



DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

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

IO5-A2

DIGITALROUTES@CULTURE PLAN DE SUSTENABILITATE ŞI EXPLOATARE



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



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

IO5 – A2
DIGITALROUTES@CULTURE PLAN DE SUSTENABILITATE ȘI
EXPLOATARE



aer

Asociația de Ecoturism
din România

2023



Erasmus+

Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului acesteia, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru orice utilizare care ar putea fi făcută de informațiile conținute în ea.



INFORMAȚII DESPRE PROIECT

TITLUL SCURT:	DIGITALROUTES@CULTURE
TITLUL PROIECTULUI:	PROMOTING SOCIAL ENTREPRENEURIAL COMPETENCIES BASED ON THE DIGITALIZATION OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE
NUMĂRUL PROIECTULUI:	2020-1-PL01-KA205-080646
WEBSITE-UL PROIECTULUI:	DIGITALROUTES.4LEARNING.EU
CONSORTIU:	



Fundacja Mapa Pasji



ASSERTED KNOWLEDGE
THE ICT EQUALISERS



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



Erasmus+

SPRIJINUL ACORDAT DE COMISIA EUROPEANĂ PENTRU REALIZAREA ACESTEI PUBLICAȚII NU CONSTITUIE O APROBARE A CONȚINUTULUI ACESTEIA, CARE REFLECTĂ DOAR PUNCTUL DE VEDERE AL AUTORILOR, IAR COMISIA NU POATE FI TRASĂ LA RĂSPUNDERE PENTRU ORICE UTILIZARE A INFORMAȚIILOR PREZENTATE.



Cuprins

1. Introducere	4
2. Obiective de sustenabilitate	5
3. Rezultatele proiectului – Rezultate intelectuale	5
4. Strategiile naționale de sustenabilitate	7
a) Cipru	7
b) Germania	8
c) Grecia	9
d) Ungaria	10
e) Polonia	11
f) Romania	12





1. Introducere

Proiectul DIGITALROUTES@CULTURE își propune să deschidă noi oportunități de angajare pentru tineri și cei care activează în acest domeniu, oferindu-le posibilitatea de a dobândi o serie de competențe antreprenoriale, inclusiv competențe sociale, digitale și ecologice (Bacigalupo et al., 2016). Participanții la acest proiect devin astfel antreprenori culturali în regiunile lor și creează **DIGITALROUTES@CULTURE ENTREPRENEURS NETWORK**.

Obiectivul principal al proiectului este de a promova educația antreprenorială, socială, conștientizarea culturală și dezvoltarea competențelor digitale pentru a răspunde problemelor de dezvoltare rurală și urbanizare, în vederea creșterii oportunităților de angajare în domeniul patrimoniului cultural. Rezultatele proiectului includ, de asemenea, dezvoltarea unui portal web accesibil, dinamic și interactiv și a unei aplicații mobile care să cartografieze aspecte de patrimoniu cultural cu ajutorul tehnologiei bazate strict pe realitatea augmentată, creând astfel rute culturale ale spațiilor tangibile (monumente, artefacte, port popular, centre istorice etc.), intangibile (abilități practice, tehnici de exprimare, artă interpretativă etc.) și naturale (peisaje etc.) din țara fiecărui partener.

Acest document se referă la Acțiunea 2 din Rezultatul intelectual 5, care este crearea unui PLAN DE EXPLOATARE ȘI SUSTENABILITATE DIGITALROUTES@CULTURE. Scopul principal al acestui document este de a detalia planul de sustenabilitate a rezultatelor proiectului pentru fiecare partener al consorțiului.

Sustenabilitatea rezultatelor proiectului poate fi văzută ca fiind capacitatea partenerilor implicați în proiecte de a-și continua misiunea și programul general al proiectului mult timp în viitor, folosind cunoștințele și expertiza dobândite în cadrul proiectului. În acest context, utilizarea rezultatelor obținute în cadrul proiectului după încheierea acestuia se află, de asemenea, în prim-plan pentru a satisface cererile viitoare după încheierea proiectului, utilizând în mod eficient și eficace resursele utilizate pe durata proiectului. Acest plan de exploatare și durabilitate conține o descriere preliminară a activităților și strategiilor întreprinse pentru a susține rezultatele proiectului DIGITALROUTES@CULTURE după încheierea duratei de viață a proiectului. Planul de exploatare și sustenabilitate rezumă măsurile de sustenabilitate a rezultatelor proiectului pentru fiecare dintre organizațiile din țările partenere.



2. Obiective de sustenabilitate

Obiectivele de sustenabilitate ale proiectului DIGITALROUTES@CULTURE sunt de a continua să utilizeze rezultatele și resursele create în cadrul proiectului și după încheierea acestuia. Obiectivele de sustenabilitate sunt următoarele:

- să asigure utilizarea în continuare a rezultatelor și resurselor proiectului după durata de viață a acestuia;
- să sprijine partenerii consorțiului pentru colaborări viitoare.

3. Rezultatele proiectului – Rezultate intelectuale

IO1 - O NOUĂ GENERAȚIE DE PROMOTORI CULTURALI: METODOLOGIA DE CARTARE ȘI FORMARE A RUTELOR CULTURALE (ÎN SPECIAL ZONE RURALE)

În cadrul primului rezultat intelectual, intitulat IO 1 s-a realizat partea de cercetare, pe baza căreia partenerii au elaborat "Ghidul DIGITALROUTES@CULTURE", care include studiul pentru antreprenoriatul social și antreprenoriatul cultural din fiecare țară parteneră (Polonia, Germania, România, Cipru, Grecia și Ungaria). În plus, toți partenerii au identificat spațiile și rutele lor culturale care ulterior urmează să fie dezvoltate în etapa de cartare din IO3. În final, pe baza cercetării, consorțiul a dezvoltat un cadru de competențe pentru tinerii antreprenori, împărțit în 7 module:

- Modulul 1 – Fă cunoștință cu antreprenorul cultural
- Modulul 2 - Antreprenori în turismul cultural
- Modulul 3 - Competențe de afaceri
- Modulul 4 - Comunicare și branding
- Modulul 5 - Competențe digitale
- Modulul 6 - Competențe practice
- Modulul 7 - Colaborarea cu comunitățile locale

(**Aici** poți consulta toate rezultatele din IO1).

IO2 - INSTRUMENTUL INTERACTIV DIGITALROUTES@CULTURE: PORTAL WEB ȘI O APLICAȚIE MOBILĂ BAZATĂ PE TEHNOLOGIA REALITĂȚII AUGMENTATE

Pentru cel de-al doilea rezultat intelectual, intitulat IO2, consorțiul a dezvoltat instrumentul DIGITALROUTES@CULTURE, care este un portal web dinamic și interactiv și o aplicație mobilă în care tinerii antreprenori pot naviga și vedea toate spațiile și rutele culturale dezvoltate de partenerii. Portalul web este disponibil aici:

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

(**Aici** poți accesa rezultatele IO2).



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

IO3 - PACHETUL DIGITALROUTES@CULTURE: CONSOLIDAREA CAPACITĂȚII DE FORMARE PENTRU TINERII ANTREPRENORI DIN CULTURĂ ȘI RESURSE MULTIMEDIA DE CARTARE

Pentru cel de-al treilea rezultat intelectual, intitulat IO3, consorțiul a dezvoltat niște ghiduri culturale DIGITALROUTES@CULTURE, în cadrul cărora a fost elaborat câte un manual pentru fiecare țară parteneră, care include o descriere a fiecărui spațiu cultural, un chestionar privind țara respectivă, câteva sfaturi lingvistice și gastronomice. Scopul principal al acestor ghiduri culturale este de a promova patrimoniul cultural din țările partenere. Apoi, a fost dezvoltat materialul educațional pentru tineri, pe baza celor 7 module elaborate în timpul IO1 și care are ca metodă de validare insignele digitale. În final, toți partenerii proiectului au realizat o campanie de marketing pentru a disemina rezultatele proiectului.

([Aici](#) poți consulta toate rezultatele din IO3).

IO4 - KITUL DE INSTRUMENTE DIGITALROUTES@CULTURE - CREAREA REȚELEI DE CENTRE CULTURALE /CLUBURI/ TABERE (LA NIVEL NAȚIONAL ȘI EUROPEAN)

Pentru cel de-al patrulea rezultat intelectual – IO4, consorțiul a elaborat un set de instrumente DIGITALROUTES@CULTURE, care conține instrucțiuni, reglementări și recomandări necesare pentru aplicarea programului de formare DIGITALROUTES@CULTURE în toată Europa. De asemenea, în cadrul IO4 în țările partenere au avut loc întâlniri de evaluare și testare a rezultatelor proiectului cu tinerii și cei care activează în domeniile de tineret.

([Aici](#) poți consulta toate rezultatele din IO4).

IO5 - STRATEGIA DIGITALROUTES@CULTURE PENTRU DEZVOLTARE DURABILĂ: DE LA SCARĂ LOCALĂ, LA NIVEL NAȚIONAL ȘI EUROPEAN

Pentru cel de-al cincilea rezultat intelectual – IO5 consorțiul a dezvoltat Planul și Strategia de Dezvoltare Durabilă DIGITALROUTES@CULTURE, care include strategii și decizii politice prin care toți partenerii vor asigura sustenabilitatea și implementarea tuturor rezultatelor proiectului.

([Aici](#) poți consulta toate rezultatele din IO5).



4. Strategiile naționale de sustenabilitate

Fiecare partener va fi responsabil pentru sustenabilitatea rezultatelor din țara sa, iar scopul acestui document este de a detalia modul în care se va realiza acest lucru. În cazul în care sustenabilitatea rezultatelor depinde de diverse produse create în cadrul proiectului (de exemplu platforma online), partenerul responsabil pentru produsul respectiv va asigura sustenabilitatea.

Partenerii consorțiului își exprimă intenția de a colabora în viitor pentru a utiliza rezultatele proiectului.

a) Cipru

Pentru Cipru, strategia națională de sustenabilitate a Emphasys Centre va fi următoarea:

- IO1 - O NOUĂ GENERAȚIE DE PROMOTORI CULTURALI: METODOLOGIA DE CARTARE ȘI FORMARE A RUTELOR CULTURALE (ÎN SPECIAL ZONE RURALE):

Principalele rezultate ale IO1, manualul DIGITALROUTES@CULTURE și instrumentul de cartografiere, vor fi promovate de Emphasys prin intermediul marketingului prin e-mail, vor înregistra mai multe organizații să fie înscrise în instrumentul de cartografiere și să continue dezvoltarea rețelei DIGITALROUTES@CULTURE. Instrumentul de cartografiere al proiectului constă în spații culturale și rute culturale din fiecare țară.

- IO2 - INSTRUMENTUL INTERACTIV DIGITALROUTES@CULTURE: PORTAL WEB ȘI O APLICAȚIE MOBILĂ BAZATĂ PE TEHNOLOGIA REALITĂȚII AUGMENTATE

Principalul rezultat al IO2 este portalul web, care este responsive la dispozitivele mobile și include spațiile și rutele culturale. Tinerii sau animatorii de tineret își pot crea un cont pe platformă pentru a-și crea propriile rute culturale și pentru a putea vizita spațiile culturale din țările partenere. Emphasys va continua să susțină platforma proiectului și să o disemineze prin intermediul cursurilor de mobilitate Erasmus+, în cadrul cărora, în timpul activităților culturale, tinerii vor trebui să își creeze propriile spații și rute culturale.

- IO3 - PACHETUL DIGITALROUTES@CULTURE: CONSOLIDAREA CAPACITĂȚII DE FORMARE PENTRU TINERII ANTREPRENORI DIN CULTURĂ ȘI RESURSE MULTIMEDIA DE CARTARE

Principalul rezultat al IO3 este materialul educațional care constă în 7 module și, de asemenea, ghidurile cu campania de marketing. Emphasys a tipărit ghidurile și le va disemina prin intermediul zilelor porților deschise, zile de informare etc.

- IO4 - KITUL DE INSTRUMENTE DIGITALROUTES@CULTURE - CREAREA REȚELEI DE CENTRE CULTURALE /CLUBURI/ TABERE (LA NIVEL NAȚIONAL ȘI EUROPEAN)



DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

Principalul rezultat al IO4 este setul de instrumente care include toate informațiile necesare pentru orice organizație de tineret care ar dori să implementeze programul DIGITALROUTES@CULTURE. Emphasys va trimite setul de instrumente organizațiilor de tineret pentru a sprijini proiectul și pentru a semna, de asemenea, memorandumul de angajament și petiția.

- IO5 - STRATEGIA DIGITALROUTES@CULTURE PENTRU DEZVOLTARE DURABILĂ: DE LA SCARĂ LOCALĂ, LA NIVEL NAȚIONAL ȘI EUROPEAN

Rezultatul principal al ultimului rezultat intelectual este strategia pentru organizațiile de tineret cu privire la sustenabilitatea proiectului și cum poate fi promovat prin intermediul rețelelor sociale, al altor organizații etc. Emphasys va folosi acest document ca bază pentru restul rezultatelor intelectuale și va continua să popularizeze proiectul către mai multe organizații pentru a le invita să se alăture comunității DIGITALROUTES@CULTURE.

b) Germania

Pentru Germania, strategia națională de sustenabilitate a CGE va fi următoarea:

- IO1 - O NOUĂ GENERAȚIE DE PROMOTORI CULTURALI: METODOLOGIA DE CARTARE ȘI FORMARE A RUTELOR CULTURALE (ÎN SPECIAL ZONE RURALE):

Principalele rezultate ale IO1, manualul DIGITALROUTES@CULTURE și instrumentul de cartografiere, vor fi promovate de CGE Erfurt e.V. la muzeele și spațiile socio-culturale locale, care a beneficiat de dezvoltarea și utilizarea instrumentului de cartografiere.

- IO2 - INSTRUMENTUL INTERACTIV DIGITALROUTES@CULTURE: PORTAL WEB ȘI O APLICAȚIE MOBILĂ BAZATĂ PE TEHNOLOGIA REALITĂȚII AUGMENTATE

Principalul rezultat al IO2 este portalul web, care este responsive pe dispozitivele mobile și include spațiile și traseele culturale. Tinerii sau animatorii de tineret își pot crea un cont pe platformă pentru a-și crea propriile rute culturale și pentru a putea vizita spațiile culturale din țările partenere. CGE Erfurt e.V. va utiliza platforma de proiect în timpul viitoarelor cursuri de mobilitate Erasmus+, cum ar fi schimburile de tineri, proiectele-pilot și atelierele de lucru cu antreprenori imigranți locali și activiști sociali.

- IO3 - PACHETUL DIGITALROUTES@CULTURE: CONSOLIDAREA CAPACITĂȚII DE FORMARE PENTRU TINERII ANTREPRENORI DIN CULTURĂ ȘI RESURSE MULTIMEDIA DE CARTARE

Principalul rezultat al IO3 este materialul educațional care constă în 7 module și ghidurile cu campania de marketing. CGE Erfurt e.V. a încorporat deja materialele modulelor și va continua să utilizeze ghidul tipărit despre Germania și îl va disemina mai mult în rândul tinerilor etc.



DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

- IO4 - KITUL DE INSTRUMENTE DIGITALROUTES@CULTURE - CREAREA REȚELEI DE CENTRE CULTURALE /CLUBURI/ TABERE (LA NIVEL NAȚIONAL ȘI EUROPEAN)

Principalul rezultat al IO4 este setul de instrumente care include toate informațiile necesare pentru orice organizație de tineret care ar dori să implementeze programul DIGITALROUTES@CULTURE. CGE Erfurt e.V. va continua să utilizeze kitul cu toate materialele dezvoltate pentru a inspira grupul nostru țintă să se implice în patrimoniul cultural.

- IO5 - STRATEGIA DIGITALROUTES@CULTURE PENTRU DEZVOLTARE DURABILĂ: DE LA SCARĂ LOCALĂ, LA NIVEL NAȚIONAL ȘI EUROPEAN

Rezultatul principal al ultimului rezultat intelectual este strategia pentru organizațiile de tineret cu privire la sustenabilitatea proiectului și cum poate fi promovat prin intermediul rețelelor sociale, al altor organizații etc. Cu această strategie, CGE va informa partenerii locali și regionali, organizațiile de tineret și consiliile de tineret despre comunitatea DIGITALROUTES@CULTURE și le va explica cum pot beneficia de rezultatele dezvoltate.

c) Grecia

În Grecia, Asserted Knowledge va lua următoarele măsuri pentru a asigura sustenabilitatea proiectului:

- IO1 - O NOUĂ GENERAȚIE DE PROMOTORI CULTURALI: METODOLOGIA DE CARTARE ȘI FORMARE A RUTELOR CULTURALE (ÎN SPECIAL ZONE RURALE):

Principalele rezultate ale IO1, și anume Manualul DIGITALROUTES@CULTURE și instrumentul de cartografiere, vor fi promovate de Asserted Knowledge în mai multe ocazii, cum ar fi prin e-mail marketing sau prin participarea noastră la viitoarele traininguri și evenimente.

- IO2 - INSTRUMENTUL INTERACTIV DIGITALROUTES@CULTURE: PORTAL WEB ȘI O APLICAȚIE MOBILĂ BAZATĂ PE TEHNOLOGIA REALITĂȚII AUGMENTATE

Principalul rezultat al IO2 este portalul web care include spațiile și traseele culturale identificate. Tinerii sau lucrătorii de tineret își pot crea un cont pe platformă pentru a-și crea propriile rute culturale și pentru a putea vizita spațiile culturale din țările partenere. Asserted Knowledge, în calitate de partener responsabil pentru crearea portalului, va continua să îl întrețină și să îl actualizeze și după încheierea perioadei de finanțare, astfel încât tot mai multe persoane să îl poată utiliza.

- IO3 - PACHETUL DIGITALROUTES@CULTURE: CONSOLIDAREA CAPACITĂȚII DE FORMARE PENTRU TINERII ANTREPRENORI DIN CULTURĂ ȘI RESURSE MULTIMEDIA DE CARTARE

Principalul rezultat IO3 este materialul educațional, format din 7 module, precum și ghidurile cu campania de marketing. AKNOW va disemina aceste materiale cu



DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

ajutorul rețelei noastre prin intermediul zilelor porților deschise, zile de informare, evenimente, etc.

- IO4 - KITUL DE INSTRUMENTE DIGITALROUTES@CULTURE - CREAREA REȚELEI DE CENTRE CULTURALE /CLUBURI/ TABERE (LA NIVEL NAȚIONAL ȘI EUROPEAN)

Principalul rezultat al IO4 este setul de instrumente, care include toate informațiile necesare pentru orice organizație de tineret care dorește să implementeze programul DIGITALROUTES@CULTURE. AKNOW va trimite setul de instrumente organizațiilor de tineret cu care cooperează, pentru ca acestea să susțină proiectul și să semneze memorandumul de angajament și petiția.

- IO5 - STRATEGIA DIGITALROUTES@CULTURE PENTRU DEZVOLTARE DURABILĂ: DE LA SCARĂ LOCALĂ, LA NIVEL NAȚIONAL ȘI EUROPEAN

Rezultatul principal al ultimului rezultat intelectual este strategia pentru organizațiile de tineret cu privire la sustenabilitatea proiectului și cum poate fi promovat prin intermediul rețelelor sociale, al altor organizații etc. AKNOW va susține rezultatele proiectului în conformitate cu această strategie și va continua să disemineze rezultatele proiectului în rândul organizațiilor de tineret pentru a le invita să se alăture comunității DIGITALROUTES@CULTURE.

d) Ungaria

Pentru Ungaria, strategia națională de sustenabilitate a TEIS va fi următoarea:

- IO1 - O NOUĂ GENERAȚIE DE PROMOTORI CULTURALI: METODOLOGIA DE CARTARE ȘI FORMARE A RUTELOR CULTURALE (ÎN SPECIAL ZONE RURALE):

Manualul DIGITALROUTES@CULTURE și instrumentul de cartografiere, care sunt principalele rezultate ale IO1, vor fi promovate de TEIS cu o serie de ocazii, inclusiv prin parteneriate cu organizații culturale regionale precum muzee, galerii și centre culturale. Aceste organizații sunt bine-cunoscute în regiunile lor de origine și pot contribui la sensibilizarea viitoarei generații de promotori culturali.

- IO2 - INSTRUMENTUL INTERACTIV DIGITALROUTES@CULTURE: PORTAL WEB ȘI O APLICAȚIE MOBILĂ BAZATĂ PE TEHNOLOGIA REALITĂȚII AUGMENTATE

Portalul web conține spațiile și rutele culturale identificate este principalul rezultat al IO2. Pentru a-și crea propriile rute culturale și a vizita locațiile culturale din țările partenere, tinerii sau lucrătorii de tineret își pot crea conturi pe platformă. Portalul web va fi promovat în mod eficient cu ajutorul marketingului digital. Aceasta va include marketingul influencerilor, campanii de e-mailuri direcționate și publicitate pe rețelele sociale. Atingerea unui public mai larg și generarea de interes pentru aplicație se poate realiza prin colaborarea cu influenceri cunoscuți din social media.



DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

- IO3 - PACHETUL DIGITALROUTES@CULTURE: CONSOLIDAREA CAPACITĂȚII DE FORMARE PENTRU TINERII ANTREPRENORI DIN CULTURĂ ȘI RESURSE MULTIMEDIA DE CARTARE

Materialul educațional, care constă în 7 module, precum și manualele și campania de marketing, reprezintă principalele rezultate ale IO3. TEIS va direcționa aceste materiale către tineri și lucrători de tineret. Platformele de socializare, reclamele online specifice și activitățile de informare în școli și universități vor fi toate folosite pentru a realiza acest lucru.

- IO4 - KITUL DE INSTRUMENTE DIGITALROUTES@CULTURE - CREAREA REȚELEI DE CENTRE CULTURALE /CLUBURI/ TABERE (LA NIVEL NAȚIONAL ȘI EUROPEAN)

Setul de instrumente, care include toate detaliile de care orice organizație de tineret are nevoie pentru a utiliza programul DIGITALROUTES@CULTURE, este principalul rezultat al IO4. TEIS va trimite setul de instrumente organizațiilor de tineret cu care lucrăm, pentru ca acestea să susțină proiectul prin semnarea petiției și a memorandumului de angajament, precum și organizațiilor și instituțiilor culturale locale.

- IO5 - STRATEGIA DIGITALROUTES@CULTURE PENTRU DEZVOLTARE DURABILĂ: DE LA SCARĂ LOCALĂ, LA NIVEL NAȚIONAL ȘI EUROPEAN

IO5 este o strategie dezvoltată pentru ca organizațiile de tineret să susțină și să promoveze rezultatele proiectului DigitalRoutes@Culture. TEIS, în calitate de partener responsabil pentru susținerea rezultatelor proiectului, va urma această strategie și va disemina proiectul către organizațiile de tineret. Pentru a pune în aplicare această strategie în Ungaria, TEIS poate colabora cu organizațiile de tineret existente, poate folosi social media, poate participa la evenimente pentru tineri, poate oferi formare și sprijin, poate dezvolta parteneriate și poate oferi acces la resurse și finanțare pentru a susține rezultatele proiectului. Această strategie va asigura că proiectul va continua să aibă un impact pozitiv asupra tinerilor și a lucrătorilor de tineret chiar și după perioada de desfășurare a proiectului.

e) Polonia

- IO1 - O NOUĂ GENERAȚIE DE PROMOTORI CULTURALI: METODOLOGIA DE CARTARE ȘI FORMARE A RUTELOR CULTURALE (ÎN SPECIAL ZONE RURALE):

Principalele rezultate ale IO1, manualul DIGITALROUTES@CULTURE și instrumentul de cartografiere, vor fi promovate de către Universitatea de Științe Sociale (SAN) și MaPa Pasji în diferite moduri, cum ar fi în timpul evenimentelor, conferințelor, formării tinerilor, precum și prin intermediul comunicării de marketing. Instrumentul de cartografiere al proiectului, care constă în spații culturale și rute culturale pentru fiecare țară, va servi drept exemplu și va fi promovat prin comunicarea cu actorii culturali.



DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

- IO2 - INSTRUMENTUL INTERACTIV DIGITALROUTES@CULTURE: PORTAL WEB ȘI O APLICAȚIE MOBILĂ BAZATĂ PE TEHNOLOGIA REALITĂȚII AUGMENTATE

Principalul rezultat al IO2 este portalul web care include spațiile și rutele culturale identificate. Tinerii sau lucrătorii de tineret își pot crea un cont pe platformă pentru a-și crea propriile rute culturale și pentru a putea vizita spațiile culturale din țările partenere. SAN și MaPa Pasji vor continua să susțină platforma proiectului și să împărtășească informații despre acest instrument cu diverse părți interesate din domeniul cultural.

- IO3 - PACHETUL DIGITALROUTES@CULTURE: CONSOLIDAREA CAPACITĂȚII DE FORMARE PENTRU TINERII ANTREPRENORI DIN CULTURĂ ȘI RESURSE MULTIMEDIA DE CARTARE

Principalul rezultat al IO3 este materialul educațional, format din 7 module, precum și ghidurile cu campania de marketing. SAN și MaPa Pasji vor disemina aceste materiale prin intermediul rețelelor noastre în timpul evenimentelor și al formării, precum și prin intermediul comunicării online.

- IO4 - KITUL DE INSTRUMENTE DIGITALROUTES@CULTURE - CREAREA REȚELEI DE CENTRE CULTURALE /CLUBURI/ TABERE (LA NIVEL NAȚIONAL ȘI EUROPEAN)

Principalul rezultat al IO4 este setul de instrumente, care include toate informațiile necesare pentru orice organizație de tineret care dorește să implementeze programul DIGITALROUTES@CULTURE. SAN și MaPa Pasji vor trimite setul de instrumente organizațiilor culturale și de tineret de la nivel local, regional și național, cu solicitarea de a sprijini proiectul și de a semna memorandumul de angajament și petiția.

- IO5 - STRATEGIA DIGITALROUTES@CULTURE PENTRU DEZVOLTARE DURABILĂ: DE LA SCARĂ LOCALĂ, LA NIVEL NAȚIONAL ȘI EUROPEAN

Rezultatul principal al ultimului rezultat intelectual este strategia pentru organizațiile de tineret cu privire la sustenabilitatea proiectului și cum poate fi promovat prin intermediul rețelelor sociale, al altor organizații etc. SAN și MaPa Pasji vor susține rezultatele proiectului în conformitate cu această strategie și vor continua să disemineze proiectul în rândul organizațiilor culturale și de tineret pentru a le invita să se alăture comunității DIGITALROUTES@CULTURE.

f) Romania

Pentru România, Asociația de Ecoturism din România (AER) va întreprinde următoarele acțiuni pentru a asigura sustenabilitatea proiectului:

- IO1 - O NOUĂ GENERAȚIE DE PROMOTORI CULTURALI: METODOLOGIA DE CARTARE ȘI FORMARE A RUTELOR CULTURALE (ÎN SPECIAL ZONE RURALE):



DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

Principalele rezultate ale IO1, manualul DIGITALROUTES@CULTURE și instrumentul de cartografiere, vor fi promovate de AER pe mai multe canale, cum ar fi buletinul informativ pentru membri și parteneri, adunarea generală a asociației, întâlnirile anuale ale rețelei de destinații de ecoturism. Instrumentul de cartografiere al proiectului, constând în spații culturale și rute culturale, va servi drept exemplu și va fi promovat în cadrul organizațiilor de management ale destinațiilor de ecoturism.

- IO2 - INSTRUMENTUL INTERACTIV DIGITALROUTES@CULTURE: PORTAL WEB ȘI O APLICAȚIE MOBILĂ BAZATĂ PE TEHNOLOGIA REALITĂȚII AUGMENTATE

Principalul rezultat al IO2 este portalul web care este responsive la mobil și include spațiile și traseele culturale. Tinerii sau lucrătorii de tineret își pot crea un cont pe platformă pentru a-și crea propriile rute culturale și pentru a putea vizita spațiile culturale din țările partenere. AER va continua să susțină platforma proiectului și să disemineze informațiile cu diverși actori culturali.

- IO3 - PACHETUL DIGITALROUTES@CULTURE: CONSOLIDAREA CAPACITĂȚII DE FORMARE PENTRU TINERII ANTREPRENORI DIN CULTURĂ ȘI RESURSE MULTIMEDIA DE CARTARE

Principalul rezultat al IO3 este materialul educațional care constă în 7 module și ghidurile cu campania de marketing. AER a tipărit ghidurile și le va disemina în cadrul diferitelor evenimente, precum și prin intermediul comunicării online.

- IO4 - KITUL DE INSTRUMENTE DIGITALROUTES@CULTURE - CREAREA REȚELEI DE CENTRE CULTURALE /CLUBURI/ TABERE (LA NIVEL NAȚIONAL ȘI EUROPEAN)

Principalul rezultat al IO4 este setul de instrumente care include toate informațiile necesare pentru orice organizație de tineret care ar dori să implementeze programul DIGITALROUTES@CULTURA. AER va trimite setul de instrumente diverselor organizații pentru a sprijini proiectul și pentru a semna memorandumul de angajament și petiția.

- IO5 - STRATEGIA DIGITALROUTES@CULTURE PENTRU DEZVOLTARE DURABILĂ: DE LA SCARĂ LOCALĂ, LA NIVEL NAȚIONAL ȘI EUROPEAN

Rezultatul principal al ultimului rezultat intelectual este strategia pentru organizațiile de tineret cu privire la sustenabilitatea proiectului și cum poate fi promovat prin intermediul rețelelor sociale, al altor organizații etc. AER va folosi acest document ca bază pentru restul rezultatelor intelectuale și va continua să disemineze proiectul către mai multe organizații pentru a le invita să se alăture comunității DIGITALROUTES@CULTURE.



Acest document poate fi copiat, reprodus sau modificat în conformitate cu regulile de mai sus.
În plus, trebuie să se facă referire în mod clar la autorii documentului și la toate porțiunile aplicabile ale notei privind drepturile de autor.

Toate drepturile sunt rezervate. © Drepturi de autor 2022 DIGITALROUTES@CULTURE

