



DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

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

IO5-A2

DIGITALROUTES@CULTURE PLAN WYKORZYSTANIA I ZAPEWNIENIA TRWAŁOŚCI



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



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

IO5 – A2
DIGITALROUTES@CULTURE PLAN WYKORZYSTANIA
I ZAPEWNIENIA TRWAŁOŚCI



aer

Association of Ecotourism
in Romania

2023



Erasmus+

Wsparcie Komisji Europejskiej dla przygotowania niniejszej publikacji nie oznacza poparcia dla jej treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.



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. Wstęp	4
2. Cele zrównoważonego rozwoju	5
3. Wyniki projektu - Rezultaty intelektualne	5
4. Krajowe strategie zrównoważonego rozwoju	7
a) Cypr	7
b) Niemcy	8
c) Grecja	9
d) Węgry	11
e) Polska	12
f) Rumunia	13





1. Wstęp

Projekt ten ma na celu otwarcie nowych dróg w zatrudnieniu dla młodych ludzi i pracowników młodzieżowych poprzez zapewnienie możliwości nabycia szeregu kompetencji przedsiębiorczych, w tym społecznych, cyfrowych i zielonych (Bacigalupo et al., 2016). Przedsiębiorcy kulturalni, których obecny projekt ma na celu wspierać i szkolić, będą mogli założyć własne, połączone Centrum DIGITALROUTES@CULTURE.

Podstawowym celem projektu jest promowanie edukacji w zakresie przedsiębiorczości społecznej, świadomości kulturowej i kompetencji cyfrowych w celu rozwiązania problemów związanych z rozwojem obszarów wiejskich i urbanizacją, aby zwiększyć możliwości zatrudnienia w dziedzinie dziedzictwa kulturowego. Rezultaty projektu obejmują również rozwój otwartego, dynamicznego i interaktywnego portalu internetowego oraz aplikacji mobilnej, które będą mapować aspekty dziedzictwa kulturowego przy użyciu rzeczywistości rozszerzonej, tworząc w ten sposób szlaki kulturowe przestrzeni materialnych (zabytek, artefakt, ubiór, historyczne miasto, itp.), niematerialnych (umiejętności, ekspresja, sztuka wykonawcza, itp.) i naturalnych (krajobraz, itp.) w całym kraju każdego z partnerów.

Dokument ten dotyczy Działania 2 z Rezultatu Intelektualnego 5, którym jest stworzenie Planu Eksploatacji i Zrównoważonego Rozwoju DIGITALROUTES@CULTURE. Głównym celem tego dokumentu jest uszczegółowienie planu trwałości rezultatów projektu dla każdego partnera konsorcjum.

Trwałość rezultatów projektu może być postrzegana jako zdolność partnerów zaangażowanych w projekty do kontynuowania swojej misji i ogólnego programu projektu daleko w przyszłości, wykorzystując wiedzę i doświadczenie zdobyte w projekcie. W tym kontekście na pierwszy plan wysuwa się również wykorzystanie osiągniętych rezultatów projektu po jego zakończeniu, tak aby spełnić przyszłe wymagania po zakończeniu projektu, efektywnie i wydajnie wykorzystując zasoby uruchomione w trakcie trwania projektu.

Niniejszy plan wykorzystania i trwałości zawiera wstępny opis działań i strategii podjętych w celu podtrzymania rezultatów projektu DIGITALROUTES@CULTURE po zakończeniu okresu trwania projektu. Plan wykorzystania i trwałości podsumowuje działania na rzecz trwałości rezultatów projektu dla każdej z organizacji kraju partnerskiego.



2. Cele zrównoważonego rozwoju

Cele trwałości projektu DIGITALROUTES@CULTURE polegają na dalszym wykorzystaniu rezultatów i zasobów stworzonych w ramach projektu po zakończeniu jego trwania. Cele dotyczące trwałości to:

- zapewnienie dalszego wykorzystania rezultatów i zasobów projektu po zakończeniu okresu trwałości projektu.
- wspieranie partnerów konsorcjum w przyszłej współpracy.

3. Wyniki projektu - Rezultaty intelektualne

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 badania dotyczące przedsiębiorczości społecznej i kulturalnej w każdym z krajów partnerskich (Polska, Niemcy, Rumunia, Cypr, Grecja i Węgry). Dodatkowo, wszyscy partnerzy zebrali swoje przestrzenie kulturowe i szlaki, które później zostaną opracowane w ramach IO3 dla narzędzia do mapowania. Wreszcie, na podstawie badań konsorcjum opracowało ramy kompetencji dla młodych przedsiębiorców z 7 modułami:

- Moduł 1 – Przedstawiamy przedsiębiorcę w obszarze kultury
- Moduł 2 – Przedsiębiorcy segmentu turystyki 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 wyniki IO1).

IO2 - DYNAMICZNE NARZĘDZIE DIGITALROUTES@CULTURE: OTWARTY PORTAL INTERNETOWY I APLIKACJA MOBILNA OPARTA NA RZECZYWISTOŚCI ROZSZERZONEJ

W ramach drugiego rezultatu intelektualnego, konsorcjum opracowało dynamiczne narzędzie DIGITALROUTES@CULTURE, które jest dynamicznym i interaktywnym portalem internetowym i aplikacją mobilną, gdzie młodzi przedsiębiorcy mogą nawigować i zobaczyć wszystkie przestrzenie i trasy kulturalne, które opracowali partnerzy. Tutaj można zobaczyć portal internetowy <http://digitalroutes.erasmusplus.space/>

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



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

IO3 - DIGITALROUTES@CULTURE BACK PACKS: SZKOLENIE Z ZAKRESU BUDOWANIA POTENCJAŁU DLA NOWYCH PRZEDSIĘBIORCÓW KULTURY ORAZ MULTIMEDIALNE ZASOBY DO MAPOWANIA

W ramach trzeciego rezultatu intelektualnego konsorcjum opracowało przewodniki kulturalne DIGITALROUTES@CULTURE, gdzie dla każdego kraju partnerskiego opracowano jeden przewodnik zawierający opis każdej przestrzeni kulturowej, quiz dotyczący danego kraju, wskazówki językowe i gastronomiczne. Głównym celem tych przewodników jest promocja dziedzictwa kulturowego każdego z krajów partnerskich. Następnie opracowano materiał edukacyjny dla młodzieży oparty na 7 modułach stworzonych podczas IO1 z wykorzystaniem otwartych odznak jako metody walidacji. Wreszcie, kampania marketingowa została opracowana przez wszystkich partnerów, aby zapewnić promocję rezultatów projektu..

([Tutaj](#) można znaleźć wszystkie wyniki IO3).

IO4 - ZESTAW NARZĘDZI DIGITALROUTES@CULTURE - TWORZENIE CENTRÓW/KLUBÓW/OŚRODKÓW KULTURY W OPARCIU O SYNERGIĘ (NA POZIOMIE KRAJOWYM I UNIJNYM)

W ramach czwartego rezultatu intelektualnego konsorcjum opracowało zestaw narzędzi DIGITALROUTES@CULTURE, który zawiera instrukcje, regulacje i wytyczne niezbędne do wdrożenia programu szkoleniowego DIGITALROUTES@CULTURA w całej Europie. Ponadto w ramach czwartego rezultatu intelektualnego w ośrodkach społecznościowych w każdym kraju partnerskim odbyły się spotkania z młodymi ludźmi i osobami pracującymi z młodzieżą w celu oceny i przetestowania wszystkich rezultatów projektu.

([Tutaj](#) można znaleźć wszystkie wyniki IO4).

IO5 - STRATEGIA DIGITALROUTES@CULTURE NA RZECZ ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU: PRZEJŚCIE OD POZIOMU LOKALNEGO DO POZIOMU KRAJOWEGO I EUROPEJSKIEGO

W ramach piątego rezultatu intelektualnego konsorcjum opracowało Plan i Strategię Zrównoważonego Rozwoju DIGITALROUTES@CULTURE, która zawiera strategię i decyzje polityczne, dzięki którym wszyscy partnerzy zapewnią trwałość i dalsze wykorzystanie projektu oraz wszystkich jego rezultatów.

([Tutaj](#) można znaleźć wszystkie wyniki IO5).



Erasmus+

Wsparcie Komisji Europejskiej dla przygotowania niniejszej publikacji nie oznacza poparcia dla jej treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.



4. Krajowe strategie zrównoważonego rozwoju

Każdy partner będzie odpowiedzialny za trwałość rezultatów z jego kraju, a celem tego dokumentu jest szczegółowe określenie, jak to zostanie osiągnięte. Jeśli trwałość rezultatów zależy od różnych produktów stworzonych w ramach projektu (np. platforma internetowa), partner odpowiedzialny za ten produkt zapewni jego trwałość.

Partnerzy konsorcjum wyrażają zamiar przyszłej współpracy, która będzie wykorzystywać wyniki projektu.

a) Cypr

Na Cyprze, Emphasys Centre podejmie następujące działania w celu zapewnienia trwałości projektu:

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

Główne wyniki z IO1, którymi są podręcznik DIGITALROUTES@CULTURE i narzędzie do mapowania będą promowane przez Emphasys na kilka sposobów, takich jak poprzez marketing mailowy poprowadzą kilka organizacji do zapisania się do narzędzia do mapowania i kontynuowania sieci DIGITALROUTES@CULTURE. Narzędzie mapujące projektu składa się z przestrzeni kulturowych i szlaków kulturowych dla każdego kraju.

- IO2 - DYNAMICZNE NARZĘDZIE DIGITALROUTES@CULTURE: OTWARTY PORTAL INTERNETOWY I APLIKACJA MOBILNA OPARTA NA RZECZYWISTOŚCI ROZSZERZONEJ

Głównym rezultatem IO2 jest portal internetowy, który jest również przystosowany do urządzeń mobilnych i zawiera przestrzenie kulturowe i szlaki. Młodzi ludzie lub osoby pracujące z młodzieżą mogą utworzyć konto na platformie, dzięki czemu mogą tworzyć własne szlaki kulturowe i mogą odwiedzać przestrzenie kulturowe krajów partnerskich. Emphasys będzie kontynuował podtrzymywanie platformy projektu i rozpowszechnianie jej poprzez kursy mobilności Erasmus+ KA1, gdzie podczas działań kulturalnych będą musieli stworzyć własne przestrzenie i szlaki kulturowe.

- IO3 - DIGITALROUTES@CULTURE BACK PACKS: SZKOLENIE Z ZAKRESU BUDOWANIA POTENCJAŁU DLA NOWYCH PRZEDSIĘBIORCÓW KULTURY ORAZ MULTIMEDIALNE ZASOBY DO MAPOWANIA

Głównym rezultatem IO3 jest materiał edukacyjny, który składa się z 7 modułów, a także przewodniki z kampanią marketingową. Emphasys wydrukował przewodniki i będzie je rozpowszechniał poprzez dni otwarte, dni informacyjne itp.



DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

- IO4 - ZESTAW NARZĘDZI DIGITALROUTES@CULTURE - TWORZENIE CENTRÓW KULTURY/KLUBÓW/OŚRODKÓW KULTURY W OPARCIU O SYNERGIĘ (POZIOM KRAJOWY I UNIJNY)

Głównym rezultatem IO4 jest zestaw narzędzi zawierający wszystkie niezbędne informacje dla każdej organizacji młodzieżowej, która chciałaby wdrożyć program DIGITALROUTES@CULTURA. Emphasys roześle zestaw narzędzi do organizacji młodzieżowych, aby wsparły projekt i podpisały również porozumienie i petycję.

- IO5 - STRATEGIA DIGITALROUTES@CULTURE NA RZECZ ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU: PRZEJŚCIE OD POZIOMU LOKALNEGO DO POZIOMU KRAJOWEGO I EUROPEJSKIEGO

Głównym rezultatem ostatniego IO jest strategia dla każdej organizacji młodzieżowej, jak utrzymać projekt i jak promować go poprzez media społecznościowe, inne organizacje itp. Emphasys wykorzysta to IO jako podstawę dla pozostałych produktów intelektualnych i będzie rozpowszechniać projekt wśród kilku organizacji, aby zaprosić je do przyłączenia się do społeczności DIGITALROUTES@CULTURE.

b) Niemcy

W Niemczech CGE podejmie następujące działania w celu zapewnienia trwałości projektu:

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

Główne rezultaty IO1, którymi są podręcznik DIGITALROUTES@CULTURE i narzędzie do mapowania, będą promowane przez CGE Erfurt e.V. w lokalnych muzeach i przestrzeniach społeczno-kulturalnych, które skorzystały z rozwoju i wykorzystania narzędzia do mapowania.

- IO2 - DYNAMICZNE NARZĘDZIE DIGITALROUTES@CULTURE: OTWARTY PORTAL INTERNETOWY I APLIKACJA MOBILNA OPARTA NA RZECZYWISTOŚCI ROZSZERZONEJ

Głównym rezultatem IO2 jest portal internetowy, który jest również dostosowany do urządzeń mobilnych i zawiera przestrzenie kulturowe i trasy. Młodzież lub osoby pracujące z młodzieżą mogą założyć konto na platformie, dzięki czemu mogą tworzyć własne szlaki kulturowe i odwiedzać przestrzenie kulturowe krajów partnerskich. CGE Erfurt e.V. wykorzysta platformę projektu podczas przyszłych kursów mobilności Erasmus+ KA1, takich jak wymiany młodzieżowe, pilotaże i warsztaty z lokalnymi przedsiębiorcami migracyjnymi i działaczami społecznym.



DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

- IO3 - DIGITALROUTES@CULTURE BACK PACKS: SZKOLENIE Z ZAKRESU BUDOWANIA POTENCJAŁU DLA NOWYCH PRZEDSIĘBIORCÓW KULTURY ORAZ MULTIMEDIALNE ZASOBY DO MAPOWANIA

Głównym rezultatem IO3 jest materiał edukacyjny, który składa się z 7 modułów, a także przewodniki z kampanią marketingową. CGE Erfurt e.V. włączyło już materiały modułowe i będzie nadal korzystać z drukowanego przewodnika po Niemczech oraz rozpowszechniać go szerzej wśród młodzieży itp.

- IO4 - ZESTAW NARZĘDZI DIGITALROUTES@CULTURE - TWORZENIE CENTRÓW KULTURY/KLUBÓW/OŚRODKÓW KULTURY W OPARCIU O SYNERGIĘ (POZIOM KRAJOWY I UNIJNY)

Głównym rezultatem IO4 jest zestaw narzędzi zawierający wszystkie niezbędne informacje dla każdej organizacji młodzieżowej, która chciałaby wdrożyć program DIGITALROUTES@CULTURA. CGE Erfurt e.V. będzie nadal korzystać z przestrzeni centrum wraz ze wszystkimi opracowanymi materiałami, aby zainspirować naszą grupę docelową do zaangażowania się w dziedzictwo kulturowe.

- IO5 - STRATEGIA DIGITALROUTES@CULTURE NA RZECZ ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU: PRZEJŚCIE OD POZIOMU LOKALNEGO DO POZIOMU KRAJOWEGO I EUROPEJSKIEGO

Głównym rezultatem ostatniego IO jest strategia dla każdej organizacji młodzieżowej, jak utrzymać projekt i jak promować go poprzez media społecznościowe, inne organizacje itp. Mając taką strategię, CGE poinformuje lokalnych i regionalnych partnerów, młodzieżowe organizacje parasolowe i rady młodzieżowe o społeczności DIGITALROUTES@CULTURE i wyjaśni, jak mogą oni skorzystać z wypracowanych rezultatów.

c) Grecja

W Grecji Asserted Knowledge podejmie następujące działania w celu zapewnienia trwałości projektu:

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

Główne wyniki IO1, czyli podręcznik DIGITALROUTES@CULTURE i narzędzie do mapowania, będą promowane przez Asserted Knowledge przy różnych okazjach, np. poprzez e-mail marketing lub poprzez nasz udział w przyszłych szkoleniach i wydarzeniach.

- IO2 - DYNAMICZNE NARZĘDZIE DIGITALROUTES@CULTURE: OTWARTY PORTAL INTERNETOWY I APLIKACJA MOBILNA OPARTA NA RZECZYWISTOŚCI ROZSZERZONEJ



Erasmus+

Wsparcie Komisji Europejskiej dla przygotowania niniejszej publikacji nie oznacza poparcia dla jej treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.



DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

Głównym rezultatem IO2 jest przeglądarka internetowa/portal, który zawiera zidentyfikowane przestrzenie kulturowe i trasy. Młodzi ludzie lub osoby pracujące z młodzieżą mogą założyć konto na platformie, dzięki czemu mogą tworzyć własne szlaki kulturowe i mogą odwiedzać przestrzenie kulturowe krajów partnerskich. Asserted Knowledge, jako partner odpowiedzialny za stworzenie portalu, będzie kontynuował jego utrzymanie i aktualizację po zakończeniu okresu finansowania, tak aby coraz więcej osób mogło z niego korzystać.

- IO3 - DIGITALROUTES@CULTURE BACK PACKS: SZKOLENIE Z ZAKRESU BUDOWANIA POTENCJAŁU DLA NOWYCH PRZEDSIĘBIORCÓW KULTURY ORAZ MULTIMEDIALNE ZASOBY DO MAPOWANIA

Głównym rezultatem IO3 jest materiał edukacyjny, składający się z 7 modułów, jak również przewodniki z kampanią marketingową. AKNOW będzie rozpowszechniać te materiały w naszej sieci poprzez dni otwarte, dni informacyjne, wydarzenia, itp.

- IO4 - ZESTAW NARZĘDZI DIGITALROUTES@CULTURE - TWORZENIE CENTRÓW KULTURY/KLUBÓW/OŚRODKÓW KULTURY W OPARCIU O SYNERGIĘ (POZIOM KRAJOWY I UNIJNY)

Głównym rezultatem IO4 jest zestaw narzędzi, który zawiera wszystkie niezbędne informacje dla każdej organizacji młodzieżowej, która chciałaby realizować program DIGITALROUTES@CULTURE. AKNOW roześle zestaw narzędzi do organizacji młodzieżowych, z którymi współpracujemy, w celu wsparcia projektu i podpisania porozumienia oraz petycji.

- IO5 - STRATEGIA DIGITALROUTES@CULTURE NA RZECZ ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU: PRZEJŚCIE OD POZIOMU LOKALNEGO DO POZIOMU KRAJOWEGO I EUROPEJSKIEGO

Głównym rezultatem IO5 jest opracowana strategia dla każdej organizacji młodzieżowej, jak utrzymać projekt i jak mogą go promować poprzez media społecznościowe, inne organizacje itp. AKNOW będzie podtrzymywać rezultaty projektu zgodnie z tą strategią i będzie rozpowszechniać projekt wśród organizacji młodzieżowych, aby zaprosić je do przyłączenia się do społeczności DIGITALROUTES@CULTURE.



d) Węgry

Na Węgrzech TEIS podejmie następujące działania w celu zapewnienia trwałości projektu:

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

Podręcznik DIGITALROUTES@CULTURE i narzędzie do mapowania, które są głównymi rezultatami IO1, będą promowane przez TEIS przy wielu okazjach, w tym poprzez partnerstwo z regionalnymi organizacjami kulturalnymi, takimi jak muzea, galerie i centra kultury. Organizacje te są dobrze znane w swoich regionach i mogą pomóc w podnoszeniu świadomości przyszłego pokolenia promotorów kultury.

- IO2 - DYNAMICZNE NARZĘDZIE DIGITALROUTES@CULTURE: OTWARTY PORTAL INTERNETOWY I APLIKACJA MOBILNA OPARTA NA RZECZYWISTOŚCI ROZSZERZONEJ

Portal internetowy, który zawiera zidentyfikowane przestrzenie i szlaki kulturowe, jest podstawowym rezultatem IO2. Aby stworzyć własne szlaki kulturowe i odwiedzić miejsca kultury w krajach partnerskich, młodzi ludzie lub osoby pracujące z młodzieżą mogą utworzyć konta na platformie. Portal internetowy będzie skutecznie promowany za pomocą marketingu cyfrowego. Będzie to obejmować influencer marketing, ukierunkowane kampanie e-mailowe i reklamy w mediach społecznościowych. Dotarcie do większej grupy odbiorców i wzbudzenie zainteresowania aplikacją można osiągnąć poprzez współpracę ze znanymi influencerami z mediów społecznościowych.

- IO3 - DIGITALROUTES@CULTURE BACK PACKS: SZKOLENIE Z ZAKRESU BUDOWANIA POTENCJAŁU DLA NOWYCH PRZEDSIĘBIORCÓW KULTURY ORAZ MULTIMEDIALNE ZASOBY DO MAPOWANIA

Materiały edukacyjne, które składają się z 7 modułów, jak również podręczniki i kampania marketingowa, są głównymi rezultatami IO3. Kluczowe jest zaangażowanie społeczności w promocję i dystrybucję modułów, ponieważ TEIS będzie kierował te materiały do młodzieży i osób pracujących z młodzieżą. Platformy mediów społecznościowych, reklamy internetowe, działania w szkołach i na uniwersytetach będą wykorzystane do osiągnięcia tego celu.

- IO4 - ZESTAW NARZĘDZI DIGITALROUTES@CULTURE - TWORZENIE CENTRÓW KULTURY/KLUBÓW/OŚRODKÓW KULTURY W OPARCIU O SYNERGIĘ (POZIOM KRAJOWY I UNIJNY)

Zestaw narzędzi, który zawiera wszystkie szczegóły potrzebne każdej organizacji młodzieżowej do korzystania z programu DIGITALROUTES@CULTURE, jest głównym rezultatem IO4. TEIS roześle pakiet narzędzi do organizacji



DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

młodzieżowych, z którymi współpracujemy, aby wsparły projekt podpisując petycję i porozumienie, a także do lokalnych organizacji i instytucji kulturalnych.

- IO5 - STRATEGIA DIGITALROUTES@CULTURE NA RZECZ ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU: PRZEJŚCIE OD POZIOMU LOKALNEGO DO POZIOMU KRAJOWEGO I EUROPEJSKIEGO

IO5 to opracowana strategia dla każdej organizacji młodzieżowej, która ma na celu podtrzymanie i promowanie rezultatów projektu DigitalRoutes@Culture. TEIS, jako partner odpowiedzialny za podtrzymanie rezultatów projektu, będzie stosował tę strategię i rozpowszechniał projekt wśród organizacji młodzieżowych. Aby wdrożyć tę strategię na Węgrzech, TEIS może współpracować z istniejącymi organizacjami młodzieżowymi, wykorzystywać media społecznościowe, uczestniczyć w wydarzeniach młodzieżowych, zapewniać szkolenia i wsparcie, rozwijać partnerstwa, a także zapewniać dostęp do zasobów i finansowania w celu podtrzymania rezultatów projektu. Ta strategia zapewni, że projekt będzie nadal miał pozytywny wpływ na młodzież i osoby pracujące z młodzieżą, nawet po zakończeniu projektu.

e) Polska

W Polsce SAN i Fundacja MaPa Pasji podejmą następujące działania w celu zapewnienia trwałości projektu:

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

Główne rezultaty IO1, czyli podręcznik DIGITALROUTES@CULTURE i narzędzie do mapowania, będą promowane przez Społeczną Akademię Nauk (SAN) i Fundację MaPa Pasji na różne sposoby, takie jak podczas wydarzeń, konferencji, questów i szkoleń, a także poprzez komunikację marketingową. Narzędzie do mapowania projektu, składające się z przestrzeni kulturowych i szlaków kulturowych dla każdego kraju, posłuży jako przykłady i będzie promowane poprzez komunikację z interesariuszami kultury.

- IO2 - DYNAMICZNE NARZĘDZIE DIGITALROUTES@CULTURE: OTWARTY PORTAL INTERNETOWY I APLIKACJA MOBILNA OPARTA NA RZECZYWISTOŚCI ROZSZERZONEJ

Głównym rezultatem IO2 jest przeglądarka internetowa/portał, który zawiera zidentyfikowane przestrzenie kulturowe i trasy. Młodzi ludzie lub osoby pracujące z młodzieżą mogą założyć konto na platformie, dzięki czemu mogą tworzyć własne szlaki kulturowe i mogą odwiedzać przestrzenie kulturowe krajów partnerskich. SAN i MaPa Pasji będą nadal podtrzymywać platformę projektu i dzielić się informacjami na temat narzędzia z różnymi interesariuszami kultury.



Erasmus+

Wsparcie Komisji Europejskiej dla przygotowania niniejszej publikacji nie oznacza poparcia dla jej treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.



DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

- IO3 - DIGITALROUTES@CULTURE BACK PACKS: SZKOLENIE Z ZAKRESU BUDOWANIA POTENCJAŁU DLA NOWYCH PRZEDSIĘBIORCÓW KULTURY ORAZ MULTIMEDIALNE ZASOBY DO MAPOWANIA

Głównym rezultatem IO3 jest materiał edukacyjny, składający się z 7 modułów, jak również przewodniki wraz z kampanią marketingową. SAN i MaPa Pasji będą rozpowszechniać te materiały poprzez swoje sieci podczas wydarzeń i szkoleń, jak również poprzez komunikację online.

- IO4 - ZESTAW NARZĘDZI DIGITALROUTES@CULTURE - TWORZENIE CENTRÓW KULTURY/KLUBÓW/OŚRODKÓW KULTURY W OPARCIU O SYNERGIĘ (POZIOM KRAJOWY I UNIJNY)

Głównym rezultatem IO4 jest zestaw narzędzi, który zawiera wszystkie niezbędne informacje dla każdej organizacji młodzieżowej, która chciałaby wdrożyć program DIGITALROUTES@CULTURE. SAN i MaPa Pasji roześlą pakiet narzędzi do organizacji kulturalnych i młodzieżowych na poziomie lokalnym, regionalnym i krajowym z prośbą o wsparcie projektu i podpisanie porozumienia i petycji.

- IO5 - STRATEGIA DIGITALROUTES@CULTURE NA RZECZ ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU: PRZEJŚCIE OD POZIOMU LOKALNEGO DO POZIOMU KRAJOWEGO I EUROPEJSKIEGO

Głównym rezultatem IO5 jest opracowana strategia dla każdej organizacji młodzieżowej, jak utrzymać projekt i jak go promować poprzez media społecznościowe, inne organizacje itp. SAN i MaPa Pasji będą podtrzymywać rezultaty projektu zgodnie z tą strategią i będą rozpowszechniać projekt wśród organizacji kulturalnych i młodzieżowych, aby zaprosić je do przyłączenia się do społeczności DIGITALROUTES@CULTURE.

f) Rumunia

W Rumunii Association of Ecotourism in Romania (AER) podejmie następujące działania w celu zapewnienia trwałości projektu:

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

Główne rezultaty IO1, którymi są podręcznik DIGITALROUTES@CULTURE oraz narzędzie do mapowania, będą promowane przez AER na kilku kanałach, takich jak newsletter dla członków i partnerów, walne zgromadzenie stowarzyszenia, coroczne spotkania sieci ośrodków ekoturystycznych. Narzędzie do mapowania projektu składające się z przestrzeni kulturowych i szlaków kulturowych posłuży jako przykład i będzie promowane wśród organizacji zarządzających celami podróży ekoturystycznych.



DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

- IO2 - DYNAMICZNE NARZĘDZIE DIGITALROUTES@CULTURE: OTWARTY PORTAL INTERNETOWY I APLIKACJA MOBILNA OPARTA NA RZECZYWISTOŚCI ROZSZERZONEJ

Głównym rezultatem IO2 jest portal internetowy, który jest również responsywny i obejmuje przestrzenie i szlaki kulturowe. Młodzi ludzie lub osoby pracujące z młodzieżą mogą założyć konto na platformie, aby móc tworzyć własne szlaki kulturowe i odwiedzać przestrzenie kulturowe krajów partnerskich. AER będzie nadal utrzymywać platformę projektu i rozpowszechniać informacje wśród różnych interesariuszy kulturalnych.

- IO3 - DIGITALROUTES@CULTURE BACK PACKS: SZKOLENIE Z ZAKRESU BUDOWANIA POTENCJAŁU DLA NOWYCH PRZEDSIĘBIORCÓW KULTURY ORAZ MULTIMEDIALNE ZASOBY DO MAPOWANIA

Głównym rezultatem IO3 jest materiał edukacyjny składający się z 7 modułów oraz poradniki z kampanią marketingową. AER wydrukował przewodniki i będzie je rozpowszechniać podczas różnych wydarzeń oraz za pośrednictwem komunikacji online.

- IO4 - ZESTAW NARZĘDZI DIGITALROUTES@CULTURE - TWORZENIE CENTRÓW KULTURY/KLUBÓW/OŚRODKÓW KULTURY W OPARCIU O SYNERGIĘ (POZIOM KRAJOWY I UNIJNY)

Głównym rezultatem IO4 jest zestaw narzędzi, który zawiera wszystkie niezbędne informacje dla każdej organizacji młodzieżowej, która chciałaby wdrożyć program DIGITALROUTES@CULTURA. AER prześle zestaw narzędzi do różnych organizacji w celu wsparcia projektu i podpisania porozumienia oraz petycji.

- IO5 - STRATEGIA DIGITALROUTES@CULTURE NA RZECZ ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU: PRZEJŚCIE OD POZIOMU LOKALNEGO DO POZIOMU KRAJOWEGO I EUROPEJSKIEGO

Głównym rezultatem IO5 jest strategia dla każdej organizacji młodzieżowej dotycząca tego, jak utrzymać projekt i jak mogą go promować za pośrednictwem mediów społecznościowych, innych organizacji itp. AER użyje tego IO jako podstawy dla pozostałych wyników intelektualnych i będzie rozpowszechniać projekt wśród kilku organizacji, aby zaprosić je do przyłączenia się do społeczności 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

