

Vertrag Nr.: Projektnummer: 601073-EPP-1-2018-1-IT EPPKA2-SSA

Projekt-Akronym: EUHERIT

Arbeitspaket Nr.: 4.

Name des

Entwurf und Entwicklung von Online-Lernmaterialien

Liefergegenstandes:

Lieferbar Nr.: -

Verteilungsebene: Vertraulich

Vertragsmonat der

M23 [Endgültige Fassung]

Echter Monat der Einreichung

Einreichung (der ^{1.} Version):

(der 1. Fassung):

M14 [Entwurfsfassung].

Datum der Vorlage dieser

06/03/2020

Version:

Version Nr.: 1

Anzahl der Seiten:

Verantwortlicher Projektpartner:

Fondazione Fitzcarraldo

Autoren

Emanuela Gasca, Alberto Gulli, Elettra Zuliani (Fondazione

(Name/Partnerorganisation): Fitzcarraldo)

Concha Maza, Ana B. Santos, Teresa Hernández (La Cultora)
Noel Buttigieg, Marie Avellino, Dane Munro, Karsten Xuereb
(Universität Malta), Lorenz Potthast (M2C), Isabel Verdet
(ENCACT), Raluca Capota (NIRCT), Emmanuele Curti, Paolo
Montemurro, Sophie Martel, Sara Simeone, Raffaele Vitulli
(Materahub), Panagiota Polymeropoulou (HOU), Ioannis Kalemis

(HOU)

Index

1.	Wissenschaftlicher Überblick: Kulturerbe, Erlebnistourismus und digitale Dimens	sionen	4
1.1	Lebendiges Kulturerbe	4	
1.2	Kulturerbe als Integration von Stätten, Zielen und Gemeinden	4	
1.3	Die Rolle der Besucher	7	
1.4	Die digitale Dimension als Weg zu Innovation, Information und Co-Kreation	8	
1.5	Neue Perspektiven durch Pandemieszenarien	9	
1.6	Die Hauptziele des Schulungsprogramms	10	
2.	Ein neues Berufsbild und die Hauptziele des Ausbildungsprogramms	11	
3.	Aufbau der Pilotschulungen	13	
3.1 nati	Die EUHeritage-Ausbildungsprogramme: das europäische Pilot-Ausbildungsprog onale Pilot-Ausbildungsprogramm	gramm und 13	das
3.2	Das europäische Pilot-Ausbildungsprogramm	15	
3.2.1	l Lernstrategien und die Trainingsmodalitäten Ansatz und Nutzung von Online-Pla	nttformen	19
3.2.2	2 Aufbau des Moduls	28	
3.3	Das nationale Pilot-Trainingsprogramm und der Experience Design Canvas	33	
3.3.1	l Ansatz der Lernstrategien und Ausbildungsmodalitäten	33	
3.3.2	Eine Erläuterung des Experience Design Canvas	34	
3.3.3	Modulbeschreibung, Lernziele und Einheiten	35	
4. D	er Prozess der Beurteilung	36	
5. Pı	rofile der Ausbilder und Auszubildenden	37	

1. Wissenschaftlicher Überblick: Kulturerbe, Erlebnistourismus und digitale Dimensionen

1.1 Kulturelles Erbe lebendig

"Das kulturelle Erbe ist für die europäische Gesellschaft aus kultureller, ökologischer, sozialer und wirtschaftlicher Sicht von großem Wert. Seine nachhaltige Verwaltung ist eine strategische Entscheidung für das einundzwanzigste Jahrhundert. Jahrhunderts dar. Der Beitrag des Kulturerbes zur Wertschöpfung, zu Qualifikationen und Arbeitsplätzen sowie zur Lebensqualität ist von grundlegender Bedeutung und wird in einigen Fällen unterschätzt. So lautet die Botschaft des Europäischen Parlaments an die politischen Entscheidungsträger und Kulturakteure, die sich mit dem Europäischen Jahr des Kulturerbes (EYCH) 2018 befassen.

In diesem Zusammenhang sind Maßnahmen zur Pflege, Restaurierung, Erhaltung, Wiederverwendung, Zugänglichkeit und Förderung des kulturellen Erbes und der damit verbundenen Dienstleistungen von größter Bedeutung für die Gewährleistung der nachhaltigen Entwicklung des kulturellen Erbes selbst.

Wie in den Empfehlungen des EYCH dargelegt, erfordern der Schutz, die Aufwertung und die Verwaltung des kulturellen Erbes eine wirksame **partizipative Governance und eine sektorübergreifende Zusammenarbeit im Rahmen eines mehrstufigen Stakeholder-Engagements**, um das Potenzial des kulturellen Erbes für die europäischen Gesellschaften und Volkswirtschaften voll auszuschöpfen (Europäisches Parlament, 2017).

Gleichzeitig fördern einige europäische Strategien und Programme (z. B. Horizont 2020) das Bewusstsein für ein "**lebendiges Kulturerbe**" in einer zukunftsorientierten Perspektive, die die Erhaltung mit der Einbeziehung von Gemeinschaften verbindet.

In diesem Zusammenhang ist es sehr wichtig, die Öffentlichkeit zu sensibilisieren, Informationen über bewährte Verfahren zu verbreiten, die politische Debatte zu fördern und die Sammlung und Analyse von qualitativen und quantitativen Daten darüber, wie das kulturelle Erbe für die lokale Entwicklung genutzt werden kann, zu erforschen und zu verbessern.

Diese Aspekte stehen im Zusammenhang mit den vielfältigen Herausforderungen der Zukunft, die die "transformative Rolle" der **Kultur als Motor** anerkennen, der direkt zur wirtschaftlichen und sozialen Entwicklung beiträgt, aber auch als **Enabler** von Prozessen, die die effektive Umsetzung von Projekten und Politiken unterstützen, wie im jüngsten UNESCO-Dokument "Culture 2030 indicators" (UNESCO, 2019) betont wird².

1.2 Kulturerbe als Integration von Stätten, Reisezielen und Gemeinschaften

Welche Art von kulturellem Erbe wird in diesem Zusammenhang für die Studie in Betracht gezogen?
Um diese Frage zu beantworten, wird das Schulungsprogramm seine Überlegungen in drei Hauptrichtungen anstellen: Standorte, Reiseziele und Gemeinschaften.

¹ Gasca (2018), 'Il patrimonio culturale come risorsa di innovazione nell'era digitale', *Il Giornale delle Fondazioni*, ^{15.} Juni. <u>Hier</u> verfügbar.

² UNESCO (2019), "Culture 2030 indicators", Organisation der Vereinten Nationen für Erziehung, Wissenschaft und Kultur, Paris.

1) Stätten als materielles Kulturerbe

Das Schulungsprogramm ist so konzipiert, dass es die Definition der UNESCO-Konvention widerspiegelt, die in der Kategorie des *materiellen Kulturerbes* "unbewegliches Kulturerbe wie Denkmäler, archäologische Stätten usw." (UNESCO, 1972) aufführt³.

2) Reiseziele als geografisches Konzept mit Identität im Tourismus

Ein Reiseziel kann definiert werden als: 1) ein genau definierter geografischer Raum; 2) ein Angebot (Produkt), das sich aus einem System von Ressourcen, Strukturen, Aktivitäten und öffentlichen und privaten Akteuren ergibt, die auf dem Gebiet des Reiseziels vorhanden und tätig sind; und 3) eine Integration verschiedener Besucherströme in diesem Gebiet.

Ausgehend von der Nachfrageperspektive könnte das Reiseziel in einem geografischen Kontext (Ort, Bezirk, kleines Dorf, Nation) entwickelt werden, den der Tourist oder ein Segment von Touristen als Ziel für seine Reise wählt und der alle notwendigen Dienstleistungen in Bezug auf Unterkunft, Verpflegung und Erholung umfasst (Kotler, 2016)⁴.

3) Gemeinschaft

Reiseziele können verschiedene Subjekte oder Gemeinschaften einbeziehen, die als ein System arbeiten können, um weitere Reiseziele zu schaffen (UNWTO, 2009). Gleichzeitig können Gemeinschaften ein Gefühl für einen Ort in einem bestimmten geografischen Gebiet (z. B. ein Land, ein Dorf, eine Stadt oder ein Viertel) oder in einem virtuellen Raum durch Kommunikationsplattformen teilen.

Es könnte sich um Bürger oder Einwohner eines bestimmten Zielortes handeln.

Die folgenden Abbildungen zeigen den Rahmen für die neue Rolle des kulturellen Erbes.

³ UNESCO (1972), "Sonderausschuss von Regierungsexperten zur Ausarbeitung eines Übereinkommensentwurfs und eines Empfehlungsentwurfs an die Mitgliedstaaten über den Schutz von Denkmälern".

⁴ Kotler, P. (2016), Marketing for hospitality and tourism, Pearson.

The new role of cultural heritage

A SOCIAL INNOVATION APPROACH TO EU-HERITAGE PROJECTS

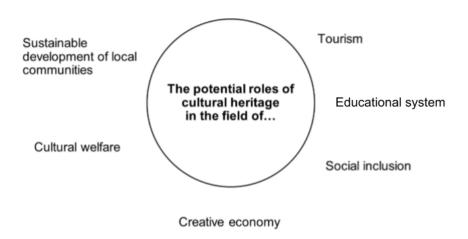


Abbildung 1. Die neue Rolle des Kulturerbes für andere Bereiche

The new role of cultural heritage

A SOCIAL INNOVATION APPROACH TO EU-HERITAGE PROJECTS

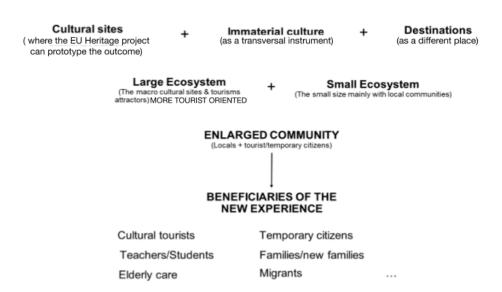


Abbildung 2. Die neue Rolle des kulturellen Erbes: von erweiterten Gemeinschaften zu den Nutznießern

1.3 Die Rolle der Besucher

Die Welttourismusorganisation empfahl während des Internationalen Jahres des nachhaltigen Tourismus für Entwicklung 2017 ⁵das Motto "Reisen, Genießen, Respektieren", indem: 1) die optimale Nutzung der Ressourcen für die Erhaltung des Kultur- und Naturerbes und der biologischen Vielfalt; 2) die Achtung der **soziokulturellen Authentizität der Gastgemeinden** und die Aufwertung der immateriellen Werte, die die Authentizität der Kultur, der Orte und der Traditionen kennzeichnen; und 3) die Auslösung von positiven Prozessen zur Gewährleistung der Lebensqualität in Bezug auf Beschäftigungsmöglichkeiten und Dienstleistungen.

Darüber hinaus konzentrieren sich die jüngsten Studien zum Besuchermanagement im Tourismus auf die Bedeutung des Aufbaus einer engen Beziehung zwischen territorialen Gebieten, Gemeinden und Besuchern, um **Erfahrungen zu schaffen**, die territoriale Werte bekannter machen, respektieren, aufwerten und fördern können.

In diesem Sinne werden auch die traditionellen Definitionen des Tourismus in Bezug auf das kulturelle Erbe realistischer, da die "Bewegungen von Personen zu kulturellen Attraktionen abseits ihres normalen Wohnorts mit der Absicht, neue Informationen und **Erfahrungen zu** sammeln, um ihre kulturellen Bedürfnisse zu befriedigen" stattfinden (Atlas, 2005)⁶.

Das Erlebnis beginnt jedoch nicht erst, wenn der Besucher am Zielort eintrifft, sondern beginnt bereits vor der Ankunft und endet mit den Überlegungen in der Phase nach dem Besuch und den Plänen für künftige Besuche.

Diese Aspekte scheinen eine Neuinterpretation der drei Phasen des **Tourismusmanagementprozesses** (Nachfrage-, Zielgebiets- und Standortmanagement) in einer **neuen Perspektive** zu ermöglichen, die sich auf das Erlebnis konzentriert und die Phasen "vor dem Erlebnis", "während des Erlebnisses" und "nach dem Erlebnis" als die drei Hauptschritte des Erlebniskreises identifiziert (Del Vecchio et al., 2018)⁷.

Dieser Prozess ist sehr linear in seiner Entwicklung, aber sehr komplex in seiner Umsetzung, weil die Art und Weise, wie Touristen die Erfahrung eines Reiseziels wahrnehmen, konsumieren und sich daran erinnern, eine große Anzahl von Energien und Akteuren in die Bereitstellung einer anspruchsvollen Erfahrung in allen Phasen des Konsums einbezieht.

Die folgende Abbildung schlägt eine Interpretation des Konsums des Erlebnisprozesses vor, ausgehend vom traditionellen Besucherverhalten in Bezug auf den Erlebniszyklus hin zu den Prozessen des Tourismusmanagements.

Del Vecchio, P., Ndou, V., Passiante, G. (2018), *Turismo digitale e smart destination*, Franco Angeli, Milano.

⁵ Generalversammlung der Vereinten Nationen (2015), "Internationales Jahr des nachhaltigen Tourismus für Entwicklung, 2017"

⁶ Association for Leisure and Tourism Education (2005), Cultural Tourism in Europe, Atlas.



Abbildung 3. Vom "Prozess des Kaufverhaltens der Besucher" zum Experience Cycle (Ausarbeitung: Fondazione Fitzcarraldo, 2020)

1.4 Die digitale Dimension als Weg zu Innovation, Information und Co-Kreation

Was sind die wichtigsten Faktoren, die die Schaffung eines erlebnisreichen Urlaubs charakterisieren und welche Rolle spielt das digitale Ökosystem? Einige Studien⁸ schlagen eine Interpretation des Tourismusprozesses mit einer starken Verbindung zu Erlebnisfaktoren vor, bei der digitale Dimensionen zweifellos eine grundlegende Rolle spielen.

Das Erlebnis ist ein Schlüsselaspekt, da der Verwalter eines Reiseziels selbst keine Erlebnisse "schaffen" kann, sondern stattdessen eine Reihe von Umständen schaffen muss, in denen die Besucher unvergessliche Momente erleben können, die mit dem Wert der Stätten verbunden sind. Dieses Erlebnis wird durch die Fokussierung auf emotionale, praktische, lernende und transformative Aspekte ermöglicht.

Hier spielt das digitale Ökosystem eine sehr wichtige Rolle, und zwar in erster Linie dann, wenn der Besucher zu Hause nach Informationen über das Reiseziel sucht und auf Empfehlungen zu Sehenswürdigkeiten stößt, die von den Gebietsbetreibern oder Vermittlern (z. B. Destinationsmanagement-Organisationen (oder DMOs), Reiseveranstaltern und Reisebüros) oder von anderen Touristen bereitgestellt werden, die ihre Sicht der Dinge darlegen.

Wenn der Besucher dann am Zielort ist, hat er die Möglichkeit, ein Kunstwerk über Augmented-Reality-Pfade zu erleben, die es ihm ermöglichen, das Werk selbst zu betreten, oder virtuelle Displays zu nutzen, ein leistungsstarkes Mittel, um Inhalte auf verständliche Weise einem breiten Publikum zu vermitteln.

⁸ Murray, N., Foley, A., Lynch, P., 'Understanding the tourism experience concept', 2010.

In diesem Zusammenhang ist die emotionale Komponente ein weiterer grundlegender Aspekt, der die Möglichkeit des Genusses von Erlebnismomenten stimuliert und gleichzeitig deren Ko-Produktion von Bedeutung begünstigt.

Hier wird die "Post-Experience"-Phase zu einem wichtigen Moment, in dem das Internet und insbesondere die sozialen Medien ein integraler Bestandteil eines Prozesses sind, in dem die Mundpropaganda an zweiter Stelle der meistgenutzten Informationskanäle steht (Europäische Kommission, 2013).

In dieser Hinsicht wird die Technologie zu einem Werkzeug für den Austausch von Inhalten mit physischen und virtuellen Gemeinschaften und gleichzeitig zu einem sehr wichtigen Element für die Digitalisierung des touristischen Angebots, die Förderung von Co-Creation-Prozessen und den Austausch von territorialen Werten, alles mit dem Ziel, das Gebiet und darüber hinaus zu fördern.

In diesem Zusammenhang ermöglicht die Digitalisierung einerseits die Aktivierung von Prozessen der Demokratisierung von Inhalten und der Produktion und des Teilens von Werten und andererseits die Aufwertung des immateriellen Erbes einer Gemeinschaft, indem die Möglichkeit geschaffen wird, durch digitale Werkzeuge die Werte von Gebieten zu kennen, die sonst nur schwer zu entdecken wären.

1.5 Neue Perspektiven durch Pandemieszenarien

Nach den Erfahrungen mit dem derzeitigen Einschluss und der Entwicklung der Coronavirus-Pandemie in der Welt kann man davon ausgehen, dass die Möglichkeit einer Rückkehr zur Normalität (in welcher Form und in welchem Umfang auch immer) in weiter Ferne liegt.

In diesem Zusammenhang sind neue Paradigmen der Interpretation des kulturellen und touristischen Phänomens notwendig, um die Produkte, die Nachfrage, die angebotenen Aktivitäten und die Politiken zur Wiederbelebung von Reisezielen und Stätten zu überdenken.

Hier schlagen wir einige Überlegungen vor, die das Phänomen der Pandemie hervorgebracht hat und die einen neuen möglichen Bezugskontext darstellen könnten, den das Konsortium bei der Entwicklung des EUHeritage-Schulungsprogramms berücksichtigen muss.

In den folgenden Überlegungen wird ein möglicher Interpretationsschlüssel vorgeschlagen, der auf den jüngsten sektoralen Daten sowie auf Szenarien und Beweisen basiert, die während der Pandemiezeit entstanden sind.

1. Der Tourismus könnte eine Plattform zur Überwindung der Pandemie sein

In dieser Übergangsphase wird es von entscheidender Bedeutung sein, in den Reisezielen Allianzen zu schaffen, und zwar nicht nur zwischen den Gemeinden und den Besuchern, sondern auch innerhalb der Sektoren, die zusammen mit dem Tourismus und der Kultur zur Strukturierung eines geplanten Urlaubs beitragen.

Wenn das Reiseziel der Ort ist, an dem die Bedürfnisse der Nachfrage auf das Angebot treffen, wird es notwendig sein, sowohl horizontal am territorialen Kontext zu arbeiten, indem man die Akteure, die in verschiedenen Kapazitäten an diesem Prozess teilnehmen, mit einbezieht, während man gleichzeitig vertikal

agiert, um Modelle der sektorübergreifenden Governance aufzubauen, um den Start von Plattformen für den Dialog, die Zusammenarbeit, das Zuhören und den Austausch von guten Praktiken zu erleichtern.

2. Förderung der Bürgerbeteiligung und des Inlandstourismus

Wie die Welttourismusorganisation der Vereinten Nationen (UNWTO) in ihrem Artikel "Kulturtourismus und COVID19" darlegt, ist es sehr wichtig, Bürger und Gemeinden einzubeziehen, um lokale Tourismusangebote zu schaffen und mitzugestalten.

In den kommenden Monaten wird die Reisetätigkeit zwar quantitativ abnehmen, aber die Menschen werden sich eher an Orten aufhalten, die näher an ihrem Wohnort liegen, um die Transportzeiten zu verkürzen und damit das Risiko, möglichen Viren ausgesetzt zu sein.

In diesem Sinne werden touristische und kulturelle Erlebnisse durch die Dimension der Nähe gekennzeichnet sein, die einen hauptsächlich inländischen Tourismus auszeichnet: Das Reiseerlebnis wird sich auf bekannte Gebiete konzentrieren, die wir bis heute noch nie besucht haben und die innerhalb weniger Stunden erreichbar sind.

3. Die Rolle der Erfahrung

Die Reisezeit hat sich definitiv verändert. Die Zeit von zu Hause bis zum Zielort wird kürzer und folglich müssen die Prozesse der Besucherwerbung und -bindung während der physischen Reise von zu Hause zum Zielort neu überdacht werden. Die Phase, die in der neueren Theorie des Experience Tourism Design als "Pre-Experience" (Del Vecchio et al., 2019) definiert wird, muss auch in Bezug auf die neue Rolle der Reiseziele überdacht werden. Sie werden nicht länger Orte sein, die man besucht, sondern Räume und Momente, die gemeinsam mit den Gemeinschaften, die sie bewohnen, gelebt und geteilt werden. Das Reiseziel wird in diesem Sinne neu überdacht und kann sich auch zu einem Prozess der gemeinsamen Gestaltung mit den Gemeinschaften in Form eines Ereignisses oder einer Erfahrung in einer Beherbergungseinrichtung entwickeln.

In diesem Szenario nähern wir uns dem Konzept des "intelligenten Landes" (Bonomi, 2014)⁹, das im Gegensatz zu dem kürzlich verwendeten Konzept der "intelligenten Stadt" auf Ideen der Entwicklung und der Bürgerschaft basiert, in denen die verschiedenen Interessengruppen und Gemeinschaften eine aktive Rolle spielen und Projekte, Programme und Prozesse in Form von Partizipation entwickeln.

4. Die digitale Dimension

Die ersten Anzeichen, die auch in dem jüngsten Dokument "Tackling Coronavirus contributing to a global effort" (OECD, 2020) hervorgehoben werden, betreffen die Tatsache, dass die aktuelle Krise die **digitale Transformation des Kultur- und Tourismussektors** beschleunigt. Es werden digitale Lösungen entwickelt, um Erfahrungen mit "Live-Remote"-Besuchen und virtuellem Tourismus zu schaffen, wie im Fall mehrerer Museen, die ihre virtuellen Türen für Besucher aus der ganzen Welt öffnen, um diejenigen zu unterstützen, die lange Zeit in sozialer Distanz gelebt haben.

5. Die Figur des Besuchers im Zentrum

Es ist kein Zufall, dass die UNWTO gemeinsam mit der Weltgesundheitsorganisation (WHO) in "Put People First" das symbolische Konzept des Neustarts des Sektors als proaktiven Anstoß für die Sperrfrist und die Veredelung eines Advocacy-Prozesses identifiziert hat, um Aufmerksamkeit zu erregen und Synergien im Sektor zu schaffen.

Es wird daher darauf hingewiesen, wie wichtig es ist, eine Politik zu entwickeln, die den Besucher in den Mittelpunkt stellt, und zwar nicht nur während des Besuchs, sondern auch in der Phase des Nachfragemanagements (wenn der Besucher das Reiseziel von zu Hause aus wählt) und des Destinationsmanagements (wenn der Besucher von zu Hause aus zum Reiseziel fährt). Dieser Ansatz, der bereits in den frühen 2000er Jahren von der UNESCO als "Besuchermanagement" vorgeschlagen wurde, schlägt methodische Wege vor, um den Gästen ein unverfälschtes Erlebnis zu garantieren, das ihnen gleichzeitig alle erforderlichen Empfangs-, Zugänglichkeits- und Informationsdienste bietet (Gasca, 2010).

-

⁹ A Bonomi (2014), *Dalla smart city alla smart land*, Agena Marsilio.

1.6 Die Hauptziele des Schulungsprogramms

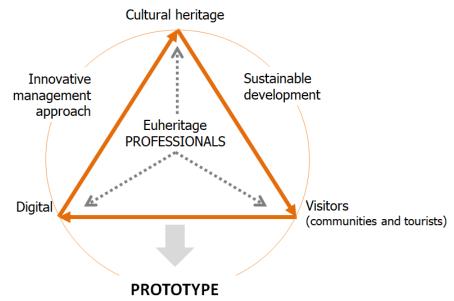
Das Hauptziel des mit dem Konsortium beschlossenen Ausbildungsprogramms besteht darin, Fachleute auszubilden, die in der Lage sind, innovative Erlebnisse für Touristen und lokale Gemeinschaften zu schaffen und zu produzieren, um das kulturelle Erbe nachhaltig zu fördern und dabei auch digitale Instrumente zu nutzen, um die Beteiligung und Verbindungen zu kreativen Gemeinschaften zu entwickeln.

In diesem Rahmen wird sich der EUHeritage-Lehrplan auf drei Hauptthemen konzentrieren:

- Kulturelles Erbe, mit dem Ziel, einige Schlüsseldimensionen vorzuschlagen, um Praktiker in die Lage zu versetzen, die Hauptdimensionen und die Beziehung zum kulturellen Erbe im Hinblick auf Nachhaltigkeit, Engagement der Gemeinschaft, Einbeziehung von Interessengruppen und lokale Entwicklung zu identifizieren, zu diskutieren und auszuarbeiten;
- Erlebnistourismus, mit dem Ziel, den Teilnehmern die Dimensionen des Kulturtourismus und insbesondere des Erlebnistourismus bewusst zu machen. Der EUHeritage-Ansatz schlägt in diesem Sinne eine Erfahrung vor, die nicht erst beginnt, wenn die Besucher am Zielort ankommen, sondern schon vor der Ankunft beginnt und mit den Reflexionen in der Phase nach dem Besuch und in Plänen für zukünftige Besuche endet und sich gleichzeitig aus der Beziehung zu kulturellen und territorialen Gemeinschaften speist;
- **Digitale Dimensionen**, die darauf abzielen, aufkommende und neue digitale Trends innerhalb des kulturellen Erbes und des Tourismussektors zu kontextualisieren und Strategien zu formulieren, wie diese in den Erlebniszyklus von Besucherreisen integriert werden können.

2. Ein neues Berufsprofil und die wichtigsten Ziele des Ausbildungsprogramms

Im Hinblick auf die zuvor erörterten Punkte hat das Konsortium die folgende Abbildung entwickelt, die die drei wichtigsten wissenschaftlichen Schwerpunkte des Ausbildungsprogramms zusammenfasst: kulturelles Erbe, Erlebnistourismus und die digitale Dimension.



to create and produce innovative experiences for tourists and local communities for a sustainable promotion of cultural heritage using digital dimension and developing participation and links with creative communities

Abbildung 4. Die drei Hauptaspekte des Schulungsprogramms (Ausarbeitung: EUHeritage Consortium, 2020)

Der Kurs zielt daher darauf ab, die Hard- und Soft Skills zu vermitteln, um ein Erlebnisprodukt für Kulturerbe und Tourismus aufzubauen, zu entwickeln, zu verwalten und zu evaluieren.

Dieses Ziel wird durch einige Zwischenfertigkeiten unterstützt, die die Praktiker während der Ausbildung entwickeln werden Programm, wie zum Beispiel:

- die Analyse und Kenntnis der territorialen Zusammenhänge;
- Analyse, Untersuchung und Interpretation von territorialen Ökosystemen, die Werte identifizieren, die aufgewertet werden könnten, um erstens ein Angebot zu schaffen, das sich mit territorialen Erfahrungen befasst, und zweitens, um Besucher anzuziehen;
- Untersuchung, Interpretation und Entwicklung von Besucherströmen auf der Grundlage von Nachbarschaftsprozessen;
- Schaffung positiver Verbindungen zwischen lokalen Akteuren, Interessengruppen und öffentlichen Einrichtungen, um bereichsübergreifende Governance-Prozesse zu entwickeln;
- Schaffung positiver Verbindungen zwischen verschiedenen Sektoren, um den sektorübergreifenden Wert der geführten Entwicklungsprozesse zu erhöhen;
- Analyse und Interpretation der verschiedenen Komponenten des Tourismussystems sowohl auf der Nachfrage- als auch auf der Angebotsseite;
- Planung und Verwaltung von Interventionsprojekten zur lokalen Entwicklung auf der Grundlage des kulturellen Erbes und des Erlebnistourismus;
- Anwendung unternehmerischer Methoden und Ansätze zum Lesen, Interpretieren, Entwerfen und Entwickeln von Kultur- und Tourismusprojekten;

- Förderung neuer Reiseziele und Erlebnisse mit Mehrwert und lokaler Inspiration, insbesondere mit der Kreativwirtschaft, um auf dem Markt etwas Neues zu schaffen;
- Anwendung von Konzepten für soziale Auswirkungen, um kulturelle und touristische Aktivitäten zu überdenken, zu bewerten und zu überwachen;
- Förderung der Kommunikation, die für die nachhaltige Entwicklung und das Management von Kulturstätten in touristischen Kontexten erforderlich ist;
- Konzeption und Entwicklung von Erfahrungen, die durch die Interpretation digitaler Dimensionen territoriale Werte und Gemeinschaftsperspektiven fördern.

In Bezug auf dieses Berufsprofil könnte das Schulungsprogramm die folgenden Hauptzielgruppen einbeziehen, die als Teilnehmer des Schulungsprogramms in Frage kommen:

- Kulturerbe-Manager: Manager von UNESCO-Stätten, Museumsmanager, Manager von Kulturstiftungen sowie Manager von Kulturzentren und -einrichtungen;
- Tourismusmanager: Destinationsmanager, DMOs und ihre verschiedenen Abstufungen (von DMO Destination Marketing Management Organization- bis DDMMO Destination Development Management Marketing Organization);
- Community-Manager, die in territorialen Kontexten als Bindeglied zwischen Künstlern und Gemeinschaften tätig sind;
- Mitarbeiter aus den Bereichen Bildung, Interpretation und Öffentlichkeitsarbeit (z. B. Manager und Mitarbeiter für Öffentlichkeitsarbeit und Engagement), Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT) und Technologieexperten (z. B. Designer für digitale Erlebnisse im Bereich des kulturellen Erbes und des Kulturtourismus), Kuratoren, Mitarbeiter aus dem Besucherservice, Mitarbeiter aus den Bereichen Community und Bildungsengagement sowie Mitarbeiter aus den Bereichen Kommunikation und Werbung;
- Fachleute der touristischen Wertschöpfungskette, die sich in ihrer täglichen Arbeit für das kulturelle Erbe einsetzen:
- Fachleute, die in Organisationen arbeiten, die sich für das immaterielle Kulturerbe einsetzen (z. B. Lebensmittel, traditionelle Feste, traditionelle Musik, mündliche Überlieferung, traditionelles Kunsthandwerk usw.);
- Marketing- und Fundraising-Mitarbeiter, die im Bereich des kulturellen Erbes und des Kulturtourismus tätig sind.

Zu den zweitwichtigsten Zielgruppen gehören außerdem:

- Kleine und mittlere Unternehmen (KMU), Start-ups und Unternehmer, die an der Entwicklung innovativer Dienstleistungen für das Kulturerbe und den Kulturtourismus arbeiten;
- Kunst- und Kulturschaffende;
- Studierende und Forscher aus den Bereichen Kunst, Kultur, kulturelles Erbe, Kulturindustrie, Geisteswissenschaften, Wirtschaft, Wirtschafts- und Sozialwissenschaften, IKT usw.

3. Aufbau der Pilot-Trainingsprogramme

3.1 Die EUHeritage-Ausbildungsprogramme: das europäische Pilot-Ausbildungsprogramm und das nationale Pilot-Ausbildungsprogramm

Die EUHeritage-Schulungsprogramme bieten eine professionelle Ausbildung für aktuelle und zukünftige Kulturerbe- und Tourismusakteure. Der Schwerpunkt der Schulung liegt auf dem Erlebniszyklus als Konzept und Fachgebiet, das die Bereiche Kulturerbe und Tourismus miteinander verbindet, um einen kulturbasierten und integrierten Ansatz für die lokale Entwicklung zu fördern, der auch digitale Strategien und Werkzeuge nutzt.

In diesem Zusammenhang werden die Lernenden Wissen und Kompetenzen in den folgenden Bereichen entwickeln:

- Sich der Verbindung zwischen kulturellem Erbe und Erlebnistourismus für die lokale Entwicklung bewusst sein:
- Vertraut sein mit Richtlinien und bewährten Verfahren im Zusammenhang mit kulturellem Erbe und Tourismus;
- Entwerfen Sie ein innovatives Besuchererlebnis;
- Digitale Strategien und Werkzeuge für das kulturelle Erbe kennen und anwenden;
- Annahme eines unternehmerischen Ansatzes für das kulturelle Erbe;
- Lernen über Nachhaltigkeit, Projektevaluation und Wirkungsmessung;
- Wissen über verschiedene Kompetenzrahmen und lebenslanges Lernen.

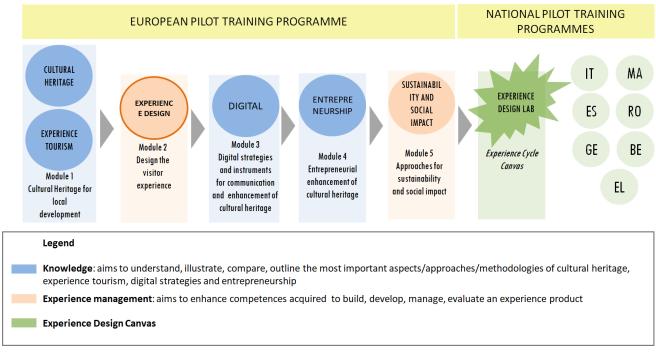


Abbildung 5. Der EUHeritage-Ansatz für Wissen und Erfahrung (Ausarbeitung: EUHeritage Consortium, 2020)

Um der Komplexität der Kenntnisse und Kompetenzen, die für die Ausübung der mit dem Lehrplan verbundenen Aufgaben erforderlich sind, angemessen Rechnung zu tragen, ist die Ausbildungsstruktur in zwei sich ergänzende Ausbildungswege unterteilt.

Der eine zielt darauf ab, dem Lernenden das nötige **Wissen zu** vermitteln, um die wichtigsten Aspekte, Ansätze, Methoden, digitalen Online- und Offline-Strategien und Instrumente im Zusammenhang mit dem kulturellen Erbe und dem Erlebnistourismus zu verstehen, zu veranschaulichen, zu vergleichen und zu umreißen.

Das zweite Ziel ist es, den Lernenden die Möglichkeit zu geben, die im vorangegangenen Bildungsweg erlernten Inhalte direkt **zu erleben**, indem sie die Fähigkeiten und Kompetenzen erproben, die für den Aufbau, die Planung, die Entwicklung, das Management und die Evaluierung innovativer Erlebnisprodukte für das kulturelle Erbe und den Tourismus erforderlich sind.

Der erste Bildungsweg ist das **europäische Pilot-Trainingsprogramm**, eine asynchrone Moodle-Trainingsplattform mit europäischem Fokus, die aus fünf Modulen, 20 Einheiten und 60 Untereinheiten besteht. Jedes Modul wird von einem Partner des Konsortiums kuratiert und beinhaltet eine Vielzahl von unterschiedlichen E-Learning-Aktivitäten. Die Aufteilung in Einheiten und Untereinheiten dient dem Zweck, den Inhalt in kleinere Teile zu zerlegen, die für den Lernenden leichter verdaulich sind und die er bei Bedarf einfach absolvieren kann.

Die zweite Aktivitätslinie wird durch eine Reihe von nationalen Pilot-Trainingsprogrammen entwickelt, lokale 'Experience Design Labs', die in jedem Netzwerkland am Ende des europäischen Trainings stattfinden. Jedes lokale Programm bietet den Lernenden die Möglichkeit, mit einem praxisnahen Ansatz zu lernen und zu experimentieren, indem sie den "EUHeritage Experience Design Canvas" verwenden. Das Ziel des Canvas, ein ursprünglich vom Netzwerk entwickeltes Modell, ist es, den Teilnehmern die Möglichkeit zu geben, ihre Erlebnisprodukte durch eine Reihe von Workshops zu prototypisieren, die Online, persönliche Sitzungen und individuelle Arbeitsperioden kombinieren (die persönlichen Sitzungen werden entsprechend der Entwicklung der Einschränkungen aufgrund der COVID-19-Pandemie definiert).

Tabelle 1 unten fasst die Hauptelemente der einzelnen Pilotschulungsprogramme zusammen.

	Europäisches Ausbildungsprogramm für Piloten	Nationale Pilot-Schulungsprogramme
Zeitleiste	Juni - September 2021	September - November 2021

Teilnehmer	Bis zu 100 insgesamt	Acht bis zwölf Personen für jeden nationalen Hub
Lernmodalit äten	Online-Plattform mit asynchronen Beiträgen	Live oder gemischt, Umgang mit den Pandemiebedingungen
Profil des Teilnehmers	Postgraduierte Studenten und Fachleute	Postgraduierte Studenten und Fachleute, die bereits das Europäische Pilot-Ausbildungsprogramm absolviert haben

3.2 Das europäische Pilotenausbildungsprogramm

Lernziele

Das European Pilot Training Programme besteht aus fünf thematischen Online-Modulen. Jedes Modul deckt ein bestimmtes Thema ab und wurde vom Inhaltskurator so konzipiert, dass bestimmte Lernziele erreicht werden:

Tabelle 2. Module und Lernziele

Modul	Titel des Moduls	Lernziele
Modul 1	Kulturerbe und Erlebnistourism us für die lokale Entwicklung	Gestaltung, Entwicklung und Management von Entwicklungsprozessen, die Verbindungen und Beziehungen zwischen dem Standort/der Destination und den Ressourcen (kulturelle und natürliche, touristische Anziehungspunkte), dem kulturellen Erbe (materiell und immateriell), den Besuchern (Touristen, Einwohnern und Gemeinden im Allgemeinen), den Akteuren (territoriale, institutionelle, öffentliche und private), den Fachleuten für kulturelles Erbe und Tourismus sowie der Kultur- und Kreativwirtschaft schaffen
Modul 2	Entwerfen Sie ein innovatives Besuchererlebni s	Evaluierung des theoretischen Wissens und Anwendung der erforderlichen Fähigkeiten im Projektmanagement im Zusammenhang mit der Gestaltung von Besuchererlebnissen Analyse verschiedener Methoden zur Ermittlung der Einstellungen und Verhaltensweisen der Besucher als Mittel zur Entwicklung einer Strategie für den Aufbau einer langfristigen Beziehung zwischen dem Besucher und dem Kulturerbe Erläuterung der Bedeutung der institutionellen Planung, Identifizierung der wichtigsten Inhalte eines wirksamen strategischen Plans und

		Bereitstellung der erforderlichen Informationen zur Unterstützung bei der Erstellung eines strategischen Plans Anwendung von qualitativen und quantitativen Forschungsmethoden, die für Fachleute im Bereich des kulturellen Erbes geeignet sind, um die Erfahrungen der Besucher zu verstehen und über angemessene Besuchererfahrungen zu informieren
Modul 3	Digitale Strategien und Werkzeuge für das kulturelle Erbe	Analyse und Verbesserung bestehender digitaler Instrumente und Strategien für die Verwaltung und Entwicklung von Kulturerbestätten Aufkommende und neue digitale Trends mit dem Sektor des kulturellen Erbes in Zusammenhang zu bringen und Strategien zu formulieren, wie sie durch die Entwicklung eigener Expertise oder die Bildung externer Partnerschaften integriert werden können Planen und Entwerfen der am besten geeigneten digitalen Ansätze, die je nach den Zielen des Standorts/der Destination und des Besuchererlebnisses eingesetzt werden können Digitale Marketing- und Kommunikationsstrategien verstehen, nutzen und anwenden Ausweitung digital vermittelter Kommunikations- und Aufwertungstechniken durch Anwendung von Prinzipien des digitalen Markenaufbaus
Modul 4	Unternehmerisc her Umgang mit dem kulturellen Erbe	Entwicklung und Verwaltung von Erfahrungsmodulen durch einen stärker "geschäftsorientierten" Ansatz Organisatorische und finanzielle Auswirkungen solcher Transformationen in kulturellen Organisationen durch spezifische Ansätze, wie z. B. das Branding des kulturellen Erbes, zu identifizieren, mit besonderem Fokus auf die "Grauzone" der Interaktion zwischen öffentlichem und privatem Sektor Bewertung des Erfolgsgrads, der Konsistenz und der Konflikte der Transformationsprozesse Nachdenken über die Rolle des öffentlichen, privaten und gemeinnützigen Sektors und ihre mögliche Integration in die Verwaltung des kulturellen Erbes Kritische Anwendung der im Modul besprochenen Konzepte auf eine spezifische Fallstudie/Projektarbeit, die während des Ausbildungsprogramms entwickelt wird Verbesserung der interdisziplinären Ansätze

		Beitrag zur Entwicklung einer Kultur der Messung und Generierung
		von Beweisen unter Fachleuten des kulturellen Erbes (Engagement für
		Nachhaltigkeit und soziale Auswirkungen in diesem Sektor)
		Entwicklung von Fähigkeiten zum Überdenken des kulturellen Erbes
	Nachhaltigkeit,	und kultureller und touristischer Aktivitäten unter dem Gesichtspunkt
	Wirkungsmessu	der sozialen Auswirkungen, auch für Besucher und Gemeinden
Modul 5		<u>Einen allgemeinen Überblick</u> über Methoden, Werkzeuge und
IVIOGGI 5	"	Referenzen zu <u>erhalten</u> , die nützlich sein könnten, um zu planen, was
	Projektevaluatio	und wie in lokalen, regionalen und nationalen Initiativen im Bereich des
	n	kulturellen Erbes gemessen werden soll (eine Auswahl von Methoden
		wird vorgestellt)
		Entwicklung "innovativer Praktiken" in einer Versuchsphase durch
		reale lokale Fallstudien in EU-Ländern, um Erkenntnisse und
		Empfehlungen zu gewinnen

Struktur

Das europäische Schulungsprogramm befasst sich mit diesen Strukturen und ist darauf ausgerichtet:

- fünf Module
- 20 Einheiten (vier f
 ür jedes Modul)
- 60 Teileinheiten (drei für jede Einheit)

Im folgenden Abschnitt wird jedes Modul beschrieben. Im Benutzerhandbuch (Deliverable 4.4) werden alle diese Inhalte in Einheiten und Untereinheiten aufgeteilt.

Modul 1. Kulturerbe und Erlebnistourismus für die lokale Entwicklung

Modul 1 zielt darauf ab, einen theoretischen Rahmen für die Bedeutung und die bestehenden Verbindungen zwischen Kulturerbe und Erlebnistourismus zu bieten. Durch die Analyse von akademischen und institutionellen Referenzen, Trends und Fallstudien analysiert Modul 1 diese Hauptthemen, aber auch transversale Themen, die mit ihnen verbunden sind, wie zum Beispiel das Stakeholder-Management.

Das endgültige Ziel ist es, Praktiker in die Lage zu versetzen, die Hauptdimensionen und die Beziehung zwischen kulturellem Erbe und "Erlebnistourismus" in Bezug auf Nachhaltigkeit, Engagement der Gemeinschaft, Beteiligung von Interessengruppen und lokale Entwicklung zu identifizieren, zu diskutieren und auszuarbeiten.

Ein Teil des Moduls befasst sich auch mit den wichtigsten neuen Szenarien, die sich aus der COVID-19-Pandemie ergeben.

Ein weiterer Teil dieses Moduls ist Fallstudien über neue Wege des Kulturerbes und des Erlebnistourismus gewidmet, wie z. B. das Aufkommen neuer Produkte (barrierefreier Tourismus, enogastronomischer

Tourismus) und interessanter Governance-Ansätze, die die Rolle der Kunst bei der Verbesserung von Gesundheit und Wohlbefinden in den Vordergrund stellen.

Modul 2. Entwerfen Sie ein innovatives Besuchererlebnis

Dieses Modul zielt darauf ab, den Teilnehmern die Möglichkeit zu geben, die Grundlagen zu erforschen, die für das Verständnis der Besuchererfahrung aus einer Managementperspektive erforderlich sind. Die Teilnehmer werden in der Lage sein, das Besucherverhalten innerhalb eines kulturellen Raumes zu verstehen. Diese Perspektive ermöglicht es Praktikern, wichtige Aspekte im Zusammenhang mit dem Management von Kultur- und Tourismusprojekten zu verstehen. Dieses Modul bietet die Möglichkeit, einen Rahmen für die Entschlüsselung einer strategischen Ausrichtung und die Identifizierung kurz- und langfristiger Ziele zu erkunden, um ein effektives Design für ein erfolgreiches Besuchererlebnis zu erreichen. Die Strategie informiert die Projekte, die für eine touristische Destination notwendig sind, um ihr Produkt zu innovieren. Die Notwendigkeit, die Entstehung eines Projekts zu verstehen, ist zwingend erforderlich, wenn es darum geht, Besuchererlebnisse zu gestalten, die einzigartig und anders sind. Das Design hängt entscheidend von einem gründlichen Verständnis des Publikums, seiner Wünsche, Erwartungen, Bedürfnisse usw. ab. Die Identifizierung der Werkzeuge, die den Managern des kulturellen Erbes zur Verfügung stehen, und deren effektive Anwendung sind ein wesentlicher Bestandteil dieser Reise. Eine Analyse der Gewohnheiten, Verhaltensweisen, Erwartungen und Wünsche der Besucher ermöglicht eine fundierte Entscheidungsfindung und erlaubt es, sich in die Besucher einzufühlen, um geeignete Wege zu finden, sie anzusprechen und einzubinden.

Modul 3. Digitale Strategien und Tools für das Kulturerbe

Die Digitalisierung erschüttert viele Bereiche unserer Gesellschaft, auch den Sektor des kulturellen Erbes. Aber wie bei vielen anderen ist dies auch eine Chance für den Sektor, auf neue Anforderungen zu reagieren und innovativ zu sein. Digitale Technologien zeigen eine Vielzahl von Möglichkeiten in vielen Aspekten der Kulturerbe-Arbeit auf; neben der Konservierung und Erhaltung können Anwendungen in der Digitalisierung von Artefakten, Stätten oder immateriellem Kulturerbe gefunden werden, aber auch in der Art und Weise, wie Kulturerbe in ansprechende Erlebnisse für Besucher verwandelt wird.

Dieses Modul gibt den Teilnehmern einen Überblick über die wichtigsten digitalen Dimensionen des kulturellen Erbes. Sie werden bestehende digitale Tools und Strategien analysieren und verbessern und evaluieren, was in ihrem Kontext nützlich sein wird und lernen, wie sie ihre Ideen durch verschiedene digitale Medien und Tools konzeptualisieren und artikulieren können. Darüber hinaus werden die Teilnehmer die Nutzung möglicher digitaler Marketing- und Kommunikationsstrategien für Promotion, Publikumsbindung und institutionelle Vernetzung und Wissensaustausch analysieren und bewerten. Sie kontextualisieren kommende und neue digitale Trends mit dem Kulturerbe- und Tourismussektor und formulieren Strategien, wie sie in die Bedürfnisse der Organisation integriert werden können. Schließlich werden die erlernten digitalen Fähigkeiten entwickelt, um zu bewerten, wann und wie man mit externen Experten zusammenarbeitet, um langfristige digitale Strategien zu bilden.

Modul 4. Unternehmerischer Ansatz für das kulturelle Erbe

Dieses Modul wird sich dem Konzept des Unternehmertums nähern, einer transversalen Kompetenz, die als notwendig für jeden Fachmann anerkannt ist, der in einem wandelbaren Umfeld arbeitet. Es werden die Fragen behandelt, was Unternehmertum ist, wie es sich in der Praxis niederschlägt und warum es für Fachleute des kulturellen Erbes relevant ist. Basierend auf dem Entrepreneurial Competence Framework, das darauf abzielt, eine einheitliche Sichtweise des Konzepts in Europa zu schaffen, geht unternehmerisches Handeln über die Gründung eines Unternehmens hinaus und zeigt sich als eine Denkweise, die den Einzelnen sowohl am Arbeitsplatz als auch in seinem täglichen Leben, zu Hause und in der Gesellschaft unterstützt. In diesem Modul werden unternehmerische Strategien vorgestellt, die für die kommerzielle und finanzielle Entwicklung des Kulturerbesektors von grundlegender Bedeutung sind, sowie Managementmethoden, die wertvolle Fähigkeiten fördern.

Modul 5 Nachhaltigkeit, Wirkungsmessung und Projektbewertung

Modul 5 fördert die wachsende Perspektive, die notwendig ist, um eine Kultur des Messens innerhalb der Institutionen zu schaffen, die für das Management des kulturellen Erbes verantwortlich sind: auf der einen Seite, um mit der globalen Vision der Nachhaltigkeit und für ein besseres Verständnis des kulturellen Wertes im Bunde zu sein, und auf der anderen Seite, um eine evidenzbasierte professionelle Entwicklung für die Verbesserung und Überwachung von Zielen und Mission zu ermöglichen.

Dieses Modul konzentriert sich auf die Entwicklung professioneller Fähigkeiten, um die Generierung von Evidenz zu erfassen und zu interpretieren, den Prozess zu gestalten, der für die Schaffung einer Messkultur erforderlich ist, und ein Evaluierungsprojekt zu entwickeln. Ein weiteres Ziel ist es, Institutionen bei der Messung, Verarbeitung und Kommunikation von nicht-finanziellen Informationen zu unterstützen und wie man gute Praktiken sichtbar macht.

3.2.1 Lernstrategien und die Trainingsmodalitäten Ansatz und Nutzung von Online-Plattformen

Die Entwicklung der Online-Lernplattform ist eine wichtige Phase für die Projektaktivitäten. Die E-Learning-Plattform dient als Mittel zur Bereitstellung und Erleichterung des Online-Kurses mit fünf Modulen für die europäischen Lernenden, Studenten und Fachleute. Die E-Learning-Plattform, die von der Hellenic Open University in Moodle entwickelt wurde, 1) unterstützt den Online-Lernansatz; 2) fungiert als Online-Lernraum für Trainer, Auszubildende und Community-Mitglieder, in dem sie lernen und zusammenarbeiten werden; und 3) bewahrt die hochgeladenen Lernressourcen (Inhalte und Diskussionen) für die zukünftige Nutzung auf. Um das Potenzial und die Akzeptanz zu maximieren, haben wir die Möglichkeiten der sozialen Medien ausgenutzt, da die E-Learning-Plattform mit den sozialen Medien des EUHeritage-Projekts (Facebook und Twitter) verbunden sein wird und auch eine soziale Plattform hat.

Heutzutage, in der COVID-Ära, ist es wichtiger denn je, zu betonen, dass es nicht möglich ist, über den Lehrund Lernprozess nachzudenken, ohne ihn mit IKT zu assoziieren. IKT sind in allen Prozessen präsent, bei
denen es um die Erfassung von Daten, die Verarbeitung von Informationen und die Schaffung von Wissen
geht, wobei das Lehren und Lernen einer der typischsten Prozesse mit diesen Merkmalen ist. IKT spielen eine
wichtige Rolle in der Bildung, wobei die Lehrkomponente, die von Lernmanagementsystemen (LMS) wie

Moodle unterstützt wird, eine besondere Bedeutung hat.

Diese Plattformen bieten jedoch viele Möglichkeiten: Interaktion, Feedback, Konversation und Vernetzung sind nur einige der möglichen Vorteile der Nutzung von Lernplattformen. Moodle ist eine der am weitesten verbreiteten Open-Source-E-Learning-Plattformen, die es ermöglicht, einen Kurs zu erstellen, zu dem nur die eingeschriebenen Studenten Zugang haben. Die Moodle-Plattform ermöglicht den Austausch von Informationen zwischen geografisch verstreuten Nutzern durch synchrone (Chats) und asynchrone Kommunikation (Diskussionsforen).

Aus funktionaler Sicht verfügt sie über leicht konfigurierbare Funktionen, die die Erstellung von Bewertungsverfahren für Studierende (Quiz, Online-Tests und Umfragen) sowie die Verwaltung von Aufgaben innerhalb ihres Zeitplans ermöglichen und darüber hinaus eine Vielzahl von ergänzenden Tools zur Unterstützung des Lehr- und Lernprozesses bieten. Die Moodle-Plattform zeichnet sich durch eine Reihe von Funktionalitäten aus, die in zwei verschiedene Klassen eingeteilt sind: Ressourcen und Module. Bei den Ressourcen handelt es sich um Unterrichtsmaterialien, die in der Regel in digitalen Formaten erstellt und dann auf die Plattform hochgeladen werden: Webseiten, PowerPoint-Dateien, Word-Dokumente, Flash-Animationen, Video- und Audiodateien sind einige Beispiele für diese Ressourcen. Module sind Komponenten, die über Moodle erstellt werden, um die Interaktion zwischen Lernenden und Lehrenden im Hinblick auf die Bearbeitung und Veränderung von Inhalten zu ermöglichen (Costa und alle, 2012). Die Moodle-Plattform kann Zertifikate und Open Badges ausstellen, um Kompetenzen, Fähigkeiten und Wissen zu bescheinigen, so dass die Lernenden ihre Erfolge mit anderen teilen können, wo auch immer sie dies benötigen.

Die für das EUHeritage-Projekt geschaffene Online-Plattform wird den Bedürfnissen der Ausbilder gerecht, die als Tutoren in der Plattform arbeiten werden. Diese Fähigkeit ermöglicht es den Auszubildenden, vom anweisungsbasierten zum forschungsbasierten Lernansatz überzugehen, was weithin anerkannte Vorteile für die berufliche Entwicklung mit sich bringt. Darüber hinaus können alle registrierten Nutzer der Plattform, sowohl die Tutoren/Ausbilder als auch die Lernenden/Auszubildenden, im Forum für jede Einheit eines jeden Moduls kommunizieren und Fragen klären. Alle Lernenden werden über das allgemeine Forum über alle Neuigkeiten und Ankündigungen informiert.

Die erstellte Plattform unterstützt das Online-Lernen, die Auswahl und Registrierung der Lernmodule durch die Auszubildenden, die Bewertung und Evaluierung der Lernergebnisse durch die Bewertungsobjekte (Quiz mit Multiple-Choice-Fragen oder Wahr-oder-Falsch-Fragen) für jede Einheit. Die Online-Plattform enthält alle Lernressourcen, wie z. B. offene Bildungsressourcen (OERs), die im Internet gefunden wurden und für die

Beschreibung jeder Einheit geeignet sind, selbst erstelltes Material wie Videos und Präsentationen (Powerpoint), einen Bereich für die Zusammenarbeit (Forum) und alle Werkzeuge für die Replikation des Trainings nach dem Ende des Projekts. Die Organisation der Inhalte auf der Online-Plattform wird methodisch den Prinzipien der (Online-)Lernerfahrungen von Erwachsenen für die berufliche Entwicklung folgen.

Um einen Online-Kurs über eine E-Learning-Plattform anbieten zu können, hat der Leiter des WP5 (HOU) die Plattform unter der Creative Commons-Lizenz erstellt. Um die Wirkung und den Nutzen der Projektergebnisse für ein vielfältiges und internationales Publikum zu maximieren, werden alle Schulungsmaterialien über die Projektplattform unter einer Creative-Commons-Lizenz (CC BY-NC-SA 4.0.) zur Verfügung gestellt.

Basierend auf dieser Lizenz, sind die Merkmale:

- Die Namensnennung (BY) erlaubt die Vervielfältigung, Verbreitung, Ausstellung und Aufführung des Werks sowie die Erstellung von davon abgeleiteten Werken nur dann, wenn der Autor oder Lizenzgeber in der von diesen festgelegten Weise genannt wird.
- Share-alike (SA) darf abgeleitete Werke nur unter einer Lizenz verbreiten, die mit der Lizenz identisch ist, die für das Originalwerk gilt.
- Non-commercial (NC) darf das Werk nur für nicht-kommerzielle Zwecke vervielfältigen, verbreiten, anzeigen und aufführen und davon abgeleitete Werke erstellen.
- No Derivative Works (ND) ist es erlaubt, nur wortgetreue Kopien des Werks zu vervielfältigen, zu verbreiten, auszustellen und aufzuführen, nicht aber davon abgeleitete Werke.

Neben der in Moodle entwickelten E-Learning-Plattform, auf der alle Online-Lernaktivitäten durchgeführt werden, gibt es eine weitere Plattform, die so genannte Social Platform (in Drupal 8.0), die soziale Funktionen und Interaktionen zwischen Partnern/Tutoren und Lernenden ermöglicht.

Die beiden Plattformen werden mit einer Single-Sign-On (SSO)-Lösung integriert.

Das bedeutet, dass:

- a. Benutzer registrieren sich in der Drupal-Plattform;
- b. Das System legt einen neuen Benutzer mit denselben Anmeldedaten in Moodle an;
- c. Melden Sie sich mit den Anmeldedaten in Drupal an;
- d. Benutzer erhalten eine Liste der Kurse in Drupal unter dem Menü Moodle-Kursliste;
- e. Die Zuweisung von Benutzerkursen erfolgt in Drupal unter dem Menüpunkt Moodle User-Assigned Courses;
- f. Benutzer können in Kurse navigieren und Aktivitäten ausführen.

Infolgedessen wird die für EUHeritage geschaffene **E-Learning-Plattform** der zentrale Punkt sein, um erstens Lernende, Trainer/Tutoren und Administratoren im Online-Kurs und zweitens Partner, politische Entscheidungsträger, Fachleute und andere Interessenvertreter in der **sozialen Plattform** zu verbinden.

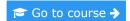
Die EUHeritage-Lernplattform wird die produzierten Schulungsmaterialien, OERs, Links zu OERs anderer ähnlicher Projekte, Berichte und Studien anderer EU-Projekte im Bereich des kulturellen Erbes, Fähigkeiten, Technologie, Nachhaltigkeit und Innovation enthalten. Die EUHeritage Social Platform wird als Online-Domäne dienen, um Communities of Practice (CoPs) zu schaffen. Die CoPs sind organisierte Gruppen von Menschen, die ein gemeinsames Interesse an einem bestimmten technischen oder geschäftlichen Bereich haben. Sie arbeiten regelmäßig zusammen, um Informationen auszutauschen, ihre Fähigkeiten zu verbessern und aktiv daran zu arbeiten, das allgemeine Wissen über die Domäne voranzutreiben. In den folgenden Bildern stellen wir in einigen Screenshots die Struktur der E-Learning-Plattform dar, die von HOU für den europäischen Online-Kurs EUHeritage entwickelt wurde. Die registrierten Lernenden (Studenten und Fachleute) haben Zugang zu fünf Modulen, die für alle offen sind.

Im Abschnitt "Einführung" (in der endgültigen Version) erhält der Lernende weitere analytische Informationen über den Inhalt dieses Kurses, die Ziele, die Zielgruppen, an die sich der Kurs richtet, sowie die Art und Weise, wie man nach erfolgreichem Abschluss des Kurses das Zertifikat und die Open Badges erwerben kann. Auf den folgenden Seiten wird dem Leser eine Vision der Gliederung der E-Learning-Plattform und der in Modul 1 und Einheit 1 eingefügten Inhalte als Beispiel für die Art und Weise präsentiert, wie die Module in der Online-Plattform erscheinen werden.



EUHeritage Open Online Course (MOOC)

EUHeritage



Introduction to the course:

The course offers a professional training for the cultural heritage professionals, current and future, focused on digital and soft skills as well as skills connected to "experience tourism" in the field of cultural heritage, in this regard, the learners shall develop knowledge and skills in the following areas.

C recenting a link between Cultural Heritages and Experience tourism for local development;

Designing an innovative Visitor Experience;

K nowing and applying digital strategies and tools for cultural heritage;

Adopting an entrepreneurial approach for cultural heritage;

L learning about sustainability project evaluation and impact measurement;

Being familiar with policies and best practices in the context of Cultural Heritage and Tourism;

K nowing about different Competence frameworks and filleding learning.

C community building, participating and interacting with peers in an online environment.

All smadules are structured with 2 praion assects:

- Community bulliaring, paint-pounding and retriebucing with peers in an ordinare environment.
 All 5 modules are structured with 2 major aspects:
 → Knowledge, which facilitates the learner to understand, illustrate, compare and outline the most important aspects/approaches/methodologies of cultural heritage, experience tourism, digital strategies and entrepreneurship.
 → Experience, which aims to enhance the learner's salls and competences needed on building, planning, developing, managing and evaluating an experience product for Cultural Heritage and Tourism.

Who is this course for?

What will you achieve?

The course addresses the needs of the professionals and students or graduates who want to enhance the potentials of connecting the heritage sector with other sectors, i.e. tourism, technology, Creative and Cultural industries, entrepreneurship & business.

Learners will be able to know more and build up their digital and soft skills as well as their transferable and digital competences, towards the Heritage Promotion, Valorization, Exploitation, Mediation and Interpretation.

Structure of the course:

Learners will need xx weeks to complete the course and allocate approximately 10 hours of learning for each week, for each of the Module in this course.

- the Module in this Course.

 *The programme offers training an 5 modules.

 *Digital training material will be available enline and you will be able to join a community of peers by participating in open discussions and active interaction through a forum.

 *Within the EUkeritage community platform, students, tutors and stakeholders will be able to discuss an topics and relevant issues regarding the Cultural Heritage and Tourism.

 *The course is delivered free of charge.

How to earn the Certificate of EUHeritage course?

Upon completion of the online course and succeeding in at least the 80% of both learning material and of graded activities (quizzes and practical assignments), learners will be able to achieve the Certificate of Completion. The EUHeritage Online Course offers 20 ECTS credits and the evaluation will be according to EU tools. Open badges will be owarded to learners after the successful completion of each Module.











Italian Chamber of Commerce in Spain (CCIS)







M2C Institute for Applied Media Technology and Culture -City University of Applied Sciences Bremen





Institute for Tourism, Travel & Culture -University of Malta





in the framework of the European Erasmus Plus project "EuHeritage"





Co-funded by the This project has been funded with support from the European Commission of the European Union of the European Union antively with the author(s). Project Nat. 600373-EPF-1-7089-1-81-7199425-55.



Mit einem Klick auf "Mit dem Kurs fortfahren" erhalten alle angemeldeten Benutzer Zugriff auf die E-Learning-Plattform (MOOC) mit den fünf Modulen.

Alle registrierten Benutzer, Tutoren und Lernende, können sich im Bereich "**Ankündigungen**", einem allgemeinen Forum, das für alle Benutzer sichtbar ist, über Neuigkeiten und Ankündigungen zum Kurs informieren. Auf der linken Seite können die Lernenden ihre erworbenen Abzeichen oder Noten einsehen, während sie auf der Plattform vorankommen.

Auf der rechten Seite wird ein ausklappbares **Menü** den Zugang zur erstellten Sozialen Plattform, den sozialen Medien des EUHeritage-Projekts sowie dem Kalender mit wichtigen Terminen ermöglichen. Moodle gibt dem Lernenden die Möglichkeit, den Kurs entweder mit einem Computer/Laptop/Tablet oder im mobilen Modus (Smartphone) zu besuchen. Außerdem kann der Lernende die Schriftart in den **Einstellungen für Barrierefreiheit** auf der linken unteren Seite der Plattform anpassen.

Die Plattform ist in Anlehnung an das Logo von EUHeritage, die in WP8 erstellten grafischen Elemente sowie das Logo und den Haftungsausschluss der EU gestaltet. Die von den Partnern ausgewählten und in die einzelnen Module und Einheiten (in der Endversion) eingefügten Bilder sind ebenfalls offene Bildungsressourcen [open usable images].

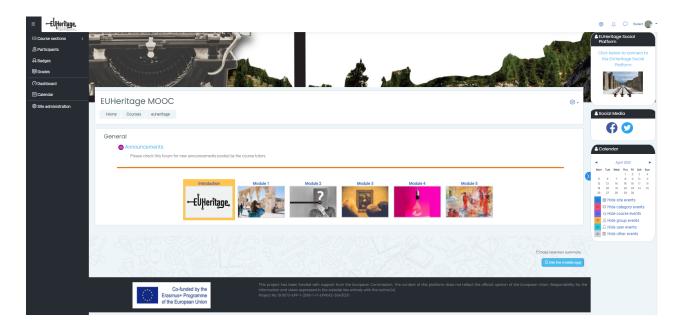


Abbildung 7. Bild der Startseite des Hauptbereichs der E-Learning-Plattform.

Wenn Sie z. B. auf das Bild von **Modul 1** klicken, wird der Lernende zum Inhalt von Modul 1: "Kulturelles Erbe für die lokale Entwicklung" weitergeleitet. Modul 1 (die Struktur ist ähnlich wie bei allen Modulen), ist in **vier Haupteinheiten** unterteilt: Einheit 1: 'Cultural Heritage Framework', Einheit 2: 'Vom Kulturtourismus zum Erlebnistourismus', Einheit 3: 'Neue Dimensionen des kulturellen Erbes und des Tourismus in aktuellen Szenarien' und Einheit 4: 'Stakeholder und lokale Entwicklung'.

Für jedes Modul wird die Beschreibung/das Ziel des spezifischen Moduls angegeben, ebenso wie die Bildungsstrategie und die Themen/Einheiten.









Cultural Heritage for local development



M1 aims to offer a theoretical framework on the meanings and the existing links between cultural heritage and experience tourism. Through the analysis of academic and institutional references, trends and case studies, M1 analyses these main topics, but also transversal issues connected with them such as for example stakeholders management.

The final objective is to make practitioners able to identify, discuss and elaborate the main dimensions and relationship between CH and Experience Tourism in terms of sustainability, community engagement, stakeholders involvement, and local development.

A part of the Module faces also the main new scenarios emerging from the pandemic from Covid-19.

A part of this module is dedicated also to case studies on new trajectories of CH and experience tourism such as the emergence of new products (accessible tourism, enogastronomic tourism), interesting governance approaches that put at the centre the role of the arts in improving health and well-being.

- Video presentations, including lectures and interviews
- Text based contents including case studies, best practices and real-world examples
- A collection of Open Educational Resources: reports, research studies, articles, policy papers and other materials at disposal for self-studying
- Bibliography and webography on primary and secondary sources of reference
- Self-assessment through quizzes

During the first module, the learner will be introduced to the following topics:

- Unit 1 Cultural heritage framework
- Unit 2 From cultural tourism to experience tourism
- Unit 3 New dimensions of cultural heritage and tourism in the recent scenarios
- Unit 4 Stakeholder and local development



Unit 1 Cultural heritage framework



Unit 2
From cultural tourism to experience tourism



New dimensions of cultural heritage and tourism in the recent scenarios



Unit 4
Stakeholder and local development

Return to Main Page 🕏

Wenn Sie z. B. auf das Bild von Einheit 1 klicken, wird der Lernende zum Inhalt von Einheit 1 weitergeleitet. Jede Einheit ist in drei Untereinheiten mit spezifischem Material unterteilt, das angesehen und gelesen werden muss, um das jeweilige Thema zu verstehen (siehe unten die Bilder der Hauptseite).

Für jede Untereinheit erfährt der Lernende mehr über die spezifische Untereinheit durch die gegebene Beschreibung. Nach Abschluss jeder Einheit ist der Lernende in der Lage, bestimmte Lernergebnisse zu erwerben.

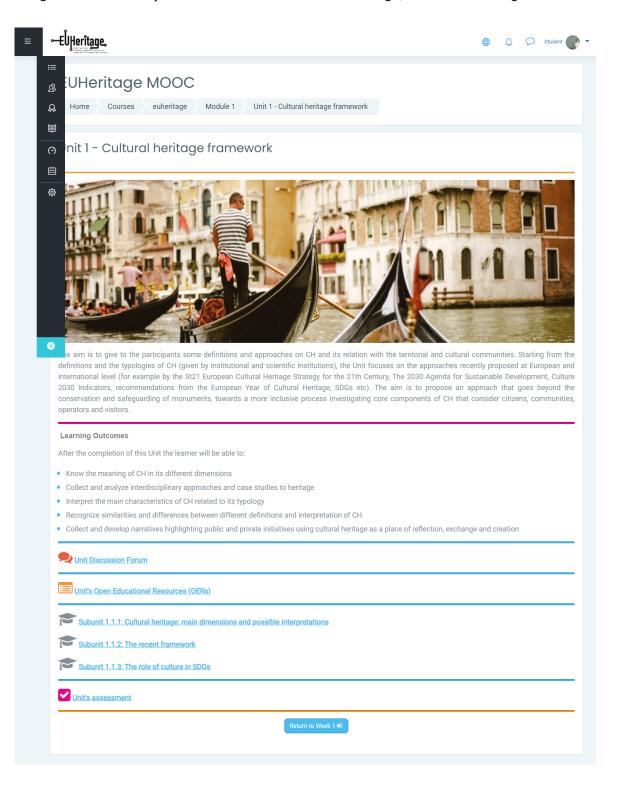


Abbildung 9. Bild von Gerät 1



Abbildung 10. Ein detaillierteres Bild von Einheit 1

In der detaillierteren Darstellung von Einheit 1 hat der Lerner Zugang zu einer Liste von OERs, die von den Erstellern der Inhalte ausgewählt wurden und unter der Creative Commons Lizenz stehen. In jeder Einheit gibt es ein Objekt der Zusammenarbeit, das Forum, in dem alle Benutzer, Tutoren und Lernende, das Thema der Einheit oder andere Fragen zum Lernvorgang diskutieren können. Die Einheit ist in drei Untereinheiten unterteilt. Nach dem Zugriff auf alle Abschnitte der Lerneinheit und der Lektüre des Materials in den Untereinheiten kann der Lernende das erworbene Wissen selbst bewerten, indem er die Bewertung der Lerneinheit nutzt. Die Bewertung der Lerneinheit umfasst vier Tests mit zehn Fragen zur Selbsteinschätzung, z. B. Multiple-Choice-Fragen und Wahr-oder-Falsch-Fragen.

Von der rechten Seite der Haupt-Homepage des Kurses ist es einfach, darauf zu klicken und zur **Sozialen Plattform** des Projekts weitergeleitet zu werden. Der Zweck der von HOU geschaffenen sozialen Plattform ist es, den Teilnehmern mehr Raum zu geben und den Partnern zu ermöglichen, auch nach dem Ende des Kurses und des Projekts selbst, auf asynchrone Weise mit anderen registrierten und erfolgreichen Lernenden, Fachleuten, Experten und Interessenvertretern zu interagieren.

Die Soziale Plattform wird Teil des Online-Kurses sein, aber sie kann der zentrale Raum der Interaktivität und ein virtueller Knotenpunkt für alle Benutzer sein, um sich miteinander zu verbinden. Die Soziale Plattform kann während der gesamten Dauer des Europäischen Online-Kurses, der Dauer der nationalen Pilotierung und sogar nach dem Ende des Projekts funktionieren. Die Soziale Plattform gibt den Teilnehmern die Möglichkeit, neue Themen für Diskussionen zu erstellen und verschiedene Empfängergruppen zu bilden. Außerdem kann jedes Thema, das angekündigt oder gepostet wird, im öffentlichen Modus für alle Nutzer der Seite (soziale Plattform) oder für die Community, also nur für eingeloggte Mitglieder, sichtbar sein. Eine ausführliche

Erklärung der Funktionalitäten, die sowohl die Moodle- als auch die Drupal-Plattform bieten, finden Sie in der D5.1 der HOU.

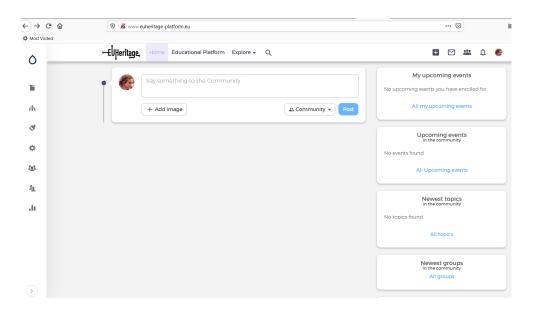


Abbildung 11. Bild der sozialen Plattform (Anfangsstadium)

Das folgende Diagramm zeigt die beiden von HOU geschaffenen Plattformen: die E-Learning-Plattform, die den Online-Kurs beherbergen wird, und die soziale Plattform, die die Interaktion und den Austausch von Ideen, Nachrichten und bewährten Verfahren in diesem Bereich ermöglicht. Die E-Learning-Plattform ist die Online-Domäne, über die das Schulungsprogramm des Projekts unter Einbeziehung von Partnern wie Tutoren und Ausbildern sowie der Lernenden (Studenten und Fachleute) in das Lernverfahren bereitgestellt wird.

Die soziale Plattform wird eine vernetzte Plattform sein, die es Partnern, Lernenden und anderen Interessengruppen ermöglicht, die CoPs des Projekts zu erstellen. Die CoPs werden zur Förderung und weiteren Nutzung der EUHeritage-Projektergebnisse dienen, auch nach dem Ende des Projekts.

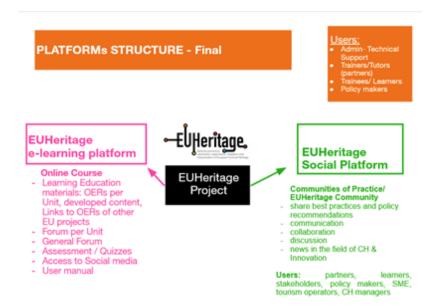


Abbildung 12. Diagrammstruktur der beiden von der Hellenic Open University erstellten Plattformen

3.2.2 Aufbau des Moduls

Nachfolgend finden Sie eine Tabelle mit den spezifischen Inhalten der Module, die sich mit der Struktur von Einheiten und Untereinheiten befassen.

Inhaltlich besteht jedes Modul aus einer Reihe von Lernleistungen, wie z. B.:

- Videopräsentationen, einschließlich Vorträge und Interviews;
- Textbasierte Inhalte, einschließlich Fallstudien, Best Practices und Beispiele aus der Praxis;
- Eine Sammlung offener Bildungsressourcen: Berichte, Forschungsstudien, Artikel, Strategiepapiere und andere Materialien, die zum Selbststudium zur Verfügung stehen;
- Bibliographie und Webographie zu primären und sekundären Referenzquellen;
- Selbstbeurteilung durch Quizfragen.

Die Vielfalt der E-Learning-Aktivitäten zielt darauf ab, den Lernprozess ansprechender zu gestalten und besser auf die besonderen Bedürfnisse des breiten Spektrums potenzieller Nutznießer der Ausbildung, zu denen sowohl Studenten als auch Fachleute gehören, abzustimmen.

Tabelle 3. Module, Einheiten und Untereinheiten

Modul 1	Kulturerbe und Erlebnistourismus für die lokale Entwicklung Inhalt Kurator: Fondazione Fitzcarraldo	
	milati Narator. Fortaazione Fitzgariato	
EINHEIT 1.1	Rahmen für das kulturelle Erbe	
S.U. 1.1.1	Kulturerbe: Hauptdimensionen und mögliche Interpretationen	
S.U. 1.1.2	Der neue Rahmen	
S.U. 1.1.3	Die Rolle der Kultur bei den Zielen für nachhaltige Entwicklung (SDGs)	
UNIT 1.2	Vom Kulturtourismus zum Erlebnistourismus	
S.U. 1.2.1	Kulturtourismus, Trends und Hauptelemente	
S.U. 1.2.2	Neues Paradigma für den Erlebnistourismus: der "Erlebniskreislauf	
S.U. 1.2.3	Erlebnistourismus: neue Produkte und Erfahrungen für die Begünstigten	
UNIT 1.3	Neue Dimensionen des kulturellen Erbes und des Tourismus in den jüngsten Szenarien	
S.U. 1.3.1	Erlebnistourismus und neue touristische Dimensionen nach dem COVID	
S.U. 1.3.2	Fallstudien und neue Grenzen des Tourismus für das Wohlergehen von Gemeinschaften	
S.U. 1.3.3	Die Rolle der temporären Gemeinschaften in den neuen Szenarien	
EINHEIT 1.4	Stakeholder und lokale Entwicklung	
S.U. 1.4.1	Die Rolle der Stakeholder für die lokale Entwicklung	
S.U. 1.4.2	Der Stakeholder-Management-Plan	
S.U. 1.4.3	Beteiligte an der Entwicklung der Erfahrung: das Zeugnis bewährter Praktiken	

Modul 2	Entwerfen Sie ein innovatives Besuchererlebnis Kurator des Inhalts: Universität von Malta
EINHEIT 2.1	Grundlagen der Projektentwicklung
S.U. 2.1.1	Strategische Planungsinitiativen: Auftrag, Vision und Ziele der Organisation

S.U. 2.1.2	Entwerfen von Kulturprojekten: Umfang und Ablauf
S.U. 2.1.3	Verwaltung kultureller Projekte
EINHEIT 2.2	Der Plan zur Publikumsentwicklung
S.U. 2.2.1	Publikumsentwicklung - eine Einführung
S.U. 2.2.2	Auftrag, Vision und Zielgruppenambitionen, um sinnvolle und fesselnde Erfahrungen zu schaffen
S.U. 2.2.3	Ziele, Maßnahmen und Überprüfung der Gestaltung von Besuchererfahrungen
UNIT 2.3	Segmentierung des Publikums
S.U. 2.3.1	Zielgruppensegmente und Personas
S.U. 2.3.2	Primärdaten für Kultur- und Tourismusprojekte
S.U. 2.3.3	Sekundäre Daten für Kultur- und Tourismusprojekte
UNIT 2.4	Einbindung des Publikums
S.U. 2.4.1	Einbindung des bestehenden Publikums in Kulturerbestätten
S.U. 2.4.2	Erschließung neuer Zielgruppen in Kulturerbestätten
S.U. 2.4.3	Tools für die Publikumsentwicklung, um Besucher einzubinden und das Erlebnis zu verbessern

Modul 3	Digitale Strategien und Tools für das Kulturerbe Inhalt Kuratoren: M2C (mit ENCATC und NIRCT)	
UNIT 3.1	Das Potenzial digitaler Daten im Kontext des kulturellen Erbes verstehen	
S.U. 3.1.1	Das digitale Umfeld verstehen	
S.U. 3.1.2	Erkennen, Bewerten und Trainieren von digitalen Fähigkeiten innerhalb der Organisation	
S.U. 3.1.3	Digitaler Austausch mit Besuchern	
UNIT 3.2	Neue digitale Strategien und Tools für erlebnisorientierte Kulturerbestätten	

S.U. 3.2.1	Aktuelle und zukünftige Trends im digitalen Bereich
S.U. 3.2.2	Best Practices und Fallstudien
S.U. 3.2.3	Entwicklung von digitalen Strategien
EINHEIT 3.3	Digitales Marketing und Kommunikation für Kulturerbe
S.U. 3.3.1	Digitale Marketingstrategien
S.U. 3.3.2	Bloggen und Nutzung sozialer Medien in den digitalen Szenarien der Erfahrung
S.U. 3.3.3	Nutzerbindung und Storytelling
UNIT 3.4	Gestaltung von digitalen Online- und Vor-Ort-Erlebnissen für Besucher
S.U. 3.4.1	Das digitale Erlebnis im Erlebniszyklus
S.U. 3.4.2	Gestaltung der digitalen Erfahrung: Prozesse und Schritte für digitale Online- und
	Onsite-Initiativen
S.U. 3.4.3	Umsetzung der digitalen Erfahrung und Ansätze für die Bewertung

Modul 4	Unternehmerischer Ansatz für das kulturelle Erbe Inhaltliche Kuratoren: Matera Hub und Hellenic Open University
EINHEIT 4.1	Unternehmerische Fähigkeiten als Schlüsselelemente für ein neues Management des kulturellen Erbes
S.U. 4.1.1	Förderung der unternehmerischen Kompetenzen im Rahmen der EntreComp-Beschreibung
S.U. 4.1.2	Erkennen, Bewerten und Trainieren von unternehmerischen Fähigkeiten im Rahmen der EntreComp-Beschreibung
S.U. 4.1.3	Die Rolle der öffentlichen Politik bei der Entwicklung des unternehmerischen und innovativen Potenzials des Kultur- und Kreativsektors
UNIT 4.2	Kulturelles Unternehmertum - Was ist das?
S.U. 4.2.1	Die wichtigsten Kompetenzen für den Kulturunternehmer

S.U. 4.2.2	Theoretisches Modell: Wie Entrepreneure soziale und kulturelle Kompetenzen entwickeln
S.U. 4.2.3	Das unternehmerische Ökosystem der Kultur- und Kreativwirtschaft
UNIT 4.3	Finanzmanagement im Bereich Kulturerbe und Tourismus
S.U. 4.3.1	Analyse des finanziellen Kontextes und Definition eines nachhaltigen Finanzplans im Kulturerbe- und Tourismusmanagement
S.U. 4.3.2	Implementierung einer Fundraising-Strategie im Bereich Kulturerbe und Tourismus
S.U. 4.3.3	Die unterschiedlichen Finanzierungsmodelle & Organisationsstrukturen für Kulturerbe und Tourismus
UNIT 4.4	Unternehmerische Strategien für ein innovatives Kulturerbe- und Tourismusmanagement
S.U. 4.4.1	Neues nachhaltiges Geschäftsmodell für wertvolle Erfahrungen im Bereich des kulturellen Erbes und des Tourismus
S.U. 4.4.2	Die "Lean Management"-Methode für Kulturerbe und Tourismus
S.U. 4.4.3	Ein neuer ganzheitlicher Ansatz für das Management von Kulturerbe und Tourismus

Modul 5	Nachhaltigkeit, Wirkungsmessung und Projektbewertung Inhaltlicher Kurator: la Cultuora
UNIT 5.1	Konzepte rund um Nachhaltigkeit und Wirkungsmessung
S.U. 5.1.1	Die Debatte über die Nachhaltigkeit in der Kultur als strategische Vision
S.U. 5.1.2	Warum Messung wichtig ist: Schritte über die Überwachung und Bewertung hinaus
S.U. 5.1.3	Sozialer Wert und das Begriffsglossar
EINHEIT 5.2	Bewertungsansätze in Kultur und Tourismus
S.U. 5.2.1	Mehrdimensionale und mehrwertige Ansätze
S.U. 5.2.2	Herausforderungen und Möglichkeiten der Kulturmessung
S.U. 5.2.3	Entwerfen Sie einen Prozess zur Planung eines Evaluierungsprojekts

EINHEIT 5.3	Wie man es macht: Projekt zur Wirkungsmessung für das Erlebnis
S.U. 5.3.1	Zyklus der Wirkungsmessung
S.U. 5.3.2	Welche Art von Daten gilt es zu bewerten: Output, Outcome oder Impact?
S.U. 5.3.3	Management von Auswirkungen und Bewertung: Aufbau eines maßgeschneiderten Modells
EINHEIT 5.4	Ansätze und Methoden: Nachhaltigkeit und soziale Wirkungsmessung in Kulturorganisationen
S.U. 5.4.1	Nachhaltigkeit messen: Ausrichtung an den SDGs
S.U. 5.4.2	Interventionslogik und SMART-Indikatoren
S.U. 5.4.3	Methoden zur Überwachung und Bewertung

3.3 Das nationale Pilot-Schulungsprogramm und das Experience Design Canvas

Ein charakteristischer und grundlegender Teil des didaktischen Programms ist die **praktische Anwendung** der im theoretischen Teil entwickelten **Konzepte**, Fertigkeiten und Fähigkeiten. Während des Nationalen Pilot-Trainings führen die Teilnehmer ihre Projektarbeit durch, die inkrementell entwickelt wird. Dieses Trainingsprogramm, das "**Experience Design Lab**" genannt wird, hat einen stark operativen Ansatz, dank dem die Teilnehmer die Möglichkeit haben werden, **einen Prototyp** ihres Kulturerbe-Erlebnisprodukts zu entwickeln. Die folgenden Abschnitte erläutern die Strategie, die Modalität und die Lernziele des nationalen Pilottrainings, das auf dem Werkzeug "**Experience Design Canvas**" basiert.

3.3.1 Ansatz für Lernstrategien und Trainingsmodalitäten

Die nationale Lotsenschulung zielt darauf ab, einen praxisorientierten Workshop anzubieten, der auf der im Online-Kurs der europäischen Lotsenschulung vermittelten Theorie basiert. Die folgenden Ausführungen sind generische Richtlinien zur Strategie und Modalität. Dennoch wird das nationale Training an die Bedürfnisse und Besonderheiten jedes Projektpartners angepasst.

Die Strategie besteht im Wesentlichen darin, die Teilnehmer aus dem europäischen Pilot-Training in das nationale Training "mitzunehmen", um so eine Kontinuität zwischen Theorie und Praxis zu gewährleisten. Aus diesem Grund werden die Nutznießer des nationalen Pilot-Trainings 120 Teilnehmer aus allen Partnerländern sein, von acht bis zwölf pro Land, Teilnehmer, die sich zusammensetzen werden aus:

- sechs Studenten oder Absolventen aus dem Kultur-, Tourismus- und Kreativbereich, die den internationalen Online-Kurs abgeschlossen haben - in diesem Fall müssen sie einen Nachweis über ihre Teilnahme erbringen;
- sechs Fachleute aus dem Kultur-, Tourismus- und Kreativbereich.

Der Rekrutierungsprozess wird im Spätsommer beginnen.

Was die Modalitäten betrifft, so wurde vereinbart, dass die nationale Pilotschulung in den von den Projektpartnern festgelegten territorialen Zentren oder online stattfinden wird, falls es nicht möglich ist, die Schulung offline durchzuführen. Der Startmonat ist für Oktober geplant, obwohl es den Partnern freisteht, auch früher zu beginnen, je nachdem, wie sie den Kurs entwickeln wollen, ob in einem intensiven Format oder über mehrere Wochen verteilt. Das Enddatum, einschließlich des Abschlussberichts, ist für den 10. November geplant. Es wird keine Akkreditierung geben, dennoch wird das Experience Design Lab sowohl für Studenten als auch für Fachleute, die einen Prototyp für ein Kulturerbe-Erlebnis entwerfen wollen, von größter Bedeutung sein.

Der Inhalt des Trainings setzt sich aus "Theoriepillen" zusammen, die vom Experience Design Canvas flankiert werden. Die Gesamtdauer des Labs beträgt 40 Stunden in Face-to-Face-Sitzungen, aber das Konsortium plant eine Online-Version für den Fall, dass es dennoch nicht möglich ist, Live-Veranstaltungen durchzuführen. Die vorgeschlagene Verteilung dieser vierzig Stunden kann im Durchschnitt über zehn Tage erfolgen, aufgeteilt wie folgt:

- Vier Stunden Einführung in den Kurs;
- 28 Stunden für die Theoriepillen und die Bausteine des Experience Design Canvas, aufgeteilt in vier Stunden pro sieben Tage (so viele Tage wie die sieben Bausteine des Canvas);
- Acht Stunden Nachlaufzeit.

Ein Handbuch für das Experience Design Lab wird in jeder Partnersprache zur Verfügung gestellt, um sowohl die Theoriepillen als auch die Verwendung des Canvas zu erklären, der mit drei verschiedenen Optionen angewendet werden kann:

- Option 1: Arbeit an einer eigenen Fallstudie als Einzelaufgabe, die während des Nationalen Trainingsprogramms von Grund auf mit den dabei erprobten Ansätzen umgesetzt wird;
- Option 2: Festlegung eines gemeinsamen Arbeitsprojekts für alle Teilnehmer;
- Option 3: Identifizierung einer bestehenden Fallstudie, die Gegenstand der Studie sein wird.

Der Canvas wird den praktischen Teil leiten und ein konkretes, gebrauchsfertiges Werkzeug für die Gestaltung, Bewertung und Prototypisierung innovativer Erfahrungen mit dem kulturellen Erbe darstellen, indem er eine Reihe von Werkzeugen bereitstellt, die die Teilnehmer inspirieren und ihnen helfen sollen, ihre Fähigkeiten zur Förderung und Bereicherung des kulturellen Erbes zu integrieren.

3.3.2 Eine Erläuterung des Experience Design Canvas

Dieses Tool folgt einem nutzerorientierten (oder menschenzentrierten) Ansatz, der sich immer mehr als notwendig erweist, um innovative Erlebnisse zu gestalten, und das kulturelle Erbe ist da keine Ausnahme. Deshalb haben wir auf die vergangenen Jahre als Co-Designer zurückgeblickt und mit einigen unserer Partner in der Kultur- und Kreativwirtschaft gesprochen. Dann haben wir uns auch im Internet umgesehen, das eine große Auswahl an nützlichen Tools bietet, die sich ebenfalls an eine Vielzahl von Designkontexten anpassen lassen. Dennoch erschienen uns diese Tools für sich allein genommen fragmentiert und in ihrer Gesamtheit redundant. Daher war uns klar, dass ein einzigartiges, komplettes, gebrauchsfertiges Tool mit einem eher erfahrungsorientierten, systemischen und nachhaltigen Ansatz fehlte, das unsere Bedürfnisse als Designer erfüllen würde.

Bei der Erstellung des Experience Design Canvas haben wir uns gefragt, welche Schritte für ein erfolgreiches Erlebnis unabdingbar sind, was die Parameter für diesen Erfolg sind, und wir haben versucht, bestehende Tools so gut wie möglich zu integrieren, um sie an die Bedürfnisse der KKI anzupassen. Die Verwendung dieses Canvas hängt davon ab, wie viel Zeit Sie zur Verfügung haben und wie detailliert Sie arbeiten wollen und müssen.

Für die Gestaltung der Form haben wir uns aus diesen Gründen für die logarithmischen Quadrate von Fibonacci entschieden:

- um das ideale Perfektionsmodell zu symbolisieren, das in der Fibonacci-Folge verkörpert ist und sowohl in der Natur als auch in Baukriterien wie in der altgriechischen Architektur wiederkehrt;
- das Logo von Matera als Kulturhauptstadt Europas für das Jahr 2019 in Erinnerung zu rufen;
- einen Neuanfang am Ende des Entwurfsprozesses zu ermöglichen, und zwar unter dem Gesichtspunkt der kontinuierlichen Verbesserung (auch bekannt als PDCA oder "Plan - Do - Check -Adjust"), die für die Überwachung der Auswirkungen von zentraler Bedeutung ist und einen Schlüssel zur Nachhaltigkeit darstellt.

Das Experience Design Canvas ist unter dem folgenden Link zu finden: https://www.canva.com/design/DAEQAVFFjc8/XCkf-Gqqq6Y3PD3n9bV5EQ/edit

3.3.3 Modulbeschreibung, Lernziele und Einheiten

Die Lernziele folgen den Bausteinen des Experience Design Canvas, die die Inhalte der Module des European Pilot Training in die folgenden sieben Makrobereiche und entsprechenden Lernziele integrieren:

1. Kontext des Erlebnisses: Dieser Baustein bietet Instrumente zur Analyse und Reflexion der internen und externen Stakeholder, die an der Erfahrung beteiligt sind. Er veranlasst die Teilnehmer auch dazu, ihre Rolle als Projektmanager unter Berücksichtigung der internen Stakeholder zu skizzieren. Wie in der europäischen Schulung erläutert, ist es bei der Gestaltung einzigartiger und andersartiger

- Besuchererlebnisse unabdingbar, die Entstehung eines Projekts zu verstehen. Außerdem werden die Teilnehmer ermutigt, den Auftrag und die Vision des Erlebnisses im breiteren Kontext der lokalen Entwicklung zu definieren.
- 2. Wert und Ziele für die Begünstigten: Wir werden diese durch eine Segmentierung der Gewohnheiten, Verhaltensweisen, Erwartungen und Wünsche der Besucher definieren und uns in sie einfühlen, um einen geeigneten Weg zu finden, sie anzusprechen und einzubinden. Außerdem wird ein strategisches Wertversprechen für das Erlebnis zusammen mit "intelligenten Zielen" definiert: spezifisch, messbar, erreichbar, relevant, zeitgebunden. Dies fördert Pragmatismus und Realismus in Bezug auf das Engagement der Begünstigten.
- 3. Erlebnisgestaltung: In diesem Baustein werden die Erlebnisdesigner dazu gebracht, an alle digitalen und physischen Touchpoints in den drei Phasen Pre-Experience, In-Experience und Post-Experience zu denken. Anschließend wird eine Bewertung vorgeschlagen, die sich auf die Variable der transformativen Reisen und Erlebnisse stützt. Dies wird die Gestaltung innovativer, ansprechender und interaktiver Erlebnisse fördern.
- 4. Digitale Dimension: Basierend auf den wichtigsten digitalen Dimensionen und Trends im Bereich des kulturellen Erbes, die im Rahmen des europäischen Trainings vermittelt werden, analysieren und wählen die Teilnehmer die Nutzung digitaler Tools und digitaler Marketingstrategien für Promotion, Publikumsbindung, institutionelle Vernetzung und Wissensaustausch. Dieser Block folgt denselben Erfahrungsphasen wie der vorherige Block und konzentriert sich auch auf die Leistungsindikatoren, die in der digitalen Strategie zu berücksichtigen sind.
- 5. Finanzielle Nachhaltigkeit: Basierend auf dem Entrepreneurship-Training, das im Rahmen der Online-Schulung für europäische Piloten angeboten wird, wird den Teilnehmern eine vereinfachte Version eines Geschäftsplans (einschließlich Preisgestaltung und Fundraising-Möglichkeiten) vorgeschlagen, um die Kosten und Einnahmen der Erfahrung sowohl kurz- als auch langfristig zu prognostizieren.
- 6. Prototyp: Es besteht ein grundlegender Bedarf, die Prototyp-Erfahrungen kontinuierlich anzupassen, bevor sie erstellt, produziert und eingeführt werden. Dieses Modul bringt die Teilnehmer dazu, einen Beta-Test zu entwerfen, vom Mock-up bis hin zum Sammeln von Feedback von internen und externen Stakeholdern.
- 7. Wirkung und Überwachung: Dieser Baustein hilft, die aussagekräftigen qualitativen und quantitativen Metriken zu etablieren, die für die Schaffung einer Messkultur notwendig sind, und um eine evidenzbasierte professionelle Entwicklung für die Verbesserung und Überwachung der Ziele und der Mission zu ermöglichen. Die Definition der Monitoring-Instrumente folgt den drei oben genannten Phasen (vor, während und nach der Erfahrung) und regt eine Reflexion darüber an, wie gute Praktiken sichtbar gemacht werden können und wie die Erfahrung entsprechend der durch das Monitoring erzielten Wirkungsergebnisse neu angepasst werden kann.

4. Der Prozess der Beurteilung

Dieses Schulungsprogramm wurde speziell für Personen entwickelt, die im Bereich des kulturellen Erbes arbeiten, und daher ist es die beste Methode, es über einen asynchronen E-Learning-Modus anzubieten. Von asynchronem E-Learning spricht man, wenn das Lernen über Netzwerktechnologien stattfindet, die durch Lernplattformen, Diskussionsforen und andere Medien unterstützt werden, auch wenn die Lernenden und die Dozenten nicht gleichzeitig online sind. Dies bietet ein hohes Maß an Flexibilität und ermöglicht es den Lernenden, ihre beruflichen, familiären und sonstigen Verpflichtungen miteinander zu vereinbaren, um eine Work-Life-Balance zu gewährleisten. Die Studenten können sich auf der Plattform anmelden und ihr Lernmaterial herunterladen, Nachrichten an ihre Studienkollegen senden und andere Aktivitäten in ihrem eigenen Tempo durchführen. Das bedeutet, dass sie ihr Lerntempo selbst bestimmen und in den meisten Fällen mehr Zeit mit den Lernaktivitäten verbringen können.

Daraus folgt, dass **die Bewertung** auch asynchron bereitgestellt wird und der Lernende sich für eine Einheit entscheiden kann, die Bewertung ablegt und die Note innerhalb weniger Minuten nach seiner Antwort auf die Bewertungsfragen erhält.

Die Bewertung besteht in jedem Modul aus einer Reihe von Quizfragen am Ende jeder Einheit. Die Tests zielen darauf ab, die erreichten Lernergebnisse zu überprüfen und insbesondere das Verständnis der in den einzelnen Untereinheiten vorgestellten Inhalte zu überprüfen. Das Quiz besteht aus Multiple-Choice- und Wahr/Falsch-Fragen.

Am Ende des Trainingsprogramms wird eine Zufriedenheitsumfrage an die Teilnehmer gerichtet:

- 1. um nach der Sitzung Feedback von den Teilnehmern zu sammeln;
- 2. um wichtige Verbesserungsbereiche für mögliche nächste Schulungsaktivitäten zu identifizieren;
- 3. Trainingsinhalte für das nationale Pilot-Trainingsprogramm anzupassen, das auf nationaler Ebene entwickelt wird.

Insbesondere die abschließende Befragung verifiziert:

- 1. das Profil des Auszubildenden
- 2. die Qualität der Informationen, die vor der Schulung zur Verfügung stehen
- 3. der Grad der Zufriedenheit mit dem Kursprogramm, in Bezug auf Inhalte und Formate
- 4. der Wissensstand der Teilnehmer vor und nach dem Kurs
- 5. den Grad der Zufriedenheit mit der Kursstruktur und der Online-Plattform in Bezug auf die Benutzerfreundlichkeit und Interaktivität
- 6. das Interesse der Trainees an der Teilnahme am National Pilot Training Programme.

Am Ende jedes Moduls und wenn alle Tests erfolgreich bestanden wurden, können die Lernenden ihr **Open Badge** für das jeweilige Modul über die E-Learning-Plattform einfordern.

Neben den Open Badges können die Trainees über die Plattform ein **Certificate of Completion des** gesamten European Pilot Training Programms herunterladen.

5. Profile der Trainer und Auszubildenden

Die Trainer des Programms sind Experten, die auf dem Gebiet des kulturellen Erbes, des Tourismus und des digitalen Ökosystems arbeiten.

In Bezug auf die Lernergebnisse der spezifischen Untereinheiten können Trainer sein:

- Personen, die zu den Projektpartnerorganisationen gehören;
- Externe Experten und Akademiker, die je nach Fachgebiet ad hoc bestimmt werden;
- Fachleute, die an repräsentativen Fallstudien arbeiten, die einen effektiven und operativen Mehrwert für das Projekt darstellen könnten;
- Mitglied einer Dachorganisation und eines europäischen Netzwerks, das spezifische Übersichten über ein bestimmtes Phänomen geben kann.

Im Europäischen Trainingsprogramm haben die Teilnehmer Zugang zu Expertenwissen, nicht nur zu den spezifischen Beiträgen der einzelnen Untereinheiten, sondern auch zu OERs, die in einigen Fällen speziell von Experten auf dem Gebiet für den Kurs selbst erstellt werden.

Was die Trainees betrifft, so richtet sich das Programm nicht nur an Berufstätige, sondern auch an Studenten oder Hochschulabsolventen, die ihr Wissen erweitern und auf dem Gebiet des kulturellen Erbes und des Tourismus kompetent werden wollen. Jede Berufserfahrung in diesem Sektor ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

Vom fachlichen Profil her ist dieses Trainingsprogramm für politische Entscheidungsträger, Senior- und Junior-Profis und öffentliche Einrichtungen uneingeschränkt zu empfehlen, da der Inhalt eine vollständige und ganzheitliche Vision von kulturellem Erbe und Tourismus beinhaltet. Auf der anderen Seite werden sowohl MA- als auch BA-Studenten durch dieses Trainingsprogramm aufgrund seiner Fähigkeit, einen neuen Ansatz für das Feld aufzubauen, interessiert und verlockt sein.

Wesentliche Bibliographie

Kulturelles Erbe für die lokale Entwicklung

"Schlussfolgerungen des Rates vom 21. Mai 2014 zum Kulturerbe als strategische Ressource für ein nachhaltiges Europa" (ABI. C 183 vom 14.6.2014, S. 36).

Gasca, E. (2019), 'Esperienza e digital, nuove frontiere per il turismo? '. AGCult Letture Lente Kolumne, ². Dezember.

Europäische Kommission (2013), 'Flash Eurobarometer 370 - Attitudes of Europeans towards tourism'.

Europäisches Parlament (2017), "Beschluss (Eu) 2017/864 des Europäischen Parlaments und des Rates vom ^{17.} Mai 2017 über ein Europäisches Jahr des Kulturerbes" (2018).

European Travel Commission (2019), "European Tourism Manifesto for Growth & Jobs".

Intrepid, Abenteuerreise-Index 2018

Pine, J. und Gilmore, J. (1999), Die Erfahrungswirtschaft.

UNESCO (2003), Übereinkommen über das immaterielle Kulturerbe.

Welttourismusorganisation (2018), World Tourism Barometer 2018, Band 16, Ausgabe 3.

World Travel & Tourism Council (2019), 'Travel & tourism economic impact 2019 - world'.

Gestaltung des Erlebnisses

E. Merritt & V. Garvin (eds.) (2007), Secrets of Institutional Planning: American Association of Museums. Europäische Kommission (2018), "Fostering Cooperation in the European Union on Skills, Training and Knowledge Transfer".

Project Management Institute (2017), The Standard for Project Management.

S. Macdonald, C. Gerbich, & M. von Oswald (2018), 'No museum is an island: Ethnographie jenseits des methodologischen Containerismus', *Museum und Gesellschaft*, S. 138-156.

World Heritage Watch (2019), "World Heritage Watch Report".

Ansätze für Nachhaltigkeit und soziale Wirkung

Farida Fleming (2013), Evaluation Methods for Assessing Value for Money (Better Evaluation)

www.betterevaluation.org

Europarat (2017), 'Recommendation of the Committee of Ministers to Member States on the European Cultural Heritage Strategy for the 21st Century' (Angenommen vom Ministerkomitee am ²² Februar 2017 auf der 1278. Sitzung der Abgeordneten der Minister) CM/Rec(2017) 1

European Venture Philanthropy Association (2019), *Measuring and managing impact - A practical guide*, ^{7th} January, 2019. https://evpa.eu.com

John D. Carnwath und Alan S. Brown (2014), "Understanding the Value and Impacts of Cultural Experiences". Arts Council England.

https://www.artscouncil.org.uk/publication/understanding-value-and-impacts-cultural-experiences
The SROI Network (2012), 'A Guide to Social Return on Investment'.

Hawkes, Jon. (2001), 'The Fourth Pillar of Sustainability: Culture's Essential Role in Public Planning'. In Auftrag gegeben vom Cultural Development Network, Victoria. Melbourne: Common Ground Publishing. Merli, P. (2002), Evaluating the Social Impact of Participation in Arts Activities. Internationale Zeitschrift für Kulturpolitik, Vol. 8, Nr. 1, Mai 2002, S. 107-118.

O'Brien, Dave (2010), 'Measuring the Value of Culture: A Report to the Department for Culture Media and Sport'. UK Department for Culture, Media & Sport.

https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/77933/measuring-the-value-culture-report.pdf

Social Value International (2019), 'Sustainable Development Goals Reporting and the Social Value International Framework'.

Sung, H. (2014), 'UNESCO Framework for Cultural Indicators'. In: Michalos A.C. (eds) Encyclopedia of Quality of Life and Well-Being Research. Springer, Dordrecht.

https://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007%2F978-94-007-0753-5 3079

UNESCO (2019): Kultur|2030 Indikatoren

https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371562

- (2014): 'The UNESCO Culture for Development Indicators: Methodology Manual" https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000229608
- (2012): Kulturelle Teilhabe messen
 http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/measuring-cultural-participation-2009-unesco-fra
 mework-for-cultural-statistics-handbook-2-2012-en.pdf

Lernstrategien und Trainingsmodalitäten Ansatz und Nutzung einer Online-Plattform

Costa, C., Alvelos, H., Teixeira, L. (2012), "The Use of Moodle e-learning Platform: A Study in a Portuguese University". Procedia Technology, Vol. 5, S. 334-343.

(https://doi.org/10.1016/j.protcy.2012.09.037).

Angebotene Funktionen der Moodle-Plattform:

https://moodle.com/lms/features/#pofotabitem-11599117816633-3-5-3

