



DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

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

IO5-A2

DIGITAL ROUTES@CULTURE VERWERTUNGS- UND NACHHALTIGKEITSPLAN



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

IO5 - A2
DIGITALROUTES@CULTURE NUTZUNGS- UND
NACHHALTIGKEITSPLAN



aer

Association of Ecotourism
in Romania

2023



Erasmus+

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Publikation stellt keine Befürwortung dar. Die Verantwortung für den Inhalt trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.



PROJEKTINFORMATIONEN

PROJEKT-AKRONYM: DIGITALROUTES@CULTURE

PROJEKT-TITEL: PROMOTING SOCIAL ENTREPRENEURIAL
COMPETENCIES BASED ON THE
DIGITALIZATION OF CULTURAL
HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

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





Inhalt

1. Einführung	4
2. Ziele der Nachhaltigkeit	5
3. Projektergebnisse - Intellektuelle Outputs	5
4. Nationale Nachhaltigkeitsstrategien	8
a) Zypern	8
b) Deutschland	9
c) Griechenland	10
d) Ungarn	11
e) Polen	13
f) Rumänien	14





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, einschließlich sozialer, digitaler und grüner 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 grundlegende Ziel des Projekts ist die Förderung von sozialem Unternehmertum, kulturellem Bewusstsein und digitalen Kompetenzen, um Fragen der ländlichen Entwicklung und der Urbanisierung anzugehen und die Beschäftigungsmöglichkeiten im Bereich des kulturellen Erbes zu verbessern. Die Ergebnisse des Projekts umfassen 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 (Fertigkeiten, Ausdrucksformen, darstellende Kunst usw.) und natürliche Räume (Landschaften usw.) in den Ländern der Partner schaffen werden.

Dieses Dokument befasst sich mit Aktion 2 des intellektuellen Outputs 5, nämlich der Erstellung des DIGITALROUTES@CULTURE EXPLOITATION AND SUSTAINABILITY PLAN. Das Hauptziel dieses Dokuments ist es, den Nachhaltigkeitsplan der Projektergebnisse für jeden Partner des Konsortiums detailliert darzustellen.

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 den zukünftigen Anforderungen nach Projektende gerecht zu werden 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 wurden, um die DIGITALROUTES@CULTURE-Projektergebnisse nach dem Ende der Projektlaufzeit zu erhalten. Der Verwertungs- und Nachhaltigkeitsplan fasst die Maßnahmen für die Nachhaltigkeit der Projektergebnisse für jede der Partnerländerorganisationen zusammen.



2. Ziele der Nachhaltigkeit

Die Nachhaltigkeitsziele des Projekts DIGITALROUTES@CULTURE bestehen darin, die im Rahmen des Projekts geschaffenen Ergebnisse und Ressourcen über die Projektlaufzeit hinaus weiter zu nutzen. Die Nachhaltigkeitsziele lauten wie folgt:

- die weitere Nutzung der Projektergebnisse und -ressourcen nach der Projektlaufzeit sicherzustellen.
- die Unterstützung der Konsortialpartner für künftige Kooperationen.

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 MOBILE APP AUF DER GRUNDLAGE VON AUGMENTED REALITY





DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

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).



Erasmus+

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Publikation stellt keine Befürwortung dar. Die Verantwortung für den Inhalt trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.



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).



Erasmus+

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Publikation stellt keine Befürwortung dar. Die Verantwortung für den Inhalt trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.



4. Nationale Nachhaltigkeitsstrategien

Jeder Partner ist für die Nachhaltigkeit der Ergebnisse aus seinem Land verantwortlich, und in diesem Dokument wird genau beschrieben, wie dies erreicht werden soll. Wenn die Nachhaltigkeit der Ergebnisse von verschiedenen im Rahmen des Projekts geschaffenen Outputs (z. B. der Online-Plattform) abhängt, wird der für diesen Output zuständige Partner die Nachhaltigkeit sicherstellen.

Die Partner des Konsortiums bekunden ihre Absicht, künftig zusammenzuarbeiten und die Ergebnisse des Projekts zu nutzen.

a) Zypern

Für Zypern, das Emphasys Centre, sieht die nationale Nachhaltigkeitsstrategie wie folgt aus:

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

Die Hauptergebnisse von IO1, das DIGITALROUTES@CULTURE-Handbuch und das Kartierungswerkzeug, werden von Emphasys bei verschiedenen Gelegenheiten beworben, z. B. über E-Mail-Marketing, um mehrere Organisationen dazu zu bewegen, sich in das Kartierungswerkzeug einzutragen und das Netzwerk von DIGITALROUTES@CULTURE fortzusetzen. Das Mapping-Tool des Projekts besteht aus Kulturräumen und den Kulturrouten für jedes Land.

- IO2 - DAS DYNAMISCHE WERKZEUG VON DIGITALROUTES@CULTURE: OFFENES WEBPORTAL UND MOBILE APP BASIEREND AUF AUGMENTED REALITY

Das Hauptergebnis von IO2 ist das Webportal, das auch mobil nutzbar ist und die kulturellen Räume und Routen enthält. Junge Menschen und Jugendbetreuer können auf der Plattform ein Konto anlegen, um ihre eigenen Kulturrouten zu erstellen und die Kulturräume in den Partnerländern zu besuchen. Emphasys wird die Projektplattform weiterhin unterstützen und sie durch die Erasmus+ KA1-Mobilitätskurse verbreiten, bei denen die Teilnehmer während der kulturellen Aktivitäten ihre eigenen kulturellen Räume und Routen erstellen müssen.

- IO3 - DIE DIGITALROUTES@CULTURE BACKPACKS: SCHULUNGEN ZUM AUFBAU VON KAPAZITÄTEN FÜR NEUE KULTURUNTERNEHMER UND MULTIMEDIA-RESSOURCEN FÜR DIE KARTIERUNG

Das wichtigste Ergebnis des IO3 ist das Bildungsmaterial, das aus 7 Modulen besteht, sowie die Leitfäden mit der Marketingkampagne. Emphasys hat die Leitfäden gedruckt und wird sie durch Tage der offenen Tür, Infotage usw.





verbreiten.

- IO4 - DAS DIGITALROUTES@CULTURE TOOLKIT - EINRICHTUNG VON KULTURZENTREN/CLUBS/CAMPS AUF DER GRUNDLAGE VON SYNERGIEN (NATIONALE UND EU-EBENE)

Das wichtigste Ergebnis von IO4 ist das Toolkit, das alle notwendigen Informationen für jede Jugendorganisation enthält, die das DIGITALROUTES@CULTURA-Programm umsetzen möchte. Emphasys wird das Toolkit an Jugendorganisationen verschicken, die das Projekt unterstützen und auch das Memorandum of Commitment und die Petition unterzeichnen sollen.

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

Das Hauptergebnis des letzten intellektuellen Outputs ist die Strategie für jede Jugendorganisation, wie sie das Projekt aufrechterhalten und es über soziale Medien, andere Organisationen usw. fördern kann. Emphasys wird dieses IO als Grundlage für die restlichen intellektuellen Ergebnisse verwenden und das Projekt weiterhin an verschiedene Organisationen weitergeben, um sie einzuladen, sich der DIGITALROUTES@CULTURE-Gemeinschaft anzuschließen.

b) Deutschland

Für Deutschland wird die nationale Nachhaltigkeitsstrategie von CGE wie folgt aussehen:

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

Die Hauptergebnisse des IO1, das DIGITALROUTES@CULTURE Handbuch und das Kartierungswerkzeug, werden von der CGE Erfurt e.V. an lokale Museen und soziokulturelle Räume weitergegeben, die von der Entwicklung und Nutzung des Kartierungswerkzeugs profitiert haben.

- IO2 - DAS DYNAMISCHE WERKZEUG VON DIGITALROUTES@CULTURE: OFFENES WEBPORTAL UND MOBILE APP AUF DER GRUNDLAGE VON AUGMENTED REALITY

Das Hauptergebnis von IO2 ist das Webportal, das auch mobil nutzbar ist und die kulturellen Räume und Routen enthält. Junge Menschen und Jugendbetreuer können auf der Plattform ein Konto anlegen, um ihre eigenen Kulturrouen zu erstellen und die Kulturräume der Partnerländer zu besuchen. Die CGE Erfurt e.V. wird die Projektplattform während der künftigen Erasmus+ KA1-Mobilitätskurse nutzen, z.B. für Jugendaustausch, Pilotprojekte und Workshops mit lokalen





Unternehmern und sozialen Aktivisten mit Migrationshintergrund.

- IO3 - DIE DIGITALROUTES@CULTURE BACKPACKS: SCHULUNGEN ZUM AUFBAU VON KAPAZITÄTEN FÜR NEUE KULTURUNTERNEHMER UND MULTIMEDIA-RESSOURCEN FÜR DIE KARTIERUNG

Das Hauptergebnis des IO3 ist das Bildungsmaterial, das aus 7 Modulen und den Leitfäden mit der Marketingkampagne besteht. Die CGE Erfurt e.V. hat das Modulmaterial bereits übernommen und wird den gedruckten Reiseführer über Deutschland weiter verwenden und ihn unter anderem an junge Menschen weitergeben.

- IO4 - DAS DIGITALROUTES@CULTURE TOOLKIT - EINRICHTUNG VON KULTURZENTREN/CLUBS/CAMPS AUF DER GRUNDLAGE VON SYNERGIEN (NATIONALE UND EU-EBENE)

Das wichtigste Ergebnis von IO4 ist das Toolkit, das alle notwendigen Informationen für jede Jugendorganisation enthält, die das DIGITALROUTES@CULTURA-Programm umsetzen möchte. Die CGE Erfurt e.V. wird den Hub-Raum mit allen entwickelten Materialien weiter nutzen, um unsere Zielgruppe für die Beschäftigung mit dem kulturellen Erbe zu begeistern.

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

Das Hauptergebnis des letzten intellektuellen Outputs ist die Strategie für jede Jugendorganisation, wie sie das Projekt aufrechterhalten und es über soziale Medien, andere Organisationen usw. fördern kann. Mit dieser Strategie wird die CGE lokale und regionale Partner, Jugenddachverbände und Jugendräte über die DIGITALROUTES@CULTURE-Gemeinschaft informieren und ihnen erklären, wie sie von den entwickelten Ergebnissen profitieren können.

c) Griechenland

In Griechenland wird Asserter Knowledge folgende Maßnahmen ergreifen, um die Nachhaltigkeit des Projekts zu gewährleisten:

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

Die wichtigsten IO1-Ergebnisse, nämlich das DIGITALROUTES@CULTURE-Handbuch und das Kartierungstool, werden von Asserter Knowledge bei verschiedenen Gelegenheiten beworben, z. B. über E-Mail-Marketing oder durch unsere Teilnahme an künftigen Schulungen und Veranstaltungen.





DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

- IO2 - DAS DYNAMISCHE WERKZEUG VON DIGITALROUTES@CULTURE: OFFENES WEBPORTAL UND MOBILE APP AUF DER GRUNDLAGE VON AUGMENTED REALITY

Das Hauptergebnis von IO2 ist ein Webbrowser/Portal, das die identifizierten kulturellen Räume und Routen enthält. Junge Menschen oder Jugendbetreuer können ein Konto auf der Plattform anlegen, um ihre eigenen kulturellen Routen zu erstellen und die Kulturräume der Partnerländer zu besuchen. Asserter Knowledge, der für die Erstellung des Portals verantwortliche Partner, wird es auch nach dem Ende des Förderzeitraums weiter pflegen und aktualisieren, damit immer mehr Menschen es nutzen können.

- IO3 - DIE DIGITALROUTES@CULTURE BACKPACKS: SCHULUNGEN ZUM AUFBAU VON KAPAZITÄTEN FÜR NEUE KULTURUNTERNEHMER UND MULTIMEDIA-RESSOURCEN FÜR DIE KARTIERUNG

Das wichtigste Ergebnis von IO3 ist das Bildungsmaterial, das aus 7 Modulen besteht, sowie die Leitfäden mit der Marketingkampagne. Die AKNOW wird diese Materialien in ihrem Netzwerk durch Tage der offenen Tür, Infotage, Veranstaltungen usw. verbreiten.

- IO4 - DAS DIGITALROUTES@CULTURE TOOLKIT - EINRICHTUNG VON KULTURZENTREN/CLUBS/CAMPS AUF DER GRUNDLAGE VON SYNERGIEN (NATIONALE UND EU-EBENE)

Das wichtigste Ergebnis von IO4 ist das Toolkit, das alle notwendigen Informationen für jede Jugendorganisation enthält, die das DIGITALROUTES@CULTURE-Programm umsetzen möchte. AKNOW wird das Toolkit an Jugendorganisationen, mit denen wir zusammenarbeiten, verschicken, damit diese das Projekt unterstützen und die Verpflichtungserklärung und die Petition unterzeichnen können.

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

Das wichtigste Ergebnis von IO5 ist eine entwickelte Strategie für alle Jugendorganisationen, wie sie das Projekt aufrechterhalten und es über soziale Medien, andere Organisationen usw. verbreiten können. AKNOW wird die Projektergebnisse entsprechend dieser Strategie weiterführen und das Projekt weiterhin bei Jugendorganisationen bekannt machen, um sie einzuladen, sich der DIGITALROUTES@CULTURE-Gemeinschaft anzuschließen.

d) Ungarn

Für Ungarn wird die nationale Nachhaltigkeitsstrategie von TEIS wie folgt aussehen:

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



Erasmus+

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Publikation stellt keine Befürwortung dar. Die Verantwortung für den Inhalt trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.



GEBIETE):

Das DIGITALROUTES@CULTURE-Handbuch und das Mapping-Tool, die primären IO1-Ergebnisse, werden von TEIS bei einer Reihe von Gelegenheiten beworben, unter anderem durch Partnerschaften mit regionalen Kulturorganisationen wie Museen, Galerien und Kulturzentren. Diese Organisationen sind in ihren Heimatregionen bekannt und können dazu beitragen, das Bewusstsein der kommenden Generation von Kulturförderern zu schärfen.

- IO2 - DAS DYNAMISCHE WERKZEUG VON DIGITALROUTES@CULTURE: OFFENES WEBPORTAL UND MOBILE APP AUF DER GRUNDLAGE VON AUGMENTED REALITY

Das Webportal, das die identifizierten Kulturräume und -routen enthält, ist das wichtigste Ergebnis von IO2. Um ihre eigenen Kulturrouten zu erstellen und die kulturellen Orte der Partnerländer zu besuchen, können junge Menschen oder Jugendbetreuer Konten auf der Plattform anlegen. Das Webportal wird durch digitales Marketing effektiv beworben. Dazu gehören Influencer-Marketing, gezielte E-Mail-Kampagnen und Werbung in den sozialen Medien. Um ein größeres Publikum zu erreichen und das Interesse an der App zu wecken, kann eine Zusammenarbeit mit bekannten Influencern in den sozialen Medien erfolgen.

- IO3 - DIE DIGITALROUTES@CULTURE BACKPACKS: SCHULUNGEN ZUM AUFBAU VON KAPAZITÄTEN FÜR NEUE KULTURUNTERNEHMER UND MULTIMEDIA-RESSOURCEN FÜR DIE KARTIERUNG

Das Bildungsmaterial, das aus 7 Modulen besteht, sowie die Handbücher und die Marketingkampagne sind die wichtigsten Ergebnisse von IO3. Es ist von entscheidender Bedeutung, diese Gemeinschaft in die Förderung und Verteilung der Module einzubeziehen, da TEIS diese Materialien auf junge Menschen und Jugendarbeiter ausrichten wird. Zu diesem Zweck werden Plattformen in den sozialen Medien, gezielte Online-Werbung und aufsuchende Aktivitäten in Schulen und Universitäten genutzt.

- IO4 - DAS DIGITALROUTES@CULTURE TOOLKIT - EINRICHTUNG VON KULTURZENTREN/CLUBS/CAMPS AUF DER GRUNDLAGE VON SYNERGIEN (NATIONALE UND EU-EBENE)

Das Toolkit, das alle Details enthält, die eine Jugendorganisation benötigt, um das DIGITALROUTES@CULTURE-Programm zu nutzen, ist das wichtigste Ergebnis von IO4. TEIS wird das Toolkit an die Jugendorganisationen, mit denen wir zusammenarbeiten, schicken, damit diese das Projekt durch Unterzeichnung der Petition und der Verpflichtungserklärung unterstützen, ebenso wie lokale Kulturorganisationen und -einrichtungen.

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



IO5 ist eine Strategie, die für jede Jugendorganisation entwickelt wurde, um die Ergebnisse des Projekts DigitalRoutes@Culture zu erhalten und zu fördern. TEIS, als der für die Nachhaltigkeit der Projektergebnisse verantwortliche Partner, wird diese Strategie verfolgen und das Projekt an Jugendorganisationen weitergeben. Um diese Strategie in Ungarn umzusetzen, kann TEIS mit bestehenden Jugendorganisationen zusammenarbeiten, soziale Medien nutzen, an Jugendveranstaltungen teilnehmen, Schulungen und Unterstützung anbieten, Partnerschaften entwickeln und Zugang zu Ressourcen und Finanzmitteln gewähren, um die Projektergebnisse zu erhalten. Mit dieser Strategie wird sichergestellt, dass das Projekt auch nach der Projektlaufzeit weiterhin positive Auswirkungen auf junge Menschen und Jugendbetreuer hat.

e) Polen

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

Die wichtigsten Ergebnisse von IO1, nämlich das DIGITALROUTES@CULTURE-Handbuch und das Kartierungswerkzeug, werden von der Universität für Sozialwissenschaften (SAN) und MaPa Pasji auf verschiedene Weise beworben, z. B. bei Veranstaltungen, Konferenzen, Quests und Schulungen sowie durch Marketingkommunikation. Das Mapping-Tool des Projekts, das aus Kulturräumen und Kulturwegen für jedes Land besteht, wird als Beispiel dienen und durch Kommunikation mit kulturellen Akteuren gefördert werden.

- IO2 - DAS DYNAMISCHE WERKZEUG VON DIGITALROUTES@CULTURE: OFFENES WEBPORTAL UND MOBILE APP AUF DER GRUNDLAGE VON AUGMENTED REALITY

Das wichtigste Ergebnis der IO2 ist der Webbrowser/das Portal, das die identifizierten Kulturräume und -routen enthält. Junge Menschen oder Jugendbetreuer können auf der Plattform ein Konto anlegen, um ihre eigenen Kulturwege zu erstellen und die Kulturräume in den Partnerländern zu besuchen. SAN und MaPa Pasji werden die Projektplattform weiter betreuen und Informationen über das Tool mit verschiedenen kulturellen Akteuren teilen.

- IO3 - DIE DIGITALROUTES@CULTURE BACKPACKS: SCHULUNGEN ZUM AUFBAU VON KAPAZITÄTEN FÜR NEUE KULTURUNTERNEHMER UND MULTIMEDIA-RESSOURCEN FÜR DIE KARTIERUNG

Das wichtigste Ergebnis von IO3 ist das Bildungsmaterial, bestehend aus 7 Modulen, sowie die Leitfäden mit der Marketingkampagne. SAN und MaPa Pasji werden diese Materialien über unsere Netzwerke bei Veranstaltungen und Schulungen sowie über die Online-Kommunikation verbreiten.





DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

- IO4 - DAS DIGITALROUTES@CULTURE TOOL KIT - EINRICHTUNG VON KULTURZENTREN/CLUBS/CAMPS AUF DER GRUNDLAGE VON SYNERGIEN (NATIONALE UND EU-EBENE)

Das wichtigste Ergebnis von IO4 ist das Toolkit, das alle notwendigen Informationen für jede Jugendorganisation enthält, die das Programm DIGITALROUTES@CULTURE umsetzen möchte. SAN und MaPa Pasji werden das Toolkit an Kultur- und Jugendorganisationen auf lokaler, regionaler und nationaler Ebene verschicken, mit der Bitte, das Projekt zu unterstützen und die Verpflichtungserklärung sowie die Petition zu unterzeichnen.

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

Das wichtigste Ergebnis von IO5 ist eine entwickelte Strategie für jede Jugendorganisation, wie sie das Projekt aufrechterhalten und es über soziale Medien, andere Organisationen usw. fördern kann. SAN und MaPa Pasji werden die Projektergebnisse gemäß dieser Strategie aufrechterhalten und das Projekt weiterhin bei Kultur- und Jugendorganisationen bekannt machen, um sie einzuladen, sich der DIGITALROUTES@CULTURE-Gemeinschaft anzuschließen.

f) Rumänien

Für Rumänien wird die Vereinigung für Ökotourismus in Rumänien (VRE) folgende Maßnahmen ergreifen, um die Nachhaltigkeit des Projekts zu gewährleisten:

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

Die Hauptergebnisse des IO1, das Handbuch DIGITALROUTES@CULTURE und das Kartierungswerkzeug, werden von der VRE auf verschiedenen Kanälen beworben, z.B. im Newsletter für Mitglieder und Partner, bei der Generalversammlung des Vereins und bei den jährlichen Treffen des Netzwerks der Ökotourismusdestinationen. Das Kartierungsinstrument des Projekts, das aus Kulturräumen und Kulturrouten besteht, wird als Beispiel dienen und bei den Managementorganisationen der Ökotourismus-Destinationen beworben werden.

- IO2 - DAS DYNAMISCHE WERKZEUG VON DIGITALROUTES@CULTURE: OFFENES WEBPORTAL UND MOBILE APP AUF DER GRUNDLAGE VON AUGMENTED REALITY

Das wichtigste Ergebnis der IO2 ist das Webportal, das auch für mobile Geräte geeignet ist und die Kulturräume und -routen enthält. Junge Menschen oder Jugendbetreuer können ein Konto auf der Plattform anlegen, um ihre eigenen



Erasmus+

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Publikation stellt keine Befürwortung dar. Die Verantwortung für den Inhalt trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.



DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

kulturellen Routen zu erstellen und die Kulturräume der Partnerländer zu besuchen. Die VRE wird die Projektplattform weiter pflegen und die Informationen an die verschiedenen kulturellen Akteure weitergeben.

- IO3 - DIE DIGITALROUTES@CULTURE BACKPACKS: SCHULUNGEN ZUM AUFBAU VON KAPAZITÄTEN FÜR NEUE KULTURUNTERNEHMER UND MULTIMEDIA-RESSOURCEN FÜR DIE KARTIERUNG

Das wichtigste Ergebnis der IO3 ist das Bildungsmaterial, das aus 7 Modulen besteht, sowie die Leitfäden mit der Marketingkampagne. Die VRE hat die Leitfäden gedruckt und wird sie bei verschiedenen Veranstaltungen sowie über die Online-Kommunikation verbreiten.

- IO4 - DAS DIGITALROUTES@CULTURE TOOL KIT - EINRICHTUNG VON KULTURZENTREN/CLUBS/CAMPS AUF DER GRUNDLAGE VON SYNERGIEN (NATIONALE UND EU-EBENE)

Das wichtigste Ergebnis von IO4 ist das Toolkit, das alle notwendigen Informationen für jede Jugendorganisation enthält, die das Programm DIGITALROUTES@CULTURA umsetzen möchte. Die VRE wird das Toolkit an verschiedene Organisationen senden, um das Projekt zu unterstützen und die Verpflichtungserklärung und die Petition zu unterzeichnen.

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

Das Hauptergebnis von IO5 ist die Strategie für jede Jugendorganisation, wie sie das Projekt aufrechterhalten kann und wie sie es über soziale Medien, andere Organisationen usw. fördern kann. Die VRE wird dieses IO als Grundlage für die übrigen intellektuellen Ergebnisse nutzen und das Projekt weiterhin bei verschiedenen Organisationen bekannt machen, um sie einzuladen, sich der DIGITALROUTES@CULTURE-Gemeinschaft anzuschließen.





Erasmus+

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