



Training Programme Syllabus



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

Contract număr.: Număr proiect: 601073-EPP-1-2018-1-IT EPPKA2-SSA

Acronim Proiect: EUHERIT

Număr Pachet de lucru: 4.

Nume livrabil: Proiectarea și dezvoltarea de materiale de învățare online

Număr livrabil.: -

Nivel de distribuție: Confidențial

**Luna contractuală de
trimitere (a primei versiuni):** L23 [Versiunea finală]

**Luna reală de trimitere (a
primei versiuni)** L14 [Versiunea draft].

**Data de trimitere a acestei
versiuni:** 06/03/2020

Număr versiune.: 1

Număr de pagini:

**Partener de proiect
responsabil:** Fondazione Fitzcarraldo

**Autori (nume/organizația
parteneră):** Emanuela Gasca, Alberto Gulli, Elettra Zuliani (Fondazione Fitzcarraldo)
Concha Maza, Ana B. Santos, Teresa Hernández (La Cultura)
Noel Buttigieg, Marie Avellino, Dane Munro, Karsten Xuereb
(University of 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)

Cuprins

1. Prezentare generală științifică: patrimoniul cultural, turismul de experiență și dimensiunile digitale	2
1.1 Patrimoniul cultural viu	2
1.2 Patrimoniul cultural ca o integrare de situri, destinații și comunități	2
1.3 Rolul vizitatorilor	2
1.4 Dimensiunea digitală ca modalitate de inovare, informare și co-creație	2
1.5 Noi perspective în funcție de scenariile pandemice	2
1.6 Principalele obiective ale programului de formare	2
2. Un nou profil profesional și principalele obiective ale programului de formare profesională	2
3. Structura de testare a programelor formare	2
3.1 Programele de formare EUHeritage: testarea programului european de formare și testarea programului național de formare pi	2
3.2 Testarea programului european de formare	2
3.2.1 <i>Strategii de învățare și modalitățile de abordare a formării și de utilizare a platformelor online</i>	2
3.2.2 <i>Structura modulului</i>	2
3.3 Testarea programului național de formare și proiectarea experienței practice	2
3.3.1 <i>Abordarea strategiilor de învățare și a modalităților de formare</i>	2
3.3.2 <i>Explicarea proiectării experienței practice</i>	2
3.3.3 <i>Descrierea modulului, obiectivelor de învățare și a unităților</i>	2
4. Procesul de evaluare	2
5. Profilurile formatorilor și cursanților	2

1. Prezentare generală științifică: patrimoniul cultural, turismul de experiență și dimensiunile digitale

1.1 Patrimoniul cultural viu

“Patrimoniul cultural reprezintă o mare valoare pentru societatea europeană din punct de vedere cultural, de mediu, social și economic. Adminstrarea sa durabilă constituie o alegere strategică pentru secolul XXI. Contribuția patrimoniului cultural în ceea ce privește crearea de valoare, competențele și locurile de muncă, precum și calitatea vieții este fundamentală și, în unele cazuri, subestimată”. Acestea sunt sentimentele exprimate în discursul Parlamentului European adresat factorilor politici de decizie și operatorilor culturali care sunt implicați în Anul european al patrimoniului cultural (AEPC) în 2018. În acest context, politicile de întreținere, restaurare, conservare, reutilizare, accesibilitate și promovare a patrimoniului cultural și a serviciilor conexe sunt de cea mai mare importanță pentru garantarea dezvoltării durabile a patrimoniului cultural în sine. După cum se indică în recomandările AEEC, salvagardarea, punerea în valoare și gestionarea patrimoniului cultural necesită o guvernanta participativă eficientă și o cooperare transsectorială în cadrul unui angajament pe mai multe niveluri ale părților interesate, pentru a realiza pe deplin potențialul patrimoniului cultural pentru societățile și economiile europene (Parlamentul European, 2017). În același timp, unele strategii și programe europene (de exemplu, Orizont 2020) sporesc conștientizarea unui "patrimoniu cultural viu"¹ într-o perspectivă orientată spre viitor, care combină conservarea cu implicarea comunităților.

În acest context, este foarte important să sensibilizăm publicul, să diseminăm informații privind bunele practici, să promovăm dezbaterile politice, precum și să cercetăm și să îmbunătățim colectarea și analiza informațiilor calitative și a datelor cantitative privind modul în care patrimoniul cultural ar putea contribui la dezvoltarea locală. Aceste aspecte sunt legate de diversele provocări ale viitorului, care recunosc "rolul transformator" al culturii ca motor care contribuie direct la dezvoltarea economică și socială, dar și ca facilitator al proceselor care sprijină implementarea eficientă a proiectelor și politicilor, așa cum se subliniază în recentul document al UNESCO, "Indicatorii Cultura 2030 " (UNESCO, 2019)².

1.2 Patrimoniul cultural ca o integrare de situri, destinații și comunități

În contextul prezentat mai sus, se pune întrebarea care este tipologia de patrimoniu cultural care va fi luată în considerare pentru studiu?

Pentru a răspunde la această întrebare, programul de formare va aborda reflecțiile sale în trei direcții principale: situri, destinații și comunități.

¹ Gasca (2018), 'Il patrimonio culturale come risorsa di innovazione nell'era digitale', *Il Giornale delle Fondazioni*, 15th June. Disponibil aici.

² UNESCO (2019), 'Culture 2030 indicators', United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, Paris.

1) Siturile ca patrimoniu cultural material

Programul de formare este conceput pentru a reflecta definiția Convenției UNESCO care identifică în categoria patrimoniului cultural material, "patrimoniul cultural imobil ca monumente, situri arheologice și așa mai departe" (UNESCO, 1972) .

2) Destinația ca un concept geografic cu identitate în turism

O destinație poate fi definită ca: 1) un spațiu geografic bine definit; 2) o ofertă (produs) care rezultă dintr-un sistem de resurse, structuri, activități și operatori publici și privați care există și funcționează pe teritoriul destinației; și 3) o integrare a diferitelor fluxuri de vizitatori în acest spațiu.

Adoptând perspectiva cererii, destinația ar putea fi dezvoltată într-un context geografic (localitate, județ, mic sat, națiune) ales de turist sau de un segment de turiști ca destinație pentru călătoria lor, care include toate serviciile necesare legate de cazare, masă și recreere. (Kotler, 2016)³.

3) Comunitatea

Destinațiile ar putea implica diferite subiecte sau comunități care ar putea funcționa ca un sistem pentru a construi destinații mai ample (OMT, 2009). În același timp, comunitățile pot împărtăși un sens de loc situat într-o anumită zonă geografică (de exemplu, o țară, un sat, un oraș sau un cartier) sau într-un spațiu virtual prin intermediul platformelor de comunicare.

Aceasta ar putea implica cetățeni sau rezidenți ai unei anumite destinații.

Următoarele figuri prezintă cadrul noului rol al patrimoniului cultural.

The new role of cultural heritage

A SOCIAL INNOVATION APPROACH TO EU-HERITAGE PROJECTS

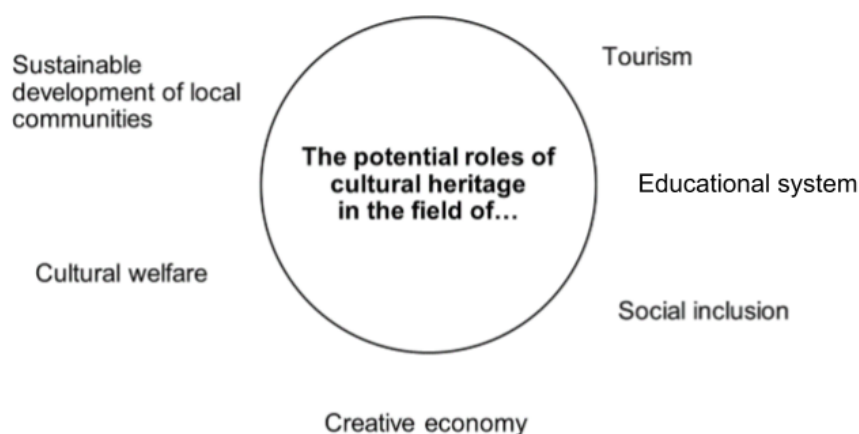


Figura 1. Noul rol al patrimoniului cultural pentru alte domenii

³ Kotler, P. (2016), *Marketing for hospitality and tourism*, Pearson.



Figure 2. Noul rol al patrimoniului cultural: de la comunitățile extinse, la beneficiari

1.3 Rolul vizitatorilor

Organizația Mondială a Turismului a recomandat în timpul Anului Internațional al Turismului Durabil pentru Dezvoltare 2017⁴, motto-ul "Călătorește, Bucură-te, Respectă", prin: 1) utilizarea optimă a resurselor pentru conservarea patrimoniului cultural și natural și a biodiversității; 2) respectarea autenticității socio-culturale a comunităților gazdă și punerea în valoare a valorilor imateriale care conturează autenticitatea culturii, a locurilor și a tradițiilor; și 3) declanșarea unor procese virtuozose care să garanteze calitatea vieții în ceea ce privește beneficiile și serviciile de ocupare a forței de muncă.

În plus, studiile recente privind managementul vizitatorilor aplicat la turism se concentrează asupra importanței construirii unei relații strânse între teritorii, comunități și vizitatori pentru **a crea experiențe** care pot face ca valorile locale să fie mai bine cunoscute, respectate, valorificate și promovate.

În acest sens, definițiile tradiționale ale turismului față de patrimoniul cultural devin, de asemenea, mai realiste, având în vedere că au loc "deplasări ale persoanelor către atracții culturale departe de locul lor obișnuit de reședință, cu intenția de a aduna noi informații și experiențe pentru a-și satisface nevoile culturale". (Atlas, 2005)⁵.

Cu toate acestea, experiența nu începe doar atunci când vizitatorul ajunge la destinație, ci începe înainte de sosire și se încheie cu reflecțiile din faza de după vizită și cu planurile pentru vizite viitoare.

Aceste aspecte par să permită reinterpretarea celor trei faze ale **proceselor de management turistic** (managementul cererii, al destinației și al sitului) într-o **nouă perspectivă** care se concentrează asupra experienței, identificând fazele "pre-experiență", "în-experiență" și "post-experiență" ca fiind cele trei etape principale ale cercului experiențial (Del Vecchio et al., 2018)⁶.

Acest proces este extrem de liniar în dezvoltarea sa, dar foarte complex în punerea sa în aplicare, deoarece modalitățile prin care turiștii percep, consumă și își amintesc experiența unei destinații implică un număr mare de energii și actori în furnizarea unei experiențe provocatoare în toate fazele de consum.

Figura de mai jos propune o interpretare a procesului de consum al experienței, pornind de la comportamentul tradițional al vizitatorului în ceea ce privește ciclul experienței către procesele de

⁴ United Nation General Assembly (2015), 'International Year of Sustainable Tourism for Development, 2017'.

⁵ Association for Leisure and Tourism Education (2005), *Cultural Tourism in Europe*, Atlas.

⁶ Del Vecchio, P., Ndou, V., Passiante, G. (2018), *Turismo digitale e smart destination*, Franco Angeli, Milano.

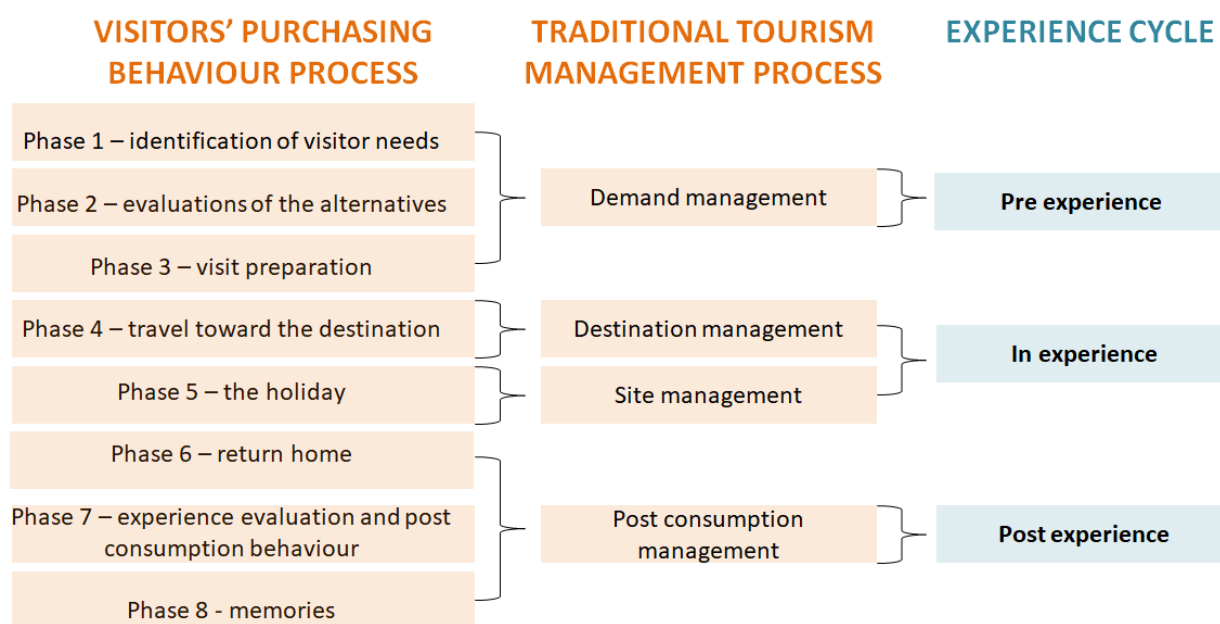


Figure 3. De la "procesul comportamentului de cumpărare al vizitatorilor", la ciclul experienței (elaboration: Fondazione Fitzcarraldo, 2020)

1.4 Dimensiunea digitală ca modalitate de inovare, informare și co-creare

Care sunt principalii factori care caracterizează crearea unei vacanțe experiențiale și ce rol joacă ecosistemul digital? Unele studii⁷ propun o interpretare a procesului turistic cu o legătură puternică cu factorii experiențiali, în care dimensiunile digitale joacă, fără îndoială, un rol fundamental. Experiența este un aspect esențial, deoarece managerul unei destinații nu poate "crea" experiențe, ci **oferă o serie de circumstanțe** în care vizitatorii pot trăi momente de neuitat, care sunt implicate în valoarea siturilor. Această experiență este posibilă prin concentrarea asupra aspectelor emoționale, practice, de învățare și de transformare. În acest caz, ecosistemul digital joacă un rol foarte important, în primul rând atunci când **vizitatorul este acasă și caută informații despre destinație** și găsește recomandări despre site-uri furnizate de operatorii teritoriali sau de intermediari (de exemplu, organizațiile de gestionare a destinațiilor (sau DMO), operatorii turistici și agențiile de turism) sau de alți turiști care își oferă punctul lor de vedere.

Apoi, atunci când **vizitatorul se află la destinație**, are posibilitatea de a experimenta o operă de artă prin intermediul unor trasee de realitate augmentată care îi permit să intre în opera însăși sau prin utilizarea afișajelor virtuale, mijloace puternice de comunicare a conținutului într-un mod inteligibil pentru un public larg. În acest context, componenta emoțională este un alt aspect fundamental care stimulează posibilitatea de a se bucura de momentele experiențiale și, în același timp, favorizează coproducția de sens a acestora.

Aici, **faza "post-experiență"** devine un moment important, în care internetul și, în special, rețelele de socializare sunt parte integrantă a unui proces în care cuvântul din gură în gură este pe locul al doilea în clasamentul celor mai utilizate canale de informare (Comisia Europeană, 2013). În acest sens, **tehnologia devine un instrument** de împărtășire a conținutului cu comunitățile fizice și virtuale și, în același timp, un

⁷ Murray, N., Foley, A., Lynch, P., 'Understanding the tourism experience concept', 2010.

element foarte important pentru **digitalizarea ofertei turistice**, promovarea proceselor de co-creație și împărtășirea valorilor teritoriale, toate acestea în vederea promovării teritoriului și nu numai.

În acest context, digitalizarea permite, pe de o parte, activarea proceselor de democratizare a conținutului și de producere și partajare a valorilor și, pe de altă parte, punerea în valoare a patrimoniului imaterial al unei comunități prin dezvoltarea posibilității, prin intermediul instrumentelor digitale, de a cunoaște valorile unor teritorii care altfel ar fi greu de descoperit.

1.5 Noi perspective în funcție de scenariile pandemice

Din experiența de izolare din acest moment și din evoluția pandemiei de coronavirus în lume, se poate presupune că posibilitatea revenirii la normalitate (indiferent de modul și de mărimea acesteia) este foarte îndepărtată. În acest context, sunt necesare noi paradigme de interpretare a fenomenului cultural și turistic pentru a regândi produsele, cererea, activitățile oferite și politicile de relansare a destinațiilor și siturilor.

Propunem aici câteva reflecții pe care fenomenul pandemic le-a pus în evidență și care pot constitui **un nou context de referință posibil de care Consorțiul va trebui să țină cont pentru a dezvolta programul de formare EUHeritage**.

Următoarele reflecții propun o posibilă cheie de interpretare bazată pe date sectoriale recente, precum și pe scenarii și dovezi care au apărut în perioada pandemiei.

1. *Turismul ar putea fi o platformă pentru depășirea pandemiei*

În această perioadă de tranziție, va fi esențial să se creeze alianțe în cadrul destinațiilor, nu numai între comunități și vizitatori, ci și în cadrul sectoarelor care contribuie, împreună cu turismul și cultura, la structurarea unei vacanțe propuse.

În cazul în care destinația este locul în care nevoile cererii se întâlnesc cu opțiunile ofertei, va fi necesar **să se lucreze atât pe orizontală asupra contextului teritorial**, implicând actorii care participă la acest proces în diferite capacități, cât și **pe verticală acționând în același timp pentru a construi modele de guvernare intersectorială** care să faciliteze lansarea unor platforme de dialog, colaborare, ascultare și schimb de bune practici.

2. *Stimularea participării comunității și a turismului intern*

Așa cum Organizația Mondială a Națiunilor Unite pentru Turism (OMT) prezintă în articolul "Turismul cultural și COVID19", este foarte important să se implice cetățenii și comunitățile pentru a re-crea și co-crea oferte turistice locale.

În lunile următoare este posibil să se călătorească mai puțin din punct de vedere cantitativ, dar oamenii vor avea tendința de a petrece mai mult timp în destinații mai apropiate de locul de reședință, pentru a reduce timpul de transport și, prin urmare, șansele de a fi expuși la eventuali viruși.

În acest sens, turismul și experiențele culturale vor fi caracterizate de **dimensiunea proximității** care va distinge **un turism preponderent intern**: experiența de călătorie va fi concentrată în zone cunoscute pe care nu le-am vizitat niciodată până în prezent, la care se poate ajunge în câteva ore.

3. Rolul experienței

Timpul de călătorie s-a schimbat cu siguranță. Timpul de la domiciliu la destinație va scădea și, în consecință, procesele de promovare și de implicare a vizitatorilor în timpul călătoriei fizice de la domiciliu la destinație vor trebui regândite. Faza care, în recenta teorie a designului turismului de experiență, este definită ca "pre-experiență" (Del Vecchio et al., 2019) va trebui să fie imaginată și în raport cu noul rol al destinațiilor.

Acestea nu vor mai fi locuri de vizitat, ci **spații și momente care vor fi trăite și împărtășite împreună cu comunitățile** care le locuiesc. Destinația, în acest sens, va fi regândită și poate evolua, de asemenea, într-un proces de **co-creare cu comunitățile**, ca un eveniment sau o experiență într-o unitate de cazare.

În acest scenariu, abordăm conceptul de "teren inteligent" (Bonomi, 2014)⁸ care, spre deosebire de recentul concept de "oraș inteligent", se bazează pe idei de dezvoltare și cetățenie în care diferitele părți interesate și comunități joacă un rol activ, dezvoltând proiecte, programe și procese în diferite forme de participare.

4. Dimensiunea digitală

Primele indicii, subliniate și în recentul document "Abordarea Coronavirus – Contribuție la efortul global" (OCDE, 2020), se referă la faptul că actuala criză accelerează transformarea digitală a sectorului cultural și turistic. Se dezvoltă soluții digitale pentru a crea experiențe de vizite "live la distanță" și turism virtual, cum este cazul mai multor muzee care își deschid ușile virtuale pentru vizitatori din întreaga lume, în încercarea de a-i sprijini pe cei care au trăit perioade lungi de distanțare socială.

5. Vizitatorul în centrul atenției

Nu este o coincidență faptul că OMT, împreună cu Organizația Mondială a Sănătății (OMS), a identificat, în "**Puneți oamenii pe primul loc**", conceptul simbolic de repornire a sectorului ca un impuls proactiv pentru perioada de blocaj și altoirea unui proces de advocacy pentru a atrage atenția și a crea sinergii în acest sector.

Prin urmare, se atrage atenția asupra importanței **creării unor politici care să plaseze vizitatorul în centrul atenției**, nu numai în timpul vizitei, ci și în faza de gestionare a cererii (atunci când vizitatorul alege destinația de călătorie de acasă) și de gestionare a destinației (atunci când vizitatorul merge de acasă la destinație). Această **abordare**, propusă deja la începutul anilor 2000 de UNESCO sub denumirea de "**managementul vizitatorilor**", propune căi metodologice pentru a garanta oaspeților o experiență necontaminată care, în același timp, să le ofere toate serviciile de primire, accesibilitate și informare de care au nevoie (Gasca, 2010).

1.6 Principalele obiective ale programului de formare

Scopul principal al programului de formare, așa cum a fost decis împreună cu consorțiul, este de a forma profesioniști capabili să creeze și să producă experiențe inovatoare pentru turiști și comunități locale pentru promovarea durabilă a patrimoniului cultural, folosind, de asemenea, instrumente digitale pentru a dezvolta participarea și legăturile cu comunitățile creative.

În acest cadru, curriculum-ul EUHeritage se va axa pe trei aspecte principale:

⁸ A Bonomi (2014), *Dalla smart city alla smart land*, Agena Marsilio.

- **Patrimoniul cultural**, cu scopul de a propune câteva dimensiuni cheie pentru a-i face pe practicieni capabili să identifice, să discute și să elaboreze principalele dimensiuni și relații cu patrimoniul cultural în ceea ce privește sustenabilitatea, implicarea comunității, implicarea părților interesate și dezvoltarea locală;
- **Turismul de experiență**, cu scopul de a-i face pe participanți să conștientizeze dimensiunile turismului cultural și, în special, ale turismului de experiență. Abordarea EUHeritage propune, în acest sens, o experiență care nu începe doar atunci când vizitatorii ajung la destinație, ci începe înainte de sosire și se termină cu reflecțiile din faza de după vizită și în planurile pentru viitoarele vizite și, în același timp, alimentează relația cu comunitățile culturale și teritoriale;
- **Dimensiuni digitale**, cu scopul de a contextualiza noile și viitoarele tendințe digitale în sectorul patrimoniului cultural și al turismului și de a formula strategii privind modul de integrare a acestora în ciclul de experiență al călătoriilor vizitatorilor.

2. Un nou profil profesional și principalele obiective ale programului de formare profesională

Referindu-se la punctele discutate anterior, Consorțiul a elaborat figura de mai jos, care reia cele trei puncte științifice principale ale programului de formare: patrimoniul cultural, turismul de experiență și dimensiunea digitală.

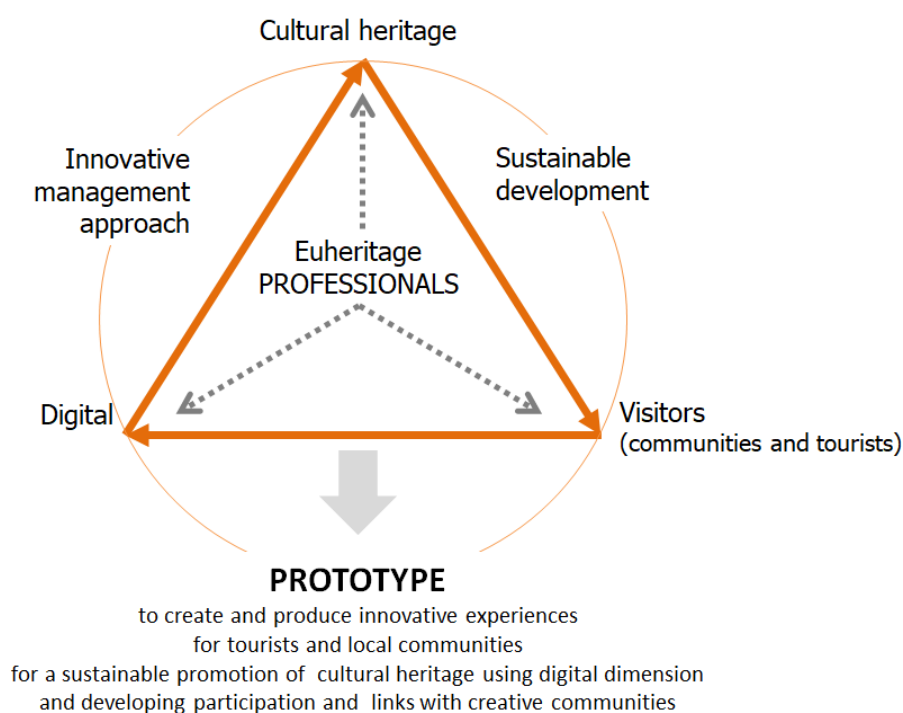


Figura 4. Cele trei aspecte principale ale programului de formare (elaborare: EUHeritage Consortium, 2020)

Prin urmare, cursul își propune să ofere abilitățile necesare pentru a construi, dezvolta, gestiona și evalua un produs de experiență pentru patrimoniul cultural și turism.

Acest obiectiv va fi susținut de unele competențe intermediare pe care practicienii le vor dezvolta pe parcursul programului de formare, cum ar fi:

- analiza și cunoașterea contextelor teritoriale;
- analizarea, examinarea și interpretarea ecosistemelor teritoriale care identifică valorile care ar putea fi potențate, în primul rând, pentru a crea o ofertă care să aibă în vedere experiențele teritoriale și, în al doilea rând, pentru a atrage vizitatori;
- examinarea, interpretarea și dezvoltarea fluxului de vizitatori pe baza proceselor de proximitate;
- crearea de legături virtuozose între operatorii locali, părțile interesate și organismele publice pentru a dezvolta procese transversale de guvernare;
- crearea de legături virtuozose între diferite sectoare pentru a spori valorile intersectoriale ale proceselor de dezvoltare conduse;
- analizarea și interpretarea diferitelor componente ale sistemului turistic, atât din perspectiva cererii, cât și din perspectiva ofertei;
- planificarea și gestionarea proiectelor de intervenție pentru dezvoltarea locală bazate pe patrimoniul cultural și turismul de experiență;
- utilizarea metodologiilor și abordărilor antreprenoriale pentru a citi, interpreta, concepe și dezvolta proiecte de cultură și turism;
- promovarea de noi destinații și experiențe cu valoare adăugată și inspirație locală, în special cu ajutorul industriilor creative, pentru a genera noutăți pe piață;
- utilizarea abordărilor privind impactul social pentru a regândi, evalua și monitoriza activitățile culturale și turistice;
- promovarea comunicării necesare pentru dezvoltarea și gestionarea durabilă a siturilor culturale în context turistic;
- conceperea și dezvoltarea de experiențe care sporesc valorile teritoriale și perspectivele comunității prin interpretarea dimensiunilor digitale.

Având în vedere acest profil profesional, programul de formare ar putea implica următoarele grupuri țintă principale care ar putea deveni posibili participanți la programul de formare:

- Managerii patrimoniului cultural: Managerii de situri UNESCO, managerii de muzee, managerii de fundații culturale și managerii de centre și facilități culturale;
- manageri din domeniul turismului: manageri de destinație, DMO și diferitele lor declinări (de la DMO - Destination Marketing Management Organization - la DDMMO - Destination Development Management Marketing Organization);
- Managerii comunitari care lucrează în contexte teritoriale ca liant între artiști și comunități;
- Personalul din domeniul educației, interpretării și comunicării (cum ar fi managerii și personalul din domeniul comunicării și implicării), profesioniștii din domeniul tehnologiei informației și comunicațiilor (TIC) și al tehnologiei (cum ar fi designerii de experiențe digitale în domeniul patrimoniului cultural și al turismului cultural), curatorii, personalul din domeniul serviciilor pentru vizitatori, personalul din domeniul implicării comunității și al educației, precum și personalul din domeniul comunicării și promovării;

- profesioniști din lanțul valoric al turismului care, în timpul activităților lor zilnice, lucrează pentru a promova patrimoniul cultural;
- Profesioniștii care lucrează în organizații care promovează patrimoniul imaterial (de exemplu, produse alimentare, festivaluri tradiționale, muzică tradițională, tradiție orală, artizanat tradițional etc.);
- Personalul de marketing și de strângere de fonduri care lucrează în domeniul patrimoniului cultural și al turismului cultural.

În plus, al doilea cel mai relevant grup țintă include:

- Întreprinderile mici și mijlocii (IMM-uri), startup-urile și antreprenorii care lucrează la dezvoltarea de servicii inovatoare pentru patrimoniul cultural și turismul cultural;
- profesioniștii din domeniul artistic și cultural;
- studenți și cercetători în discipline care includ artele, cultura, patrimoniul cultural, industriile culturale, științele umaniste, economia, științele sociale și de afaceri, TIC etc.

3. Structura programelor pilot de formare

2.1 Programele de formare EUHeritage: programul european de formare pilot și programul național de formare pilot

Programele de formare EUHeritage oferă formare profesională pentru actualii și viitorii operatori din domeniul patrimoniului cultural și al turismului. Formarea se concentrează pe ciclul experienței ca un concept și domeniu de expertiză care conectează domeniile patrimoniului cultural și turismului pentru a promova o abordare integrată și bazată pe cultură pentru dezvoltarea locală, utilizând, de asemenea, strategii și instrumente digitale.

În acest sens, cursanții își vor dezvolta cunoștințe și competențe în următoarele domenii:

- Conștientizarea legăturii dintre patrimoniul cultural și turismul de experiență pentru dezvoltarea locală;
- familiarizarea cu politicile și cele mai bune practici în contextul patrimoniului cultural și al turismului;
- conceperea unei experiențe inovatoare pentru vizitatori;
- Cunoașterea și aplicarea strategiilor și instrumentelor digitale pentru patrimoniul cultural;
- Adoptarea unei abordări antreprenoriale pentru patrimoniul cultural;
- Învățarea despre durabilitate, evaluarea proiectelor și măsurarea impactului;
- Cunoașterea diferitelor cadre de competențe și a învățării pe tot parcursul vieții.

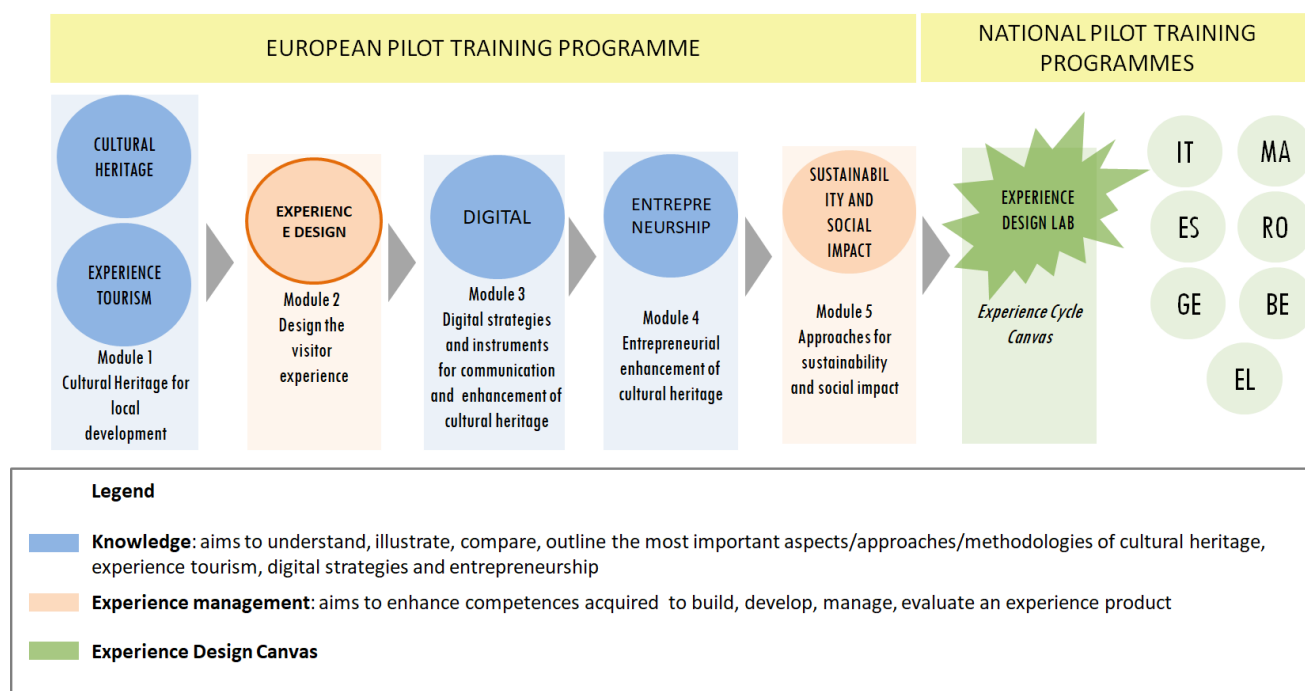


Figura 5. Abordarea EUHeritage privind cunoștințele și experiența (elaborare: Consorțiul EUHeritage, 2020)

Pentru a răspunde în mod corespunzător complexității seturilor de cunoștințe și competențe necesare pentru îndeplinirea funcțiilor legate de curriculum, structura de formare este împărțită în două trasee educaționale complementare.

Unul vizează furnizarea **cunoștințelor** necesare pentru ca cursantul să înțeleagă, să ilustreze, să compare și să contureze cele mai importante aspecte, abordări, metodologii, strategii digitale online și offline și instrumente legate de domeniile patrimoniului cultural și turismului de experiență.

Cea de-a doua vizează să ofere cursantului posibilitatea de a experimenta direct conținuturile învățate în cadrul traseului educațional anterior, punând la încercare abilitățile și competențele necesare pentru construirea, planificarea, dezvoltarea, gestionarea și evaluarea produselor de experiență inovatoare pentru patrimoniul cultural și turism.

Primul parcurs educațional este **Programul pilot european de formare**, o platformă de formare asincronă Moodle cu accent european, alcătuită din cinci module, 20 de unități și 60 de subunități. Fiecare modul este curat de un partener al consorțiului și încorporează o varietate de activități diferite de e-learning. Împărțirea între unități și subunități are rolul de a împărți conținutul în bucăți mai mici, mai ușor de digerat pentru un cursant care le poate finaliza cu ușurință atunci când îi convine.

A doua linie de activitate este dezvoltată printr-o serie de **programe naționale de formare pilot**, "**laboratoare locale de proiectare a experienței**" care au loc în fiecare țară din rețea la sfârșitul formării europene. Fiecare program local le oferă cursanților posibilitatea de a învăța și de a experimenta cu o abordare mai practică prin utilizarea "EUHeritage Experience Design Canvas". Scopul Canvas-ului, un model

original dezvoltat de rețea, este de a le oferi participanților posibilitatea de a-și crea prototipuri ale produselor de experiență, prin intermediul unor ateliere care vor combina sesiuni online, sesiuni față în față și perioade de lucru individuale (sesiunile față în față vor fi definite în funcție de evoluția restricțiilor datorate pandemiei COVID-19).

Tabelul 1 de mai jos sintetizează elementul principal al fiecărui program pilot de formare.

	Programul Pilot European de Formare	Programul Pilot National de Formare
Grafic de timp	Iunie – Septembrie 2021	Septembrie – Noiembrie 2021
Participanti	Pana la 100 in total	Opt la doisprezece persoane pentru fiecare hub national
Modalitati de invatare	Platformă online cu contribuții asincrone	În direct sau amestecat, in functie de condițiile pandemiei
Profilul participantului	Studenti postuniversitari și profesioniști	Studenti postuniversitari și profesioniști care au urmat deja Programul Pilot European de Formare

2.2 Programul pilot european de formare

Obiective de învățare

Programul pilot european de formare constă în cinci module tematice online. Fiecare modul acoperă un subiect specific și a fost conceput de către curatorul de conținut pentru a îndeplini obiective de învățare specifice, specificate după cum urmează:

Tabelul 2. Module și obiective de învățare

Modul	Titlul modului	Obiective de învățare
Modul 1	Patrimoniul cultural și turismul de experiență pentru	<i>Să proiecteze, să dezvolte și să gestioneze procese de dezvoltare care creează legături și relații între sit/destinație și resurse (culturale și naturale, atractorii turistici), patrimoniul cultural (material și imaterial), vizitatori (turiști, rezidenți și comunități în general), părți interesate</i>

	dezvoltarea locală	<i>(teritoriale, instituționale, publice și private), profesioniști în domeniul patrimoniului cultural și al turismului și industrii culturale și creative.</i>
Modul 2	Proiectați o experiență inovatoare pentru vizitatori	<u>Să evalueze</u> cunoștințele teoretice și să aplice abilitățile necesare în managementul proiectelor legate de proiectarea experiențelor vizitatorilor <u>Să analizeze</u> diverse metode de identificare a atitudinilor și comportamentelor vizitatorilor ca mijloc de stabilire a unei strategii pentru stabilirea unei relații pe termen lung între vizitator și spațiul de patrimoniu cultural. <u>să explice</u> importanța planificării instituționale, identificând conținutul principal al unui plan strategic eficient și furnizând informațiile necesare pentru a ajuta la crearea unui plan strategic. <u>Să utilizeze</u> metode de cercetare calitativă și cantitativă adecvate pentru practicienii din domeniul patrimoniului cultural și să înțeleagă experiența vizitatorilor și să informeze cu privire la experiențele adecvate ale vizitatorilor
Modul 3	Strategii și instrumente digitale pentru patrimoniul cultural	<u>Să analizeze și să îmbunătățească</u> instrumentele și politicile digitale existente pentru gestionarea și dezvoltarea siturilor de patrimoniu cultural. <u>Să contextualizeze</u> noile și viitoare tendințe digitale în sectorul patrimoniului cultural și să formuleze strategii privind modul de integrare a acestora prin dezvoltarea propriei expertize sau prin formarea de parteneriate externe. <u>să planifice și să conceapă</u> cele mai adecvate abordări digitale care trebuie utilizate în funcție de obiectivele sitului/destinației și de experiența vizitatorilor. <u>Să înțeleagă</u>, să utilizeze și să aplice strategii digitale de marketing și comunicare. <u>Să extindă</u> tehnicile de comunicare și valorificare mediate digital prin aplicarea principiilor de construire a brandului digital
Modul 4	Abordarea antreprenorială a patrimoniului cultural	<u>să dezvolte și să gestioneze</u> modulele de experiență printr-o abordare mai "orientată spre afaceri". <u>să identifice</u> implicațiile organizaționale și financiare ale unor astfel de transformări în organizațiile culturale prin abordări specifice, cum ar fi brandingul patrimoniului cultural, cu un accent special pe zona "gri" a interacțiunii dintre sectorul public și cel privat.

		<u>să evalueze</u> gradul de succes, coerența și conflictele proceselor de transformare. <u>să reflecteze</u> asupra rolului sectoarelor public, privat și nonprofit și asupra posibilității de integrare a acestora în gestionarea patrimoniului cultural. <u>Să aplice în mod critic</u> conceptele discutate în cadrul modulului la un studiu de caz specific/lucrare de proiect care va fi dezvoltat în timpul programului de formare consolidarea abordărilor interdisciplinare
Modul 5	Sustenabilitatea, măsurarea impactului și evaluarea proiectelor	<u>Să contribuie</u> la dezvoltarea culturii măsurării și generării de dovezi între profesioniștii din domeniul patrimoniului cultural (angajament pentru durabilitate și impact social în acest sector). <u>să dezvolte</u> capacități de regândire a patrimoniului cultural și a activităților culturale și turistice din perspectiva impactului social, inclusiv pentru vizitatori și comunități. <u>Să aibă</u> o imagine de ansamblu asupra metodologiilor, instrumentelor și referințelor pe care ar putea fi util să le abordeze pentru a proiecta ce și cum să se măsoare în cadrul inițiativelor locale, regionale și naționale în domeniul patrimoniului cultural (va fi prezentată o selecție de metode). <u>să dezvolte</u> "practici inovatoare", într-o fază experimentală, prin studii de caz locale reale în țările UE, pentru a obține lecții învățate și recomandări.

Structura

Având în vedere aceste structuri, programul european de formare este construit în jurul:

- cinci module
- 20 de unități (patru pentru fiecare modul)
- 60 de subunități (trei pentru fiecare unitate)

În paragraful de mai jos, există o descriere a fiecărui modul. În Manualul utilizatorului (livrabilul 4.4), toate aceste conținuturi sunt împărțite în unități și subunități.

Modulul 1. Patrimoniul cultural și turismul de experiență pentru dezvoltarea locală

Modulul 1 își propune să ofere un cadru teoretic cu privire la semnificațiile și legăturile existente între patrimoniul cultural și turismul de experiență. Prin analiza referințelor academice și instituționale, a tendințelor și a studiilor de caz, modulul 1 analizează aceste subiecte principale, dar și aspecte transversale legate de acestea, cum ar fi, de exemplu, gestionarea părților interesate.

Obiectivul final este de a oferi practicienilor capacitatea de a identifica, discuta și elabora principalele dimensiuni și relații dintre patrimoniul cultural și "turismul de experiență" în ceea ce privește durabilitatea, implicarea comunității, implicarea părților interesate și dezvoltarea locală.

O parte a modulului abordează, de asemenea, principalele scenarii noi care apar în urma pandemiei COVID-19.

O altă parte a acestui modul este dedicată studiilor de caz privind noile traiectorii ale patrimoniului cultural și ale turismului de experiență, cum ar fi apariția unor noi produse (turismul accesibil, turismul enogastronomic) și abordări interesante ale guvernantei care pun în prim-plan rolul artelor în îmbunătățirea sănătății și a bunăstării.

Modulul 2. Proiectarea unei experiențe inovatoare pentru vizitatori

Acest modul își propune să ofere participanților posibilitatea de a explora bazele necesare pentru a înțelege experiența vizitatorilor dintr-o perspectivă de management. Participanții vor fi capabili să înțeleagă comportamentul vizitatorilor în cadrul unui spațiu cultural. Această perspectivă permite practicienilor să înțeleagă aspecte importante legate de managementul proiectelor culturale și turistice. Acest modul oferă oportunitatea de a explora un cadru pentru decodificarea unei direcții strategice și identificarea obiectivelor pe termen scurt și lung pentru realizarea unei proiectări eficiente în vederea unei experiențe de succes a vizitatorilor. Strategia informează acele proiecte care sunt necesare pentru ca o destinație turistică să își inoveze produsul. Necesitatea de a înțelege alcătuirea unui proiect este imperativă atunci când se proiectează experiențe de vizitare care sunt unice și diferite. Proiectarea depinde în mod direct de o înțelegere aprofundată a publicului, a dorințelor, așteptărilor, nevoilor etc. ale acestuia. Identificarea acelor instrumente disponibile pentru managerii patrimoniului cultural și aplicarea lor eficientă fac parte integrantă din această călătorie. O analiză a obiceiurilor, comportamentelor, așteptărilor și dorințelor vizitatorilor oferă un proces de luare a deciziilor în cunoștință de cauză și permite empatia cu vizitatorul pentru a găsi modalități adecvate de conectare și implicare a acestuia.

Modulul 3. Strategii și instrumente digitale pentru patrimoniul cultural

Digitalizarea zguduie multe aspecte ale societății noastre, inclusiv sectorul patrimoniului cultural. Dar, la fel ca în multe altele, aceasta este, de asemenea, o șansă pentru acest sector de a reacționa la noile cerințe și de a inova. Tehnologiile digitale arată o varietate de posibilități în multe aspecte ale activității legate de patrimoniu; în afară de prezervare și conservare, se pot găsi aplicații în digitalizarea artefactelor, a siturilor sau a patrimoniului cultural imaterial, dar și în modul în care patrimoniul este transformat în experiențe captivante pentru vizitatori.

Acest modul oferă participanților o imagine de ansamblu a principalelor dimensiuni digitale ale patrimoniului cultural. Aceștia vor analiza și îmbunătăți instrumentele și politicile digitale existente și vor evalua ce va fi util în contextul lor și vor învăța cum să își conceptualizeze și să își articuleze ideile prin intermediul diferitelor medii și instrumente digitale. În plus, participanții vor analiza și evalua utilizarea posibilelor strategii digitale de marketing și comunicare pentru promovare, implicarea publicului și crearea de rețele instituționale și schimbul

de cunoștințe. Să contextualizeze noile și viitoarele tendințe digitale în sectorul patrimoniului cultural și al turismului și să formuleze strategii privind modul de integrare a acestora în nevoile organizației. În cele din urmă, competențele digitale dobândite vor fi dezvoltate pentru a evalua când și cum să coopereze cu experți externi pentru a forma strategii digitale pe termen lung.

Modulul 4. Abordarea antreprenorială pentru patrimoniul cultural

Acest modul va aborda conceptul de antreprenariat, o competență transversală recunoscută ca fiind necesară pentru orice profesionist care lucrează într-un mediu transmisibil. Vor fi abordate întrebări referitoare la ce este antreprenariatul, cum se traduce în practică și de ce este relevant pentru profesioniștii din domeniul patrimoniului cultural. Pe baza Cadrului de competențe antreprenoriale, care are ca scop să ofere o viziune unificată a conceptului în Europa, a fi întreprinzător merge dincolo de înființarea unei afaceri și este prezentat ca o mentalitate care îi sprijină pe indivizi atât la locul de muncă, cât și în viața de zi cu zi, acasă și în societate. Acest modul va prezenta strategii antreprenoriale care sunt fundamentale pentru dezvoltarea comercială și financiară a sectorului patrimoniului cultural, precum și metodologii de management care promovează competențe valoroase.

Modulul 5 Sustenabilitate, măsurarea impactului și evaluarea proiectelor

Modulul 5 promovează perspectiva crescândă necesară pentru a crea o cultură a măsurării în cadrul instituțiilor responsabile de gestionarea patrimoniului cultural: pe de o parte, pentru a fi în alianță cu viziunea globală a sustenabilității și pentru o mai bună înțelegere a valorii culturale, iar pe de altă parte, pentru a permite dezvoltarea profesională bazată pe dovezi pentru îmbunătățirea și monitorizarea obiectivelor și misiunii.

Acest modul se concentrează pe dezvoltarea competențelor profesionale pentru a capta și interpreta generarea de dovezi, pentru a concepe procesul necesar pentru a crea o cultură a măsurării și pentru a dezvolta un proiect de evaluare. Un alt obiectiv este acela de a sprijini instituțiile în ceea ce privește măsurarea, prelucrarea și comunicarea informațiilor nefinanciare și modul de a face vizibile bunele practici.

2.2.1 Strategii de învățare și modalitățile de formare abordare și utilizare a platformelor online

Dezvoltarea platformei de învățare online este o etapă vitală pentru activitățile proiectului. Platforma de învățare electronică servește ca mijloc de a furniza și facilita cursul online cu cinci module pentru cursanții, studenții și profesioniștii europeni. Platforma de e-learning dezvoltată în Moodle de către Hellenic Open University, 1) susține abordarea de învățare online; 2) funcționează ca un spațiu de învățare online pentru formatori, cursanți și părțile interesate membre ale comunității, unde vor învăța și colabora; și 3) păstrează resursele de învățare încărcate (conținut și discuții) pentru utilizare ulterioară. Pentru a maximiza potențialul și acceptarea sa, am exploatat capacitățile social media, deoarece platforma de învățare online va fi conectată cu mediile sociale ale proiectului EUHeritage (Facebook și Twitter) și va avea și o platformă socială.

În prezent, în era COVID, este mai important ca niciodată să subliniem că nu este posibil să ne gândim la procesul de predare și învățare fără a-l asocia cu TIC. TIC sunt prezente în toate procesele care implică colectarea de date și prelucrarea informațiilor și crearea de cunoștințe, predarea și învățarea fiind unul dintre cele mai tipice procese care prezintă aceste caracteristici. TIC joacă un rol important în educație, având o relevanță deosebită în componenta instrucțională, susținută de sisteme de management al învățării (LMS) precum **Moodle**.

Cu toate acestea, aceste platforme au multe capacități: interacțiunea, feedback-ul, conversația și crearea de rețele sunt doar câteva dintre beneficiile posibile ale utilizării platformelor de învățare. Moodle reprezintă una dintre cele mai utilizate platforme de e-learning open source care permite crearea unui curs asigurând accesul doar studenților înscriși. Platforma Moodle permite schimbul de informații între utilizatori dispersați geografic, prin mecanisme de comunicare sincronă (chat-uri) și asincronă (forumuri de discuții).

Din punct de vedere funcțional, dispune de caracteristici ușor de configurat, permițând crearea de procese de evaluare a studenților (chestionare, teste online și sondaje), precum și gestionarea sarcinilor în cadrul calendarului acestora, pe lângă faptul că oferă o mare varietate de instrumente complementare pentru susținerea procesului de predare și învățare. Platforma Moodle este caracterizată de un set de funcționalități grupate în două clase diferite: resurse și module. Resursele reprezintă materiale didactice care sunt de obicei create în format digital și apoi încărcate pe platformă: pagini web, fișiere PowerPoint, documente Word, animații flash, fișiere video și audio reprezintă câteva exemple de astfel de resurse. Modulele sunt componente create prin intermediul Moodle pentru a oferi interacțiune între studenți și profesori în vederea manipulării și transformării conținutului (Costa și toți, 2012). Platforma Moodle poate emite certificate și Open Badges pentru a certifica competențele, abilitățile și cunoștințele, astfel încât cursanții să își poată împărtăși succesele oriunde este nevoie.

Platforma online creată pentru proiectul EUHeritage va servi nevoilor formatorilor care vor opera ca tutori în cadrul platformei. Această capacitate le permite cursanților să treacă de la abordarea de învățare bazată pe instrucțiuni la cea bazată pe investigații, cu beneficii recunoscute pe scară largă pentru dezvoltarea profesională. În plus, toți utilizatorii înregistrați în platformă, fie că este vorba de tutori/formatori sau de cursanți/stagiari, vor putea să comunice și să rezolve orice întrebări în forumul pentru fiecare unitate a fiecărui modul. Toți cursanții vor fi notificați pentru orice noutăți și anunțuri prin intermediul forumului general.

Platforma creată susține învățarea online, selecția și înscrierea cursantului la modulele de învățare, evaluarea și aprecierea rezultatelor învățării prin intermediul obiectelor de evaluare (chestionare cu întrebări cu alegere multiplă sau întrebări de tip "adevărat sau fals") pentru fiecare unitate. Platforma online va conține toate resursele de învățare, cum ar fi resurse educaționale deschise (OER) găsite pe web și adecvate descrierii fiecărei unități, materiale auto-produse, cum ar fi videoclipuri și prezentări (Powerpoint), o secțiune de colaborare (forum) și toate instrumentele pentru replicarea formării după încheierea proiectului. Organizarea conținutului pe platforma online va urma din punct de vedere metodologic principiile experiențelor de învățare a adulților (online) pentru dezvoltarea profesională.

Pentru a oferi un curs online prin intermediul unei platforme de e-learning, liderul WP5 (HOU) a creat platforma sub licență Creative Commons. Pentru a maximiza impactul și utilitatea rezultatelor proiectului pentru o audiență diversă și internațională, toate materialele de formare vor fi puse la dispoziție prin intermediul platformei proiectului sub o licență Creative Commons (CC BY-NC-SA 4.0.).

Pe baza acestei licențe, caracteristicile sunt următoarele:

- Atribuirea (BY) este permisă pentru a copia, distribui, afișa și executa lucrarea și pentru a face lucrări derivate bazate pe aceasta numai dacă autorul sau licențiatorul este creditat în modul specificat de acestea.
- Share-alike (SA) este permisă distribuirea de lucrări derivate numai în baza unei licențe identice cu cea care guvernează lucrarea originală.
- Non-comercial (NC) are voie să copieze, să distribuie, să afișeze și să execute lucrarea și să realizeze lucrări derivate bazate pe aceasta numai în scopuri necomerciale.
- No Derivative Works (ND) permite copierea, distribuirea, afișarea și executarea doar a unor copii textuale ale lucrării, nu și a unor lucrări derivate bazate pe aceasta.

În afară de platforma de e-learning dezvoltată în Moodle, unde vor fi livrate toate activitățile de învățare online, există o altă platformă, așa-numita Platformă Socială (în Drupal 8.0), care va servi pentru funcționalități sociale și interacțiuni între parteneri/tutori și cursanți.

Cele două platforme vor fi integrate cu o soluție SSO (Single-Sign-On).

Aceasta înseamnă că:

- a. Utilizatorii se înregistrează în platforma Drupal;
- b. Sistemul creează un nou utilizator cu aceleași credențiale în Moodle;
- c. Se conectează cu credențialele în Drupal;
- d. Utilizatorii obțin o listă de cursuri în Drupal în meniul Moodle Courses List;
- e. Utilizatorilor li se atribuie cursuri de utilizator în Drupal în meniul Moodle User-Assigned Courses;
- f. Utilizatorii pot naviga în cursuri și pot desfășura activități.

Prin urmare, platforma de **e-learning** creată pentru EUHeritage va fi punctul central pentru a conecta, în primul rând, cursanții, formatorii/tutorii și administratorii în cadrul cursului online, iar în al doilea rând, partenerii, factorii de decizie politică, profesioniștii și alte părți interesate în cadrul **platformei sociale**.

Platforma de învățare EUHeritage va conține materialele de formare produse, OER-uri, link-uri către OER-uri ale altor proiecte similare, rapoarte și studii ale altor proiecte UE în domeniul patrimoniului cultural, al competențelor, al tehnologiei, al sustenabilității și al inovării. Platforma socială EUHeritage va servi drept domeniu online pentru crearea de comunități de practică (CoPs). CoPs sunt grupuri organizate de persoane care au un interes comun într-un anumit domeniu tehnic sau de afaceri. Aceștia colaborează în mod regulat

pentru a face schimb de informații, pentru a-și îmbunătăți competențele și pentru a lucra în mod activ la îmbunătățirea cunoștințelor generale din domeniul respectiv. În imaginile următoare, prezentăm în câteva capturi de ecran structura platformei de e-learning concepută de HOU pentru cursul european online EUHeritage. Cursanții înregistrați (studenți și profesioniști) vor avea acces la cinci module, deschise tuturor.

În secțiunea **Introducere** (în versiunea finală), cursantul va obține mai multe informații analitice despre conținutul acestui curs, obiectivele, grupurile țintă cărora li se adresează cursul, precum și despre modul în care poate obține certificatul și insignele deschise după finalizarea cu succes a cursului. În paginile următoare, cititorului i se va prezenta o viziune a schiței platformei de e-learning și a conținutului inserat în Modulul 1 și Unitatea 1, ca exemplu al modului în care modulele vor apărea în platforma online.



EUHeritage Open Online Course (MOOC)

EUHeritage



Go to course →

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:

- ✓ Creating a link between Cultural Heritage and Experience tourism for local development;
- ✓ Designing an innovative Visitor Experience;
- ✓ Knowing and applying digital strategies and tools for cultural heritage;
- ✓ Adopting an entrepreneurial approach for cultural heritage;
- ✓ Learning about sustainability, project evaluation and impact measurement;
- ✓ Being familiar with policies and best practices in the context of Cultural Heritage and Tourism;
- ✓ Knowing about different Competence Frameworks and lifelong learning;
- ✓ Community building, participating and interacting with peers in an online 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 skills and competences needed on building, planning, developing, managing and evaluating an experience product for Cultural Heritage and Tourism.

Who is this course for?

The course addresses:

- ✓ Active professionals of the relevant field of Cultural Heritage and Tourism;
- ✓ Students or graduates, who wish to advance their knowledge and be competent in the field of Cultural Heritage and Tourism.

Any working experience in the sector will be helpful but is not compulsory.

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 programme offers training on **8 modules**.
- ✓ Digital training material will be **available online** and you will be able to join a **community of peers** by participating in open discussions and active interaction through a forum.
- ✓ Within the **EUHeritage community platform**, students, tutors and stakeholders will be able to discuss on 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 awarded to learners after the successful completion of each Module.

Creators:

This course was developed by:



Materahub
Coordinator - Italy



**Fondazione
Fitzcarraldo**
Italy



**Italian Chamber of
Commerce in Spain (CCIS)**
Spain



ENCATC
Belgium



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



**Hellenic Open University,
DAISSY research group**
Greece



**Institute for Tourism,
Travel & Culture -
University of Malta**
Malta



**National Institute for Cultural
Research and Training**
Romania



La Cultura
Spain

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



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

This project has been funded with support from the European Commission. The content of this platform does not reflect the official opinion of the European Union. Responsibility for the information and views expressed in the website lies entirely with the author(s). Project No: 101017121-IPP-V-2019-V-10-109642-SSA



Proceed with the course →

Figura 6. Imagine a informațiilor analitice referitoare la cursul online EUHeritage.

Făcând clic pe "**Continuă cursul**", toți utilizatorii înscriși vor avea acces la platforma de e-learning (MOOC) cu cele cinci module.

Toți utilizatorii înregistrați, tutori și cursanți, vor putea fi informați cu privire la noutățile și anunțurile referitoare la curs în secțiunea **Anunțuri**, care este un Forum general, vizibil pentru toți utilizatorii. În partea stângă, cursantul poate vizualiza insigne sau notele obținute pe măsură ce avansează în cadrul platformei.

În partea dreaptă, un **meniu** pliabil va oferi acces la platforma socială creată, la rețelele de socializare ale proiectului EUHeritage, precum și la calendarul cu date importante de urmărit. Moodle oferă cursantului posibilitatea de a participa la curs fie prin intermediul unui computer/ laptop/ tabletă, fie în modul mobil (smartphone). De asemenea, cursantul poate ajusta fontul din **Setările de accesibilitate**, în partea din stânga jos a platformei.

Platforma este concepută după logo-ul EUHeritage, elementele grafice create în WP8, precum și după logo-ul și disclaimer-ul UE. Imaginile selectate de parteneri și inserate în fiecare modul și unități (în versiunea finală) sunt, de asemenea, resurse educaționale deschise [open usable images].

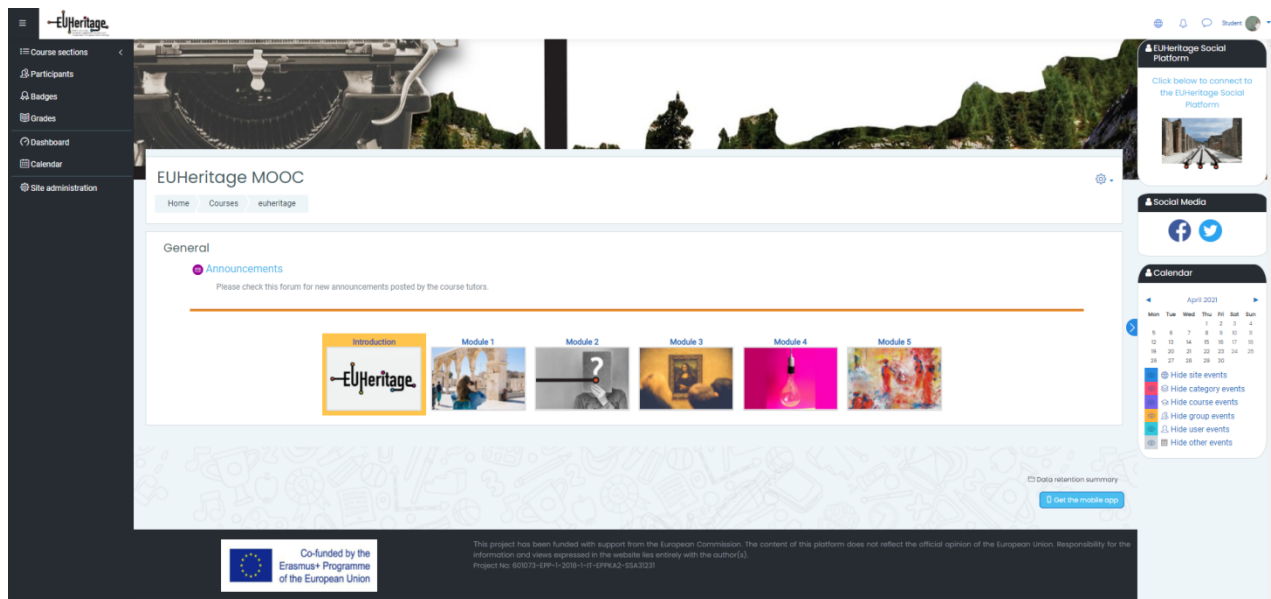


Figura 7. Imagine a paginii de start a secțiunii principale a platformei de e-learning.

De exemplu, făcând clic pe imaginea modulului 1, cursantul este transferat la conținutul **modulului 1**: "Patrimoniul cultural pentru dezvoltare locală". Modulul 1 (structură similară cu toate modulele), este împărțit în **patru unități**

principale: Unitatea 1: "Cadrul patrimoniului cultural", Unitatea 2: "De la turismul cultural la turismul de experiență", Unitatea 3: "Noi dimensiuni ale patrimoniului cultural și ale turismului în scenarii recente" și Unitatea 4: "Părțile interesate și dezvoltarea locală".

Pentru fiecare modul, este prezentată descrierea/obiectivul modulului specific, precum și strategia educațională și temele/unitățile.

Student

Module 1

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

Unit 3
New dimensions of
cultural heritage and
tourism in the recent
scenarios

Unit 4
Stakeholder and local
development

Return to Main Page ↗

Figura 8. Imagine a paginii principale a modului 1: "Patrimoniul cultural pentru dezvoltare locală"

De exemplu, atunci când se face clic pe imaginea unității 1, cursantul este transferat la conținutul unității 1. Fiecare unitate este împărțită în trei subunități cu materiale specifice care trebuie vizionate și citite pentru a înțelege subiectul respectiv (a se vedea mai jos imaginile paginii principale).

Pentru fiecare subunitate, cursantul va afla mai multe despre subunitatea specifică prin intermediul descrierii oferite. După finalizarea fiecărei unități, cursantul este capabil să dobândească rezultatele specifice ale învățării.

The screenshot displays the EUHeritage MOOC interface. At the top, the logo 'EUHeritage' is visible, along with navigation icons for a globe, notifications, chat, and a student profile. The main header reads 'EUHeritage MOOC'. Below this, a breadcrumb trail shows the path: Home > Courses > euheritage > Module 1 > Unit 1 - Cultural heritage framework. The unit title 'Unit 1 - Cultural heritage framework' is prominently displayed above a large image of gondolas in Venice. A sidebar on the left contains icons for a menu, user profile, notifications, a book, a clock, a calendar, and settings. The main content area begins with a paragraph explaining the unit's aim: to provide definitions and approaches on cultural heritage (CH) and its relation with territorial and cultural communities, focusing on recent European and international levels (e.g., St21 European Cultural Heritage Strategy, 2030 Agenda, etc.). This is followed by a section titled 'Learning Outcomes' which states that after completion, learners will be able to: know the meaning of CH, collect and analyze interdisciplinary approaches, interpret characteristics of CH, recognize similarities and differences between definitions, and develop narratives using cultural heritage. Below the outcomes are links for 'Unit Discussion Forum', 'Unit's Open Educational Resources (OERs)', and three subunits: 'Subunit 1.1.1: Cultural heritage: main dimensions and possible interpretations', 'Subunit 1.1.2: The recent framework', and 'Subunit 1.1.3: The role of culture in SDGs'. At the bottom, there is a link for 'Unit's assessment' and a 'Return to Week 1' button.

EUHeritage MOOC

Home Courses euheritage Module 1 Unit 1 - Cultural heritage framework

Unit 1 - Cultural heritage framework

The aim is to give to the participants some definitions and approaches on CH and its relation with the territorial and cultural communities. Starting from the definitions and the typologies of CH (given by institutional and scientific institutions), the Unit focuses on the approaches recently proposed at European and international level (for example by the St21 European Cultural Heritage Strategy for the 21th Century, The 2030 Agenda for Sustainable Development, Culture 2030 Indicators, recommendations from the European Year of Cultural Heritage, SDGs etc). The aim is to propose an approach that goes beyond the conservation and safeguarding of monuments, towards a more inclusive process investigating core components of CH that consider citizens, communities, operators and visitors.

Learning Outcomes

After the completion of this Unit the learner will be able to:

- Know the meaning of CH in its different dimensions
- Collect and analyze interdisciplinary approaches and case studies to heritage
- Interpret the main characteristics of CH related to its typology
- Recognize similarities and differences between different definitions and interpretation of CH
- Collect and develop narratives highlighting public and private initiatives using cultural heritage as a place of reflection, exchange and creation

[Unit Discussion Forum](#)

[Unit's Open Educational Resources \(OERs\)](#)

[Subunit 1.1.1: Cultural heritage: main dimensions and possible interpretations](#)

[Subunit 1.1.2: The recent framework](#)

[Subunit 1.1.3: The role of culture in SDGs](#)

[Unit's assessment](#)

[Return to Week 1](#)

Figura 9. Imagine a unității 1



Figura 10. O imagine mai detaliată a unității 1

În imaginea mai detaliată a unității 1, cursantul are acces la o listă de RED, selectate de creatorii de conținut și sub licență Creative Commons. În fiecare unitate, există un obiect de colaborare, Forumul, unde toți utilizatorii, tutori și cursanți, pot discuta despre subiectul unității sau despre alte aspecte legate de procedura de învățare. Unitatea este împărțită în trei subunități. După ce accesează toate secțiunile unității și citește materialul din subunități, cursantul are posibilitatea de a-și autoevalua cunoștințele dobândite prin utilizarea evaluării unității. Evaluarea unității include patru chestionare cu zece întrebări de autoevaluare, cum ar fi întrebări cu alegere multiplă și întrebări de tip "adevărat sau fals".

Din partea dreaptă a paginii principale de pornire a cursului, este ușor să faceți clic și să fiți transferat pe **platforma socială** a proiectului. Scopul platformei sociale create de HOU este de a oferi mai mult spațiu participanților și de a permite partenerilor, chiar și după încheierea cursului și a proiectului în sine, să interacționeze într-un mod asincron cu alți cursanți înregistrați și de succes, profesioniști, experți și părți interesate.

Platforma socială va face parte din cursul online, dar poate fi spațiul focal al interactivității și un centru virtual de interconectare pentru toți utilizatorii. Platforma socială poate funcționa pe toată durata cursului online european, pe durata pilotării naționale și chiar și după încheierea proiectului. Platforma socială le oferă participanților posibilitatea de a crea noi subiecte de discuție și de a crea diferite grupuri de destinatari. De asemenea, fiecare subiect anunțat sau postat poate fi vizibil în modul Public pentru toți utilizatorii site-ului (platforma socială) sau pentru Comunitate, adică doar pentru membrii care sunt conectați. Pentru o explicație detaliată a funcționalităților oferite atât de platforma Moodle, cât și de platforma Drupal, puteți citi D5.1 din HOU.

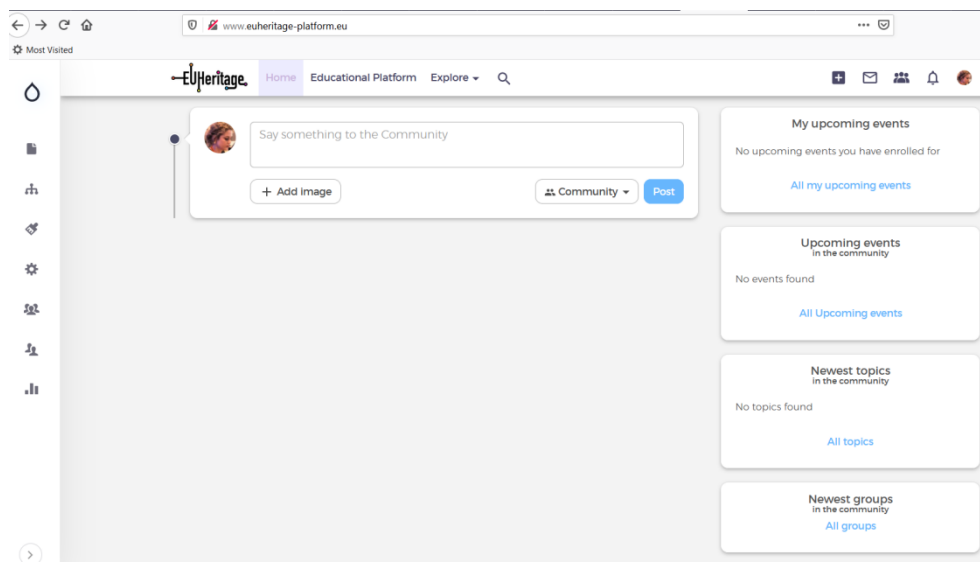


Figura 11. Imaginea platformei sociale (etapa inițială)

Diagrama de mai jos prezintă cele două platforme create de HOU, platforma de e-learning, care va găzdui cursul online, și platforma socială, care permite interacțiunea și schimbul de idei, știri și bune practici în domeniu. În diagramă, scopurile diferite în fiecare caz sunt evidente; platforma de e-learning este domeniul online prin intermediul căruia va fi livrat programul de formare al proiectului, cu implicarea partenerilor, cum ar fi tutorii și formatorii, și a cursanților (studenți și profesioniști) în procedura de învățare.

Platforma socială va fi o platformă interconectată care va permite partenerilor, cursanților și altor părți interesate să creeze CoPs ale proiectului. CoPs vor servi la promovarea și exploatarea ulterioară a rezultatelor proiectului EUHeritage, chiar și după încheierea proiectului.

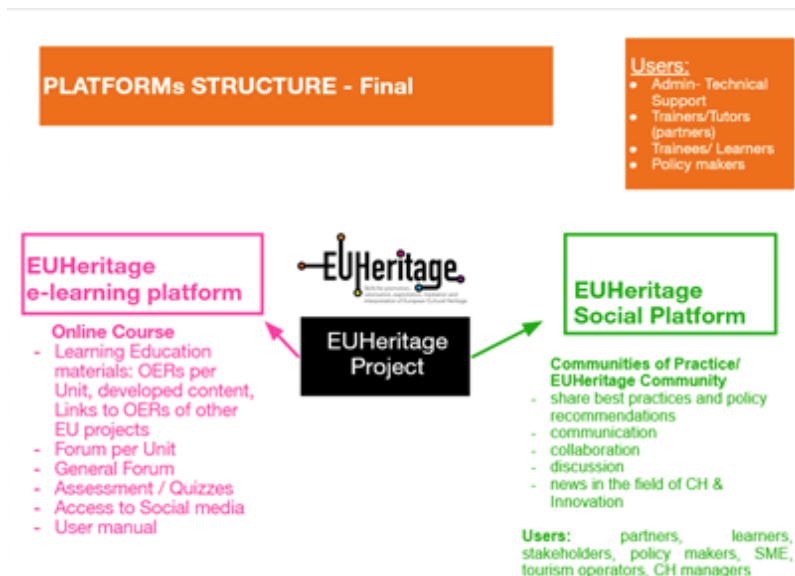


Figura 12. Diagrama structurii celor două platforme create de Hellenic Open University

2.2.2 Structura modului

Mai jos este prezentat un tabel care prezintă conținutul specific al modulelor care se referă la structura unităților și subunităților.

În ceea ce privește conținutul, fiecare modul constă într-o serie de rezultate ale învățării, cum ar fi:

- Prezentări video, inclusiv prelegeri și interviuri;
- conținut bazat pe text, inclusiv studii de caz, cele mai bune practici și exemple din lumea reală;
- o colecție de resurse educaționale deschise: rapoarte, studii de cercetare, articole, documente de politici și alte materiale la dispoziția fiecăruia pentru studiu individual;
- Bibliografie și webografie privind sursele primare și secundare de referință;
- Autoevaluare prin intermediul unor chestionare.

Variatatea activităților de e-learning urmărește să facă procesul de învățare mai atractiv și mai adaptat la nevoile specifice ale unui set larg de potențiali beneficiari ai formării, care include atât studenți, cât și profesioniști.

Tabelul 3. Module, unități și subunități

Modul 1	Patrimoniul cultural și turismul experiențial pentru dezvoltarea locală <i>Curator de conținut: Fundația Fitzcarraldo</i>
UNITATEA 1.1	Cadrul patrimoniului cultural
S.U. 1.1.1	Patrimoniul cultural: principalele dimensiuni și posibile interpretări
S.U. 1.1.2	Cadrul recent
S.U. 1.1.3	Rolul culturii în obiectivele de dezvoltare durabilă (ODD)
UNITATEA 1.2	De la turismul cultural la turismul experiențial
S.U. 1.2.1	Turismul cultural, tendințe și elemente principale
S.U. 1.2.2	Noua paradigmă a turismului experiențial: „Ciclul experienței”
S.U. 1.2.3	Turismul experiențial: noi produse și experiențe pentru beneficiari
UNITATEA 1.3	Noi dimensiuni ale patrimoniului cultural și turismului în scenariile recente
S.U. 1.3.1	Turismul experiențial și noi dimensiuni ale turismului post-COVID
S.U. 1.3.2	Studii de caz și noi frontiere ale turismului pentru bunăstarea comunităților
S.U. 1.3.3	Rolul comunităților temporare în noile scenarii
UNITATEA 1.4	Părțile interesate și dezvoltarea locală
S.U. 1.4.1	Rolul părților interesate în dezvoltarea locală
S.U. 1.4.2	Planul de management al părților interesate
S.U. 1.4.3	Rolul părților interesate în dezvoltarea experienței: exemple de bune practici

Modul 2	Proiectarea unei experiențe inovatoare pentru vizitatori <i>Curator de conținut: Universitatea din Malta</i>
UNITATEA 2.1	Bazele dezvoltării proiectelor
S.U. 2.1.1	Inițiative de planificare strategică: misiunea, viziunea și obiectivele organizației
S.U. 2.1.2	Elaborarea proiectelor culturale: domeniu de aplicare și succesiune
S.U. 2.1.3	Managementul proiectelor culturale
UNITATEA 2.2	Planul de dezvoltare a audienței
S.U. 2.2.1	Dezvoltarea audienței - o introducere
S.U. 2.2.2	Misiunea, viziunea și ambițiile publicului, pentru a crea experiențe semnificative și captivante
S.U. 2.2.3	Obiective, acțiuni și revizuirea proiectării experiențelor vizitatorilor
UNITATEA 2.3	Segmentarea audienței
S.U. 2.3.1	Segmente de audiență și profiluri
S.U. 2.3.2	Date primare pentru proiecte culturale și turistice
S.U. 2.3.3	Date secundare pentru proiecte culturale și turistice
UNITATEA 2.4	Implicarea publicului

S.U. 2.4.1	Implicare publicului existent în siturile de patrimoniu cultural
S.U. 2.4.2	Implicarea unor noi categorii de public în siturile de patrimoniu cultural
S.U. 2.4.3	Instrumente de dezvoltare a publicului pentru a atrage vizitatorii și pentru a le îmbunătăți experiența

Modul 3	Strategii și instrumente digitale pentru patrimoniul cultural <i>Curator de conținut: M2C (cu ENCATC și INCFC)</i>
UNITATEA 3.1	Înțelegerea potențialului datelor digitale în contextul patrimoniului cultural
S.U. 3.1.1	Înțelegerea mediului digital
S.U. 3.1.2	Recunoașterea, evaluarea și formarea competențelor digitale în cadrul organizației
S.U. 3.1.3	Schimbul digital cu vizitatorii
UNITATEA 3.2	Noi strategii și instrumente digitale pentru siturile de patrimoniu cultural, bazate pe experiență
S.U. 3.2.1	Tendențe recente și viitoare în domeniul digital
S.U. 3.2.2	Bune practici și studii de caz
S.U. 3.2.3	Dezvoltarea strategiilor digitale
UNITATEA 3.3	Marketing și comunicare digitală pentru patrimoniul cultural
S.U. 3.3.1	Strategii de marketing digital
S.U. 3.3.2	Blogging și utilizarea rețelelor sociale în scenariile digitale ale experienței
S.U. 3.3.3	Implicarea utilizatorilor și povestirea (storytelling)
UNITATEA 3.4	Proiectarea experiențelor digitale online și la fața locului, pentru vizitatori
S.U. 3.4.1	Experiența digitală în ciclul experienței
S.U. 3.4.2	Proiectarea experienței digitale: procese și etape pentru inițiative online și la fața locului
S.U. 3.4.3	Implementarea experienței digitale și abordări pentru evaluare

Modul 4	Abordare antreprenorială a patrimoniului cultural <i>Curator de conținut: Matera Hub și Hellenic Open University</i>
UNITATEA 4.1	Competențele antreprenoriale ca elemente cheie pentru un nou tip de management al patrimoniului cultural
S.U. 4.1.1	Consolidarea competențelor antreprenoriale în cadrul EntreComp
S.U. 4.1.2	Recunoașterea, evaluarea și formarea competențelor antreprenoriale cu EntreComp
S.U. 4.1.3	Rolul politicilor publice în dezvoltarea potențialului antreprenorial și de inovare al sectoarelor culturale și creative
UNITATEA 4.2	Antreprenoriatul cultural - Ce este?
S.U. 4.2.1	Competențe esențiale pentru antreprenorul cultural
S.U. 4.2.2	Model teoretic: Cum își dezvoltă antreprenorii competențele sociale și culturale

S.U. 4.2.3	Ecosistemul antreprenorial al industriilor culturale și creative
UNITATEA 4.3	Managementul financiar al patrimoniului cultural și al sectorului turistic
S.U. 4.3.1	Analiza contextului financiar și definirea unui plan financiar sustenabil în managementul cultural și turistic
S.U. 4.3.2	Implementarea unei strategii de atragere de fonduri în sectorul patrimoniului cultural și al turismului
S.U. 4.3.3	Diferite modele financiare și structuri organizaționale pentru patrimoniul cultural și turism
UNITATEA 4.4	Strategii antreprenoriale pentru un management inovator al patrimoniului cultural și al turismului
S.U. 4.4.1	Noi modele de afaceri sustenabile pentru experiențe valoroase în sectorul patrimoniului cultural și al turismului
S.U. 4.4.2	Metodologia "lean management" în domeniul patrimoniului cultural și al turismului
S.U. 4.4.3	O nouă abordare holistică în managementul patrimoniului cultural și al turismului

Modul 5	Sustenabilitate, măsurarea impactului și evaluarea proiectelor <i>Curator de conținut:: la Cultuora</i>
UNITATEA 5.1	Concepte privind sustenabilitatea și măsurarea impactului
S.U. 5.1.1	Dezbateră privind sustenabilitatea în cultură ca viziune strategică
S.U. 5.1.2	De ce contează cuantificarea: pași dincolo de monitorizare și evaluare
S.U. 5.1.3	Valoare socială și glosar de concepte
UNITATEA 5.2	Abordări ale cuantificării în cultură și turism
S.U. 5.2.1	Abordări multidimensionale și pluri-valoare
S.U. 5.2.2	Provocări și oportunități pentru măsurarea culturii
S.U. 5.2.3	Proiectarea unui proces de planificare a unui proiect de evaluare
UNITATEA 5.3	Cum se face: proiect de măsurare a impactului experienței
S.U. 5.3.1	Ciclul de măsurare a impactului
S.U. 5.3.2	Ce tip de date este important să se măsoare/cuantifice: produs, rezultat sau impact
S.U. 5.3.3	Gestionarea impactului și evaluarea: construirea unui model adaptat
UNITATEA 5.4	Abordări și metodologii: măsurarea sustenabilității și a impactului social în organizațiile culturale
S.U. 5.4.1	Măsurarea sustenabilității: alinierea la ODD-uri
S.U. 5.4.2	Logica de intervenție și indicatori SMART
S.U. 5.4.3	Metodologii de monitorizare și evaluare

2.3 Programul național de formare pilot și Experience Design Canvas

O parte caracteristică și fundamentală a programului didactic este aplicarea **practică a conceptelor**, competențelor și abilităților dezvoltate în cadrul părții teoretice. În cadrul stagiului național de pregătire a piloților, participanții își vor realiza activitatea de proiect care va fi dezvoltată în mod incremental. Acest program de formare, denumit "**Laboratorul de proiectare a experienței**", are o abordare puternic operațională, datorită căreia participanții vor avea ocazia de a-și crea **prototipuri** ale produsului de experiență de patrimoniu. Următoarele paragrafe explică strategia, modalitatea și obiectivele de învățare ale formării naționale pilot bazate pe instrumentul numit "**Experience Design Canvas**".

2.3.1 Abordarea strategiilor de învățare și a modalităților de formare

Programul național de formare a piloților își propune să ofere un atelier de lucru orientat spre practică, bazat pe teoria oferită prin cursul online al programului european de formare a piloților. Următoarele sunt orientări generice privind strategia și modalitatea. Cu toate acestea, formarea națională este adaptată la nevoile și specificitățile fiecărui partener de proiect.

Strategia constă, în principiu, în "antrenarea" participanților de la formarea pilot europeană la cea națională, ca modalitate de a garanta o continuitate între teorie și practică. Din acest motiv, beneficiarii formării pilot naționale vor fi 120 de participanți din toate țările partenere, de la opt până la doisprezece pe țară, participanți care vor fi compuși din:

- șase studenți sau absolvenți din sectorul cultural, turistic și creativ care au finalizat cursul internațional online - în acest caz, aceștia vor trebui să facă dovada participării la curs;
- șase profesioniști din sectoarele culturale, turistice și creative.

Procesul de recrutare va începe la sfârșitul verii.

În ceea ce privește modalitatea, s-a convenit ca formarea pilot națională să se desfășoare în hub-uri teritoriale identificate de partenerii de proiect sau online, în cazul imposibilității de a desfășura formarea offline. Luna de începere este planificată pentru octombrie, deși partenerii sunt liberi să înceapă chiar mai devreme, în funcție de modul în care intenționează să dezvolte cursul, fie într-un format intensiv, fie eșalonat pe parcursul mai multor săptămâni. Data de încheiere, inclusiv raportul final, este planificată pentru 10 noiembrie. Nu va exista nicio acreditare, cu toate acestea, Laboratorul de proiectare a experienței va fi de o importanță majoră atât pentru studenții, cât și pentru profesioniștii care intenționează să realizeze prototipul unei experiențe de patrimoniu.

Conținutul trainingului este compus din "pastile de teorie" flancate de Experience Design Canvas. Durata totală a Laboratorului este de 40 de ore în sesiuni față în față, dar Consorțiul va planifica o versiune online în cazul în care va fi totuși imposibil să se desfășoare evenimente live. Distribuția sugerată a acestor patruzeci de ore poate fi, în medie, pe parcursul a zece zile, împărțite după cum urmează:

- Patru ore de introducere în curs;

- 28 de ore dedicate pilulelor teoretice și elementelor constitutive ale Experience Design Canvas, structurate în patru ore pe șapte zile (tot atâtea zile cât cele șapte elemente constitutive ale Canvas);
- Opt ore de follow-up.

Un manual pentru Laboratorul de proiectare a experienței va fi furnizat în fiecare limbă parteneră pentru a explica atât pilulele teoretice, cât și modul de utilizare a Canvas, care poate fi aplicat cu trei opțiuni diferite:

- Opțiunea 1: Lucrul la propriul studiu de caz ca o lucrare individuală care va fi implementată de la zero în timpul Programului Național de Formare, cu abordările experimentate pe parcurs;
- Opțiunea 2: Identificarea unui proiect de lucru comun tuturor participanților;
- Opțiunea 3: Identificarea unui studiu de caz existent care va deveni obiectul studiului.

Canvas-ul va conduce partea practică ca un instrument concret, gata de utilizare pentru a proiecta, evalua și prototipui experiențe inovatoare de patrimoniu cultural, oferind un set de instrumente menite să inspire participanții și să ajute la integrarea abilităților lor pentru promovarea și îmbogățirea patrimoniului cultural.

2.3.2 O explicație a Experience Design Canvas

Acest instrument urmează o abordare bazată pe beneficiar (sau centrată pe om), care se dovedește din ce în ce mai necesară pentru a proiecta experiențe inovatoare, iar patrimoniul cultural nu face excepție, așa că am privit înapoi la anii precedenți în calitate de coproiectanți și am discutat cu unii dintre partenerii noștri din industriile culturale și creative (ICC). Apoi, ne-am uitat și pe internet, care oferă o gamă largă de instrumente utile, adaptabile și la o gamă variată de contexte de proiectare. Cu toate acestea, atunci când sunt luate separat, aceste instrumente ne-au părut fragmentate și redundante atunci când sunt puse împreună. Prin urmare, am înțeles că ceea ce lipsea era un instrument unic, complet, **gata de utilizare**, cu o abordare mai **experiențială, sistemică și durabilă**, care să răspundă nevoilor noastre ca designeri.

Pentru a crea Panoul de proiectare a experienței, ne-am întrebat care sunt pașii indispensabili pentru o experiență de succes, care sunt parametrii acestui succes și am încercat să integrăm cât mai bine instrumentele existente, astfel încât să le adaptăm pentru a răspunde nevoilor ICC. Utilizarea acestui Canvas depinde de timpul disponibil și de gradul de detaliere pe care îl doriți și de care aveți nevoie.

Pentru a proiecta forma, am ales pătratele logaritmice ale lui Fibonacci din următoarele motive:

- pentru a simboliza modelul ideal de perfecțiune întruchipat de secvența Fibonacci, recurentă atât în natură, cât și în criteriile de construcție, cum ar fi în arhitectura Greciei antice;
- pentru a reaminti logo-ul orașului Matera, Capitală europeană a culturii pentru anul 2019;
- pentru a permite un nou început la finalul procesului de proiectare, în perspectiva îmbunătățirii continue (cunoscută și sub numele de PDCA, sau "Planifică - Fă - Verifică - Ajustează"), care este esențială pentru monitorizarea impactului și o cheie a sustenabilității.

Panoul de proiectare a experienței este vizibil la următorul link:

<https://www.canva.com/design/DAEQAVFFjc8/XCkf-Gqqq6Y3PD3n9bV5EQ/edit>

2.3.3 *Descrierea modului, obiectivele de învățare și unitățile*

Obiectivele de învățare urmăresc blocurile de construcție ale Experience Design Canvas, care integrează conținutul modulelor din cadrul formării pilot europene în următoarele șapte macro domenii și obiectivele de învățare respective:

1. **Contextul experienței:** Acest element constitutiv oferă instrumente pentru a analiza și reflecta asupra părților interesate interne și externe implicate în experiență. De asemenea, îi determină pe participanți să își contureze rolul de manager de proiect având în vedere părțile interesate interne. După cum s-a explicat în cadrul cursului de formare european, necesitatea de a înțelege modul în care se realizează un proiect este imperativă atunci când se proiectează experiențe pentru vizitatori care sunt unice și diferite. De asemenea, participanții vor fi încurajați să dea o definiție a misiunii și viziunii experienței în contextul mai larg al dezvoltării locale.
2. **Valoarea și obiectivele pentru beneficiari:** Le vom defini prin segmentarea obiceiurilor, comportamentelor, așteptărilor și dorințelor vizitatorilor și prin empatizarea cu aceștia, pentru a găsi o modalitate adecvată de a-i conecta și de a-i implica. De asemenea, va fi definită o propunere de valoare strategică a experienței, împreună cu "obiective inteligente": specifice, măsurabile, realizabile, relevante, cu termen limită. Acest lucru încurajează pragmatismul și realismul în ceea ce privește implicarea beneficiarilor.
3. **Experience design:** In this building block, the experience designers are made to think of all the digital and physical touch-points in the three phases of pre-experience, in-experience and post-experience. Then, an evaluation is proposed based on the variable of transformational travel and experiences. This will foster the design of more innovative, engaging and interactive experiences.
4. **Dimensiunea digitală:** Pe baza principalelor dimensiuni și tendințe digitale în domeniul patrimoniului cultural furnizate de formarea europeană, participanții vor analiza și vor alege utilizarea instrumentelor digitale și a strategiilor de marketing digital pentru promovare, implicarea publicului, crearea de rețele instituționale și schimbul de cunoștințe. Acest bloc urmează aceleași faze de experiență ca și blocul anterior și se concentrează, de asemenea, pe indicatorii cheie de performanță care trebuie luați în considerare în strategia digitală.
5. **Sustenabilitatea financiară:** Pe baza formării în domeniul antreprenoriatului oferite în cadrul cursului online de formare pilot european, participanților li se propune o versiune simplificată a unui plan de afaceri (inclusiv prețuri și oportunități de strângere de fonduri) pentru a prevedea costurile și veniturile experienței, atât pe termen scurt, cât și pe termen lung..
6. **Prototip:** Există o necesitate fundamentală de a adapta continuu experiențele prototip înainte de a le crea, produce și lansa. Acest modul îi face pe participanți să proiecteze un test beta, de la machetă până la colectarea de feedback de la părțile interesate interne și externe..

- 7. Impact și monitorizare:** Acest element de bază ajută la stabilirea unor parametri calitativi și cantitativi semnificativi, necesari pentru a crea o cultură a măsurării și pentru a permite dezvoltarea profesională bazată pe dovezi pentru îmbunătățirea și monitorizarea obiectivelor și a misiunii. Definirea instrumentelor de monitorizare urmărește cele trei faze menționate anterior (pre-experiență, în și post-experiență) și încurajează o reflecție asupra modului în care se pot face vizibile bunele practici și asupra modului de readaptare a experienței în funcție de rezultatele de impact obținute prin monitorizare.

4. Procesul de evaluare

Acest program de formare este conceput special pentru persoanele care lucrează în domeniul patrimoniului cultural și, prin urmare, cea mai bună metodologie este de a-l oferi prin intermediul unui mod asincron de predare e-learning. Învățarea electronică asincronă se referă la situația în care învățarea are loc prin intermediul tehnologiilor de rețea, facilitată prin intermediul platformelor de învățare, al forumurilor de discuții și al altor mijloace, chiar și atunci când studenții și lectorii nu sunt online simultan. Acest lucru oferă un grad mare de flexibilitate și permite cursanților să își combine munca, familia și alte angajamente, astfel încât să asigure un echilibru între viața profesională și cea privată. Studenții se pot conecta la platformă și își pot descărca materialele de învățare, pot trimite mesaje colegilor de studiu și pot desfășura alte activități în ritmul lor propriu. Acest lucru înseamnă că ei sunt responsabili pentru a-și stabili ritmul de învățare și, în majoritatea cazurilor, petrec mai mult timp în activitățile de învățare.

Prin urmare, rezultă că **evaluarea** este, de asemenea, furnizată în mod asincron, iar cursantul poate alege să urmeze o unitate, să facă evaluarea și să primească nota în câteva minute de la răspunsul la întrebările de evaluare.

Evaluarea constă, în fiecare modul, într-un set de teste la sfârșitul fiecărei unități. Testele au scopul de a verifica rezultatele învățării obținute și, în special, de a verifica înțelegerea conținuturilor specifice prezentate în fiecare subunitate. Testele constau în întrebări cu alegere multiplă și întrebări de tip Adevărat/Fals.

La finalul programului de formare, participanților li se va adresa un **sondaj de satisfacție**:

1. pentru a colecta feedback-ul post-sesiune de la cursanți;
2. să identifice domeniile cheie de îmbunătățire în posibilele activități de formare următoare;
3. să adapteze conținutul formării pentru programul național de formare pilot care va fi dezvoltat la nivel național.

În special, sondajul final verifică:

1. profilul stagiarelor

2. calitatea informațiilor disponibile înainte de formare
3. gradul de satisfacție cu privire la programul de curs, în ceea ce privește conținutul și formatele acestuia
4. nivelul de cunoștințe al cursanților înainte și după curs
5. nivelul de satisfacție cu privire la structura cursului și la platforma online în ceea ce privește utilizabilitatea și interactivitatea.
6. interesul cursanților de a urma programul național de formare pilot.

La sfârșitul fiecărui modul și atunci când toate testele sunt trecute cu succes, cursanții își vor putea revendica **insigna deschisă** pentru modulul respectiv, prin intermediul platformei de e-learning.

În afară de insignele deschise, cursanții pot descărca prin intermediul platformei un **certificat de absolvire** a întregului program european de formare a piloților.

5. Profilurile formatorilor și cursanților

Formatorii programului sunt experți care lucrează în domeniul patrimoniului cultural, al turismului și al ecosistemului digital.

În legătură cu rezultatele învățării din subunitățile specifice, formatorii pot fi:

- persoane care aparțin organizațiilor partenere ale proiectului;
- experți externi și cadre universitare identificate ad-hoc în funcție de domeniul lor specific de expertiză;
- profesioniști care lucrează la studii de caz reprezentative care ar putea adăuga o valoare adăugată eficientă și operațională proiectului;
- un membru al unei organizații-umbrelă și al unei rețele europene care ar putea oferi o prezentare generală specifică a unui anumit fenomen.

În cadrul Programului european de formare, participanții vor avea acces la cunoștințe de specialitate nu numai în ceea ce privește contribuțiile specifice ale subunităților individuale, ci și la REO care, în unele cazuri, vor fi create special de experți în domeniu pentru cursul în sine.

În ceea ce privește cursanții, programul se adresează nu numai profesioniștilor în activitate, ci și studenților sau absolvenților care doresc să-și îmbunătățească cunoștințele și să devină competenți în domeniul patrimoniului cultural și al turismului. Orice experiență de lucru în acest sector va fi utilă, dar nu obligatorie.

Din punct de vedere al profilului profesional, acest program de formare este pe deplin recomandat factorilor de decizie, profesioniștilor seniori și juniori, precum și instituțiilor publice, deoarece conținutul include o

viziune completă și holistică asupra patrimoniului cultural și turismului. Pe de altă parte, atât studenții de la masterat, cât și cei de la licență vor fi, de asemenea, interesați și atrași de acest program de formare datorită capacității sale de a construi o nouă abordare a domeniului.

Bibliografie esențială

Cultural Heritage for local development

‘Council conclusions of 21 May 2014 on cultural heritage as a strategic resource for a sustainable Europe’ (OJ C 183, 14.6.2014, p. 36).

Gasca, E. (2019), ‘[Esperienza e digitale. nuove frontiere per il turismo?](#)’, AGCult Letture Lente Column, 2nd December.

European Commission (2013), ‘Flash Eurobarometer 370 – Attitudes of Europeans towards tourism’.

European Parliament (2017), ‘Decision (Eu) 2017/864 of the European Parliament and of the Council of 17th May 2017 on a European Year of Cultural Heritage’ (2018).

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

Intrepid, *Adventure Travel Index 2018*

Pine, J. and Gilmore, J. (1999), *The experience economy*.

UNESCO (2003), Intangible Cultural Heritage Convention.

World Tourism Organization (2018), *World Tourism Barometer 2018*, Volume 16, Issue 3.

World Travel & Tourism Council (2019), ‘Travel & tourism economic impact 2019 – world’.

Design of the experience

E. Merritt & V. Garvin (eds.) (2007), *Secrets of Institutional Planning: American Association of Museums*.

European Commission (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: Ethnography beyond methodological containerism’, *Museum and Society*, pp. 138–156.

World Heritage Watch (2019), ‘World Heritage Watch Report’.

Approaches for sustainability and social impact

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

www.betterevaluation.org

Council of Europe (2017), ‘Recommendation of the Committee of Ministers to Member States on the European Cultural Heritage Strategy for the 21st Century’ (Adopted by the Committee of Ministers on 22nd February 2017 at the 1278th meeting of the Ministers' Deputies) 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 and 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'. Commissioned by the Cultural Development Network, Victoria. Melbourne: Common Ground Publishing.
- Merli, P. (2002), Evaluating the Social Impact of Participation in Arts Activities. *International Journal of Cultural Policy*, Vol. 8, No. 1, May 2002, pp. 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): Culture|2030 Indicators
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371562>
- (2014): 'The UNESCO Culture for Development Indicators: Methodology Manual'
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000229608>
 - (2012): Measuring Cultural Participation
<http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/measuring-cultural-participation-2009-unesco-framework-for-cultural-statistics-handbook-2-2012-en.pdf>
- Learning strategies and Training modalities approach and use of an online platform*
- Costa, C., Alvelos, H., Teixeira, L. (2012), 'The Use of Moodle e-learning Platform: A Study in a Portuguese University'. *Procedia Technology*, Vol. 5, pp. 334–343.
<https://doi.org/10.1016/j.protcy.2012.09.037>.
- Moodle platform features offered: <https://moodle.com/lms/features/#pofotabitem-11599117816633-3-5-3>

