



DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

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

GHID CULTURAL

UN ÎNDRUMAR DESPRE DIGITALIZAREA
RUTELOR CULTURALE PENTRU OPERATORII DIN
DOMENIUL CULTURAL



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



DIGITALROUTES.4LEARNING.EU

DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

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

GHID CULTURAL

UN ÎNDRUMAR DESPRE DIGITALIZAREA
RUTELOR CULTURALE PENTRU OPERATORII DIN
DOMENIUL CULTURAL



DESIGN: TELMA ROQUE, MARINA BYKOVA
TEXT: TELMA ROQUE, VLADISLAV ARTIUKHOV &
DIGITAL ROUTES@CULTURE CONSORTIUM

2023



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



CUPRINS

CUVÂND ÎNAINTE	6
GLOSAR	8
CADRUL EUROPEAN DE ACȚIUNE PRIVIND PATRIMONIUL CULTURAL	10
	14
CAPITOLUL 1. VIITORUL DIGITAL AL PATRIMONIULUI CULTURAL	
Despre DIGITALROUTES@CULTURE	
De ce digitalizarea patrimoniului cultural?	
Tinerii și cultura în UE	
Cum se utilizează acest set de instrumente	
CAPITOLUL 2. INSTRUCȚIUNI PENTRU PUNEREA ÎN APLICARE ȘI MONITORIZAREA METODOLOGIEI DIGITALROUTES@CUTLURE	26
Cartografierea spațiilor culturale	
Identificarea actorilor implicați în domeniul cultural	
Crearea de itinerarii culturale	
Campanii pentru spații culturale	
Bune practici în digitalizarea patrimoniului cultural	
CAPITOLUL 3. REȚEAUA DIGITALROUTES@CULTURE	36
Crearea unei rețele de antreprenori culturali	
Crearea de sinergii în cadrul sectorului patrimoniului cultural	
CAPITOLUL 4. DIGITALROUTES@CULTURE ÎN PRACTICĂ. REFLECȚII ASUPRA PROIECTULUI	42
Prezentare generală a implementării și a și centrelor comunitare DIGITALROUTES@CULTURE	
Sfaturi, trucuri și alte resurse pentru antreprenorii culturali	
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	60



CUVÂNT ÎNAINTE

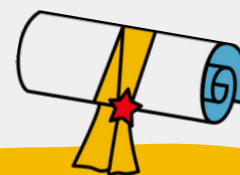
Cultura este ceea ce transmitem și ceea ce trăim în fiecare moment din fiecare zi, de obicei fără să ne dăm seama. Este ceea ce ne leagă de generațiile trecute și ceea ce vom lăsa generațiilor viitoare. Este ca o prăjitură în straturi, cu artefacte materiale pe care le putem vedea cu ochiul liber și straturi ascunse de norme și valori, de care adesea nu suntem conștienți, dar care, cu toate acestea, ne ghidează acțiunile. Participarea activă la cultură și co-crearea acesteia înseamnă lumea, iar setul de instrumente pe care îl conține acest ghid este mica noastră contribuție la acest proces.

Această publicație face parte din seria de resurse care au fost dezvoltate în cadrul proiectului DigitalRoutes@Culture și care sunt disponibile gratuit. În calitate de echipă de proiect, ne-am propus ca obiectiv sprijinirea oamenilor, în special a tinerilor, în procesul de a deveni antreprenori culturali, prin crearea unor materiale pe care aceștia să le poată folosi ca sursă de inspirație sau îndrumare. Șapte parteneri din șase țări europene au făcut brainstorming și au reflectat asupra sectoarelor culturale din țările lor, au făcut schimb de bune practici, au identificat oportunitățile pe care cultura le creează pentru tineri și au organizat evenimente pentru comunități. Această publicație va ajuta la navigarea prin diferitele resurse și experiențe pe care le-am colectat și la valorificarea la maximum a rezultatelor proiectului.

Capitolul 1 prezintă procesul de digitalizare a patrimoniului cultural și posibilele căi pe care această tendință le deschide pentru tinerii din Europa și nu numai, făcându-i pe aceștia "agenții viitorului". Capitolele 2-4 reflectă asupra proiectului și a legăturilor sale cu aceste procese mai ample. Capitolul 2 oferă îndrumări privind modul de implementare a metodologiei DigitalRoutes@Culture în crearea unei activități culturale - de la cartografierea nevoilor și resurselor, prin identificarea părților interesate, până la crearea de rute culturale digitale și organizarea de campanii. Întrucât cooperarea se află în centrul majorității inițiativelor de succes, capitolul 3 se concentrează pe crearea de rețele și sinergii, iar studiile de caz oferă exemple utile pentru a ilustra modul în care se poate proceda în acest sens. Capitolul 4 documentează experiențele organizațiilor partenere în timpul pilotării rezultatelor proiectului și ar putea servi drept ghid și o colecție de lecții învățate.

Activitățile, experiențele și rezultatele proiectului DigitalRoutes@Culture sunt o colecție de soluții pe care antreprenorii culturali le pot folosi și le pot completa în viitor. Sperăm că inițiativele dumneavoastră culturale vă vor aduce bucurie și satisfacție, iar contribuția echipei noastre vă va sprijini pe dumneavoastră și comunitățile dumneavoastră într-o coproducție activă și o participare activă la cultură.





GLOSAR

PATRIMONIUL CULTURAL

Patrimoniul cultural include artefacte, monumente, clădiri și situri, muzee care au o diversitate de valori, inclusiv semnificații simbolice, istorice, artistice, estetice, etnologice sau antropologice, științifice și sociale. Acesta include patrimoniul material (mobil, imobil și subacvatic), patrimoniul cultural imaterial (ICH) încorporat în artefacte, situri sau monumente din patrimoniul cultural și natural. Definiția exclude elemente din alte domenii culturale, cum ar fi festivalurile, sărbătorile etc., dar cuprinde patrimoniul industrial și picturile rupestre.

INSTITUTUL DE STATISTICĂ AL UNESCO, 2009 CADRUL UNESCO PENTRU STATISTICI CULTURALE

TRANSFORMAREA DIGITALĂ

Utilizarea tehnologiei digitale pentru a crea noi procese de afaceri, culturale și experiențe pentru clienți - sau de a le adapta pe cele actuale - pentru a satisface cerințele în schimbare ale afacerii și ale pieței este cunoscută sub numele de transformare digitală.

Transformarea digitală include atât adoptarea tehnologiilor digitale de către întreprinderile europene, cât și efectele sociale ale tehnologiilor de ultimă generație. Exemple de astfel de tehnologii sunt: blockchain, the Internet of things (IoT), cloud-ul și platformele digitale de ultimă generație.

POLITICI ALE UE - ACȚIUNI ÎN FOLOSUL CETĂȚENILOR - TRANSFORMAREA DIGITALĂ



CADRUL EUROPEAN DE ACȚIUNE PRIVIND PATRIMONIUL CULTURAL

Patrimoniul cultural reprezintă moștenirea de artefacte fizice și atribute imateriale ale societății lăsate de generațiile trecute. Cadrul european de acțiune privind patrimoniul cultural s-a născut după succesul celebrării la nivel european a Anului patrimoniului cultural, în 2018.

Celebrarea Anului patrimoniului cultural are ca scop promovarea patrimoniului cultural ca resursă comună, creșterea gradului de conștientizare a istoriei și a valorilor comune și consolidarea sentimentului de apartenență la un spațiu cultural și politic european comun. Astfel, s-a creat un imbold pentru ca patrimoniul cultural să fie plasat mai sus pe agenda UE, printr-o abordare integrată. A fost o inițiativă amplă și incluzivă care a implicat toate instituțiile UE, toate statele membre ale UE, nouă țări partenere și părțile interesate din domeniul cultural. A existat o campanie de comunicare paneuropeană dedicată.

Peste 11.700 de evenimente au avut loc în întreaga Europă și peste 10.000 de inițiative au primit eticheta oficială a Anului european al patrimoniului cultural.

Activitățile dedicate au ajuns la peste 6 milioane de persoane până la sfârșitul celui de-al treilea trimestru din 2018. În plus, Zilele europene ale patrimoniului din 2018 au implicat circa 30 de milioane de persoane în peste 70.000 de evenimente din întreaga Europă, sensibilizând cu privire la dimensiunea europeană a patrimoniului cultural.



**CIRCA
30 DE MILIOANE DE
PERSOANE
IMPLICATE ÎN PESTE
70.000 DE
EVENIMENTE**

Pentru a capta dinamica creată în timpul Anului european al patrimoniului cultural, noua Agendă europeană pentru cultură din 2018 a anunțat Cadrul european de acțiune pentru patrimoniul cultural, care promovează și pune în practică o abordare integrată și participativă și contribuie la integrarea patrimoniului cultural în toate politicile UE. Această abordare a fost propusă de Comisia Europeană și este susținută de Parlamentul European, de Consiliul Uniunii Europene, de Comitetul Regiunilor și de Comitetul Economic și Social.

Anunțul a dus la o largă mobilizare a părților interesate. Prin "Apelul la acțiune de la Berlin" din iunie 2018 se solicită un plan de acțiune european ambițios pentru patrimoniul cultural, care să prezinte o abordare holistică și care să fie interconectat cu alte agende și priorități politice cheie ale UE. Acesta a fost semnat de miniștrii culturii, de membri ai Parlamentului European, precum și de numeroase organizații și persoane interesate.

Cadrul de acțiune urmărește să stabilească o direcție comună pentru activitățile legate de patrimoniu la nivel european, în principal în cadrul politicilor și programelor UE. De asemenea, acesta poate servi drept sursă de inspirație pentru regiunile și orașele din Europa, precum și pentru organizațiile și rețelele din domeniul cultural, atunci când își dezvoltă propriile planuri de acțiuni. La nivel național, Comisia Europeană invită statele membre să elaboreze la rândul lor, pe bază voluntară, planuri-cadru similare.

În plus, acesta este aliniat la Strategia europeană a patrimoniului cultural pentru secolul XXI a Consiliului Europei, adoptată în 2017, la Agenda 2030 pentru dezvoltare durabilă a Organizației Națiunilor Unite și la Cadrul Sendai pentru reducerea riscului de dezastre 2015-2030.





PATRU PRINCIPII CHEIE

- **Abordarea holistică** - se referă la dimensiunile tangibile, intangibile și digitale ale patrimoniului cultural ca fiind inseparabile și interconectate. Patrimoniul cultural este, de asemenea, o resursă pentru viitor, nu doar din trecut. Ea este centrată pe oameni și promovează incluziunea și integrarea socială.
- **Abordare integrată și integratoare** - reafirmă și pune în practică principiul integrării patrimoniului cultural în diferite politici ale UE. Este primul document care stabilește o abordare integrată a patrimoniului cultural la nivel european și care acoperă diverse domenii de politică ale UE.
- **Elaborarea de politici bazate pe date concrete** - solicită mai multe acțiuni menite să măsoare impactul patrimoniului cultural, precum și îmbunătățiri continue ale metodologiei și instrumentelor de colectare a datelor pentru statisticile culturale.
- **Cooperarea între mai multe părți interesate** - Pentru a menține spiritul de cooperare și pentru a continua dialogul politic, Comisia Europeană a înființat un grup informal de experți - Forumul patrimoniului cultural. Acest forum este o platformă de consultare și de schimb de idei și de bune practici, cu scopul de a promova politici publice care să asigure valoarea și durabilitatea pe termen lung a patrimoniului cultural european pe baza unei abordări integrate.

CINCI PILONI:

- Patrimoniul cultural pentru o Europă favorabilă incluziunii: participare și acces pentru toți;
- Patrimoniul cultural pentru o Europă durabilă: soluții inteligente pentru un viitor coerent și durabil;
- Patrimoniul cultural pentru o Europă rezilientă: protejarea patrimoniului în pericol;
- Patrimoniul cultural pentru o Europă inovatoare: mobilizarea cunoștințelor și a cercetării;
- Patrimoniul cultural pentru parteneriate globale mai puternice: consolidarea cooperării internaționale.

14 grupuri de acțiuni corespund pilonilor de mai sus. Comisia Europeană pune în aplicare activitățile descrise în cadrul de acțiune în cooperare cu instituțiile, organizațiile și partenerii relevanți. Aceste acțiuni sunt, de asemenea, completate de inițiative complementare desfășurate de organizațiile și comunitățile interesate de cultură și de patrimoniul cultural, fără de care patrimoniul cultural nu poate fi menținut în viață.

Una dintre aceste acțiuni este "Patrimoniul cultural în acțiune", care identifică bunele practici din orașele și regiunile UE și sprijină schimbul de experiență prin contactul direct între administrațiile rurale, locale, regionale și naționale, precum și între experți (societatea civilă, ONG-uri, organizații locale, urbaniști, arhitecți etc.) în cadrul unor vizite tematice de învățare reciprocă. Acțiunea permite unui număr de peste 100 de factori de decizie politică locali și regionali să facă schimb de cunoștințe privind patrimoniul cultural, punând accentul pe guvernarea participativă a patrimoniului cultural, pe reutilizarea adaptivă a clădirilor de patrimoniu și pe principiile de calitate pentru intervențiile asupra patrimoniului cultural.

Anul european al patrimoniului cultural a marcat un punct de cotitură pentru dinamica în continuă creștere a patrimoniului cultural din Europa și a confirmat, de asemenea, posibilitatea de a utiliza patrimoniul cultural pentru a promova o Europă mai pașnică, mai prosperă, mai favorabilă incluziunii și mai durabilă. Cu toate acestea, principiile identificate reprezintă o viziune pe termen lung pentru gestionarea și protejarea patrimoniului cultural european. În timp ce Comisia este responsabilă pentru punerea în aplicare a activităților prezentate în acest cadru, succesul acestuia este măsurat prin nivelul de implicare a altor instituții ale UE, a statelor membre ale UE, a autorităților locale și regionale, a organizațiilor din domeniul culturii și al patrimoniului cultural și a societății civile.



CAPITOLUL 1.

VIITORUL DIGITAL AL PATRIMONIULUI CULTURAL



DESPRE DIGITALROUTES@CULTURE

Patrimoniul cultural este considerat din ce în ce mai mult o resursă fundamentală a Uniunii Europene, deoarece contribuie la creșterea economică și ocuparea forței de muncă, la coeziunea socială și durabilitatea mediului.

O mai bună cunoaștere a altor culturi înseamnă o mai bună înțelegere a ceea ce este diferit și o mai bună capacitate de adaptare și gestionare. În plus, accesibilitatea sporită la patrimoniul cultural contribuie la dezvoltarea unui sentiment de apartenență și de identitate.

Având în vedere acest lucru, proiectul DigitalRoutes@Culture își propune să promoveze educația antreprenorială socială, conștientizarea culturală și competențele digitale pentru a aborda problemele de dezvoltare rurală și urbanizare.

Pentru a ne atinge obiectivele de promovare a antreprenoriatului cultural și social, precum și de conservare a patrimoniului cultural am făcut următoarele:

- am dezvoltat un portal web deschis, dinamic și interactiv care cartografiază spațiile tangibile, intangibile și naturale ale patrimoniului cultural folosind tehnologia realității augmentate

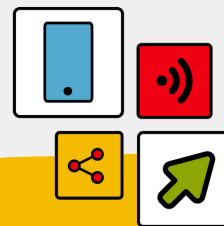


E-MAP

- am creat platforma de e-learning și de evaluare electronică bazată pe cloud, care oferă diverse funcționalități, cum ar fi comunitatea digitală, evaluarea online și instrumentele de validare.



CURSURI ONLINE



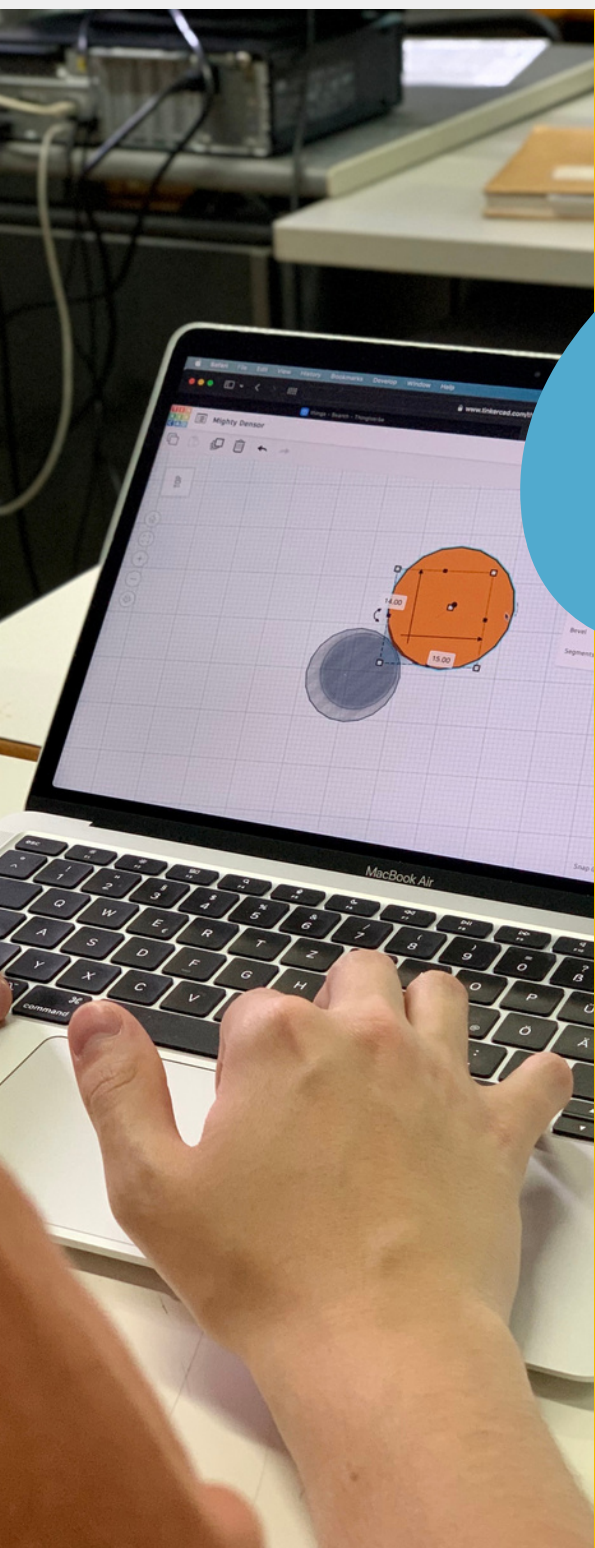
DE CE DIGITALIZAREA PATRIMONIULUI CULTURAL?

Leșind dintr-o criză financiară severă, Europa se confruntă cu inegalități sociale în creștere, populații diverse, populism, radicalizare și amenințări teroriste. Noile tehnologii și comunicarea digitală transformă societățile, schimbând stilurile de viață, modelele de consum și relațiile de putere în lanțurile de valori economice. În acest peisaj în schimbare, rolul culturii este mai important ca niciodată.

Noua agendă europeană pentru cultură (2018) răspunde invitației liderilor europeni de a face mai mult, prin intermediul culturii și al educației, pentru a construi societăți coezive și a oferi o viziune a unei Uniuni Europene atractive. Aceasta își propune să valorifice întregul potențial al culturii pentru a contribui la construirea unei Uniuni mai favorabile incluziunii și mai echitabile, sprijinind inovarea, creativitatea, precum și crearea de locuri de muncă și o creștere durabilă.

Părțile interesate din domeniul educației și al formării sunt actorii-cheie în integrarea inovațiilor. Consultările publice recente au subliniat necesitatea unei acțiuni mai dedicate a UE pentru a sprijini adoptarea de abordări inovatoare și de tehnologii digitale în educație, precum și dezvoltarea competențelor digitale, inclusiv a competențelor mediatice digitale și a siguranței și bunăstării digitale. 68 % dintre respondenții la consultarea publică privind Erasmus+ au recunoscut că inovarea este extrem de relevantă pentru a răspunde nevoilor sectorului educației. Există, de asemenea, o nevoie clară de a: (i) stimula competențele și mentalitatea antreprenorială și (ii) sprijini antreprenoriatul digital, care să cuprindă atât întreprinderile noi, cât și transformarea întreprinderilor existente prin intermediul noilor tehnologii digitale emergente.

În contextul Anului european al patrimoniului cultural 2018, statele membre au fost îndemnate să promoveze și să crească gradul de conștientizare cu privire la importanța patrimoniului cultural european prin intermediul educației, al tinerilor, al formării, al învățării non-formale și al sportului.



**PATRIMONIUL CULTURAL
EVOLUEAZĂ RAPID DATORITĂ
TEHNOLOGIILOR DIGITALE.
ACUM ESTE MOMENTUL SĂ
CONSERVĂM PATRIMONIUL
CULTURAL ȘI SĂ ÎL ADUCEM ÎN
ACEST DECENIU DIGITAL.**

COMISIA EUROPEANĂ



TINERII ȘI CULTURA ÎN UE

Cultura nu este doar o componentă esențială pentru drepturile omului și democrație, ci și un factor important pentru prosperitatea și reziliența economică și socială a Uniunii Europene. Aceasta oferă atât o bază pentru înțelegerea, cooperarea și schimbul societal, cât și locuri de muncă și creștere economică (atunci când este privită ca un sector) (Consiliul Europei n/d; Consiliul European 2022).

Relevanța culturii este descrisă chiar și în articolul 3 din Tratatul privind Uniunea Europeană, care se referă la respectarea și protejarea diversității culturii și lingvisticii europene și a patrimoniului său (Comisia Europeană n/d), precum și în articolul 167 din Tratatul de la Lisabona, în care se afirmă că trebuie să se țină seama de cultură în toate acțiunile UE (Consiliul Europei n/d).

Având în vedere importanța sa, UE a dezvoltat, prin intermediul instituțiilor sale, mai multe politici culturale pentru a promova respectul pentru diversitate, identitate, dialog și drepturi culturale, în conformitate cu valorile europene de respect și toleranță (Consiliul Europei n/d). Chiar dacă statele membre sunt responsabile în mod individual de propriile politici pentru sectorul cultural, Uniunea Europeană, prin intermediul Comisiei Europene, contribuie la abordarea provocărilor comune majorității sau tuturor statelor membre - Comisia urmează documente strategice pentru a-și desfășura acțiunile și a-și defini prioritățile în domeniul cooperării și conservării culturii și se asigură că rolul social și economic (relevant) al culturii se reflectă în acțiunile și politicile UE (Comisia Europeană n/d).



Digitalizarea și globalizarea au scos în evidență nevoia de mai mult sprijin din partea UE pentru sectoarele culturale și creative. Prin urmare, UE are responsabilitatea de a stimula crearea și circulația transnațională a culturii și artei europene și de a sprijini mobilitatea profesioniștilor din domeniul cultural și creativ, folosind tehnologia de care dispunem în prezent în favoarea noastră (Comisia Europeană s/d).

Când vine vorba de tema patrimoniului cultural, politicile statelor membre sunt susținute de o gamă largă de politici, programe și oportunități de finanțare ale UE. Aceste politici sunt, de obicei, rezultatul cooperării în cadrul Consiliului de Miniștri pentru Educație, Tineret, Cultură și Sport, menținând principiile unei abordări integrate, holistice, bazate pe dovezi și care implică mai multe părți interesate în elaborarea politicilor (Comisia Europeană n/d).

Creativitatea este, de asemenea, un factor important de luat în considerare atunci când se discută despre cultură și expresie culturală și, ca atare, este abordată în programele culturale ale Uniunii Europene. Stimularea acesteia (de exemplu, prin educație și prin motivarea tinerilor pentru a crea) și promovarea industriilor creative sunt relevante pentru a stimula inovarea și dezvoltarea socială și tehnologică, precum și pentru creșterea socială și economică a regiunii europene, garantând o viață mai bună pentru tineri și pentru generațiile următoare (Consiliul Europei n/d). UE a creat programul Europa Creativă 2021-2027, pentru a aloca investiții în "acțiuni care consolidează diversitatea culturală și răspund nevoilor și provocărilor sectoarelor culturale și creative" (Comisia Europeană 2021).

Agenții viitorului sunt tinerii și, ca atare, UE sprijină creativitatea și implicarea tinerilor în sectorul cultural, prin creșterea accesului la cultură, la instrumente creative, la spații culturale și la tehnologie care să le ofere tinerilor și să le permită acestora să își dezvolte latura creativă și inovatoare, să faciliteze sinergiile pe termen lung între politicile și programele europene pentru promovarea creației culturale și artistice și a inovării în domeniile educației, sănătății, incluziunii sociale, mass-media, ocupării forței de muncă și tineretului, precum și să sprijine talentele și simțul și competențele antreprenoriale ale tinerilor (Portalul european pentru tineret n/d).



Prin urmare, legătura dintre cultură, tineri și participarea tinerilor nu este ciudată, deoarece cultura joacă un rol esențial în modelarea societăților, iar tinerii nu sunt doar beneficiarii avantajelor promovării culturale (prin lărgirea orizonturilor, promovarea respectului etc.), ci și contribuitoari, deoarece aduc noi perspective și pun în lumină probleme noi și diferite cu care se confruntă și/sau pe care le consideră urgente. Ca atare, Uniunea Europeană oferă mai multe oportunități pentru ca tinerii să se conecteze în continuare la cultură - de exemplu, prin intermediul proiectului DiscoverEU, prin activități culturale, proiecte și schimburi educaționale, precum și prin experiențe de voluntariat în cadrul lumii Erasmus+ și al Corpului european de solidaritate 2021-2027 (Culture Action Europe 2022).

Ca o coincidență, 2022 este Anul european al tineretului, astfel încât Comisia Europeană se angajează să:

"onoreze și să sprijine generația care a făcut cele mai multe sacrificii în timpul pandemiei [...], subliniind modul în care tranziția ecologică și cea digitală oferă perspective și oportunități noi; să îi încurajeze pe toți tinerii, în special pe cei care au mai puține oportunități; să promoveze oportunitățile oferite de politicile UE pentru tineri [...] prin promovarea implementării cu succes a NextGenerationEU în ceea ce privește furnizarea de locuri de muncă de calitate, educație și oportunități de formare; și să se inspire din acțiunile, viziunea și perspectivele tinerilor pentru a consolida și revigora în continuare proiectul comun al UE, pornind de la Conferința privind viitorul Europei". (Culture Action Europe 2022).



CAPITOLUL 2.

**INSTRUCȚIUNI PENTRU
PUNEREA ÎN APLICARE
ȘI MONITORIZAREA
METODOLOGIEI
DIGITALROUTES@CUTLURE**



CARTOGRAFIEREA SPAȚIILOR CULTURALE

Patrimoniul cultural al Europei este încadrat de diverse mozaicuri de expresii culturale și creative, o moștenire a generațiilor anterioare și o moștenire pentru generațiile mai tinere. Ca atare, acesta trebuie promovat și protejat. Pentru a face acest lucru, Uniunea Europeană a promovat valorile incluziunii, sustenabilității, rezilienței, inovării și parteneriatului între statele membre și părțile interesate (Comisia Europeană n.red.). Aceste valori sunt vitale pentru valorificarea spațiilor publice și regenerarea urbană prin cultură, accesibilitatea spațiilor culturale și creative din Europa, schimbul de bune practici pentru promovarea spațiilor culturale și rolul lor în incluziunea socială și explorarea unor modalități inovatoare și durabile de furnizare a serviciilor publice culturale (Trans Europe Halles 2019).

În ceea ce privește metodologia de cartografiere a spațiilor culturale încorporată în platforma web și în aplicația mobilă în etapele ulterioare ale proiectului, aceasta se dorește a fi un instrument pentru tinerii antreprenori culturali în vederea creării de rute culturale specifice în cadrul fiecărei țări partenere prin intermediul unor șabloane care au ca scop facilitarea investigării și a colectării sinergiilor, a parteneriatelor și a bunelor practici existente care sunt legate de cartografierea spațiilor culturale prin intermediul rutelor.



IDENTIFICAREA ACTORILOR IMPLICAȚI ÎN DOMENIUL CULTURAL

Consortiul DIGITALROUTES@CULTURE a căutat și a utilizat diferite metode pentru identificarea părților interesate din domeniul cultural. Și ce ar putea fi mai bun decât feedback-ul de primă mână al partenerilor noștri? Citiți despre experiența partenerilor noștri în ceea ce privește identificarea actorilor culturali în comunitățile lor locale!



"Am ajuns la actorii culturali locali prin intermediul unor evenimente naționale, cum ar fi "Festivalul Culturii Cipriote."

Emphasys
CENTRE



"Ne-am folosit propriile noastre contacte de promotori și activiști culturali pentru a promova proiectul și a împărtăși traseele pe care le-am creat."


SPOŁECZNA
AKADEMIA NAUK



"Ne-am asociat cu comunitatea noastră locală și am stabilit un parteneriat cu "feelslikeerfurt", o revistă online axată pe promovarea orașului Erfurt și a regiunii Turingia".



CULTURE GOES EUROPE
SOZIOKULTURELLE INITIATIVE ERFURT E.V.



"Am contactat rețeaua puternică pe care am construit-o de-a lungul anilor prin propriile noastre proiecte în domeniul turismului, ceea ce ne-a permis să promovăm acest proiect."



Fundacja
Mapa Pasji



"Ne-am adresat propriei noastre rețele de organizații și părți interesate pentru a crea un traseu care să includă spații culturale mai puțin cunoscute din Ungaria."





CREAREA DE ITINERARII CULTURALE

După cum se poate înțelege din secțiunea anterioară, crearea de rețele este esențială nu numai pentru diseminarea proiectelor, ci și pentru dezvoltarea de instrumente și activități. Pentru a construi traseele disponibile pe site-ul DIGITALROUTES@CULTURE, consorțiul a apelat la propriile rețele pentru a colabora cu acestea în vederea găsirii celor mai bune spații culturale din țările lor de origine!



"Noi, cei de la AER, am dezvoltat traseele în colaborare cu organizațiile locale implicate în dezvoltarea ecoturismului în România."





" Am colaborat cu Biroul de conservare a patrimoniului local pentru a construi un traseu arhitectural în Polonia."



SPOŁECZNA
AKADEMIA NAUK



"Am gândit și am dezvoltat rute culturale axate pe tema "decolonizării orașelor Erfurt și Weimar". Aceste rute vor fi disponibile online, pentru a fi mai accesibile".



CULTURE GOES EUROPE
SOZIOKULTURELLE INITIATIVE ERFURT E.V.



"Prin intermediul proiectului nostru Explorers' Expeditions, am dezvoltat rute în Polonia pentru a promova regiunea Małopolska și patrimoniul său cultural. "



Fundacja
Mapa Pasji

CAMPANI PENTRU SPAȚII CULTURALE

Atunci când vine vorba de campania și prezentarea unui proiect, partea de diseminare nu se poate rezuma la simplul act de partajare în cadrul rețelelor noastre. Odată cu aceasta vine și responsabilitatea de a crea un brand, un plan de marketing bine gândit și de a folosi canalele de comunicare pe care le avem la dispoziție în avantajul nostru. Ca atare, DIGITALROUTES@CULTURE a dezvoltat o linie grafică coerentă care să prezinte valorile proiectului și grupul său țintă, a fost activă pe rețelele de socializare pentru a ajunge la comunitatea de actori culturali și la tineri și a creat buletine informative atractive pentru a le distribui în cadrul rețelei consorțiului.

Citiți despre acțiunea partenerilor de a milita pentru spații culturale și despre proiectul în sine!



"Am împărtășit rezultatele prin buletine informative și prin întâlniri regulate cu rețeaua de ecoturism din România, unde am prezentat manualele elaborate în cadrul proiectului DIGITALROUTES @CUTLURE."





"TEIS a contactat entitățile responsabile pentru spațiile culturale selectate și mai multe părți interesate pentru a prezenta proiectul și platforma sa și pentru a împărtăși traseele dezvoltate. Aceștia au fost apoi invitați să participe la evenimentul Multiplicator din Ungaria."



"Platforma și manualele elaborate în cadrul proiectului sunt distribuite în rețeaua SAN pentru ca acestea să le promoveze prin propriile mijloace de comunicare (site-uri web)."



"Am împărtășit rezultatele proiectului în cadrul unor traininguri/mobilități în care participanții devin actori culturali. De asemenea, am organizat excursii culturale în care participanții au vizitat spațiile și traseele culturale dezvoltate."





BUNE PRACTICI ÎN DIGITALIZAREA PATRIMONIULUI CULTURAL

Pe platforma DIGITALROUTES@CULTURE puteți găsi manualul elaborat de consorțiu, în care am împărtășit o colecție de bune practici de soluții tehnologice pentru fiecare țară parteneră, precum și un model. Prin aceasta, consorțiul DIGITALROUTES@CULTURE a urmărit să ghideze antreprenorii culturali în cartografierea spațiilor culturale prin intermediul rutelor, permițându-le nu doar să cartografieze spațiile culturale, ci și să înțeleagă importanța tehnologiei și a canalelor recente de comunicare (cum ar fi social media) în promovarea patrimoniului cultural.



"Emphasys a pus la dispoziția actorilor locali tablete în timpul unui eveniment, astfel încât aceștia să viziteze site-ul web al proiectului pentru a-și proiecta propriile trasee culturale, și a distribuit manualele elaborate în cadrul IO3 în timpul traseelor culturale și în cadrul evenimentelor locale."

Emphasys
CENTRE



CAPITOLUL 3.

**REȚEAUA
DIGITAL ROUTES**



CREAREA UNEI REȚELE DE ANTREPRENORI CULTURALI

Atunci când a început să se vorbească despre antreprenoriat, acesta era văzut ca un proces individual și independent, însă, în prezent, antreprenoriatul este mai aproape de conceptul de "rețea" decât a fost vreodată. O rețea nu este nimic altceva decât un sistem de persoane sau lucruri conectate; având în vedere natura socială inerentă a ființelor umane, crearea de rețele este o necesitate. Stabilirea unei rețele bune poate duce la oportunități mai mari și mai bune, la cunoștințe mai ample și mai profunde, la o dezvoltare și o inovare ulterioare. (Proiectul Cubes 2021)

Pentru a înființa o rețea, este esențial să se definească elementele fundamentale, obiectivele, atuurile și dimensiunea acesteia. Pe măsură ce o rețea crește, crește și cantitatea de informații și resurse disponibile în cadrul rețelei însăși, cu toate acestea, atunci când se construiește o rețea, accentul ar trebui să fie pus pe calitatea relațiilor stabilite, mai degrabă decât pe dimensiunea rețelei.

Când vine vorba de domeniul cultural și creativ, cooperarea este crucială. Dezvoltarea și menținerea unei rețele coerente și proactive reprezintă o piesă importantă a puzzle-ului antreprenoriatului cultural: o comunitate în care oamenii își împărtășesc expertiza și informațiile și oferă sfaturi și sprijin social (și chiar financiar). (Proiectul Cubes 2021)

Pentru a înțelege mai bine importanța și impactul construirii unei rețele, am compilat două exemple practice.



EXEMPLUL 1: SALINE 34

În Erfurt, Germania, se află Saline34, o clădire din Salinenstrasse, renovată de ONG-ul Plattform e.V. și de tineri. Casa a fost abandonată până în 2011, când au început lucrările de renovare, iar tinerii au început să readucă Saline34 la viață. În prezent, Saline34 găzduiește o comunitate mare de artiști, activiști și ONG-uri, care sunt ei înșiși responsabili pentru casă - Saline34 a devenit un far al noii culturi favorabile în nordul orașului Erfurt, unde creativitatea și cooperarea curg peste tot.

Saline34 nu numai că oferă spații la prețuri accesibile pentru tineri și proiectele lor, dar acționează ca un punct de contact pentru cartier și pentru participarea tinerilor. Saline34 găzduiește în prezent 2 ONG-uri (unul dintre ele, CGE Erfurt e.V., face parte din acest consorțiu!), fotografi, un artist tatuator, un artist ceramist, un colectiv de muzicieni, un studio de înregistrări și multe altele. Există, de asemenea, o sală de seminar care poate fi închiriată pentru evenimente (Werft34 n/d).

EXEMPLUL 2: CENTRE DE ANTREPRENORIAL CULTURAL

Printr-un proiect comun al Institutului Goethe și al Centrului Strascheg pentru antreprenoriat, a fost creat Centrul de antreprenoriat cultural. Obiectivul său este de a permite și de a încuraja spiritul antreprenorial cultural prin crearea unei rețele globale de hub-uri în care creativii locali, organizațiile artistice și culturale, conduc cultura și afacerile.

Aceste hub-uri funcționează ca puncte de contact pentru oameni cu gândire și acțiune antreprenorială, în care aceștia colaborează prin împărtășirea cunoștințelor și rețelelor lor în cadrul domeniilor culturale și creative. Aceste hub-uri oferă servicii de consultanță, ateliere de lucru, întâlniri de rețea și evenimente pentru a promova și sprijini diferite inițiative într-un mediu intercultural. Consorțiul construiește hub-uri de antreprenoriat cultural la Institutul Goethe din Grecia, Indonezia și Africa de Sud. (Cultural Entrepreneurship Hub n/d).

Sursa: Cultural Entrepreneurship Hub





CREAREA DE SINERGII ÎN CADRUL SECTORULUI PATRIMONIULUI CULTURAL

Pe măsură ce turismul cultural se dezvoltă, tipul de experiențe culturale cerute (și oferite) se schimbă, la fel precum și definiția patrimoniului cultural, care în multe țări a fost reformulată, extinzându-se de la concentrarea anterioară asupra patrimoniului material, la a include cultura imaterială și „cotidiană” și/sau cultura pop. Chestiunea patrimoniului cultural este importantă pentru majoritatea oamenilor, deoarece mai mult de jumătate din populația UE se consideră „implicată” într-un fel sau altul” (Richards 2018), ceea ce face ca populația locală să fie un actor-cheie în promovarea și conservarea propriului patrimoniu cultural. Ca atare, investiția și promovarea turismului cultural ajută nu numai la conservarea și promovarea practicilor culturale tradiționale și a comunităților indigene, ci are, de asemenea, un rol important în educarea vizitatorilor interni și internaționali (OCDE 2022).



Relația dintre cultură și turism s-a dovedit a fi o importantă sursă de creștere pentru sectorul turistic în ultimele decenii, ceea ce a adus și la posibilitatea de a crea sinergii cu industriile creative, prin utilizarea conținutului creativ și a culturii pop ca vehicule de promovare a spațiilor și activităților culturale. De exemplu, fenomenul K-Pop a crescut turismul internațional al Republicii Coreea prin promovarea culturii și istoriei coreene, a mass-media, a locurilor turistice și a gastronomiei. (OCDE 2022)

Sinergia dintre sectorul cultural și cel creativ poate promova, de asemenea, experiențe și practici mai durabile, de exemplu prin sprijinirea turismului „lent” și a celui bazat pe experiență, conectând vizitatorii cu mediul local și la patrimoniul cultural. (OCDE 2022).

O dimensiune importantă care trebuie luată în considerare în prezent este influența digitalizării și a tehnologiei informației în sectorul cultural și modul în care este posibil să se realizeze o punte între cele două pentru a face conținutul cultural mai accesibil, mai dinamic și mai interesant.

În articolul "A Framework for Stakeholders' Involvement in Digital Productions for Cultural Heritage Tourism" (Calvi et al. 2022) sunt prezentate patru cazuri în care se prezintă modul în care instrumentele digitale pot funcționa ca un vehicul de sprijin pentru interpretarea și consumul de patrimoniu cultural imaterial și material. Acest lucru a fost posibil prin producerea și dezvoltarea de tehnologii imersive și ludice în domeniul patrimoniului cultural în care diferite părți interesate (turiști, comunități locale etc.) sunt implicate în etapele timpurii ale producției sale. (Calvi et al. 2022).

Ca atare, se observă mai multe moduri în care sectoarele IT și de design de jocuri, părțile interesate și sectorul cultural interrelaționează, dezvoltând nu numai un sentiment de proprietate comunitară, ci și având un feedback de primă mână cu privire la instrumentele tehnologice dezvoltate care promovează patrimoniul cultural și antreprenoriatul cultural.



CAPITOLUL 4.

**ÎN PRACTICĂ:
REFLECȚII ASUPRA
PROIECTULUI**



PREZENTARE GENERALĂ A IMPLEMENTĂRII ȘI A ȘI CENTRELOR COMUNITARE DIGITALROUTES@CULTURE

TESTAREA PILOT ÎN GERMANIA

Proiectul pilot a fost introdus în cadrul Academiei de antreprenoriat Think Social Winter și a fost compus din două părți: o sesiune despre femeile antreprenoare, marketing și exploatarea mișcărilor sociale și o a doua parte despre branding și design. În acest fel, a fost posibilă conectarea ideilor despre cum să promovezi un produs, fiind în același timp responsabil din punct de vedere social, și implementând bune practici în ceea ce privește brandingul și crearea unei linii de design, promovând în același timp proiectul Digital Routes și antreprenoriatul cultural.

Atelier de lucru pe module:

Comunicare și branding
Competențe creative

Vizită de studiu la situri
culturale

Weimar (Bauhaus)
Atelierul de artă al lui Khaled
Arfeh

Grup țintă diversificat

Studenti

Angajați și lucrători independenți

Între 20 și 50 de ani

Participanții au considerat interesantă discuția despre rolurile de gen în cadrul antreprenoriatului social/cultural și au fost foarte implicați în discuțiile despre echitatea socială și în activitățile planificate pentru sesiuni. În ceea ce privește atelierul de branding/design, participanților le-a plăcut să își transpună gândurile în imagini atunci când au venit cu linii grafice pentru proiecte sociale.

"Am simțit că, de fapt, dezvoltăm proiecte care ar putea deveni reale și care ar putea fi de succes și utile în viitor".



Carmen, Spania
Participantă la Winter Entrepreneurship Academy

Culture Groups Europe (CGE) a folosit conținutul manualului în Weimar pentru a le prezenta participanților orașul și pentru a le face cunoștință cu mișcarea artistică și arhitectura Bauhaus. Participanții au considerat interesantă istoria Bauhaus și au fost curioși în legătură cu Muzeul Bauhaus din Weimar, pe care au fost invitați să îl viziteze.

Unii participanți au vizitat, de asemenea, atelierul de artă al unui artist sirian care locuiește în Weimar și fost student la Universitatea Bauhaus: Khaled Arfeh.





PREZENTARE GENERALĂ A IMPLEMENTĂRII ȘI A ȘI CENTRELOR COMUNITARE DIGITALROUTES@CULTURE

TESTAREA PILOT ÎN CIPRU

Emphasys a organizat mai multe ateliere de lucru pentru tinerii antreprenori (1, 20 și 30 noiembrie 2022). În primul rând, aceștia au avut o zi de informare pentru a se cunoaște reciproc, iar apoi Emphasys a organizat un atelier de activități de grup axat pe modelul de afaceri Canva (pentru a-și dezvolta propria idee de afaceri pentru o întreprindere socială). Ghidul a fost prezentat în timpul atelierelor, iar ei au avut ocazia să viziteze spațiile/rutele culturale. Emphasys a pregătit și tipărit o hartă a Ciprului unde participanții pot găsi spațiile și traseele culturale și pot afla informații despre fiecare spațiu cultural. În plus, participanții au explorat platforma și site-ul web. La finalul atelierelor, a avut loc un concurs în cadrul căruia participanții au votat pentru cea mai bună întreprindere socială.

Atelier de lucru pe modul

Competențe de afaceri

Vizită de studiu la obiective
culturale

Harta rutelor din Cipru (la
alegerea participanților)

Grup țintă tânăr

Elevi

Studenti

Liber profesioniști

Între 18 și 22 de ani

Principalele concluzii ale testării pilot DIGITALROUTES@CULTURE sunt că participanții/tinerii au învățat despre modelul de afaceri canva pe care îl pot folosi mai târziu în viață. De asemenea, acestora le-a plăcut foarte mult ghidul care include spații și rute culturale pentru fiecare țară și informațiile utile cu privire la fiecare țară, cum ar fi gastronomia.

Cu toate acestea, participanții au menționat că ar fi mai ușor să aibă materialul și spațiile/rutele culturale într-o singură platformă și că le-ar plăcea ca gama de rute disponibile să fie extinsă.

"Ne-am simțit foarte bine în cadrul proiectului Digital Routes, care acoperă o mulțime de aspecte interesante"



Panayiotis, Cipru
Participant la Workshopul Digital Routes

"Cel mai interesant și amuzant test pilot la care am participat vreodată"

Maria, Cipru
Participant la workshopul Digital Routes





PREZENTARE GENERALĂ A IMPLEMENTĂRII ȘI A ȘI CENTRELOR COMUNITARE DIGITALROUTES@CULTURE

TESTAREA PILOT ÎN POLONIA

Proiectul pilot a fost organizat în comun de MaPa Pasji și SAN în format mixt, sub forma unui eveniment de o zi, pe 21 ianuarie 2023. MaPa și-a folosit contactele din zonele din apropierea Cracoviei, unde își are sediul, pentru a recruta participanți. Au fost elaborate o invitație și un program pentru a face publicitate evenimentului. Centrul cultural Piwniczna-Zdroj a avut amabilitatea de a pune la dispoziție locul de desfășurare a atelierului. Prima parte a evenimentului a fost susținută față în față de Anna și Krzysztof de la MaPa Pasji. Aceștia au discutat despre proiectul DigitalRoutes@Culture și modulele sale ca instrumente și metode de antreprenariat cultural bazate pe patrimoniul cultural al regiunii (căutări, trasee de patrimoniu, sate tematice, produse locale sau eco-muzee). După masa de prânz, Kasia de la SAN s-a alăturat evenimentului online și a prezentat materialele digitale ale proiectului, punând un accent deosebit pe platforma pentru crearea de rute culturale. Participanții au văzut în traseele existente o bază pentru cele pe care le-ar putea dezvolta ei înșiși și un instrument pentru a le încărca pe platformă. În ultima parte a atelierului, participanții au dezvoltat propriul lor traseu cultural.

Prezentarea cursurilor
online

Testarea instrumentului
online pentru crearea de
itinerarii culturale

Crearea de noi rute culturale

Grupul țintă

Studenti

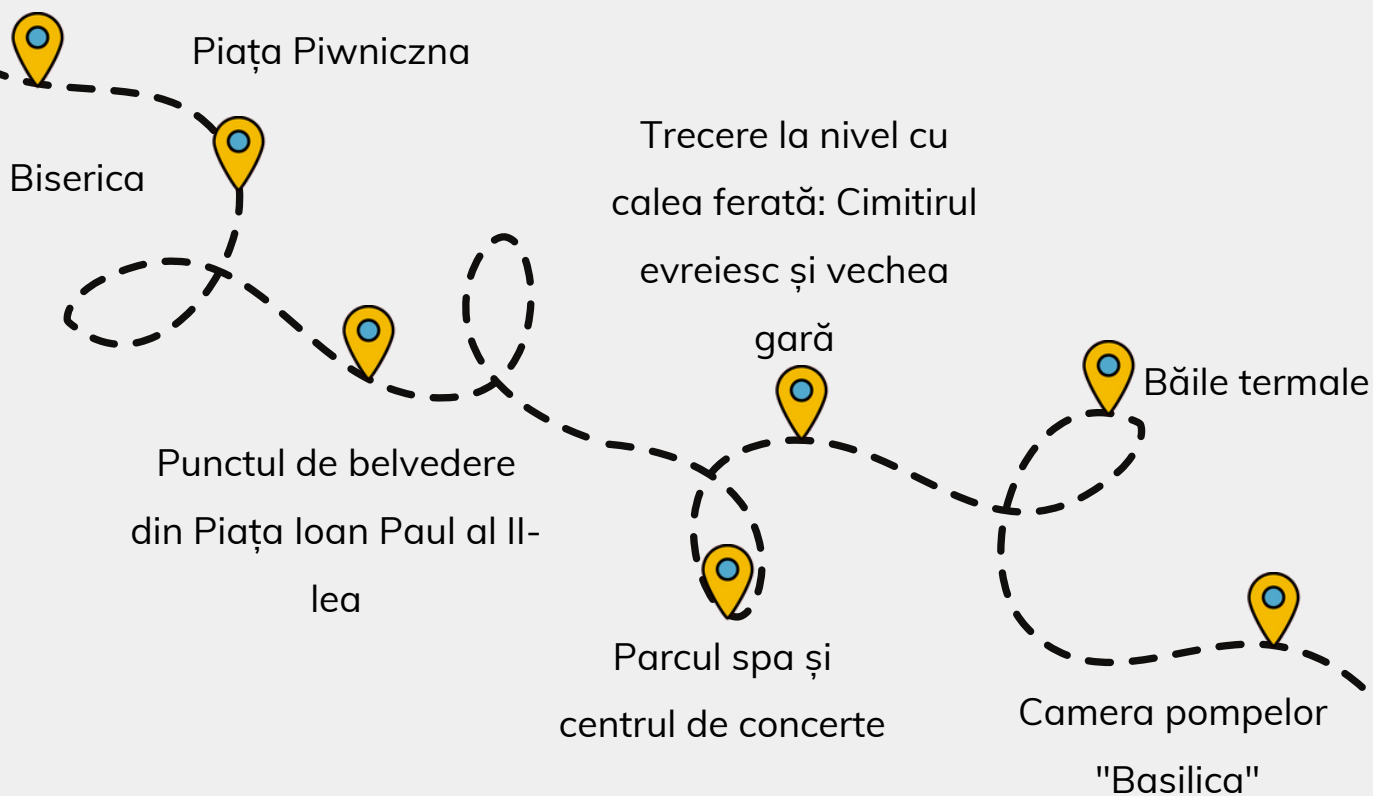
Liber profesioniști

Angajați

Șomeri

peste 32 de ani

RUTĂ CULTURALĂ ÎN POLONIA (CREATĂ DE PARTICIPANȚI)





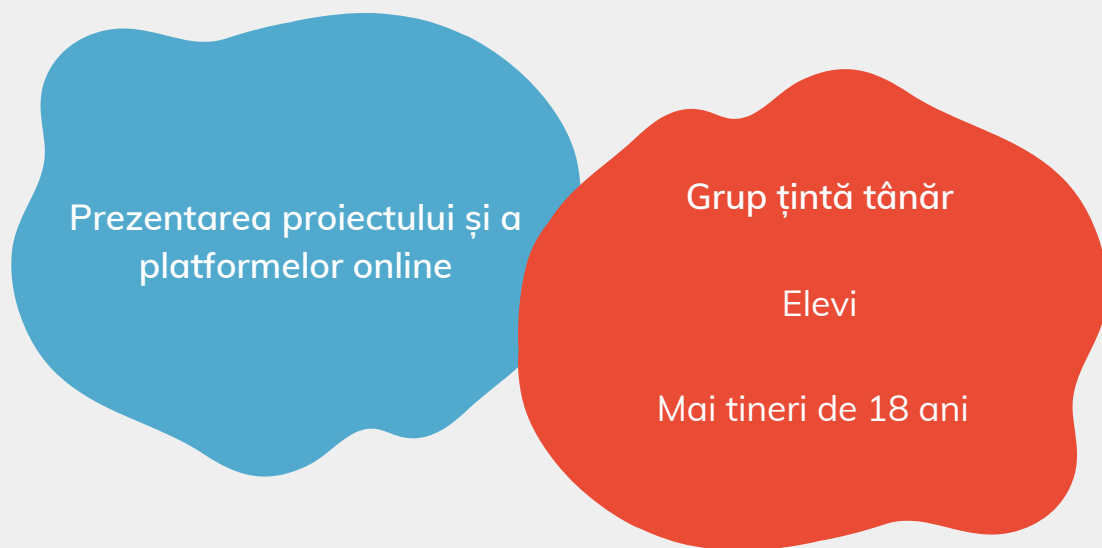
PREZENTARE GENERALĂ A IMPLEMENTĂRII ȘI A ȘI CENTRELOR COMUNITARE DIGITALROUTES@CULTURE

TESTAREA PILOT ÎN ROMÂNIA

Testarea pilot, în România, a fost organizată în parteneriat cu Schubz Center România, care lucrează zilnic cu tinerii din comunitate. Centrul SCHUBZ dezvoltă și derulează proiecte orientate spre acțiuni pentru elevi, cu formare experiențială și metode în domeniul Educației pentru Dezvoltare Durabilă (EDD). Scopul lor este de a schimba mentalitățile oamenilor prin EDD și abordări inovatoare pentru a trăi în armonie cu natura în România.

Evenimentul a avut loc la Râșnov, România, în data de 20 februarie 2023, numărând zece participanți care sunt implicați de obicei în activități de voluntariat la Schubz Center. În timpul activității, aceștia au făcut cunoștință cu platforma online și cu resursele de învățare online ale platformei DIGITALROUTES. Participanții au fost rugați să ofere feedback cu privire la platformă și la resursele de învățare online. Participanții au considerat toate resursele foarte utile și au fost foarte interesați să urmeze cursul online.





În general, participanții au considerat acest eveniment ca fiind o oportunitate de a învăța despre turismul cultural și de a se implica în promovarea activă a orașului lor. De asemenea, aceștia s-au arătat interesați să creeze un traseu care va fi publicat ulterior pe site-ul web, deoarece, în prezent, orașul lor nu are o promovare turistică coerentă. Deoarece au nevoie de ceva timp pentru cercetare-creație, s-a convenit să se trimită informațiile într-o etapă ulterioară. Per total, au spus că a fost o experiență de învățare extraordinară și că așteaptă cu nerăbdare să parcurgă toate materialele de învățare de pe platformă.



PREZENTARE GENERALĂ A IMPLEMENTĂRII ȘI A ȘI CENTRELOR COMUNITARE DIGITALROUTES@CULTURE

TESTAREA PILOT ÎN UNGARIA

În Ungaria, activitatea de testare pilot s-a desfășurat online. Instrumentele online dezvoltate de consorțiu au fost prezentate și împărtășite participanților pentru ca aceștia să testeze platformele. Participanții au fost rugați să evalueze diferite aspecte ale platformelor, cum ar fi ușurința de utilizare, experiența utilizatorului și performanța generală. Feedback-ul a fost foarte util pentru a înțelege punctele forte și punctele slabe ale platformei. În timpul unuia dintre cursurile de formare organizate de partenerul TEIS, unii participanți au fost rugați să testeze platformele. Participanții au fost foarte implicați în testarea platformei și au oferit feedback detaliat cu privire la experiența lor. Partenerul a implementat, de asemenea, un atelier de lucru pe tema creativității, care s-a bucurat de un mare succes, deoarece participanții și-au exprimat entuziasmul față de modulul educațional și au oferit idei utile cu privire la modul de îmbunătățire a acestuia.

"Sunt ghid turistic și voi folosi rutele dezvoltate în activitatea mea, pentru a recomanda locuri de vizitat."

Participant la testul de pilotare



Atelier de lucru pe modul

Competențe creative

Introducerea și testarea
platformei în mai multe ocazii
(între 05.01.23 și 05.02.23)

Grup țintă tânăr

Studenti

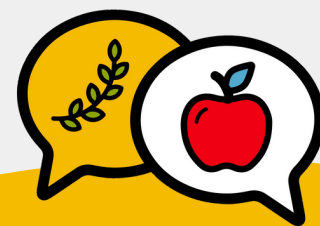
Liber profesioniști

Angajați

Între 18 și 22 de ani

În general, participanții au învățat lucruri noi despre comunitate și conectare, aspecte pe care le-au găsit foarte utile. Participanții au explorat locuri care nu se află în zone turistice și și-au împărtășit locurile preferate, mai puțin cunoscute. Cursul online a fost, de asemenea, bine primit de participanți, unii dintre ei intenționând să îl completeze în întregime.

Participanții au afirmat, de asemenea, că platformele au unele limitări și că ar putea fi extinse pentru a include o mai mare varietate de instrumente și de mijloace. Participanții au fost de acord că acest curs online și rutele digitale au un mare potențial de îmbunătățire a accesibilității și de facilitare a navigării în zonele rurale și mai puțin explorate ale lumii.



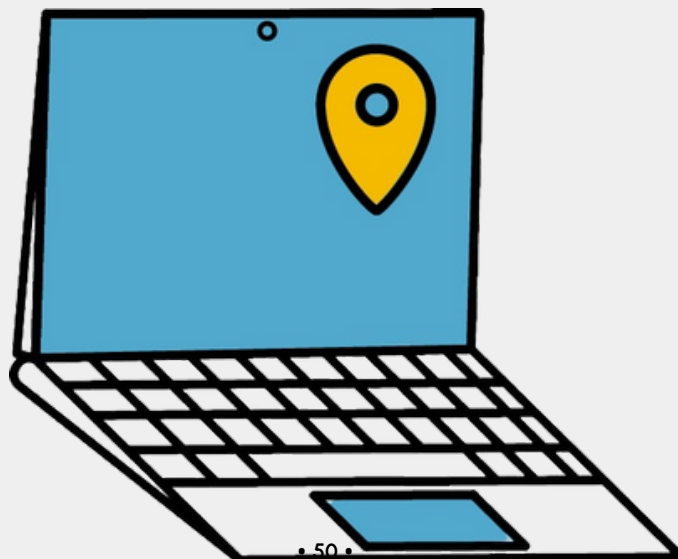
SFATURI, TRUCURI ȘI ALTE RESURSE PENTRU ANTREPRENORII CULTURALI

PUBLICAȚII DIGITALROUTES@CULTURE



Pe site-ul [DIGITALROUTES@CULTURE](https://digitalroutes@culture.eu) puteți găsi o colecție de publicații pe care consorțiul le-a realizat în cadrul acestui proiect. În aceste publicații există o mulțime de informații utile privind industria culturii și turism, bune practici în domeniul antreprenoriatului cultural și chiar un ghid de patrimoniu cultural!

CURSURI ONLINE DIGITALROUTES@CULTURE



e site-ul DIGITALROUTES@CULTURE, vă oferim o serie de cursuri online gratuite pe care le puteți urma pentru a afla mai multe despre antreprenoriatul cultural. Înscrieți-vă pentru a deveni student la DIGITAL ROUTES e-Academy pentru a obține cunoștințe despre patrimoniul cultural de la experți din șase țări europene.

Cu ajutorul cursurilor online oferite veți dobândi un set de competențe pentru a continua activitatea culturală, astfel încât să puteți gestiona activități social-culturale de concepție proprie.



DIGITALROUTES.4LEARNING.EU

IMPLICĂ-TE ÎN COMUNITATEA TA LOCALĂ ȘI NAȚIONALĂ



După cum s-a menționat anterior în acest ghid, cunoașterea comunității și crearea de rețele este foarte importantă în ceea ce privește antreprenoriatul cultural, fie pentru a găsi persoane cu aceleași preocupări și obiective, fie pentru a obține feedback și a asculta perspectivele altor persoane. Iar cel mai bun mod de a face acest lucru este să vă expuneți! Modul în care te implici în comunitatea ta, fie la nivel local sau național, poate merge de la conectarea cu influencerii locali implicați în industria culturală și în turism până la a merge la discuții ale administrației orașului în care locuiești. Nu vă fie teamă să vă împărtășiți cunoștințele și obiectivele și începeți să vă construiți rețeaua!

Translated with DeepL



WEBSITE-URI UTILE



OPENHERITAGE

Un proiect privind organizarea, promovarea și facilitarea reutilizării patrimoniului prin incluziune, tehnologie, acces, guvernare și responsabilizare.



INSTITUTUL DE ANTREPRENORIAL
CULTURAL DIN BERLIN

Instituție axată pe stimularea interacțiunii dintre economie și filosofie și pe deschiderea de noi perspective pentru toți cei implicați.



CONSILIUL RESURSELOR EUROPENE

O colecție online de resurse variate privind patrimoniul cultural, pusă la dispoziție de Consiliul Europei. Este alcătuită din publicații și documente politice (recomandări politice, declarații, rezoluții și manifeste), precum și videoclipuri utile.



ARCHES

Un proiect european menit să facă arta și experiența culturală accesibile tuturor, folosind tehnologia și o abordare de cercetare participativă.





REFERINȚE BIBLIOGRAFICE

REFERINȚE

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>.

Consiliul European. 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>.

Proiectul Cubes. 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/>.

Comisia Europeană, Direcția Generală pentru Educație, Tineret, Sport și Cultură. 2019. "European framework for action on cultural heritage" [online]. Publications Office. <https://data.europa.eu/doi/10.2766/949707>.

Comisia Europeană. 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>.

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

Comisia Europeană. 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/>.

Comisia Europeană. 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](https://culture.ec.europa.eu/policies/eu-competences-in-the-field-of-culture).

Portalul european pentru tineret. n.d. "Creativity and Culture | European Youth Portal." [Youth.europa.eu. https://youth.europa.eu/strategy/creativity-culture_en](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](https://www.werft34.de/?page_id=1235).

Comisia Europeană, Direcția Generală pentru Educație, Tineret, Sport și Cultură. 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/>.

Comisia Europeană. 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>.

Consiliul European. 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>.

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

Comisia Europeană. 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+

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 NICIO UTILIZARE A INFORMAȚIILOR CONȚINUTE ÎN EA.