



**EU Heritage.**

Skills for promotion,  
valorisation, exploitation, mediation and  
interpretation of European Cultural Heritage

# **Trainer Manual**

(Deliverable 4.3)



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

**Vertrag Nr.:** Projektnummer: 601073-EPP-1-2018-1-IT EPPKA2-SSA  
**Projekt-Akronym:** EUHERIT  
**Arbeitspaket Nr.:** 4.  
**Name des Liefergegenstandes:** Trainer-Handbuch  
**Lieferbar Nr.:** 4.3  
**Verteilungsebene:** Vertraulich  
**Vertragsmonat von**  
**Vorlage (von 1<sup>st</sup> Version):** M28 [Endgültige Fassung]

**Tatsächlicher Monat der Einreichung (von 1<sup>st</sup> Version):**  
**Datum der Einreichung von diese Version:**

**Version Nr.:**

**Anzahl der Seiten:**

**Verantwortlicher Projektpartner:** Fondazione Fitzcarraldo

**Autoren (Name/Partner Emanuela Gasca, Alberto Gulli, Elettra Zuliani (Stiftungsorganisation):** Fitzcarraldo)

Concha Maza, Ana B. Santos (La Cultura)

Noel Buttigieg, Marie Avellino, Karsten Xuereb (Universität Malta), Lorenz Potthast (M2C), Isabel Verdet (ENCACT), Raluca Capota (NIRCT), Emmanuele Curti, Paolo Montemurro, Raffaele

Vitulli (Matera Hub), Panagiota Polymeropoulou (Hellenic Open Universität)

## Index

### **1. Einführung**

1.1 Warum dieses Trainerhandbuch?

1.2 Schlüsselthemen und Schlüsselbegriffe

### **2. Die Pilot-Ausbildungsprogramme**

2.1 Das europäische Pilot-Ausbildungsprogramm und das nationale Pilot-Ausbildungsprogramm

*2.1.1 Zielsetzungen*

*2.1.2 Begünstigte*

### **3. Die europäischen Pilot-Ausbildungsprogramme**

3.1 Die fünf Module

*3.1.1 Die Struktur der einzelnen Module*

3.2 Die Ausbildung im Überblick

1.1 Die Lernergebnisse 12

1.2 Die vorgeschlagene Bildungsstrategie 17

### **2. Die Plattform EUheritage 17**

### **3. Von den Ausbildern zu entwickelnde Materialien 17**

3.1 Die Lernresultate 17

### **4. ANHÄNGE 19**

4.2 Anhang 2 - Textmaterial Leitlinien 21

4.3 Anhang 3 - Video-Leitfaden und Demo 23

4.1Anhang 1 - PPT-Richtlinien19

## 1. Einleitung

### 1.1 Warum dieses Trainerhandbuch?

Dieses Handbuch ist für die Ausbilder bestimmt, die am **Europäischen Ausbildungspilotprogramm** von EUheritage beteiligt sind. Es wurde als praktisches Hilfsmittel entwickelt, um den Ausbildern zu helfen, die wichtigsten Ergebnisse der Ausbildung zu verstehen: Zielgruppen, Inhalte, Bildungsziele und die Ausbildungsmaterialien.

Für ein umfassenderes Verständnis von EUheritage und der europäischen Pilotenausbildung Die Ausbilder werden gebeten, sich auf das Programm zu beziehen:

- Der **Syllabus**, über die Struktur und Methodik des Ausbildungsprogramms
- Das **Handbuch** zu den Ausbildungsinhalten, der Ausbildungsstrategie und den Lernergebnissen

Die Notwendigkeit eines Trainerhandbuchs ergibt sich aus der den Netzwerkpartnern gegebenen Möglichkeit, eine Reihe von Experten in die Entwicklung des Trainings einzubeziehen. Ob sie nun Teil der Partnerorganisation oder externe Experten sind, die Ausbilder werden gebeten, die folgenden Seiten zu nutzen, um sich das Grundwissen über die Projektziele anzueignen und die Ausbildungsergebnisse angemessen vorzubereiten und durchzuführen.

### 1.2 Schlüsselthemen und Schlüsselbegriffe

Um die wichtigsten Elemente, die in diesem Dokument verwendet werden, gemeinsam zu nutzen, werden in diesem Abschnitt die wichtigsten Schlüsselbegriffe der Schulungsprogramme vorgestellt: Schlüsselakteure

- *EUheritage "Content Curators"* Partner, die für die wissenschaftliche Struktur der einzelnen Module verantwortlich sind
- *Ausbilder / Wissenschaftliche Experten*  
Für die Entwicklung der Inhalte verantwortliche Personen
- *Nachhilfelehrer*  
Mitglied des Teams der Inhaltskuratoren, das für die Anleitung der Lernenden während des Kurses, die Beantwortung möglicher Fragen und die Animation der Gemeinschaft zuständig ist. Das Ziel des Tutors ist es, sicherzustellen, dass ein hoher Prozentsatz der Teilnehmer den EUheritage-Kurs bis zum Ende abschließt. Insbesondere überwacht der Tutor den Fortschritt der Lernenden, erstellt Forenbeiträge, bearbeitet offene Aufgaben/Bewertungen, bewertet Benutzer (Training Plattform)
- *Techniker*, die für die Entwicklung der Plattform zuständig sind
- *Lernender/Gemeinschaftsmitglied*  
Teilnehmer, die Material ansehen können (Soziale Plattform), Material kommentieren können (Soziale Plattform), mit anderen Nutzern in Kontakt treten können: Chat nutzen, in Foren posten usw. (Soziale Plattform), Kurs(e) durchführen: Material der Lektion(en) ansehen, Aufgaben/Bewertungen durchführen, den Kurs (erfolgreich) abschließen, Zertifikat erhalten (Schulungsplattform)

Schlüsselemente der Ausbildung

- *Module* sind der thematische Bereich des Ausbildungsprogramms. Ihre Inhalte werden von speziellen Inhaltskuratoren entwickelt. Jeder Inhaltskurator ist für eines dieser Module verantwortlich
- *Einheiten* sind die inhaltlichen Abschnitte, in die jedes Modul unterteilt ist
- *Untereinheiten* sind die inhaltlichen Abschnitte, in die jede Einheit unterteilt ist

## 2. die Pilot-Ausbildungsprogramme

### 2.1 Das europäische Pilot-Ausbildungsprogramm und das nationale Pilot-Ausbildungsprogramm

#### 2.1.1 Ziele

Das EUheritage-Schulungsprogramm bietet ein professionelles Training für aktuelle und zukünftige Kulturerbe- und Tourismusakteure. Die Schulung konzentriert sich auf den "Erlebniszyklus" als Konzept und Fachgebiet, das die Bereiche Kulturerbe und Tourismus miteinander verbindet, um einen kulturbasierten und integrierten Ansatz für die lokale Entwicklung zu fördern, der auch digitale Strategien und Werkzeuge nutzt.

Das EUheritage-Ausbildungsprogramm ist in zwei sich ergänzende Ausbildungsgänge unterteilt. Das erste ist das Europäische Pilot-Ausbildungsprogramm, das Gegenstand des vorliegenden Dokuments ist. Für die Ausbilder ist es wichtig zu wissen, dass das EUheritage-Programm auch das sogenannte Nationale Pilot-Ausbildungsprogramm umfasst, das im Folgenden kurz erläutert wird.

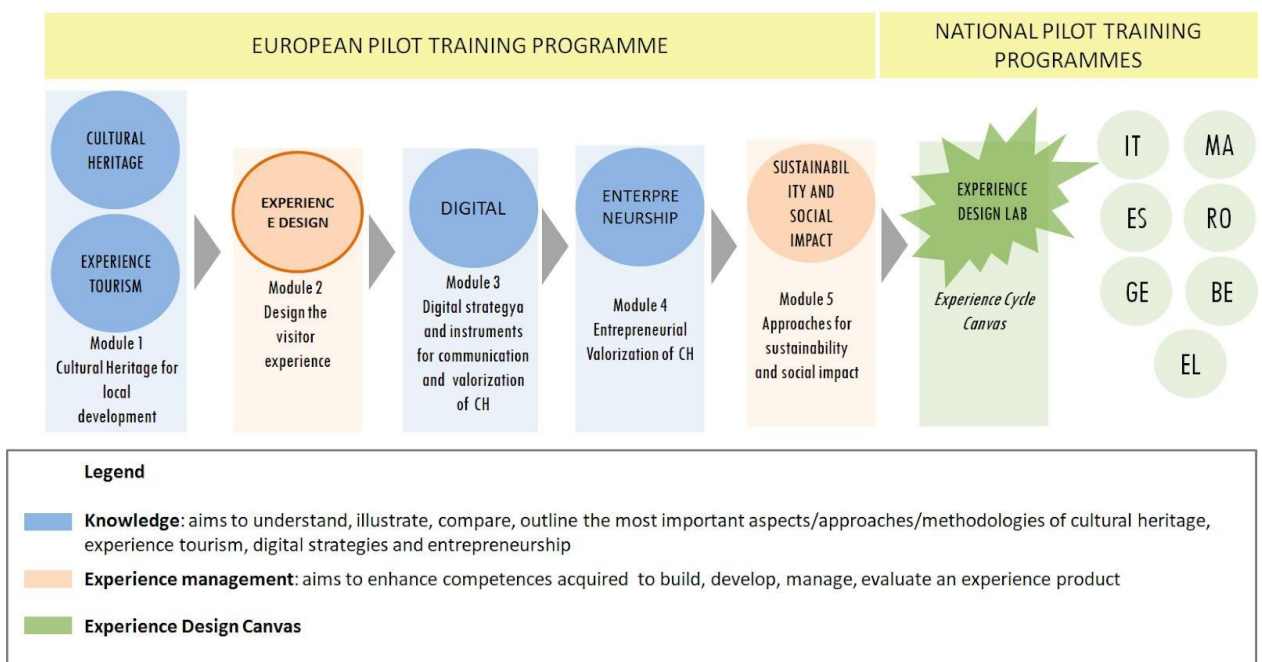


Abbildung 1. Der EUheritage-Ansatz für Wissen und Erfahrung (Ausarbeitung: EUheritage Consortium, 2020)

Das **europäische Pilotschulungsprogramm** ist eine asynchrone Moodle-Schulungsplattform mit europäischem Schwerpunkt, die aus 5 Modulen, 20 Einheiten und 60 Untereinheiten besteht. Jedes Modul wird von einem Partner des Konsortiums kuratiert und umfasst eine Vielzahl verschiedener E-Learning-Aktivitäten. Ziel ist es, den Lernenden das nötige **Wissen zu** vermitteln, um die wichtigsten Aspekte, Ansätze, Methoden, digitalen Online- und

Offline-Strategien und Instrumente im Zusammenhang mit dem kulturellen Erbe und dem Erlebnistourismus zu verstehen, zu veranschaulichen, zu vergleichen und zu umreißen.

Die **nationalen Pilot-Trainingsprogramme** beinhalten lokale "**Experience Design Labs**", die in jedem Netzwerkland am Ende des europäischen Trainings stattfinden. Jedes lokale Programm bietet den Teilnehmern die Möglichkeit, mit einem praxisorientierten Ansatz zu lernen und zu experimentieren, indem sie den *Eu-Heritage Experience Design Canvas* verwenden. Das Ziel des Canvas, ein vom Netzwerk entwickeltes Modell, ist es, den Teilnehmern die Möglichkeit zu geben, ihre innovativen Erlebnisprodukte für das kulturelle Erbe und den Tourismus zu prototypisieren. Die Labs werden in einer Reihe von Workshops entwickelt: online, in persönlichen Sitzungen und in individuellen Arbeitsphasen (entsprechend der Entwicklung der Pandemie von COVID-19).

	<b>Europäisches Ausbildungsprogramm für Piloten</b>	<b>Nationale Ausbildungsprogramme für Piloten</b>
<i>Zeitleiste</i>	Juni - September 2021	Oktober - November 2021
<i>Teilnehmer</i>	bis zu 100 Stück insgesamt	8 - 12 für jedes (7) nationale Drehkreuz
<i>Modalitäten des Lernens</i>	Online-Plattform mit asynchronen Beiträgen	Lebendiger oder gemischter Umgang mit den Bedingungen der Pandemie
<i>Profil des Teilnehmers</i>	Postgraduierte Studenten und Fachleute	Postgraduierte Studenten und Fachleute, die bereits am Europäischen Pilotprogramm teilgenommen haben

### **2.1.2 Begünstigte**

Das Ziel des EUHeritage Trainingsprogramms ist es, ein professionelles Profil zu entwickeln, das in der Lage ist, **innovative Erlebnisse für Touristen und lokale Gemeinschaften zu schaffen und zu produzieren. Dies soll durch die nachhaltige Förderung des kulturellen Erbes und den Einsatz digitaler Werkzeuge und Strategien geschehen, um die kulturelle Beteiligung und die Beziehungen zu den kreativen Gemeinschaften zu entwickeln.**

Das europäische Pilot-Ausbildungsprogramm wurde auf europäischer Ebene ins Leben gerufen und richtet sich an zwei Haupttypen von Teilnehmern: Fachleute aus dem Kultur- und Tourismussektor sowie Studenten und Hochschulabsolventen, die sich für eine Tätigkeit in diesem Bereich interessieren.

Die Hauptzielgruppen des Schulungsprogramms lassen sich wie folgt zusammenfassen:

- Manager des kulturellen Erbes; Manager von UNESCO-Stätten; Manager von Museen; Manager von Kulturstiftungen; Manager von Kulturzentren und -einrichtungen;
- Tourismusmanager: Destinationsmanager, DMOs und ihre verschiedenen Ausprägungen (von DDMMO bis DDMMO);
- Community-Manager, die in territorialen Kontexten tätig sind und als Bindeglied zwischen Künstlern und Gemeinschaften fungieren;
- Mitarbeiter aus den Bereichen Bildung, Interpretation und Öffentlichkeitsarbeit, wie z. B. Manager und Mitarbeiter für Öffentlichkeitsarbeit und Engagement; IKT- und Technologiefachleute, wie z. B. Designer für digitale Erlebnisse im Bereich Kulturerbe und Kulturtourismus; Kuratoren; Mitarbeiter des Besucherdienstes; Mitarbeiter aus den

- Bereichen Gemeinwesen und Bildungsengagement; Mitarbeiter aus den Bereichen Kommunikation und Werbung;
- Fachleute der touristischen Wertschöpfungskette, die sich in ihrer täglichen Arbeit für das kulturelle Erbe einsetzen;
  - Fachleute, die in Organisationen zur Förderung des immateriellen Kulturerbes arbeiten (z. B. Lebensmittel, traditionelle Feste, traditionelle Musik, mündliche Überlieferung, traditionelles Handwerk usw.);
  - Marketing- und Fundraising-Mitarbeiter, die im Bereich des kulturellen Erbes und des Kulturtourismus tätig sind.

Zu den zweitwichtigsten Zielgruppen gehören:

- KMU, Start-ups und Unternehmer, die an der Entwicklung innovativer Dienstleistungen für das kulturelle Erbe und den Kulturtourismus arbeiten;
- Kunst- und Kulturschaffende;
- Studenten und Forscher aus den Bereichen Kunst, Kultur, kulturelles Erbe, Kulturindustrie, Geisteswissenschaften, Wirtschaft, Wirtschafts- und Sozialwissenschaften, IKT usw;

### 3. die europäischen Pilot-Ausbildungsprogramme

#### 3.1 Die fünf Module

Das europäische Pilot-Ausbildungsprogramm besteht aus 5 thematischen Online-Modulen. Jedes Modul deckt ein bestimmtes Thema ab und wurde vom Kurator des Inhalts so gestaltet, dass es den spezifischen Lernzielen entspricht, die im Folgenden aufgeführt sind:

*Tabelle 1. Module und Lernziele*

Modul	Die Module Titel	Lernziele
<b>Modul 1</b>	Kulturerbe und Erlebnistourismus für Einheimische Entwicklung	<u>Gestaltung, Entwicklung und Management von</u> Entwicklungsprozessen, die Verbindungen und Beziehungen zwischen dem Standort/der Destination und den Ressourcen (kulturelle und natürliche, touristische Anziehungspunkte), dem kulturellen Erbe (materiell und immateriell), den Besuchern (Touristen, Einwohnern und Gemeinden im Allgemeinen), den Akteuren (territoriale, institutionelle, öffentliche und private), den Fachleuten für kulturelles Erbe und Tourismus sowie der Kultur- und Kreativwirtschaft schaffen.

<p><b>Modul 2</b></p>	<p>Designan Innovativer Besucher erleben</p>	<p><u>Bewertung der</u> theoretischen Kenntnisse und Anwendung der erforderlichen Fähigkeiten im Projektmanagement im Zusammenhang mit der Gestaltung von Besuchern Erfahrungen.</p> <p><u>Ermittlung</u> verschiedener Methoden zur Identifizierung der Einstellungen und Verhaltensweisen der Besucher als Mittel zur Entwicklung einer langfristigen Beziehung zwischen dem Besucher und dem Kulturerbe.</p> <p><u>Erläuterung der</u> Bedeutung der institutionellen Planung, Identifizierung der wichtigsten Inhalte eines wirksamen strategischen Plans und Bereitstellung der erforderlichen Informationen zur Unterstützung bei der Erstellung eines strategischen Plans.</p> <p><u>Anwendung von</u> qualitativen und quantitativen Forschungsmethoden, die für Fachleute im Bereich des kulturellen Erbes geeignet sind, um die Erfahrungen der Besucher zu verstehen und über angemessene Besuchererfahrungen zu informieren. .</p>
<p><b>Modul 3</b></p>	<p>Digitale Strategien und Werkzeuge für kulturelles Erbe</p>	<p><u>Analyse und Verbesserung</u> bestehender digitaler Instrumente und Strategien für die Verwaltung und Entwicklung von Kulturerbestätten.</p> <p>Aufkommende und neue digitale Trends mit dem Sektor des kulturellen Erbes <u>zu kontextualisieren</u> und Strategien zu formulieren, wie sie durch die Entwicklung eigener Expertise oder die Bildung externer Partnerschaften integriert werden können</p> <p><u>Planen und Entwerfen</u> der am besten geeigneten digitalen Ansätze, die je nach den Zielen des Standorts/der Destination und den Besuchererfahrungen eingesetzt werden können</p> <p>Digitale Marketing- und Kommunikationsstrategien <u>verstehen, nutzen und anwenden</u></p> <p><u>Erweiterung der</u> digital vermittelten Kommunikations- und Valorisierungstechniken durch Anwendung der Prinzipien des digitalen Markenaufbaus.</p>
<p><b>Modul 4</b></p>	<p>Unternehmer ischer Ansatz für das kulturelle Erbe</p>	<p><u>Die Entwicklung und Verwaltung von</u> Erlebnismodulen durch ein mehr geschäftsorientierter" Ansatz.</p> <p><u>Ermittlung der</u> organisatorischen und finanziellen Auswirkungen solcher Veränderungen in kulturellen Organisationen durch spezifische Ansätze wie CH-Branding, mit besonderem Augenmerk auf die "Grauzone" der Interaktion zwischen öffentlichem und privatem Sektor.</p> <p><u>Bewertung</u> des Erfolgsgrads, der Konsistenz und der Konflikte der Transformationsprozesse.</p> <p>Über die Rolle des öffentlichen, privaten und gemeinnützigen Sektors und ihre mögliche Integration in die Verwaltung des kulturellen Erbes <u>nachzudenken</u>.</p> <p><u>Kritische Anwendung</u> der im Modul besprochenen Konzepte auf eine spezifische Fallstudie/Projektarbeit, die während des</p>



		Ausbildungsprogramms entwickelt wird Verbesserung des interdisziplinären Ansatzes
<b>Modul 5</b>	Sustainability, Auswirkung Messung und Bewertung von Projekten	<p><u>Beitrag zur Entwicklung einer</u> Mess- und Nachweiskultur unter Fachleuten des kulturellen Erbes (Engagement für Nachhaltigkeit und soziale Auswirkungen in diesem Sektor)</p> <p><u>Entwicklung der Fähigkeit</u>, kulturelles Erbe und kulturtouristische Aktivitäten unter dem Gesichtspunkt der sozialen Auswirkungen, einschließlich der Besucher und Gemeinden, zu überdenken.</p> <p><u>Einen allgemeinen Überblick</u> über Methoden, Instrumente und Referenzen zu <u>erhalten</u>, die nützlich sein könnten, um zu planen, was und wie lokale, regionale und nationale Initiativen im Bereich des kulturellen Erbes gemessen werden können. (Es wird eine Auswahl von Methoden vorgestellt)</p> <p><u>Entwicklung "innovativer Praktiken"</u> in einer Versuchsphase durch reale lokale Fallstudien in den EU-Ländern, um Erkenntnisse und Empfehlungen zu gewinnen.</p>

### 3.1.1 Der Aufbau der einzelnen Module

Jedes Modul besteht aus 4 inhaltlichen Einheiten, die zur Erreichung bestimmter Lernergebnisse konzipiert wurden. Jede Einheit setzt sich wiederum aus 3 thematischen Untereinheiten zusammen, die die Möglichkeit bieten, die Inhalte in Bezug auf die Hauptthemen der spezifischen Einheiten zu vertiefen.

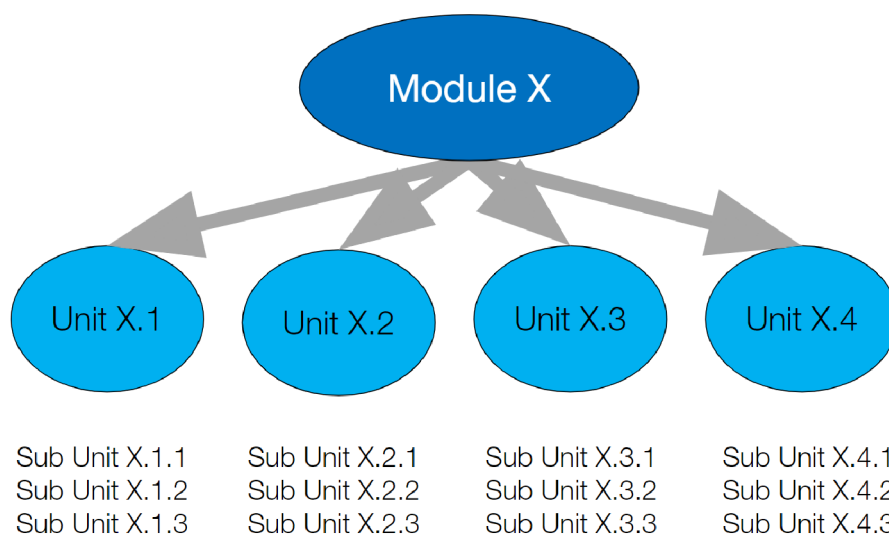


Abbildung 2. Die Struktur der Module des EUheritage European Pilot Training (Ausarbeitung: EU-Heritage-Konsortium, 2020)

### 3.2 Die Ausbildung im Überblick

Nachfolgend finden Sie eine Tabelle, die den Inhalt jedes Moduls und die Struktur der Einheiten/Untereinheiten zusammenfasst.

Tabelle 2. Module, Einheiten und Untereinheiten

<b>Modul1</b>	<b>Kulturerbe und Erlebnistourismus für die lokale Entwicklung</b> <i>Inhalt Kurator: Fondazione Fitzcarraldo</i>
<b>UNIT 1.1</b>	<b>Rahmen für das kulturelle Erbe</b>
S.U. 1.1.1	Kulturelles Erbe: wichtigste Dimensionen und mögliche Interpretationen

S.U. 1.1.2	Der neue Rahmen
S.U. 1.1.3	Die Rolle der Kultur bei den Zielen für nachhaltige Entwicklung (SDGs)
<b>UNIT 1.2</b>	<b>Vom Kulturtourismus zum Erlebnistourismus</b>
S.U. 1.2.1	Kulturtourismus, Trends und Hauptelemente
S.U. 1.2.2	Neues Paradigma für den Erlebnistourismus: der "Erlebniskreislauf"
S.U. 1.2.3	Erlebnistourismus: neue Produkte und Erfahrungen für die Begünstigten
<b>UNIT 1.3</b>	<b>Neue Dimensionen des kulturellen Erbes und des Tourismus in den jüngsten Szenarien</b>
S.U. 1.3.1	Erlebnistourismus und neue touristische Dimensionen nach dem COVID
S.U. 1.3.2	Fallstudien und neue Grenzen des Tourismus für das Wohlergehen von Gemeinschaften
S.U. 1.3.3	Die Rolle der temporären Gemeinschaften in den neuen Szenarien
<b>UNIT 1.4</b>	<b>Stakeholder und lokale Entwicklung</b>
S.U. 1.4.1	Die Rolle der Akteure für die lokale Entwicklung
S.U. 1.4.2	Der Stakeholder-Management-Plan
S.U. 1.4.3	Beteiligte an der Entwicklung der Erfahrung: das Zeugnis bewährter Praktiken
<b>Modul 2</b>	<b>Entwerfen Sie ein innovatives Besuchererlebnis</b> <i>Kurator des Inhalts: Universität von Malta</i>
<b>UNIT 2.1</b>	<b>Grundlagen der Projektentwicklung</b>
S.U. 2.1.1	Strategische Planungsinitiativen: Auftrag, Vision und Ziele der Organisation

S.U. 2.1.2	Gestaltung von Kulturprojekten: Umfang und Ablauf
S.U. 2.1.3	Verwaltung kultureller Projekte
<b>UNIT 2.2</b>	<b>Der Plan zur Entwicklung des Publikums</b>
S.U. 2.2.1	Publikumsentwicklung - eine Einführung
S.U. 2.2.2	Mission, Vision und Zielgruppenambitionen, um sinnvolle und fesselnde Erfahrungen zu schaffen
S.U. 2.2.3	Ziele, Maßnahmen und Überprüfung der Gestaltung von Besuchererfahrungen
<b>UNIT 2.3</b>	<b>Segmentierung des Publikums</b>
S.U. 2.3.1	Zielgruppensegmente und Personas
S.U. 2.3.2	Primärdaten für Kultur- und Tourismusprojekte
S.U. 2.3.3	Sekundäre Daten für Kultur- und Tourismusprojekte
<b>UNIT 2.4</b>	<b>Einbindung des Publikums</b>
S.U. 2.4.1	Einbindung des bestehenden Publikums in Kulturerbestätten
S.U. 2.4.2	Erschließung neuer Zielgruppen in Kulturerbestätten
S.U. 2.4.3	Instrumente zur Publikumsentwicklung, um die Besucher einzubinden und ihr Erlebnis zu verbessern
<b>Modul 3</b>	<b>Digitale Strategien und Tools für das Kulturerbe</b> <i>Inhaltliche Kuratoren: M2C (mit ENCATC und NIRCT)</i>
<b>UNIT 3.1</b>	<b>Das Potenzial digitaler Daten im Zusammenhang mit dem kulturellen Erbe verstehen</b>
S.U. 3.1.1	Das digitale Umfeld verstehen

S.U. 3.1.2	Erkennen, Bewerten und Ausbilden von digitalen Fähigkeiten innerhalb der Organisation
S.U. 3.1.3	Digitaler Austausch mit Besuchern
<b>UNIT 3.2</b>	<b>Neue digitale Strategien und Tools für erlebnisorientierte Kulturerbestätten</b>
S.U. 3.2.1	Aktuelle und zukünftige Trends im digitalen Bereich
S.U. 3.2.2	Bewährte Verfahren und Fallstudien
S.U. 3.2.3	Entwicklung von digitalen Strategien
<b>UNIT 3.3</b>	<b>Digitales Marketing und Kommunikation für das kulturelle Erbe</b>
S.U. 3.3.1	Digitale Marketingstrategien
S.U. 3.3.2	Bloggen und Nutzung sozialer Medien in den digitalen Szenarien der Erfahrung
S.U. 3.3.3	Nutzerbindung und Storytelling
<b>UNIT 3.4</b>	<b>Gestaltung von digitalen Online- und Vor-Ort-Erlebnissen für Besucher</b>
S.U. 3.4.1	Das digitale Erlebnis im Erlebniszyklus
S.U. 3.4.2	Gestaltung der digitalen Erfahrung: Prozesse und Schritte für digitale Online- und Onsite-Initiativen
S.U. 3.4.3	Umsetzung der digitalen Erfahrung und Ansätze für die Bewertung
<b>Modul 4</b>	<b>Unternehmerischer Ansatz für das kulturelle Erbe</b> <i>Inhaltliche Kuratoren: Matera Hub und Hellenic Open University</i>
<b>UNIT 4.1</b>	<b>Unternehmerische Fähigkeiten als Schlüsselemente für ein neues Management des kulturellen Erbes</b>
S.U. 4.1.1	Förderung der unternehmerischen Kompetenzen im Rahmen der EntreComp-Beschreibung
S.U. 4.1.2	Erkennen, Bewerten und Trainieren von unternehmerischen Fähigkeiten innerhalb der EntreComp Beschreibung
S.U. 4.1.3	Die Rolle der öffentlichen Politik bei der Entwicklung des unternehmerischen und innovativen Potenzials des Kultur- und Kreativsektors
<b>UNIT 4.2</b>	<b>Kulturelles Unternehmertum - Was ist das?</b>
S.U. 4.2.1	Die wichtigsten Kompetenzen für den Kulturunternehmer

S.U. 4.2.2	Theoretisches Modell : wie Unternehmer soziale und kulturelle Kompetenzen entwickeln
S.U. 4.2.3	Das unternehmerische Ökosystem der Kultur- und Kreativwirtschaft
<b>UNIT 4.3</b>	<b>Finanzmanagement im Bereich Kulturerbe und Tourismus</b>
S.U. 4.3.1	Analyse des finanziellen Kontextes und Festlegung eines nachhaltigen Finanzplans für die Verwaltung des kulturellen Erbes und des Tourismus
S.U. 4.3.2	Umsetzung einer Fundraising-Strategie im Bereich des kulturellen Erbes und des Tourismus
S.U. 4.3.3	Die verschiedenen Finanzierungsmodelle und Organisationsstrukturen für Kulturerbe und Tourismus
<b>UNIT 4.4</b>	<b>Unternehmerische Strategien für ein innovatives Kulturerbe- und Tourismusmanagement</b>
S.U. 4.4.1	Neues nachhaltiges Geschäftsmodell für wertvolle Erfahrungen im Bereich des kulturellen Erbes und des Tourismus
S.U. 4.4.2	Die "Lean Management"-Methode für Kulturerbe und Tourismus

S.U. 4.4.3	Ein neuer ganzheitlicher Ansatz für das Management von Kulturerbe und Tourismus
<b>Modul 5</b>	<b>Nachhaltigkeit, Wirkungsmessung und Projektbewertung</b> <i>Kurator für den Inhalt: la Cultura</i>
<b>UNIT 5.1</b>	<b>Konzepte rund um Nachhaltigkeit und Wirkungsmessung</b>
S.U. 5.1.1	Die Debatte über die Nachhaltigkeit in der Kultur als strategische Vision
S.U. 5.1.2	Warum Messungen wichtig sind: Schritte über die Überwachung und Bewertung hinaus
S.U. 5.1.3	Sozialer Wert und das Glossar der Begriffe
<b>UNIT 5.2</b>	<b>Bewertungsansätze in Kultur und Tourismus</b>
S.U. 5.2.1	Mehrdimensionale und mehrwertige Ansätze
S.U. 5.2.2	Herausforderungen und Möglichkeiten der Kulturmessung
S.U. 5.2.3	Entwurf eines Verfahrens zur Planung eines Evaluierungsprojekts
<b>UNIT 5.3</b>	<b>Wie man es macht: Projekt zur Messung der Auswirkungen der Erfahrung</b>
S.U. 5.3.1	Zyklus der Wirkungsmessung
S.U. 5.3.2	Welche Art von Daten gilt es zu bewerten: Output, Ergebnis oder Wirkung?
S.U. 5.3.3	Wirkungsmanagement und Evaluierung: Aufbau eines maßgeschneiderten Modells
<b>UNIT 5.4</b>	<b>Ansätze und Methoden: Messung der Nachhaltigkeit und der sozialen Auswirkungen in kulturellen Organisationen</b>
S.U. 5.4.1	Messung der Nachhaltigkeit: Ausrichtung auf die SDGs
S.U. 5.4.2	Interventionslogik und SMART-Indikatoren
S.U. 5.4.3	Methoden zur Überwachung und Bewertung

### 1.1 Die Lernergebnisse

Um den Ausbildern die Elemente mitzuteilen, die das Wissen und die Fähigkeiten beschreiben, die die Teilnehmer bis zum Ende des europäischen Pilotenausbildungsprogramms erwerben sollten, fasst die nachstehende Tabelle die erwarteten Lernergebnisse der einzelnen Einheiten zusammen.

*Tabelle 3. Lernergebnisse*

<b>Modul 1</b>	<b>Kulturerbe und Erlebnistourismus für die lokale Entwicklung</b> <i>Inhalt Kurator: Fondazione Fitzcarraldo</i>
----------------	--

<b>UNIT 1.1</b>	<b>Rahmen für das kulturelle Erbe</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>LEut1</b> Die Bedeutung des kulturellen Erbes in seinen verschiedenen Dimensionen kennen</li> <li>● <b>LOut2</b> Interdisziplinäre Ansätze und Fallbeispiele sammeln und analysieren Studien zum Kulturerbe</li> <li>● <b>LEut3</b> Die wichtigsten Merkmale des kulturellen Erbes in Bezug auf seine Typologie zu interpretieren</li> <li>● <b>LOut4</b> Erkennen von Gemeinsamkeiten und Unterschieden zwischen verschiedenen Definitionen und Interpretationen des kulturellen Erbes</li> <li>● <b>LOut5</b> Sammlung und Entwicklung von Berichten über öffentliche und private Initiativen, die das kulturelle Erbe als Ort der Reflexion, des Austauschs und des Schaffens nutzen.</li> </ul>
<b>UNIT 1.2</b>	<b>Vom Kulturtourismus zum Erlebnistourismus</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>LEut1</b> Kenntnis der wichtigsten Elemente für die Analyse und Interpretation von touristischen Phänomenen im Zusammenhang mit dem kulturellen Erbe</li> <li>● <b>LOut2</b> Den Rahmen von Definitionen/Interpretationen/Trends des Kulturtourismus kennen und wiedergeben können, unter Berücksichtigung von maßgeblichen und wissenschaftlichen Daten und Sekundärquellen</li> <li>● <b>LOut3</b> Das Tourismusphänomen als eine territoriale Erfahrung interpretieren, die die Bedürfnisse der Besucher und die Werte des Reiseziels verbindet</li> <li>● <b>LEut4</b> Erkennen und Interpretieren eines Tourismusmanagementprozesses und sein kulturelles Erbe in angemessener Weise zu präsentieren</li> <li>● <b>LOut5</b> Debatte über verschiedene touristische Produkte zur Ermittlung der wichtigsten Trends und Werte</li> <li>● <b>LOut6</b> Kennen und sammeln Sie verschiedene Ansätze, die für die Einrichtung von touristische Aktivitäten unter Einbeziehung des kulturellen Erbes und des lokalen Know-hows</li> <li>● <b>LOut7</b> Entwicklung von Kulturerbe-Erlebnissen, die verschiedene Formen des kulturellen Ausdrucks (Tanz, Musik, traditionelle oder neue Fertigkeiten, Gastronomie usw.) kombinieren und verschiedene Seiten der menschlichen Natur (Sinne, Gefühle, Wissen) ansprechen.</li> </ul>
<b>UNIT 1.3</b>	<b>Neue Dimensionen des kulturellen Erbes und des Tourismus in den jüngsten Szenarien</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>LEut1</b> Kenntnis der wichtigsten Elemente für die Analyse und Interpretation von touristischen Phänomenen im Zusammenhang mit Post-COVID-Szenarien</li> <li>● <b>LOut2</b> Erinnern Sie sich an den Rahmen der Haupttrends, der die maßgeblichen und wissenschaftliche Daten und Sekundärquellen</li> <li>● <b>LOut3</b> Interpretation neuer Paradigmen des kulturellen Erbes und des Tourismus in der Zeit nach dem COVID</li> <li>● <b>LEut4</b> Erkennen und Interpretieren von Fallstudien, die mögliche Ansätze, Methoden und Instrumente aufzeigen, die auch in anderen Kontexten angewendet werden können</li> <li>● <b>LOut5</b> Debatte über die verschiedenen Dimensionen der COVID-Szenarien.</li> </ul>

<b>UNIT 1.4</b>	<b>Stakeholder und lokale Entwicklung</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>LOut1</b> Mögliche Ansätze, Methoden und Verfahren zur Verbesserung der Zusammenarbeit zwischen den Reisezielen und den Beteiligten kennen und anwenden</li> <li>● <b>LOut2</b> Nutzung von Ansätzen, Methoden und Verfahren zur Verbesserung der Beziehungen zwischen Bürgern und Interessengruppen</li> </ul>
-----------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>LOut3</b> Identifizierung und Verwaltung von Interessengruppen durch einen strukturierten Ansatz und die Verwendung einfacher Projektvorlagen</li> <li>● <b>LOut4</b> Entwicklung einer Strategie für das Stakeholder-Management</li> <li>● <b>LOut5</b> Unterschiedliche Bedürfnisse der Beteiligten zu interpretieren und zu beschreiben, wie sich diese auf ein Projekt auswirken, und die unterschiedlichen Interessen mehrerer Beteiligter und ihre konkurrierenden Prioritäten zu beschreiben</li> <li>● <b>LOut6</b> Analyse, Kartierung und Entwicklung von Prozessen mit Interessengruppen und Gemeinschaften.</li> </ul>
--	--

<b>Modul 2</b>	<b>Entwerfen Sie ein innovatives Besuchererlebnis</b> <i>Kurator des Inhalts: Universität von Malta</i>
----------------	--

<b>UNIT 2.1</b>	<b>Grundlagen der Projektentwicklung</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>LOut1</b> Erläutern Sie die aktuelle Situation einer Einrichtung des kulturellen Erbes</li> <li>● <b>LOut2</b> Beschreiben Sie die notwendigen Schritte zur Umsetzung eines strategischen Plans</li> <li>● <b>LOut3</b> Einen Plan für den Fortschritt evaluieren</li> <li>● <b>LOut4</b> Identifizieren Sie die notwendige Kohärenz zwischen Vision, Mission und Werte der Institution</li> <li>● <b>LOut5</b> Erstellen Sie einen Plan für die Umsetzung lang- und kurzfristiger Ziele</li> <li>● <b>LOut6</b> Bewertung eines Plans zur Erleichterung der Umsetzung bestimmter Ziele</li> <li>● <b>LOut7</b> Anwendung des allgemein anerkannten Rahmens und bewährter Praktiken des Projektmanagements</li> <li>● <b>LOut8</b> Anwendung der Projektmanagementprozesse zur Initiierung, Planung, Durchführung, Überwachung, Kontrolle und zum Abschluss von Projekten sowie zur Koordinierung aller Elemente des Projekts</li> <li>● <b>LOut9</b> Das Projekt effektiv zu evaluieren, einschließlich der Verwaltung von Umfang, Zeit, Kosten und Qualität</li> <li>● <b>LOut10</b> Anwendung von Prozessen, die für das Beschaffungsmanagement eines Projekts erforderlich sind, einschließlich der Beschaffung von Waren und Dienstleistungen von außerhalb der Organisation</li> <li>● <b>LOut11</b> Bewertung von Projektrisiken, einschließlich Identifizierung, Analyse und Reaktion auf Risiken</li> </ul>
-----------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>LOut12</b> Analyse und Steuerung der Erwartungen und des Engagements von Interessengruppen, um ein erfolgreiches Projektergebnis zu gewährleisten.</li> </ul>
<b>UNIT 2.2</b>	<p><b>Der Plan zur Publikumsentwicklung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>LEut1</b> Bewertung der Rolle kultureller Einrichtungen im Kontext</li> <li>● <b>LOut2</b> Kategorisierung von Hörertrends und Anwendung effektiver Strategien zur Publikumsentwicklung</li> <li>● <b>LEut3</b> Die verschiedenen Komponenten eines Plans zur Publikumsentwicklung verstehen</li> <li>● <b>LOut4</b> Identifizieren Sie die Eigenschaften, die einen effektiven Plan ausmachen</li> <li>● <b>LOut5</b> Eine komplexe Idee/ein komplexes Projekt effektiv kommunizieren</li> <li>● <b>LEut6</b> Die eigenen intellektuellen und beruflichen Entwicklungsfortschritte beurteilen.</li> </ul>
<b>UNIT 2.3</b>	<p><b>Segmentierung des Publikums</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>LOut1</b> Bewertung führender wissenschaftlicher Forschung in Bezug auf Möglichkeiten und Herausforderungen im Zusammenhang mit der Erstellung von Besucherprofilen und dem Verhalten von Besuchern</li> <li>● <b>LEut2</b> Beschreiben Sie die internen und externen Motivatoren des Publikums Verhalten, das für die Ermittlung künftiger Projekte entscheidend ist</li> <li>● <b>LOut3</b> Durchführung einer Vielzahl von Tests, um eine angemessene Datenerfassung zu gewährleisten Strategien für Zukunftsprojektionen</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>LOut4</b> Erkennen Sie verschiedene Techniken zur Einbindung von Besuchern und Erfahrung im Bereich des kulturellen Erbes</li> <li>● <b>LEut5</b> Verschiedene Arten von Daten über das Besucherverhalten identifizieren, analysieren und nutzen. Dieses Lernergebnis wird durch das vorherige und das folgende abgedeckt</li> <li>● <b>LEut6</b> Anwendung verschiedener Techniken zur Erstellung von Besucherprofilen unter Verwendung einer Vielzahl von Messdaten</li> <li>● <b>LOut7</b> Bewertung führender wissenschaftlicher Forschungsarbeiten zu Möglichkeiten und Herausforderungen in Bezug auf Besucherströme.</li> </ul>
<b>UNIT 2.4</b>	<p><b>Einbindung des Publikums</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>LOut1</b> Bewertung führender wissenschaftlicher Forschung in Bezug auf Möglichkeiten und Herausforderungen im Zusammenhang mit der Erstellung von Besucherprofilen und dem Verhalten von Besuchern</li> <li>● <b>LOut2</b> Daten wissenschaftlich auswerten und einen professionellen Bericht für fundierte zukünftige Entscheidungen verfassen</li> <li>● <b>LEut3</b> Verstehen grundlegender Modelle, die die Abbildung wichtiger Komponenten des Engagement-Mix und der Erlebnisgestaltung ermöglichen</li> <li>● <b>LEut4</b> Verständnis für die Bedeutung einer effektiven Kommunikation mit einem zielgruppenorientierten Ansatz</li> <li>● <b>LEut5</b> Beispiele für effektive Kommunikation untersuchen und über die Stärken und Grenzen dieser Optionen</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>LOut6</b> Identifizierung von Methoden zur Einbindung bestehender und neuer Zielgruppen als Grundlage für das Erlebnisdesign.</li> </ul>
<b>Modul 3</b>	<b>Digitale Strategien und Tools für das Kulturerbe</b> <i>Inhaltliche Kuratoren: M2C (mit ENCATC und NIRCT)</i>
<b>UNIT 3.1</b>	<p><b>Das Potenzial digitaler Daten im Zusammenhang mit dem kulturellen Erbe verstehen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>LEut1</b> Grundlegende Begriffe im Zusammenhang mit dem digitalen Umfeld verstehen, z. B. die Erstellung, Nutzung, Umwandlung und Nutzung digitaler Daten</li> </ul> <p>Speicherung und ihre Anwendungen im Zusammenhang mit dem kulturellen Erbe</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>LOut2</b> Anwendung solider Richtlinien für die Verwaltung digitaler Daten zum Schutz und die digitale Nutzung von Kulturerbe-Daten zu maximieren</li> <li>• <b>LEut3</b> Beurteilung der rechtlichen und ethischen Implikationen der Nutzung digitaler Daten bei Aktivitäten zur Aufwertung und Vermittlung des kulturellen Erbes</li> <li>• <b>LOut4</b> Bewertung der digitalen Kapazitäten einer Kulturorganisation</li> <li>• <b>LOut5</b> Die digitalen Fähigkeiten und Bedürfnisse der Besucher mit dem geplanten digitalen Output einer Kulturerbe-Organisation in Einklang bringen (Präsenz in den sozialen Medien und digitale Aufwertung des kulturellen Erbes)</li> </ul>
<b>UNIT 3.2</b>	<p><b>Neue digitale Strategien und Tools für erlebnisorientierte Kulturerbestätten</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>LEut1</b> Die wichtigsten Merkmale (Potenziale, Anforderungen und Grenzen) der digitalen Technologien kennen, die bei der Aufwertung und Vermittlung des kulturellen Erbes eingesetzt werden</li> <li>• <b>LOut2</b> Bewertung aktueller Entwicklungen und Trends im digitalen Bereich, um herauszufinden, was für den Bereich des kulturellen Erbes und den jeweiligen Kontext relevant sein könnte</li> <li>• <b>LOut3</b> Aus Studienfällen/Beispielen optimale Anforderungen für den zukünftigen Aufbau von digitalen Projekten ableiten</li> <li>• <b>LOut4</b> Entwicklung langfristiger digitaler Strategien, um die neuesten oder zukünftigen digitalen Trends durch gezielte Kooperationen zu nutzen.</li> </ul>
<b>UNIT 3.3</b>	<p><b>Digitales Marketing und Kommunikation für das kulturelle Erbe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>LEut1</b> Identifizieren Sie die Hauptmerkmale einer digitalen Marketingstrategie</li> <li>• <b>LOut2</b> Bewerten Sie die Merkmale der wichtigsten verfügbaren digitalen Kanäle zur Förderung des kulturellen Erbes</li> <li>• <b>LOut3</b> Planung von Inhalten für die Website und die entsprechenden sozialen Medien Kanäle, die an bestimmte Zielgruppen angepasst werden können</li> <li>• <b>LEut4</b> Analyse der Rolle und Merkmale des Storytellings als Schlüsselkompetenz des E-Marketings</li> <li>• <b>LOut5</b> Planung von Strategien zur Einbindung von Nutzern für eine bestimmte Kulturerbestätte.</li> </ul>



<b>UNIT</b> <b>3.4</b>	<b>Gestaltung von digitalen Online- und Vor-Ort-Erlebnissen für Besucher</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>LOut1</b> Verstehen der Rolle und des Stellenwerts der digitalen Erfahrung in der Zyklus erleben</li> <li>● <b>LOut2</b> Bewertung des Potenzials für eine digitale Verbesserung und Interpretation einer Kulturerbestätte</li> <li>● <b>LOut3</b> Gestaltung digitaler Erfahrungen für Vermittlung, Bildung und Integration</li> <li>● <b>LOut4</b> Planen Sie die Umsetzung der digitalen Erfahrung</li> <li>● <b>LOut5</b> Legen Sie geeignete Bewertungskriterien für das digitale Erlebnis fest.</li> </ul>
<b>Modul</b> <b>4</b>	<b>Unternehmerischer Ansatz für das kulturelle Erbe</b> <i>Inhaltliche Kuratoren: Matera Hub und Hellenic Open University</i>
<b>UNIT</b> <b>4.1</b>	<b>Unternehmerische Fähigkeiten als Schlüsselemente für ein neues Management des kulturellen Erbes</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>LOut1</b> Kenntnis der Bedeutung von Unternehmertum im Rahmen des lebenslangen Lernens</li> <li>● <b>LEut2</b> Beschreiben Sie das weit gefasste Konzept des Unternehmertums für den kulturellen sektor in zehn worten</li> <li>● <b>LEut3</b> Erkennen von Gemeinsamkeiten und Unterschieden zwischen Unternehmertum Kultureinrichtungen mit und ohne Erwerbszweck</li> <li>● <b>LEut4</b> Grundprinzipien und Anwendungsbereich des Kompetenzrahmens für unternehmerische Initiative zu ermitteln</li> <li>● <b>LOut5</b> Analysieren Sie drei Kompetenzen aus allen Bereichen der EntreComp als die Fähigkeit, Ideen in die Tat umzusetzen</li> <li>● <b>LEut6</b> Die Bedeutung der Initiative "Kulturelles Unternehmertum" kennen</li> <li>● <b>LEut7</b> Evaluieren Sie die am besten geeigneten Kompetenzen aus den fünfzehn Kompetenzen von EntreComp, entsprechend den Bedürfnissen von Fachleuten des kulturellen Erbes.</li> </ul>
<b>UNIT</b> <b>4.2</b>	<b>Kulturelles Unternehmertum - Was ist das?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>LEut1</b> Verstehen des Konzepts des kulturellen Unternehmertums</li> <li>● <b>LEut2</b> Nennen Sie mindestens drei wesentliche Fähigkeiten für einen Kulturunternehmer</li> <li>● <b>LEut3</b> Nennen Sie mindestens ein theoretisches Beispiel dafür, wie Unternehmer kulturelle Kompetenzen entwickeln</li> <li>● <b>LEut4</b> Interpretation des Konzepts des unternehmerischen Ökosystems</li> <li>● <b>LOut5</b> Nennen Sie mindestens drei Maßnahmen zur Stärkung der Ökosystem der Kreativwirtschaft</li> <li>● <b>LEut6</b> Nennen Sie mindestens vier Umweltmerkmale, die für die Entwicklung eines unternehmerischen Ökosystems entscheidend sind</li> <li>● <b>LOut7</b> Verstehen Sie die Initiative "Kulturhauptstädte Europas".</li> </ul>
<b>UNIT</b> <b>4.3</b>	<b>Finanzmanagement im Bereich Kulturerbe und Tourismus</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>LOut1</b> Analyse des finanziellen Kontextes der Instrumente im Bereich des kulturellen Erbes und des Tourismus, die für nachhaltige Fundraising-Strategien benötigt werden</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>LOut2</b> Verständnis der verschiedenen Finanzierungsquellen, die im Bereich des kulturellen Erbes und des Tourismus zur Verfügung stehen, und der Bedeutung der Mittelbeschaffung im Bereich des kulturellen Erbes</li> <li>• <b>LOut3</b> Sich mit finanziellen Kenntnissen und Finanzmanagement vertraut machen</li> <li>• <b>LOut4</b> Ermittlung von Strategien und Methoden der Mittelbeschaffung</li> <li>• <b>LOut5</b> Nennen Sie mindestens drei Schritte des Fundraising-Prozesses</li> <li>• <b>LOut6</b> Entwicklung eines kritischen Bewusstseins für verschiedene Geschäftsmodelle</li> <li>• <b>LOut7</b> Vergleich aktueller Fallstudien im Bereich des kulturellen Erbes und des Tourismus.</li> </ul>
<b>UNIT 4.4</b>	<p><b>Unternehmerische Strategien für ein innovatives Kulturerbe- und Tourismusmanagement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>LOut1</b> Identifizierung von Marketingstrategien für das kulturelle Erbe und den Tourismussektor</li> <li>• <b>LOut2 Mindestens</b> zwei Methoden zur Entwicklung eines nachhaltigen Geschäftsmodells testen</li> <li>• <b>LOut3</b> Ausarbeitung eines Marketingplans für Kulturerbe- und Tourismusorganisationen</li> <li>• <b>LOut4</b> Messung der Auswirkungen der "Lean Management"-Strategie auf das kulturelle Erbe und den Tourismussektor</li> <li>• <b>LOut5</b> Vergleich verschiedener Managementstrategien im Bereich des kulturellen Erbes und des Tourismus</li> <li>• <b>LOut6</b> Erkennen des Aufkommens von sozialem Unternehmertum und dessen Einfluss auf das kulturelle Erbe und den Tourismussektor • <b>LOut7</b> Beurteilen neuer Managementtrends.</li> </ul>
<b>Modul 5</b>	<p><b>Nachhaltigkeit, Wirkungsmessung und Projektbewertung</b>  <i>Inhaltlicher Kurator: Ia Cultuora</i></p>
<b>UNIT 5.1</b>	<p><b>Konzepte rund um Nachhaltigkeit und Wirkungsmessung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>LOut1</b> Zusammenfassung der wichtigsten Begriffe des Nachhaltigkeitsparadigmas im Zusammenhang mit professioneller Leistung in der Kultur</li> <li>• <b>LOut2</b> Erläutern Sie, wie Nachhaltigkeit die strategische Vision von Institutionen beeinflusst und die Definition von Werten und Visionen prägt.</li> <li>• <b>LOut3</b> Erkennen Sie die Schlüsselemente, die bei der Erstellung von Nachweisen mit der Strategie der Kultureinrichtung im Rahmen der Vision der Nachhaltigkeit übereinstimmt</li> <li>• <b>LOut4</b> Globale Trends in der Messung sozialer Auswirkungen zusammenfassen und den Mehrwert dieser Praktiken verstehen</li> <li>• <b>LOut5</b> Bewertung der wichtigsten Ressourcen und der herausragendsten Fachleute aus den analysierten Beispielen und Trends</li> <li>• <b>LOut6</b> Erkennen, wie sich die Messung des sozialen Werts auf die strategische Vision der Nachhaltigkeit auswirkt</li> <li>• <b>LOut7</b> Identifizieren Sie die Terminologie, die für die Erstellung eines Projekts zur Messung des sozialen Werts erforderlich ist.</li> </ul>

<b>UNIT</b> <b>5.2</b>	<b>Bewertungsansätze in Kultur und Tourismus</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>LEut1</b> Zusammenfassung der wichtigsten internationalen Dokumente zur Nachhaltigkeit, insbesondere derjenigen, die sich auf das kulturelle Erbe beziehen</li> <li>● <b>LEut2</b> Erkennen von Beispielen für die Messung von Kultur in verschiedenen beruflichen Kontexten</li> <li>● <b>LOut3</b> Identifizieren Sie Hinweise auf sie in lokalen, regionalen und nationalen Initiativen</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>LOut4</b> Suche nach Anwendungsbeispielen mit unterschiedlichen Perspektiven innerhalb des kulturellen Erbes</li> <li>● <b>LOut5</b> Erkennen der Eintrittsbarrieren in verschiedenen Bereichen, insbesondere bei der Verwaltung des kulturellen Erbes</li> <li>● <b>LOut6</b> Erstellen Sie eine Mindmap des theoretischen Prozesses für den Aufbau einer nachhaltigen Messkultur mit einer langfristigen Vision</li> <li>● <b>LOut7</b> Beschreiben Sie den beruflichen Ausbildungsweg, um den Wissensstand und die Kompetenzen für die Entwicklung eines Messprojekts zu erreichen.</li> </ul>
<b>UNIT</b> <b>5.3</b>	<b>Wie man es macht: Projekt zur Messung der Auswirkungen der Erfahrung</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>LOut1</b> Erläutern Sie die Schwierigkeiten bei der Übertragung der Makrovision auf die Struktur einer Einrichtung oder eines kulturellen Projekts</li> <li>● <b>LOut2</b> Den notwendigen Prozess für die Entwicklung eines Projekts mit Indikatoren für soziale Auswirkungen mit Hilfe der verfügbaren Instrumente des Messzyklus konstruieren</li> <li>● <b>LOut3</b> Die wichtigsten Phasen des Messzyklus für jedes spezifische Projekt zu bewerten und die für die Entwicklung erforderlichen Informationen und Ressourcen zu ermitteln</li> <li>● <b>LOut4</b> Unterscheiden Sie zwischen verschiedenen Methoden je nach verschiedene Strategien der Datenerhebung</li> <li>● <b>LEut5</b> Erkennen von operativen Instrumenten für die verschiedenen Phasen des Messprozesses zur Erzeugung von Daten und Nachweisen</li> <li>● <b>LEut6</b> Unterscheiden Sie zwischen der Durchführung der Datenerhebung für eine bestimmte Aktivität und der Schaffung einer Messkultur in einer Institution.</li> </ul>
<b>UNIT</b> <b>5.4</b>	<b>Ansätze und Methoden: Messung der Nachhaltigkeit und der sozialen Auswirkungen in kulturellen Organisationen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>LEut1</b> Die Lücken im Management mit den Möglichkeiten und Herausforderungen in Beziehung setzen, die durch die Messung der sozialen Auswirkungen bewältigt werden können</li> <li>● <b>LOut2</b> Spezifische berufliche Interessen in Bezug auf die Messkultur und innerhalb eines ausgewählten Arbeitsbereichs zu organisieren</li> <li>● <b>LEut3</b> Erörtern Sie die Machbarkeit von Werkzeugen für das ausgewählte Projekt oder die Herausforderung</li> <li>● <b>LEut4</b> Auswahl eines Messverfahrens und der wichtigsten Instrumente zur Durchführung anhand eines ausgewählten Fallbeispiels</li> <li>● <b>LOut5</b> Auswertung von Daten aus realen Fallstudien, um daraus Lehren und Empfehlungen abzuleiten.</li> </ul>

## 1.2 Die vorgeschlagene Bildungsstrategie

Bei der Entwicklung der einzelnen Module wurde eine gemeinsame Bildungsstrategie verfolgt. Die Bedeutung einer einheitlichen Bildungsstrategie ergibt sich aus der Möglichkeit, Inhalte für alle Module auf dieselbe Weise zu entwickeln. Die Lernenden finden in jedem Modul spezifische Lernleistungen, die von den jeweiligen Inhaltskuratoren entwickelt wurden:

- Videopräsentationen, einschließlich Vorträge und Interviews
- Textbasierte Inhalte einschließlich Fallstudien, bewährte Verfahren und Beispiele aus der Praxis
- Eine Sammlung von offenen Bildungsressourcen: Berichte, Forschungsstudien, Artikel, Strategiepapiere und andere Materialien zum Selbststudium
- Bibliographie und Webographie zu primären und sekundären Referenzquellen
- Selbsteinschätzung durch Quiz

In den folgenden Abschnitten werden auch die Materialien erläutert, die für jede Untereinheit entwickelt wurden.

### 2. die Plattform EUheritage

Um einerseits die sozialen Funktionen und andererseits die E-Learning-Aktivitäten zu unterstützen, wurden zwei Plattformen entwickelt:

- Eine Moodle-Plattform, die alle E-Learning-Aktivitäten beherbergen wird
- Eine Drupal (8.0) Plattform, auf der die sozialen Aktivitäten entwickelt werden (<https://www.drupal.org/8>)

Die EUheritage-Lernplattform wird die erstellten Schulungsmaterialien, OERs, Links zu OERS anderer ähnlicher Projekte, Berichte und Studien anderer EU-Projekte im Bereich Kulturerbe, Technologie, Nachhaltigkeit und Innovation enthalten.

Die EUheritage Social Platform wird als Online-Domäne für die Schaffung von Communities of Practice (CoPs) dienen. Die CoPs sind organisierte Gruppen von Personen, die ein gemeinsames Interesse an einem bestimmten technischen oder geschäftlichen Bereich haben. Sie arbeiten regelmäßig zusammen, um Informationen auszutauschen, ihre Fähigkeiten zu verbessern und aktiv daran zu arbeiten, das allgemeine Wissen in diesem Bereich zu erweitern.

Die Struktur der E-Learning-Plattform wurde von HOU - Hellenic Open Universität (Quelle: Deliverable WP5)

## 3. Von den Ausbildern zu entwickelnde Materialien

### 3.1 Die Lernresultate

Der Online-Kurs besteht aus insgesamt drei Teilen:

- 60 Videos (12 pro Modul)
- 60 Texte, Videotranskriptionen (12 für jedes Modul)
- 60 PPT-Präsentationen (12 für jedes Modul)
- 60 Bibliographie / Sitographie (12 pro Modul)
- bis zu 200 OER (bis zu 40 OER pro Modul)
- 60 Quizze

Die **Videovorlesung** ist der erste Lerninhalt, der dem Lernenden zur Verfügung steht. Jedes Video dauert zwischen 8 und 15 Minuten und soll dem Lernenden einen Überblick über die wichtigsten Inhalte der Untereinheit vermitteln. Es werden Definitionen, Daten, Schemata, Bilder und Fotos bereitgestellt. Jedes Video wird von einer Transkription begleitet, um das Verständnis der Inhalte zu erleichtern.

Der zweite Lernoutput, der für alle Inhaltskuratoren obligatorisch ist, ist die **Power Point-Präsentation**: etwa 30 Folien pro Untereinheit, die die in der Videoeinführung synthetisierten Informationen vertiefen, indem sie Schlüsselwörter, Fallstudien, Tipps, offene Fragen, eine Liste von Referenzen usw. enthalten.

Dem Lernenden steht auch eine Reihe relevanter Open Educational Resources (OER) zur Verfügung, die von den Inhaltskuratoren in Bezug auf die spezifischen Lernergebnisse jeder Einheit ausgewählt wurden. Die ausgewählten OERs sind als zusätzliches Lernmaterial in den Kurs integriert und müssen unter einer Creative-Commons-Lizenz registriert werden.

Für die Zwecke dieses Projekts verwenden wir die Definition von OERs Commons: *"Offene Bildungsressourcen (OER) sind Lehr- und Lernmaterialien, die online frei verfügbar sind und von jedem genutzt werden können, unabhängig davon, ob es sich um einen Lehrenden, einen Studierenden oder einen Selbstlerner handelt. OER können als kleinere, eigenständige Ressourcen existieren, die gemischt und kombiniert werden können, um größere Inhalte zu bilden, oder als größere Kursmodule oder ganze Kurse".*

Die Anreicherung des MOOCs mit OERs als weiterführendem Lernmaterial hat viele Vorteile, darunter die Möglichkeit, den Kurs durch die Vertiefung spezifischer Themen, die für einige Teilnehmer relevant sind, anzupassen, die Chance, weitere Perspektiven zu bestimmten Themen zu erhalten, den Anreiz, weitere OERs zu suchen und bestimmte Themen selbstständig zu vertiefen, den Erwerb von Wissen über relevante und wertvolle Lernquellen.

Die Verfügbarkeit von OER über die EUheritage-Plattform trägt gleichzeitig dazu bei, Wissen an ein breiteres Publikum zu verbreiten und die Möglichkeit zu verbessern, Online-Diskussionen und Überlegungen zu aktuellen Themen zu eröffnen.

Innerhalb von EUheritage sammeln Inhaltskuratoren und wissenschaftliche Experten relevante OER, indem sie: a) ordnungsgemäß lizenzierte OER auswählen (die unter einer Creative-Commons-Lizenz registriert sind);

b) Erstellung eigener OER (oder Vorschlag von Ressourcen, die sie in anderen Kontexten erstellt haben), wenn diese ordnungsgemäß lizenziert sind;

c) Modifizierung von OERs, wenn das Lizenzsystem dies zulässt.

Am Ende jedes Moduls haben die Lernenden die Möglichkeit, ein Quiz mit 40 Fragen (10 pro Einheit) zu absolvieren. Die Quizfragen sind Multiple-Choice-Fragen oder richtig/falsch. Nach Abschluss des Online-Kurses und bei einer Erfolgsquote von 45 % können die Lernenden das Abschlusszertifikat erhalten: Die offenen Abzeichen werden den Lernenden nach erfolgreichem Abschluss der einzelnen Module verliehen.

In der Phase der Inhaltsentwicklung wird jeder Inhaltskurator/Experte **spezifische Anweisungen befolgen und vom Konsortium bereitgestellte Vorlagen verwenden**. Die Anleitungen für die Entwicklung von Inhalten (Videos, Textmaterial und Powerpoint-Präsentationen) wurden von HOU erstellt, während die Vorlagen von ENCATC ausgearbeitet wurden. Anleitungen, Leitlinien und die Links zum Herunterladen der Vorlagen finden Sie in den folgenden Anhängen.

## 4. ANHÄNGE

### 4.1 Anhang 1 - PPT-Richtlinien

(Quelle: Arbeitsergebnis "Design und Entwicklung von Online-Lernmaterialien - Strukturelle Leitlinien für die Präsentation im Online-Fernunterricht")

#### **Strukturelle Leitlinien für die Präsentation im Online-Fernunterricht**

Damit eine Präsentation als Online-Ressource für den Fernunterricht nützlich ist, sollte sie einige der folgenden Elemente enthalten (die mit einem \* gekennzeichneten Elemente werden als obligatorisch angesehen):

1. Elemente zu Beginn der Präsentation
  - a. Titelfolie \*
  - b. Zielsetzung/Ziele \*
  - c. Lernergebnisse \*
  - d. Schlüsselwörter \*
  - e. Inhaltsübersicht
2. Elemente im Hauptteil der Präsentation
  - a. Abschnitte / Unterabschnitte \*
  - b. Tabellen / Diagramme / Zahlen
3. Elemente am Ende der Präsentation
  - a. Synopse
  - b. Liste der Referenzen
  - c. Weitere Lektüre
  - d. Bio der Ausbilder
  - e. Dankeschön / Credits \*

Im Folgenden wird jedes dieser Elemente kurz erläutert. Es wird davon ausgegangen, dass jede Präsentation von einer Erzählung begleitet wird.

#### **Titelfolie (1 Folie)**

Zeigt den Titel der Präsentation an, zusammen mit Kontextinformationen (z. B. Modul/Referat, zu dem sie gehört). Hier kann auch der Name des/der Trainer(s) erscheinen.

#### **Zielsetzung / Ziele (1 Folie)**

Die Zielsetzung enthält eine kurze Erläuterung des allgemeinen Beitrags der Präsentation. Die Zielsetzung konkretisiert das Ziel mit Hilfe konkreter Begriffe. Auch hier könnte eine kurze Einführung in das Thema der Präsentation gegeben werden.

#### **Lernergebnisse (1 Folie)**

Sie beschreiben die Kenntnisse/Fertigkeiten/Kompetenzen (Einstellungen), die der Lernende nach

die sich die Präsentation ansehen. Sie sollten auf der Bloom'schen Taxonomie basieren und einige der Lernergebnisse des Moduls hervorheben. Sie sollten wie folgt eingeführt werden: Nach dem Studium dieser Ressource werden Sie in der Lage sein,; (gefolgt von einer Liste von Lernergebnissen). Die Liste sollte etwa 5 Lernergebnisse enthalten (ungefähr).

### **Schlüsselwörter (1-2 Folien)**

Eine Reihe von Schlüsselwörtern, die die wichtigsten im Dokument verwendeten Begriffe zusammen mit einer kurzen Erklärung enthalten. Die Liste sollte nicht mehr als 10 Begriffe enthalten; 6 sind eine gute Zahl.

### **Inhaltsverzeichnis (1-2 Folien)**

Bietet einen Überblick über den Inhalt der Präsentation. Wenn die Präsentation Abschnitte und Unterabschnitte enthält, sollten diese hier erwähnt werden, zusammen mit den Titeln der Hauptfolien für jeden Abschnitt. Dies ist ein alternativer Ort für eine kurze Einführung in das Thema der Präsentation.

### **Abschnitte / Unterabschnitte**

Bilden Sie den Hauptteil der Präsentation. Im Allgemeinen sollte der Hauptinhalt der Präsentation so strukturiert sein, dass er nicht sequentiell (d. h. der Lernende kann zu jedem Unterabschnitt springen) und modular (d. h. der Lernende kann am Ende eines Abschnitts anhalten und später fortfahren) betrachtet werden kann. Der gesamten Präsentation und jedem Abschnitt könnte eine Einführung vorangestellt werden.

### **Tabellen, Abbildungen und Schaubilder**

Am besten neben dem Text oder auf einer eigenständigen Folie (ohne Text) platzieren. Vermeiden Sie es, Text willkürlich um grafische Elemente herum zu platzieren. Der Text sollte groß genug sein, um lesbar zu sein.

### **Inhaltsangabe (1 Folie)**

Steht am Ende der Präsentation und fasst den Inhalt und die Ergebnisse der Lernenden zusammen, die die Präsentation gesehen haben.

### **Liste der Referenzen (1 Folie)**

Enthält die Liste der in der Präsentation verwendeten Quellen. Verwenden Sie entweder den APA- oder den IEEE-Stil. Auch wenn die Quellenangaben in den Folien, die den Hauptteil der Präsentation bilden, enthalten sind, sollten sie am Ende ebenfalls zusammengefasst werden.

### **Weiterführende Literatur (1 Folie)**

Bietet ausgewählte Ressourcen (OERs) zur weiteren Lektüre. Geben Sie für jede Ressource die entsprechende Referenz an (im APA- oder IEEE-Stil) und eine kurze Zusammenfassung (nicht mehr als 5 Zeilen).

### **Lebenslauf der Ausbilder (1 Folie pro Ausbilder)**

Idealerweise sollten sich die Ausbilder selbst vorstellen. Dies kann entweder am Anfang (d.h. nach der Titelfolie) oder am Ende der Präsentation geschehen. Es sollte ein kurzer Text mit einem Foto gezeigt werden, während jeder Trainer kurz über sich selbst in der ersten Person spricht (z. B. Hallo, ich bin ... und in dieser Präsentation werden wir ... - die Zeitformen sollten entsprechend angepasst werden).

### **Dankeschön / Credits (1 Folie)**

Bedanken Sie sich bei der/dem Lernenden für das Ansehen der Präsentation. Geben Sie die Namen der Personen an, die an der Präsentation mitgewirkt haben (d. h. Autor(en), Gutachter (technisch und wissenschaftlich), Sprecher, Ersteller der visuellen Effekte) und die

Kontaktdaten, falls eine weitere Kommunikation mit dem Lernenden erforderlich ist. Zeigt auch den Lizenzierungsmodus an und berücksichtigt die EU-Veröffentlichungsanforderungen.

## Schablonen

Das Netz hat eine Reihe von **Vorlagen für Powerpoint-Präsentationen** erstellt.

Die Vorlagen können unter folgendem Link heruntergeladen werden:

<https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1t8GFyqgCX8ZfEoK9ZkJe-pPzXj-1Vod>

### 4.2 Anhang 2 - Textmaterial Leitlinien

(Quelle: Arbeitsergebnis "Design und Entwicklung von Online-Lernmaterialien - Strukturelle Leitlinien für die Präsentation im Online-Fernunterricht")

## Strukturelle Leitlinien für Textmaterial für den Online-Fernunterricht

Damit ein Dokument als Online-Ressource für den Fernunterricht nützlich ist, sollte es einige der folgenden Elemente enthalten (die mit einem \* gekennzeichneten Elemente werden als obligatorisch angesehen):

### 1. Elemente am Anfang des Dokuments

- a. Zielsetzung/Ziele \*
- b. Lernergebnisse \*
- c. Schlüsselwörter \*
- d. Einführung
- e. Vorausgesetzte Kenntnisse
- f. Inhaltsverzeichnis / Abbildungen / Tabellen

### 2. Elemente im Hauptteil des Dokuments

- a. Abschnitte / Unterabschnitte \*
- b. Tische
- c. Zahlen
- d. Beispiele
- e. Fallstudien

### 3. Elemente am Ende des Dokuments

- a. Synopse
- b. Liste der Referenzen
- c. Glossar
- d. Weitere Lektüre

Im Folgenden wird jedes dieser Elemente kurz erläutert.

### Zielsetzung / Ziele

Die Zielsetzung enthält eine kurze Erläuterung des allgemeinen Beitrags des Dokuments. Die Ziele spezialisieren das Ziel mit konkreteren Begriffen. Dieses Element sollte nicht länger als 5 Zeilen Text sein.

### Lernergebnisse

Sie beschreiben die Kenntnisse/Fertigkeiten/Kompetenzen (Einstellungen), die der Lernende nach

Studium des Dokuments. Sie sollten auf der Bloom'schen Taxonomie basieren und einige der Lernergebnisse des Moduls hervorheben. Sie sollten wie folgt eingeführt werden: Nach dem Studium dieser Ressource werden Sie in der Lage sein,; (gefolgt von einer Liste von



Lernergebnissen). Die Liste sollte nicht mehr als 10 Lernergebnisse enthalten; 5 ist eine gute Zahl.

### **Schlüsselwörter**

Eine Reihe von Schlüsselwörtern, die die wichtigsten im Dokument verwendeten Begriffe enthalten. Beachten Sie, dass für jeden dieser Begriffe eine Erklärung im Text gegeben werden sollte und sie im Glossar zusammengefasst werden können. Das erste Auftreten eines Begriffs sollte leicht erkennbar sein (z. B. durch Fettdruck). Die Liste sollte nicht mehr als 10 Begriffe enthalten; 6 sind eine gute Zahl.

### **Einführung**

Führt den Leser in den folgenden Inhalt ein. Setzt die Ressource in den Kontext und verbindet sie mit dem zuvor gelernten Material (falls zutreffend). Fasst auch den Inhalt der Ressource zusammen. Sollte nur für mittelgroße und lange Dokumente (d.h. mehr als 4 Seiten) verwendet werden. Sollte nicht mehr als 10% der Gesamtlänge des Dokuments ausmachen.

### **Vorausgesetzte Kenntnisse**

Listet die Kenntnisse und Fähigkeiten auf, die für eine optimale Nutzung der Ressource erforderlich sind. Kann nicht für kurze oder mittelgroße Dokumente verwendet werden. Kann Teil der Einleitung sein. Sollte nicht länger als 10 Zeilen Text sein.

### **Inhaltsverzeichnis / Abbildungen / Tabellen**

Verschafft einen Überblick über den Inhalt und ermöglicht den direkten Zugriff auf Teile des Dokuments. Sollte nur für lange Dokumente (d.h. mehr als 12 Seiten) verwendet werden.

### **Abschnitte / Unterabschnitte**

Enthält den Hauptteil des Dokuments. Sollte in Absätze gegliedert sein. Es sollten nicht mehr als 3 Ebenen verwendet werden. Sollte nummeriert sein.

### **Tabellen, Abbildungen und Schaubilder**

Tabellen und Schaubilder werden verwendet, um den Textinhalt zusammenzufassen und einen Überblick zu geben. Abbildungen ergänzen oder erweitern in der Regel den Text. Sie sollten besser innerhalb des Textes oder am Rand platziert werden (wenn genügend Platz vorhanden ist); vermeiden Sie es besser, den Text um sie herum zu wickeln. Sie sollten in einen Rahmen gesetzt werden. Sie sollten groß genug sein, um lesbar zu sein. Sie sollten immer nummeriert sein und eine Überschrift haben. Wenn im Text auf eine Abbildung verwiesen wird, sollte man "in Abbildung 1" schreiben, niemals "in der folgenden Abbildung". Falls das Dokument gedruckt wird, sollte man mit der Verwendung von Farben (und den Verweisen auf diese) vorsichtig sein.

### **Beispiele**

Werden verwendet, um einen Teil des Dokuments zu kontextualisieren oder zu personalisieren. Sie sollten innerhalb eines Rahmens platziert werden. Sie sollten immer nummeriert sein und einen Titel haben. Wenn im Text auf sie verwiesen wird, sollte man "in Beispiel 1" schreiben, niemals "im folgenden Beispiel".

### **Schablonen**

Das Netz hat eine **Vorlage für Textmaterial** erstellt.

Die Vorlage kann unter diesem Link heruntergeladen werden:

[https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1C\\_YB1Chcm9S5rX4vwGZu9bbMXLUeE-ul](https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1C_YB1Chcm9S5rX4vwGZu9bbMXLUeE-ul)

### 4.3 Anhang 3 - Video-Leitfaden und Demo

(Quelle: Deliverable "Design und Entwicklung von Online-Lernmaterialien")

Zu den gebräuchlichsten Videotypen im Zusammenhang mit Bildungsinhalten gehören Interviews, Gespräche, Vorträge, gezielte Szenarien und Screencasts.

## 1. Videos

### 1.1 Vorstellungsgespräch

Ein Interview<sup>1</sup> ist ein Gespräch mit Fragen und Antworten. Eine Person (der Interviewer) stellt vordefinierte Fragen, während die eingeladenen Personen (die Befragten) antworten (in der Regel innerhalb einer vorgegebenen Zeit), wobei die Teilnehmer abwechselnd sprechen. Bei Interviews werden in der Regel Informationen vom Befragten an den Interviewer (und damit an die Zuhörer) weitergegeben, was in der Regel der Hauptzweck des Interviews ist. Es können auch Dias (in Form einer Präsentation) oder Bilder eingefügt werden, während der Befragte spricht, um die Antwort besser verständlich zu machen.

### 1.2 Konversation

Ein Gespräch<sup>2</sup> ist eine interaktive Kommunikation zwischen zwei oder mehreren Personen über ein bestimmtes Thema. In Gesprächen können auch Folien (in Form von Präsentationen) oder Bilder eingefügt werden, um den Redner besser verständlich zu machen.

### 1.3 Vorlesung

Ein Vortrag<sup>3</sup> ist eine mündliche Präsentation mit dem Ziel, Informationen zu vermitteln oder Menschen oder Lernenden ein bestimmtes Thema beizubringen, wobei in der Regel Folien in Präsentationsform oder Bilder verwendet werden.

### 1.4 Gerichtetes Szenario

Diese Art von Video bezieht sich in der Regel auf die Präsentation eines bestimmten Objekts. Zum Beispiel wird ein Ausstellungsstück (ein Gemälde, eine Skulptur usw.) in einem Museum, eine Besichtigung, ein Experiment usw. gezeigt. In der Regel werden die gezeigten Bilder auch mit Audiokommentaren versehen. Um die Präsentation lebendiger zu gestalten, können (optional) Schauspieler oder Sprecher hinzugezogen werden.

### 1.5 Bildschirmpräsentation

Ein Screencast<sup>4</sup> (auch Video-Screen-Capture genannt) ist eine digitale Aufzeichnung des Computerbildschirms, die oft auch einen Audiokommentar enthält. Der Begriff Screencast wird mit dem verwandten Begriff Screenshot verglichen; während ein Screenshot ein einzelnes Bild eines Computerbildschirms erzeugt, ist ein Screencast im Wesentlichen ein Film der Veränderungen, die ein Benutzer im Laufe der Zeit auf einem Computerbildschirm sieht, angereichert mit Audiokommentaren.

## 2. Technische Hinweise

### 2.1 Allgemeines

- Die Aufnahmen sollten vorzugsweise mit zwei identischen Kameras gleichzeitig gemacht werden; eine für eine Nahaufnahme und eine für eine mittlere Aufnahme (von der Hüfte aufwärts). Achten Sie darauf, dass Sie für beide Kameras die gleichen Einstellungen vornehmen (ISO, Weißabgleich, fps, Blende, Verschlusszeit).

---

<sup>1</sup> <https://en.wikipedia.org/wiki/Interview>

<sup>2</sup> <https://en.wikipedia.org/wiki/Conversation>

<sup>3</sup> <https://en.wikipedia.org/wiki/Lecture>

<sup>4</sup> <https://en.wikipedia.org/wiki/Screencast>

- Halten Sie Ihre Videos insgesamt auf maximal 15 Minuten (ohne Schnitte), um das Interesse des Publikums zu erhalten. Wenn es nicht möglich ist, 15 Minuten am Stück zu filmen, teilen Sie das Video in zwei Teile auf.
- Die Bildrate sollte auf 25fps eingestellt werden.
- Vermeiden Sie Kamerabewegungen.
- Bei der Aufnahme sollten Sie sich auf die Trainer konzentrieren und die Kamera auf Augenhöhe halten.
- Ändern Sie die Videoeinstellungen oder die Beleuchtung nicht während der Aufnahme.
- Vermeiden Sie Echos. Bevor Sie mit der Aufnahme beginnen, prüfen Sie die Akustik des Ortes.
- Nachdem Sie sich vergewissert haben, dass die Kamera und der Ton laufen, müssen Sie in der Mitte des Bildes klatschen (in die Hände oder mit einem Klatscher). Vor dem Klatschen sollte der Kameramann oder der Regisseur deutlich den Titel des Interviews und des Clips sagen (zum Beispiel "Marketing 2.1, Take 1").
- Die Folien der Präsentation sollten nicht im Bild des Videos erscheinen; sie werden später bei der Videobearbeitung hinzugefügt. Während der Aufzeichnung des Vortrags sollten die Kameras auf den Vortragenden gerichtet sein.
- Der Ton sollte mit Lavaliermikrofonen aufgenommen werden, die mit der Kamera verbunden sind.

## 2.2 Für die Ausbilder

- Die Ausbilder sollten eine einfache Sprache verwenden, ohne komplexe Begriffe. Wenn sie einen komplexen Begriff verwenden müssen, sollten sie ihn kurz erklären.
- Trainer sollten Folgendes vermeiden: Weiß, Schwarz, Marken.
- Wenn nur ein/e Trainer/in anwesend ist, sollte er/sie seinen/ihren Blick in die Kamera richten.
- Die Ausbilder sollten nicht schnell sprechen und nichts in der Hand halten.
- Die Ausbilder sollten nicht zu nah oder zu weit vom Mikrofon entfernt sprechen. Achten Sie darauf, dass die Stimme jedes Sprechers deutlich zu hören ist.
- Sie sollten ihre Reden vorbereitet haben und sie per Autocue ablesen (es gibt Online-Anwendungen<sup>5</sup>). Alle Fragen und Antworten sollten aufgeschrieben und vor den Dreharbeiten geprobt werden.
- Der Trainer kann wählen, ob er/sie im Stehen oder im Sitzen sprechen möchte.
- Wenn wir Grafiken an der Seite des Rahmens anbringen wollen, sollte der Trainer auf der rechten Hälfte des Rahmens stehen/sitzen.
- Das Make-up sollte schlicht und dezent sein. Das Gleiche gilt für die Haare.

## 2.3 Hintergrund - Raumfahrt

- Der Hintergrund sollte leer sein und eine helle Farbe haben, wenn es sich um weiße Grafiken handelt, oder eine dunkle Farbe, wenn es sich um schwarze Grafiken handelt. Vermeiden Sie Hintergründe mit Motiven/Mustern oder Objekten.
- Es sollte viel Licht vorhanden sein, wobei darauf zu achten ist, dass keine starken Schatten auf dem Trainer oder dem Hintergrund entstehen. Das Gesicht sollte klar und hell aussehen.
- Vermeiden oder eliminieren Sie Außengeräusche. Bitte nehmen Sie an abgelegenen Orten oder in einem Studio auf. Wenn Sie sich jedoch für Außenaufnahmen entscheiden, achten Sie darauf, dass es nicht zu laut ist und dass keine Personen in

---

<sup>5</sup> Beispiele: <https://www.cueprompter.com/>; <http://www.freeteleprompter.org/>

das Bild eingreifen. Außenaufnahmen sollten nur dann gemacht werden, wenn ein Profi dafür verantwortlich ist.

#### **2.4 Filmmaterial**

- Das Filmmaterial sollte ohne jegliche Bearbeitung gesendet werden (keine Logos, kein Intro/Outro, keine Musik)
- Das Filmmaterial der Dreharbeiten sollte zusammen mit dem Text der Rede und der "ppt"-Präsentation oder anderem Material, das gezeigt werden muss (Video/Bild usw.), übermittelt werden, wobei anzugeben ist, wann es gezeigt werden soll.

#### **2.5 Verschiedene Tipps**

- Das Lehrmaterial sollte selbstgesteuert sein und die Interaktion des Lernenden mit dem Material fördern.
- Er sollte erläuternde Beispiele und ermutigende Kommentare enthalten.
- Am Anfang eines jeden Abschnitts sollten die Ziele und die erwarteten Lernergebnisse definiert werden, und am Ende sollte eine Zusammenfassung stehen.

#### **2.6 Vorlage: Video-Demo**

Das Netz hat eine Demo des Videovortrags vorbereitet, damit sich die Ausbilder ein Bild vom Endprodukt machen können.

Das Video ist unter diesem Link zu sehen:

<https://drive.google.com/file/d/1pyqLm-MntvRSMMrceMhRth7W4-KWX-Zk/view?usp=sharing>



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



**EU Heritage.**  
Skills for promotion,  
valorisation, exploitation, mediation and  
interpretation of European Cultural Heritage