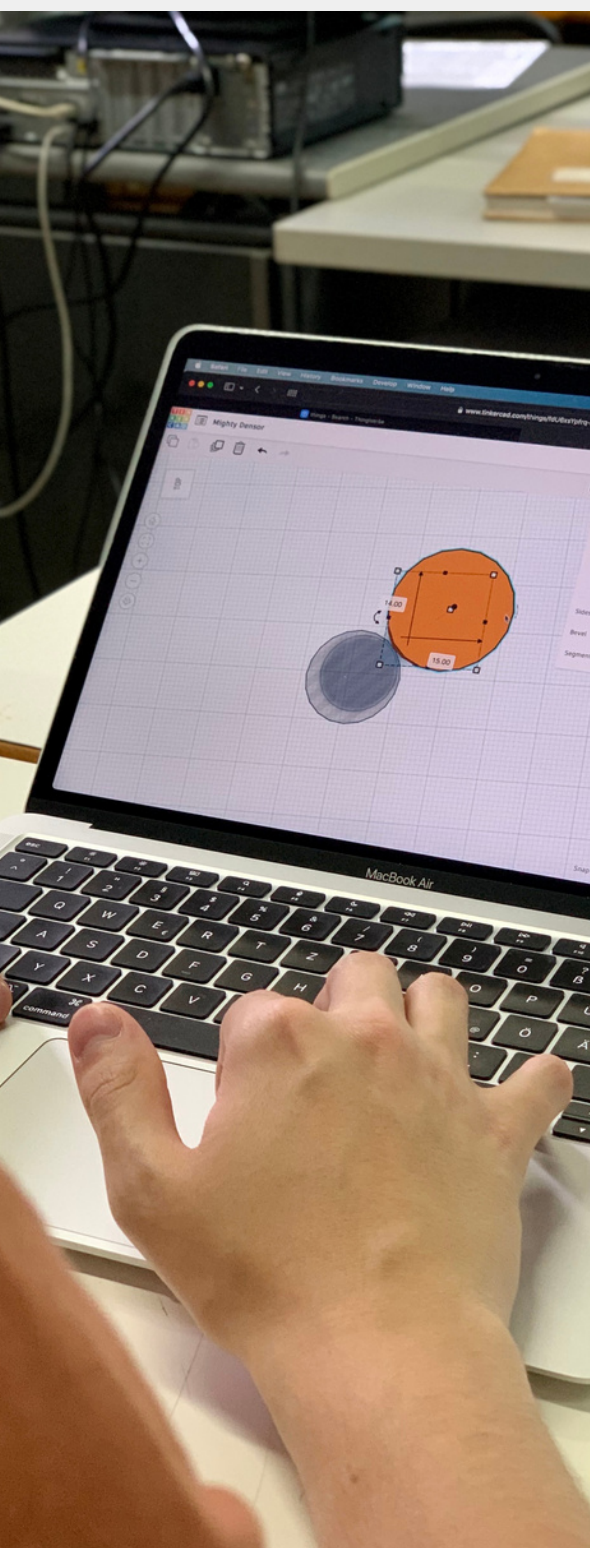
Wychodząc z poważnego kryzysu finansowego, Europa stoi w obliczu rosnących nierówności społecznych, zróżnicowanych społeczeństw, populizmu, radykalizacji i zagrożeń terrorystycznych. Nowe technologie i komunikacja cyfrowa przekształcają społeczeństwa, zmieniając style życia, wzorce konsumpcji i relacje władzy w gospodarczych łańcuchach wartości. W tym zmieniającym się krajobrazie rola kultury jest ważniejsza niż kiedykolwiek.

Nowa europejska agenda kultury (2018) jest odpowiedzią na zaproszenie europejskich przywódców, aby poprzez kulturę i edukację zrobić więcej, aby budować spójne społeczeństwa i zaoferować wizję atrakcyjnej Unii Europejskiej. Jej celem jest wykorzystanie pełnego potencjału kultury, aby pomóc w budowaniu bardziej integracyjnej i sprawiedliwej Unii, wspierając innowacje, kreatywność oraz trwałe miejsca pracy i wzrost gospodarczy.

Zainteresowane strony z sektora kształcenia i szkolenia są kluczowymi podmiotami w procesie włączania innowacji do głównego nurtu polityki.

W ramach niedawnych konsultacji społecznych podkreślono potrzebę bardziej ukierunkowanych działań UE w celu wsparcia przyjęcia innowacyjnych podejść i technologii cyfrowych w edukacji oraz rozwoju kompetencji cyfrowych, w tym umiejętności korzystania z mediów cyfrowych oraz bezpieczeństwa i dobrostanu cyfrowego. 68% respondentów biorących udział w konsultacjach społecznych dotyczących programu Erasmus+ uznało, że innowacje są "niezwykle istotne" dla zaspokojenia potrzeb sektora edukacji. Istnieje również wyraźna potrzeba: (i) zwiększenia kompetencji przedsiębiorczych i postawy przedsiębiorczej; oraz (ii) wspierania przedsiębiorczości cyfrowej, która obejmuje nowe przedsięwzięcia i przekształcanie istniejących przedsiębiorstw za pomocą nowych i powstających technologii cyfrowych.

W kontekście Europejskiego Roku Dziedzictwa Kulturowego 2018 państwa członkowskie zostały wezwane do promowania i podnoszenia świadomości na temat znaczenia dziedzictwa kulturowego Europy poprzez edukację, młodzież, szkolenia i uczenie się pozaformalne oraz sport.



MŁODZIEŻ I KULTURA W UE

Kultura jest nie tylko niezbędnym składnikiem praw człowieka i demokracji, ale także ważnym czynnikiem dobrobytu gospodarczego i społecznego oraz odporności Unii Europejskiej. Stanowi ona zarówno podstawę zrozumienia społecznego, współpracy i wymiany, jak i miejsc pracy i wzrostu (gdy jest postrzegana jako sektor) (Rada Europy n/d; Rada Europejska 2022).

Znaczenie kultury jest nawet przedstawione w art. 3 Traktatu o Unii Europejskiej, odnoszącym się do poszanowania i ochrony różnorodnej kultury europejskiej i językowej oraz jej dziedzictwa (Komisja Europejska n/d), oraz w art. 167 Traktatu Lizbońskiego, gdzie mówi się, że kultura powinna być uwzględniana we wszystkich działaniach UE (Rada Europy n/d).

Ze względu na jej znaczenie, UE rozwija, poprzez swoje instytucje, kilka polityk w zakresie kultury, aby wspierać poszanowanie dla różnorodności, tożsamości, dialogu i praw kulturalnych, zgodnie z europejskimi wartościami szacunku i tolerancji (Rada Europy n/d). Chociaż państwa członkowskie są indywidualnie odpowiedzialne za własne polityki dotyczące sektora kultury, Unia Europejska, za pośrednictwem Komisji Europejskiej, pomaga w rozwiązywaniu wyzwań wspólnych dla większości lub wszystkich państw członkowskich - Komisja kieruje się dokumentami strategicznymi, aby prowadzić swoje działania i określać swoje priorytety w dziedzinie współpracy kulturalnej i ochrony kultury, a także dba o to, aby (odpowiednia) społeczna i gospodarcza rola kultury znalazła odzwierciedlenie w działaniach i politykach UE (Komisja Europejska n/d).



Cyfryzacja i globalizacja spowodowały potrzebę większego wsparcia ze strony UE w sektorze kultury i sektorze kreatywnym. Dlatego też UE jest odpowiedzialna za stymulowanie transnarodowej twórczości i obiegu europejskiej kultury i sztuki oraz wspieranie mobilności osób zawodowo zajmujących się kulturą i twórczością, przy wykorzystaniu technologii, którą obecnie dysponujemy (Komisja Europejska n/d).

Jeśli chodzi o temat dziedzictwa kulturowego, polityki poszczególnych państw członkowskich są wspierane przez szeroki zakres polityk, programów i możliwości finansowania UE. Polityki te są zazwyczaj wynikiem współpracy w ramach Rady Ministrów ds. Edukacji, Młodzieży, Kultury i Sportu, zachowując zasady zintegrowanego, holistycznego, opartego na dowodach i wielostronnego podejścia w tworzeniu polityki (Komisja Europejska n/d).

Kreatywność jest również ważnym czynnikiem, który należy uwzględnić przy omawianiu kultury i ekspresji kulturalnej, i jako taka jest przedmiotem programów kulturalnych Unii Europejskiej. Jej pobudzanie (np. poprzez edukację i motywowanie młodych ludzi do tworzenia) oraz promocja przemysłów kreatywnych mają znaczenie dla wspierania innowacji społecznych i technologicznych oraz rozwoju, a także dla wzrostu społecznego i gospodarczego regionu europejskiego, gwarantując lepsze życie młodym ludziom i kolejnym pokoleniom (Rada Europy b/d). UE stworzyła program Kreatywna Europa 2021-2027, aby przeznaczyć środki na inwestycje w "działania, które wzmacniają różnorodność kulturową i odpowiadają na potrzeby i wyzwania sektora kultury i sektora kreatywnego" (Komisja Europejska 2021).

Agentami przyszłości są młodzi ludzie i w związku z tym UE wspiera kreatywność młodych ludzi i ich zaangażowanie w sektor kultury, poprzez zwiększenie dostępu do kultury, kreatywnych narzędzi, przestrzeni kulturowych i technologii, które wzmacniają młodych ludzi oraz ich kreatywną i innowacyjną stronę, ułatwiają długoterminową synergię między europejskimi politykami i programami w celu promowania twórczości kulturalnej i artystycznej oraz innowacji w dziedzinie edukacji, zdrowia, włączenia społecznego, mediów, zatrudnienia i młodzieży, a także wspierają talenty i zmysł przedsiębiorczy młodych ludzi oraz ich umiejętności (Europejski Portal Młodzieżowy n/d).



Dlatego związek między kulturą, młodymi ludźmi i uczestnictwem młodzieży nie jest niezwykły, ponieważ kultura odgrywa zasadniczą rolę w kształtowaniu społeczeństw, a młodzi ludzie są nie tylko odbiorcami korzyści płynących z promocji kultury (poprzez poszerzanie horyzontów, umacnianie szacunku itp.), ale także współtwórcami, ponieważ wnoszą nowe perspektywy i rzucają światło na nowe i inne kwestie, z którymi się stykają i/lub które uznają za pilne. W związku z tym Unia Europejska zapewnia młodzieży kilka możliwości dalszego kontaktu z kulturą - na przykład poprzez projekt DiscoverEU, poprzez działania kulturalne, projekty i wymiany edukacyjne oraz poprzez doświadczenia wolontariackie w ramach programu Erasmus+ i Europejskiego Korpusu Solidarności 2021-2027 (Culture Action Europe 2022).

Równocześnie rok 2022 jest Europejskim Rokiem Młodzieży, dlatego KE zobowiązuje się do:

"uhonorować i wesprzeć pokolenie, które poświęciło najwięcej podczas pandemii [...], podkreślając, jak zielone i cyfrowe przemiany oferują odnowione perspektywy i możliwości; zachęcić wszystkich młodych ludzi, zwłaszcza tych z mniejszymi szansami; promować możliwości, jakie stwarza polityka UE dla młodych ludzi [...], promując udaną realizację NextGenerationEU w zapewnianiu wysokiej jakości miejsc pracy, możliwości kształcenia i szkolenia; oraz czerpać inspirację z działań, wizji i spostrzeżeń młodych ludzi, aby dalej wzmacniać i ożywiać wspólny projekt UE, opierając się na konferencji w sprawie przyszłości Europy". (Culture Action Europe 2022).



ROZDZIAŁ 2.

**WYTYCZNE
DOTYCZĄCE
WDRAŻANIA
I MONITOROWANIA
METODOLOGII**

TWORZENIE MAP PRZESTRZENI KULTUROWYCH

Dziedzictwo kulturowe Europy składa się z różnorodnych mozaik form ekspresji kulturalnej i twórczej, jest dziedzictwem poprzednich pokoleń i spuścizną dla młodszych pokoleń. W związku z tym należy je promować i chronić. W tym celu Unia Europejska wspiera wartości takie jak integracja, zrównoważenie, odporność, innowacyjność i partnerstwo między państwami członkowskimi i zainteresowanymi stronami (Komisja Europejska n.d.). Wartości te są kluczowe dla waloryzacji przestrzeni publicznych i rewitalizacji miast poprzez kulturę, dostępności przestrzeni kulturalnych i kreatywnych w Europie, dzielenia się dobrymi praktykami w zakresie promocji przestrzeni kulturalnych i ich roli w integracji społecznej, a także poszukiwania innowacyjnych i zrównoważonych sposobów świadczenia kulturalnych usług publicznych (Trans Europe Halles 2019).

Jeśli chodzi o metodologię mapowania przestrzeni kulturowych osadzoną w platformie internetowej i aplikacji mobilnej w późniejszych etapach projektu, ma ona stanowić narzędzie dla młodych przedsiębiorców kulturalnych do tworzenia konkretnych szlaków kulturowych w ramach każdego kraju partnerskiego poprzez szablony, które mają na celu ułatwienie badania i gromadzenia synergii, partnerstw i istniejących dobrych praktyk, które są związane z mapowaniem przestrzeni kulturowych poprzez szlaki.

IDENTYFIKACJA INTERESARIUSZY KULTURY

Konsorcjum projektu DIGITALROUTES@CULTURE poszukiwało i stosowało różne metody identyfikacji interesariuszy kultury. A co może być lepszego niż opinie naszych partnerów z pierwszej ręki? Przeczytaj o doświadczeniach naszych partnerów w zakresie identyfikacji interesariuszy kulturowych w ich lokalnych społecznościach!



"Do lokalnych podmiotów kultury dotarliśmy poprzez wydarzenia krajowe, takie jak "Festiwal Kultury Cypryjskiej"."

Emphasys
CENTRE

"Wykorzystaliśmy własne kontakty animatorów kultury i aktywistów do promocji projektu i udostępniania stworzonych przez nas tras."



SPOŁECZNA
AKADEMIA NAUK



"Zaangażowaliśmy się w naszą lokalną społeczność i nawiązaliśmy współpracę z "feelslikeerfurt", magazynem internetowym skupionym na promocji Erfurtu i regionu Turyngii".



CULTURE GOES EUROPE
SOZIOKULTURELLE INITIATIVE ERFURT E.V.



"Skontaktowaliśmy się z silną siecią, którą budowaliśmy przez lata dzięki własnym projektom dotyczącym turystyki, co pozwoliło nam wypromować ten projekt."



Fundacja
Mapa Pasji



"Dotarliśmy do naszej własnej sieci organizacji i interesariuszy, aby stworzyć trasę, która obejmuje mniej znane przestrzenie kulturowe na Węgrzech".



TWORZENIE SZLAKÓW KULTUROWYCH

Jak można było zrozumieć w poprzednim rozdziale, tworzenie sieci jest kluczowe nie tylko dla rozpowszechniania projektów, ale także dla rozwoju narzędzi i działań. Aby zbudować trasy dostępne na stronie DIGITALROUTES@CULTURE, konsorcjum dotarło do swoich własnych sieci, żeby współpracować z nimi w poszukiwaniu najlepszych przestrzeni kulturalnych w ich krajach!



""W AER opracowaliśmy trasy we współpracy z lokalnymi organizacjami zaangażowanymi w rozwój ekoturystyki w Rumunii".





" Współpracowaliśmy z Lokalnym Urzędem Ochrony Zabytków w celu zbudowania szlaku architektonicznego w Polsce."



SPOŁECZNA
AKADEMIA NAUK



"Przewidujemy i rozwijamy szlaki kulturowe skoncentrowane na temacie "dekolonizacji Erfurtu i Weimaru". Szlaki te będą dostępne online, aby zapewnić im większą dostępność".



CULTURE GOES EUROPE
SOZIOKULTURELLE INITIATIVE ERFURT E.V.



"Poprzez nasz projekt Explorers' Expeditions opracowaliśmy trasy w Polsce, aby promować region Małopolski i jego dziedzictwo kulturowe. "



Fundacja
Mapa Pasji

PROWADZENIE KAMPANII NA RZECZ PRZESTRZENI KULTUROWYCH

Przy prowadzeniu kampanii i prezentowaniu projektu, część dotycząca rozpowszechniania nie może być ograniczona do prostego aktu dzielenia się informacjami w naszych kanałach społecznościach. Z tym wiąże się odpowiedzialność za stworzenie marki, przemyślany plan marketingowy i wykorzystanie dostępnych kanałów komunikacyjnych. W związku z tym projekt DIGITALROUTES@CULTURE opracował spójną linię graficzną, która przedstawia wartości projektu i jego grupę docelową, był aktywny w mediach społecznościowych, aby dotrzeć do społeczności interesariuszy kultury i młodych ludzi, a także stworzył atrakcyjne biuletyny, którymi dzielił się w sieci konsorcjum.

Przeczytaj o działaniach partnerów w kierunku kampanii na rzecz przestrzeni kulturowych i o samym projekcie!



"Dzieliliśmy się wynikami poprzez biuletyny i regularne spotkania z siecią ekoturystyczną w Rumunii, gdzie prezentowaliśmy podręczniki opracowane w ramach projektu DIGITALROUTES @CUTLURE."





"TEIS skontaktował się z podmiotami odpowiedzialnymi za wybrane przestrzenie kulturalne i kilkoma interesariuszami, aby przedstawić projekt i jego platformę oraz podzielić się opracowanymi trasami. Następnie zostali oni zaproszeni do udziału w wydarzeniu rozpowszechniającym na Węgrzech."



"Platforma i podręczniki opracowane w ramach projektu są udostępniane sieci SAN w celu ich promocji poprzez własne środki komunikacji (strony internetowe)."



"Dzieliлись się rezultatami projektu podczas szkoleń/mobilności, gdzie uczestnicy stają się interesariuszami kultury. Organizowaliśmy również wyjazdy kulturalne, podczas których uczestnicy zwiedzali opracowane przestrzenie i szlaki kulturowe."



DOBRE PRAKTYKI W ZAKRESIE CYFRYZACJI DZIEDZICTWA KULTUROWEGO

Na platformie DIGITALROUTES@CULTURE można znaleźć podręcznik opracowany przez konsorcjum, w którym udostępniłmy zbiór dobrych praktyk rozwiązań technologicznych w podziale na kraje partnerskie, a także szablon. W ten sposób konsorcjum DIGITALROUTES@CULTURE miało na celu poprowadzenie przedsiębiorców kulturalnych w kierunku mapowania przestrzeni kulturowych za pomocą tras, pozwalając im nie tylko na mapowanie przestrzeni kulturowych, ale także na zrozumienie znaczenia technologii i najnowszych kanałów komunikacji (takich jak media społecznościowe) w promocji dziedzictwa kulturowego.

"Emphasys zapewnił lokalnym interesariuszom tablety podczas wydarzenia, aby mogli odwiedzić stronę internetową projektu w celu zaprojektowania własnych szlaków kulturowych, a także udostępnił podręczniki opracowane w ramach IO3 podczas szlaków kulturowych i w lokalnych wydarzeniach."





ROZDZIAŁ 3.

SIEĆ

DIGITALROUTES@CULTURE

TWORZENIE SIECI PRZEDSIĘBIORCÓW Z BRANŻY KULTURY

Kiedy po raz pierwszy zaczęto mówić o terminie "przedsiębiorczość", postrzegano ją jako indywidualny i niezależny proces, jednak obecnie przedsiębiorczość jest bliższa koncepcji "networkingu" niż kiedykolwiek. Sieć to nic innego jak system połączonych ludzi lub rzeczy; biorąc pod uwagę społeczną naturę człowieka, tworzenie sieci jest koniecznością. Stworzenie dobrej sieci może prowadzić do większych i lepszych możliwości, szerszej i głębszej wiedzy, dalszego rozwoju i innowacji. (Projekt Cubes 2021)

Aby stworzyć sieć, trzeba określić jej podstawowe elementy, cele, atuty i wymiar. Wraz z rozwojem sieci rośnie ilość informacji i zasobów dostępnych w samej sieci jednak budując sieć należy skupić się na jakości nawiązanych relacji, a nie na wielkości sieci.

Jeśli chodzi o dziedzinę kultury i kreatywności, współpraca ma kluczowe znaczenie. Rozwijanie i utrzymywanie spójnej i proaktywnej sieci jest ważnym elementem układanki przedsiębiorczości kulturalnej: społeczności, w której ludzie dzielą się swoją wiedzą i informacjami, udzielają porad, a także wsparcia społecznego (a nawet finansowego). (Projekt Cubes 2021)

Aby lepiej uzmysłowić znaczenie i wpływ budowania sieci, zebraliśmy dwa praktyczne przykłady networkingu.



PRZYKŁAD 1: SALINE 34

W Erfurcie w Niemczech można znaleźć Saline34, budynek przy Salinenstrasse, który został odnowiony przez organizację pozarządową Plattform e.V. i młodych ludzi. Dom był opuszczony do 2011 roku, kiedy to rozpoczęto remont i młodzi ludzie zaczęli przywracać Saline34 do życia. Teraz Saline34 gości dużą społeczność artystów, aktywistów i organizacji pozarządowych, którzy sami są odpowiedzialni za dom - Saline34 stało się symbolem nowej kultury wspomagającej w północnej części Erfurtu, gdzie kreatywność i współpraca przepląwa wszędzie.

Saline34 nie tylko oferuje przystępną przestrzeń dla młodych ludzi i ich projektów, ale działa jako punkt kontaktowy dla dzielnicy i dla uczestnictwa młodzieży. Saline34 gości obecnie 2 organizacje pozarządowe (jedną z nich, CGE Erfurt e.V., jest częścią tego konsorcjum!), fotografów, tatuatora, artystę ceramicznego, kolektyw muzyków, studio nagrań i wiele innych. Istnieje również sala seminaryjna, którą można wynająć na imprezy (Werft34 n/d).

PRZYKŁAD 2: OŚRODKI PRZEDSIĘBIORCZOŚCI KULTURALNEJ

Dzięki wspólnemu projektowi Goethe-Institut i Strascheg Center for Entrepreneurship powstał Ośrodek Przedsiębiorczości Kulturalnej. Jego celem jest umożliwienie i wspieranie ducha przedsiębiorczości kulturalnej poprzez stworzenie globalnej sieci ośrodków, w których lokalni twórcy, organizacje artystyczne i kulturalne, napędzają kulturę i biznes.

Ośrodki te działają jako punkty kontaktowe dla osób myślących i działających w sposób przedsiębiorczy, w których współpracują, dzieląc się swoją wiedzą i sieciami kontaktów w obrębie kultury i kreatywności. Ośrodki te oferują usługi doradcze, warsztaty, spotkania sieciowe i wydarzenia w celu promowania i wspierania różnych inicjatyw w środowisku międzykulturowym. Konsorcjum tworzy Ośrodki Przedsiębiorczości Kulturalnej w Goethe-Institut w Grecji, Indonezji i RPA. (Cultural Entrepreneurship Hub n/d).

Źródło: Cultural Entrepreneurship Hub



TWORZENIE SYNERGII W RAMACH SEKTORA DZIEDZICTWA KULTUROWEGO

Wraz z rozwojem turystyki kulturowej zmienił się rodzaj żądanych (i dostarczanych) doświadczeń kulturowych, a także definicja dziedzictwa kulturowego w wielu krajach uległa przeformułowaniu, rozszerzając się z dawnej koncentracji na dziedzictwie materialnym, na kulturę niematerialną i "codzienną" i/lub popkulturę. Kwestia "dziedzictwa kulturowego" jest ważna dla większości ludzi, ponieważ "ponad połowa populacji UE uważa się za "zaangażowaną" w dziedzictwo w jakiś sposób" (Richards 2018), co sprawia, że lokalne społeczności są kluczowymi interesariuszami w promowaniu i zachowaniu własnego dziedzictwa kulturowego. Jako takie, inwestowanie i promowanie turystyki kulturowej pomaga nie tylko zachować i promować tradycyjne praktyki kulturowe i rdzenne społeczności, ale także odgrywa ważną rolę w edukacji krajowych i międzynarodowych odwiedzających (OECD 2022).



Ta relacja między kulturą a turystyką okazała się świetnym źródłem wzrostu w sekcji turystycznej w ciągu ostatnich kilku dekad, co przyniosło również możliwość tworzenia synergii z przemysłami kreatywnymi, która jest widoczna poprzez wykorzystanie kreatywnych treści i popkultury jako narzędzi promocji przestrzeni i działań kulturalnych. Na przykład fenomen K-Popu zwiększył międzynarodową turystykę Republiki Korei poprzez promocję koreańskiej kultury i historii, mediów, miejsc turystycznych i gastronomii. (OECD 2022)

Synergia między sektorem kultury i sektorem kreatywnym może również promować bardziej zrównoważone doświadczenia i praktyki, na przykład poprzez wspieranie "powolnej" i opartej na doświadczeniu turystyki, łączącej miejscowych i międzynarodowych ludzi z lokalnym środowiskiem i dziedzictwem kulturowym. (OECD 2022).

Ważnym wymiarem, który należy obecnie rozważyć, jest wpływ cyfryzacji i IT w sektorze kultury oraz to, jak możliwe jest połączenie tych dwóch elementów, aby treści kulturowe były bardziej dostępne, dynamiczne i interesujące.

W artykule "A Framework for Stakeholders' Involvement in Digital Productions for Cultural Heritage Tourism" (Calvi et al. 2022) przedstawiono cztery przypadki w celu pokazania, w jaki sposób narzędzia cyfrowe mogą działać jako narzędzie wspierające interpretację i konsumpcję niematerialnego i materialnego dziedzictwa kulturowego. Było to możliwe dzięki produkcji i rozwojowi technologii immersyjnych i zabawowych w dziedzictwie kulturowym, w których na wczesnych etapach produkcji uczestniczą różni interesariusze (turyści, społeczności lokalne itp.). (Calvi et al. 2022).

W związku z tym można zaobserwować kilka sposobów, w których istnieją połączenia między sektorami IT i projektowania gier a interesariuszami i sektorem kultury, rozwijając nie tylko poczucie własności społeczności, ale także mając informacje zwrotne z pierwszej ręki na temat opracowanych narzędzi technologicznych, które promują dziedzictwo kulturowe i przedsiębiorczość kulturową.



ROZDZIAŁ 4.

DIGITALROUTES@CULTURE
W PRAKTYCE:
REFLEKSJE NA TEMAT
PROJEKTU

PODSUMOWANIE WDROŻENIA PROJEKTU DIGITALROUTES@CULTURE ORAZ CENTRA SPOŁECZNOŚCIOWE

TESTY PILOTAŻOWE W NIEMCZECH

Pilotaż został wprowadzony w ramach Zimowej Akademii Przedsiębiorczości Think Social i składał się z dwóch części: sesji dotyczącej kobiet w przedsiębiorczości, marketingu i wykorzystania ruchów społecznych oraz branding i designu. W ten sposób udało się połączyć idee jak promować produkt będąc świadomym społecznie oraz najlepsze praktyki jeśli chodzi o branding i tworzenie linii wzorniczej, przy jednoczesnej promocji projektu Digital Routes i przedsiębiorczości kulturalnej.

Warsztaty dotyczące
modułów:

Komunikacja i branding

Kompetencje twórcze

Wizyta studyjna w obiektach
kulturalnych

Weimar (Bauhaus)

Pracownia artystyczna

Khaleda Arfeha

Zróżnicowana grupa docelowa

Studenci uczelni wyższych
Przedsiębiorcy i samo zatrudnieni

W wieku od 20 do 50 lat



CULTURE GOES EUROPE
SOZIOKULTURELLE INITIATIVE ERFURT E.V.

Uczestnicy byli zainteresowani dyskusją na temat ról płci w przedsiębiorczości społecznej/kulturalnej i byli bardzo zaangażowani w dyskusje na temat sprawiedliwości społecznej i działań zaplanowanych na sesje. Jeśli chodzi o warsztaty z branding/projektowania, uczestnikom podobało się przenoszenie swoich myśli na wizualizacje podczas wymyślania linii graficznych dla projektów społecznych.

"Czułam, że faktycznie rozwijamy projekty, które mogą stać się realne i odnieść sukces i być użyteczne w przyszłości".



Carmen, Hiszpania
Uczestniczka Zimowej Akademii Przedsiębiorczości

CGE wykorzystało treść podręcznika w Weimarze, aby pokazać uczestnikom miasto i zapoznać ich z ruchem artystycznym i architekturą Bauhausu. Uczestnicy uznali historię Bauhausu za interesującą i byli ciekawi Muzeum Bauhausu w Weimarze, do którego zostali zaproszeni.

Niektórzy uczestnicy odwiedzili również pracownię artystyczną syryjskiego artysty mieszkającego w Weimarze i byłego studenta Uniwersytetu Bauhaus: Khaleda Arfeha.



PODSUMOWANIE WDROŻENIA PROJEKTU DIGITALROUTES@CULTURE ORAZ CENTRA SPOŁECZNOŚCIOWE

TESTY PILOTAŻOWE NA CYPRZE

Emphasys zorganizował kilka warsztatów dla młodych przedsiębiorców (1, 20 i 30 listopada 2022). Zorganizowano najpierw dzień informacyjny, aby wzajemnie się poznać, a następnie Emphasys zorganizował warsztat grupowo-aktywnościowy skoncentrowany na Business Model Canva (w celu opracowania własnego pomysłu na przedsiębiorstwo społeczne). Przewodnik został zaprezentowany podczas warsztatów a uczestnicy mieli okazję odwiedzić przestrzenie/szlaki kulturowe. Emphasys przygotował i wydrukował mapę Cypru, na której uczestnicy mogli znaleźć przestrzenie kulturalne i szlaki oraz dowiedzieć się o każdej przestrzeni kulturalnej. Dodatkowo, uczestnicy eksplorowali platformę i stronę internetową. Na koniec warsztatów odbył się konkurs, w którym uczestnicy głosowali na najlepsze przedsiębiorstwo społeczne.

Warsztaty dotyczące
modułów:
Kompetencje biznesowe
Wizyta studyjna w obiektach
kultury

Mapa tras cypryjskich (do
wyboru przez uczestników)

Młoda grupa docelowa

Uczniowie szkół
Studenci uczelni wyższych
Samozatrudnieni

W wieku od 18 do 22 lat

Główne wnioski z pilotażu DIGITALROUTES@CULTURE są takie, że uczestnicy/młodzi ludzie uczą się o modelu biznesowym canva, który będą wykorzystywać w późniejszym życiu. Ponadto, bardzo podoba im się przewodnik, który zawiera przestrzenie kulturowe i trasy dla każdego kraju, a także przydatne informacje dotyczące każdego kraju, takie jak gastronomia, quiz kulturowy itp.

Uczestnicy wspomnieli jednak, że byłoby łatwiej, gdyby materiały i przestrzenie kulturowe/szlaki znajdowały się na jednej platformie i że chcieliby, aby zakres dostępnych tras został rozszerzony.

"Bawiliśmy się wspaniale przy projekcie Digital Routes, który obejmuje wiele ciekawych aspektów"



Panayiotis, Cypr
Uczestnik warsztatów Digital Routes

"Najciekawsze i najzabawniejsze testy pilotażowe, w jakich uczestniczyliśmy"

Maria, Cypr
Uczestniczka warsztatów Digital Routes



PODSUMOWANIE WDROŻENIA PROJEKTU DIGITALROUTES@CULTURE ORAZ CENTRA SPOŁECZNOŚCIOWE

TESTY PILOTAŻOWE W POLSCE

Pilotaż został zorganizowany wspólnie przez Fundację Mapa Pasji i SAN w formie mieszanej jako całonocne wydarzenie 21 stycznia 2023 roku. MaPa wykorzystowała swoje kontakty w obszarach blisko Krakowa, gdzie mają siedzibę, aby rekrutować uczestników. Opracowano zaproszenie i program, aby zareklamować wydarzenie. Centrum Kultury Piwniczna-Zdrój udostępniło miejsce na warsztaty. Pierwszą część spotkania poprowadzili Anna i Krzysztof z MaPa Pasji. Omówili oni projekt DigitalRoutes@Culture i jego moduły jako narzędzia i metody przedsiębiorczości kulturalnej opartej na dziedzictwie kulturowym regionu (questy, szlaki dziedzictwa, wioski tematyczne, produkty lokalne czy ekomuzea). Po obiedzie Kasia z SAN włączyła się w wydarzenie online i zaprezentowała materiały cyfrowe projektu, ze szczególnym uwzględnieniem platformy do tworzenia szlaków kulturowych. Uczestnicy zobaczyli istniejące szlaki jako bazę dla tych, które mogliby sami opracować oraz narzędzie do wgrzania ich na platformę. W ostatniej części warsztatu uczestnik opracował swój własny szlak kultury.

Prezentacja kursów online
Testowanie internetowego
narzędzia do tworzenia
szlaków kulturowych
Tworzenie nowych szlaków
kulturowych

Grupa docelowa
Studenci uczelni wyższych
Samozatrudnieni
Zatrudnieni
Bezrobotni
osoby w wieku powyżej 32 lat

SZLAK KULTUROWY W POLSCE (STWORZONY PRZEZ UCZESTNIKÓW)



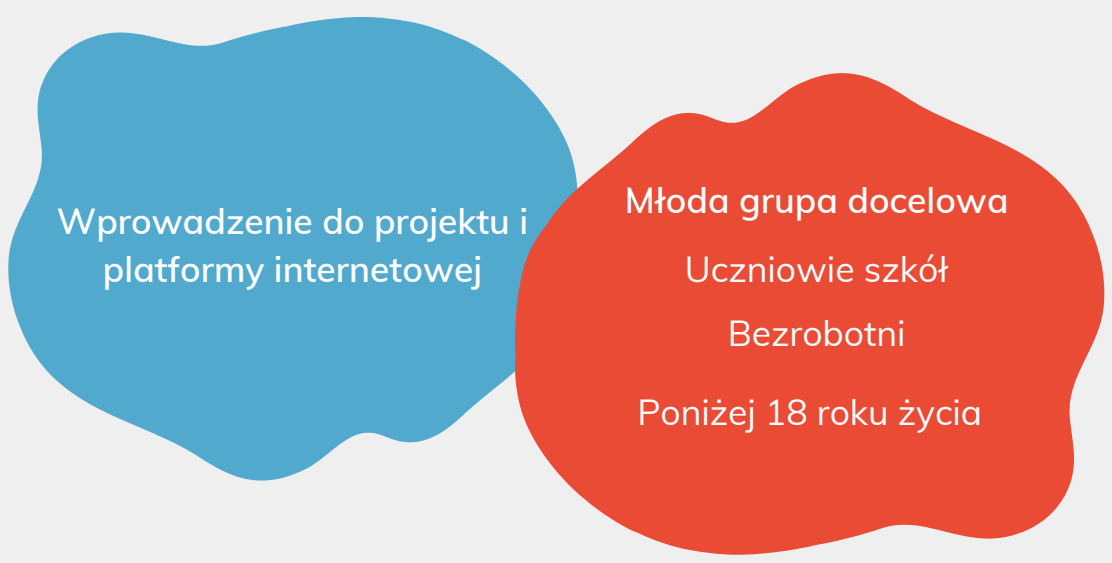
PODSUMOWANIE WDROŻENIA PROJEKTU DIGITALROUTES@CULTURE ORAZ CENTRA SPOŁECZNOŚCIOWE

TESTY PILOTAŻOWE W RUMUNII

Pilotaż w Rumunii został zorganizowany we współpracy z Schubz Center Romania, ponieważ na co dzień pracują oni z młodymi ludźmi ze środowiska lokalnego. Centrum SCHUBZ opracowuje i realizuje projekty zorientowane na działanie dla uczniów z wykorzystaniem szkoleń i metod opartych na doświadczeniu w dziedzinie edukacji na rzecz zrównoważonego rozwoju (ESD). Ich celem jest zmiana mentalności ludzi poprzez ESD i innowacyjne podejście do harmonijnego życia z naturą w Rumunii.

Pilotaż odbył się w Râșnov, w Rumunii, 20 lutego 2023 roku, licząc dziesięciu uczestników, którzy zwykle są zaangażowani w wolontariat w Schubz Center. Podczas pilotażu zostali oni zapoznani z platformą online oraz z zasobami edukacyjnymi platformy DIGITALROUTES. Uczestnicy zostali poproszeni o wyrażenie opinii na temat platformy i zasobów edukacyjnych. Uczestnicy uznali wszystkie zasoby za bardzo przydatne i byli bardzo zainteresowani kursem online.





Wprowadzenie do projektu i
platformy internetowej

Młoda grupa docelowa

Uczniowie szkół

Bezrobotni

Poniżej 18 roku życia

Uczestnicy potraktowali to wydarzenie jako okazję do zdobycia wiedzy na temat turystyki kulturowej oraz do zaangażowania się w aktywną promocję swojej miejscowości. Wykazali również zainteresowanie stworzeniem szlaku, który później zostanie opublikowany na stronie internetowej, ponieważ obecnie w ich mieście brakuje jakiegokolwiek spójnej promocji turystycznej. Ze względu na to, że potrzebują trochę czasu na badania-tworzenie, uzgodniono, że informacje zostaną przesłane w późniejszym terminie. Podsumowując, stwierdzili, że było to wspaniałe doświadczenie edukacyjne i z niecierpliwością oczekują na przejrzanie wszystkich materiałów edukacyjnych z platformy.

PODSUMOWANIE WDROŻENIA PROJEKTU DIGITALROUTES@CULTURE ORAZ CENTRA SPOŁECZNOŚCIOWE

TESTY PILOTAŻOWE NA WĘGRZECH

Na Węgrzech testy pilotażowe odbywały się online. Narzędzia internetowe opracowane przez konsorcjum zostały przedstawione i udostępnione uczestnikom, aby mogli oni przetestować platformy. Zostali oni poproszeni o ocenę różnych aspektów platform, takich jak użyteczność, doświadczenie użytkownika i ogólna wydajność. Informacje zwrotne były bardzo pomocne w zrozumieniu mocnych i słabych stron platformy. Podczas jednego ze szkoleń prowadzonych przez partnera TEIS, niektórzy uczestnicy zostali poproszeni o przetestowanie platform. Uczestnicy byli bardzo zaangażowani w testowanie platformy i udzielili szczegółowych informacji zwrotnych na temat swoich doświadczeń. Partner zrealizował również warsztat na temat kreatywności, który był bardzo udany, ponieważ uczestnicy wyrazili swój entuzjazm dla modułu edukacyjnego i dostarczyli przydatnych pomysłów, jak go ulepszyć.

"Jestem przewodnikiem turystycznym i w swojej pracy będę wykorzystywał opracowane trasy, aby polecać miejsca do zwiedzania".

Uczestnik testu pilotażowego



Warsztaty dotyczące
modułów:
Kompetencje twórcze

Wprowadzenie i testowanie
platformy w kilku miejscach
(od 05.01.23 do 05.02.23)

Młoda grupa docelowa

Studenci uczelni wyższych

Samozatrudnieni

Pracownicy

W wieku od 18 do 22 lat

Uczestnicy dowiedzieli się o nowych narzędziach i byli zainspirowani poczuciem wspólnoty i połączenia wokół dzielenia się nowymi "Pomysłami dotyczącymi cyfrowych szlaków o miejscach nieturystycznych", które uznali za "bardzo mocne i użyteczne", pozwalające ludziom odkrywać miejsca poza turystycznymi hotspotami i dzielić się swoimi ulubionymi, mniej znanymi miejscami.

Kurs online został również dobrze przyjęty przez uczestników, niektórzy zamierzają ukończyć go w całości.

Uczestnicy stwierdzili również, że platformy mają pewne ograniczenia i mogłyby zostać rozszerzone o większą różnorodność narzędzi i instrumentów. Uczestnicy zgodzili się, że kurs online i trasy cyfrowe mają duży potencjał, aby poprawić dostępność i ułatwić nawigację w bardziej wiejskich, mniej zbadanych częściach świata.

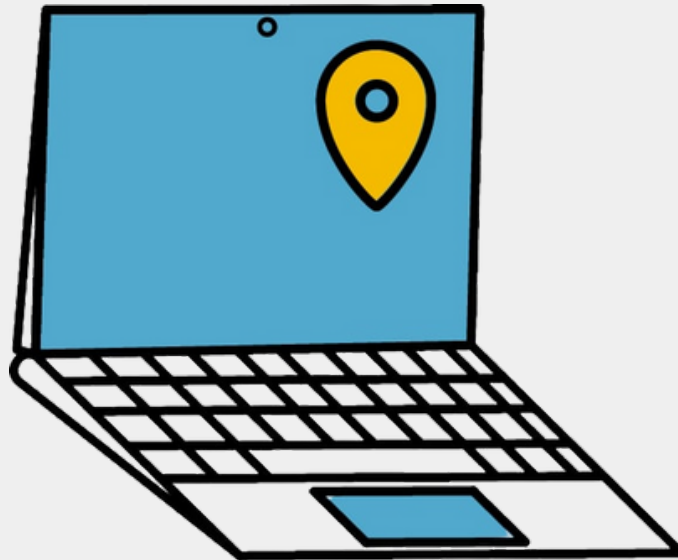
WSKAZÓWKI, TRIKI I DALSZY ZASOBY DLA PRZEDSIĘBIORCÓW Z BRANŻY KULTURY

PUBLIKACJE DIGITALROUTES@CULTURE



Na stronie [DIGITALROUTES@CULTURE](https://digitalroutes@culture.eu) można znaleźć zbiór publikacji, które konsorcjum wydało w ramach projektu. Publikacje te zawierają wiele przydatnych informacji dotyczących przemysłu kulturalnego i turystyki, dobrych praktyk w zakresie przedsiębiorczości kulturalnej, a nawet przewodników po dziedzictwie kulturowym!

DIGITALROUTES@CULTURE KURS ONLINE



Na stronie DIGITALROUTES@CULTURE oferujemy szereg bezpłatnych kursów online, z których możesz skorzystać, aby dowiedzieć się więcej o przedsiębiorczości kulturalnej. Zarejestruj się, aby zostać studentem DIGITAL ROUTES e-Academy i uzyskać wiedzę na temat dziedzictwa kulturowego od ekspertów z sześciu krajów europejskich.

Dzięki oferowanym kursom online zdobędziesz zestaw kompetencji do prowadzenia działalności kulturalnej, dzięki czemu będziesz mógł zarządzać działaniami społeczno-kulturalnymi własnego projektu.



DIGITALROUTES.4LEARNING.EU

ZAANGAŻOWANIE W SPOŁECZNOŚĆ LOKALNA I KRAJOWA



Jak zostało już powiedziane w tym podręczniku, lepsze poznanie swojej społeczności i nawiązywanie kontaktów jest bardzo ważne w przypadku przedsiębiorczości kulturalnej, czy to w celu znalezienia osób o takich samych zainteresowaniach i celach jak Ty, czy też w celu uzyskania informacji zwrotnej i wysłuchania perspektyw innych osób. A najlepszym sposobem na to jest wystawienie się na widok publiczny! Sposób, w jaki angażujesz się w swoją społeczność, zarówno lokalną, jak i krajową, może sięgać od łączenia się z lokalnymi influencerami zaangażowanymi w przemysł kulturalny i turystykę po chodzenie na obrady administracji miejskiej dotyczące miasta, w którym mieszkasz. Nie bój się dzielić swoją wiedzą i celami i zacznij budować swoją sieć!



PRZYDATNE STRONY



OPENHERITAGE

Projekt dotyczący organizacji, promocji i umożliwienia ponownego wykorzystania dziedzictwa poprzez włączenie, technologię, dostęp, zarządzanie i upodmiotowienie.



CULTURAL ENTREPRENEURSHIP
INSTITUTE BERLIN

Instytucja skupiona na pomocy w stymulowaniu interakcji pomiędzy ekonomią i filozofią oraz otwieraniu nowych perspektyw dla wszystkich zaangażowanych.



COUNCIL OF EUROPE RESOURCES

Internetowy zbiór różnorodnych zasobów na temat dziedzictwa kulturowego udostępniony przez Radę Europy. Zawiera publikacje i dokumenty polityczne (zalecenia polityczne, deklaracje, rezolucje i manifesty), a także przydatne filmy.



ARCHES

Europejski projekt mający na celu uczynienie sztuki i jej doświadczeń kulturowych dostępnymi dla wszystkich, przy użyciu technologii i podejścia opartego na badaniach partycypacyjnych.





REFERENCJE

ŹRÓDŁA

Calvi, Licia, Jessika Weber-Sabil, Daniel Asmar, and Xavi Socías Perez. 2022. "A Framework for Stakeholders' Involvement in Digital Productions for Cultural Heritage Tourism." *Multimodal Technologies and Interaction* 6 (7): 52. <https://doi.org/10.3390/mti6070052>.

Council of Europe. n.d. "Creativity and Culture as Important Topics of a European Youth Policy." *Youth Partnership*. <https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/culture-and-creativity>.

Cubes Project. 2021. "Module 2 Networking in Cultural Settings - Cubesproject." Cubes Project. <https://cubesproject.eu/courses/module-2-networking-in-cultural-settings/>.

Cultural Entrepreneurship Hubs. n/d. "About – Cultural Entrepreneurship Hubs." <https://cultural-entrepreneurship.org/about/>.

Cultural Heritage In Action. 2022. "Cultural Heritage In Action" [online]. <https://culturalheritageinaction.eu>.

Culture Action Europe. 2022. "Culture in the European Year of Youth 2022." *Culture Action Europe*. <https://cultureactioneurope.org/news/culture-in-the-european-year-of-youth-2022/>.

European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture. 2019. "European framework for action on cultural heritage" [online]. Publications Office. <https://data.europa.eu/doi/10.2766/949707>.

European Commission. 2021. "About the Creative Europe Programme | Culture and Creativity." *Culture.ec.europa.eu*. <https://culture.ec.europa.eu/creative-europe/about-the-creative-europe-programme>.

European Commission. n.d. "Cultural heritage | Culture and Creativity". <https://culture.ec.europa.eu/policies/selected-themes/cultural-heritage>.

ŹRÓDŁA

European Commission. n.d. "Cultural heritage | Culture and Creativity". <https://culture.ec.europa.eu/policies/selected-themes/cultural-heritage>.

Trans Europe Halles. 2019. "Cultural and Creative Spaces and Cities." Trans Europe Halles. September 4, 2019. <https://teh.net/project/cultural-and-creative-spaces-and-cities/>.

European Commission. n.d. "EU Competences in the Field of Culture | Culture and Creativity." Culture.ec.europa.eu. <https://culture.ec.europa.eu/policies/eu-competences-in-the-field-of-culture>.

European Youth Portal. n.d. "Creativity and Culture | European Youth Portal." Youth.europa.eu. https://youth.europa.eu/strategy/creativity-culture_en.

OECD. 2022. "Maximising Synergies between Tourism and Cultural and Creative Sectors Discussion Paper for G20 Tourism Working Group." <https://www.g20.utoronto.ca/2022/OECD-G20-TWG-Discussion-Paper-on-Tourism-and-Cultural-and-Creative-Sectors-Annex-to-the-Chairs-Summary.pdf>.

Richards, Greg. 2018. "Heritage and Tourism: Creating Synergies between Local and Mobile Citizens." Organization of World Heritage Cities Regional Meeting 2018.

Trans Europe Halles. 2019. "Cultural and Creative Spaces and Cities." Trans Europe Halles. September 4, 2019. <https://teh.net/project/cultural-and-creative-spaces-and-cities/>.

Werft34. n.d. "Saline 34. Werft 34 – Gründer Setzen Segel!" Werft34. https://www.werft34.de/?page_id=1235.

ŹRÓDŁA

European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture. 2019. "European framework for action on cultural heritage" [online]. Publications Office. <https://data.europa.eu/doi/10.2766/949707>.

Cultural Heritage In Action. 2022. "Cultural Heritage In Action" [online]. <https://culturalheritageinaction.eu>.

Culture Action Europe. 2022. "Culture in the European Year of Youth 2022." Culture Action Europe. <https://cultureactioneurope.org/news/culture-in-the-european-year-of-youth-2022/>.

European Commission. n.d. "EU Competences in the Field of Culture | Culture and Creativity." Culture.ec.europa.eu. <https://culture.ec.europa.eu/policies/eu-competences-in-the-field-of-culture>.

Council of Europe. n.d. "Creativity and Culture as Important Topics of a European Youth Policy." Youth Partnership. <https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/culture-and-creativity>.

European Youth Portal. n.d. "Creativity and Culture | European Youth Portal." Youth.europa.eu. https://youth.europa.eu/strategy/creativity-culture_en.

European Commission. 2021. "About the Creative Europe Programme | Culture and Creativity." Culture.ec.europa.eu. <https://culture.ec.europa.eu/creative-europe/about-the-creative-europe-programme>.



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.