

**insites**  
to digital heritage

**Ανοιχτές  
εκπαιδευτικές πηγές**

Οδηγός εφαρμογής ΙΕΚ





**insites**  
to digital heritage

# Π'ΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜ'ΕΝΩΝ

- 
- 1** Εισαγωγή στο πρόγραμμα Insites

---

  - 2** Ψηφιακή μεθοδολογία και παράδοση μαθημάτων

---

  - 3** Περιεχόμενα ενοτήτων και μαθησιακοί στόχοι

---

  - 4** Επαφές και χρήσιμοι σύνδεσμοι

---

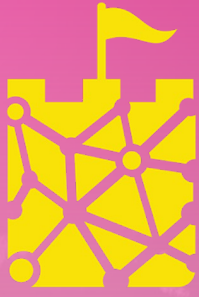
---

---



"Η διατήρηση  
της  
κουλτούρας,  
των αξιών και  
των  
παραδόσεων  
του ατόμου είναι  
πέρα από κάθε  
τιμή".

- *Getano Lui*



**insites**  
to digital heritage

Σχετικά με το  
πρόγραμμα  
Insites





## Σχετικά με το Insites

Το INSITES είναι ένα έργο πολιτιστικής κληρονομιάς, το οποίο χρηματοδοτείται από το πρόγραμμα Erasmus+ και αναπτύσσεται για 2 χρόνια από τον Ιανουάριο του 2021. Επικεφαλής του έργου είναι η Banbridge District Enterprises Ltd, από το Ηνωμένο Βασίλειο, και περιλαμβάνει άλλους 6 εταίρους του έργου από τη Σλοβενία, την Ιρλανδία, τη Δανία, την Τουρκία, την Ελλάδα και την Ιταλία.

Ο τουρισμός πολιτιστικής κληρονομιάς αποτελεί ζωτικό μέρος της ευρωπαϊκής οικονομίας, καθώς 8,4 εκατομμύρια άνθρωποι απασχολούνται στον τομέα αυτό και 4 στους 10 τουρίστες επιλέγουν τον προορισμό τους με βάση την πολιτιστική και πολιτισμική του προσφορά. Ωστόσο, η πολιτιστική κληρονομιά της Ευρώπης απειλείται. Η φθορά και η εγκατάλειψη ορισμένων ευρωπαϊκών διαμαντιών της πολιτιστικής κληρονομιάς καθώς και η υπερανάπτυξη του τουρισμού σε άλλα σημεία, είναι δύο ζητήματα που προκαλούν ανησυχία.

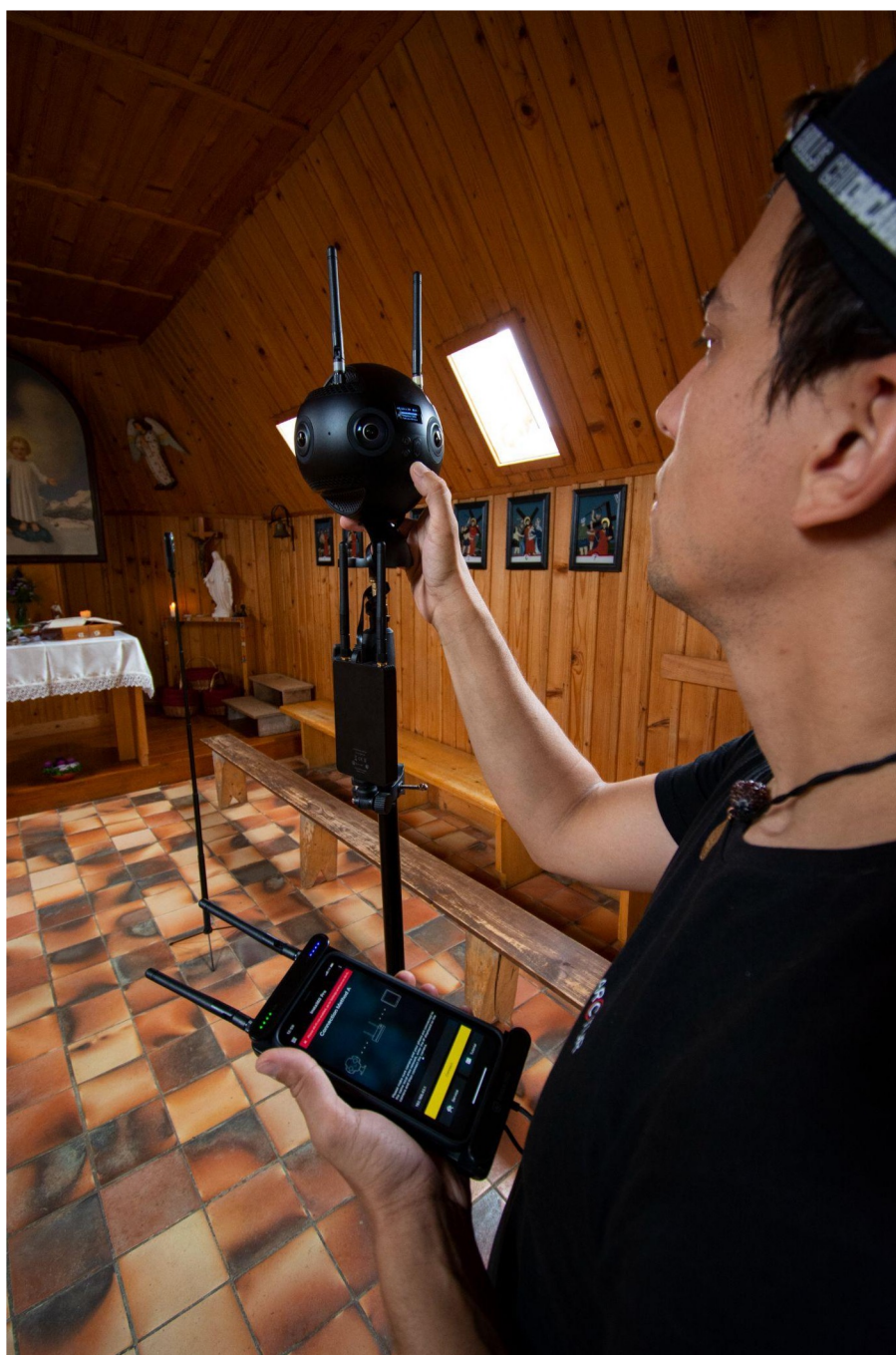
Σύμφωνα με την UNESCO, οι ανθρωποκεντρικές προσεγγίσεις που περιλαμβάνουν τους νέους στις μελλοντικές δράσεις διατήρησης της πολιτιστικής κληρονομιάς είναι καθοριστικής σημασίας, διότι οι κοινότητες και οι άνθρωποι αποτελούν βασικές πηγές ανθεκτικότητας της πολιτιστικής κληρονομιάς. Αυτό ενισχύεται και από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή, η οποία τονίζει επίσης την ανάγκη οπτικοποίησης και ερμηνείας της πολιτιστικής κληρονομιάς με νέους τρόπους και ενθάρρυνσης του βιώσιμου τουρισμού.

Η τεχνολογία και η καινοτομία πρέπει να διαδραματίσουν ηγετικό ρόλο στην Ευρώπη για την οικοδόμηση ενός ισχυρού και βιώσιμου τομέα τουρισμού πολιτιστικής κληρονομιάς για το μέλλον.

Το INSITES συμβάλλει στη δύναμη και τη βιωσιμότητα του τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς, διερευνώντας τη διπλή ικανότητα της τεχνολογίας να διατηρεί ψηφιακά τα πολύτιμα στοιχεία της υλικής και άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς της Ευρώπης και να διασφαλίζει το μέλλον του τομέα, καθιστώντας τον πιο ελκυστικό για τους νέους (ψηφιακά ιθαγενείς), οι οποίοι είναι οι μελλοντικοί καταναλωτές/διαχειριστές της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς.

Ο τουρισμός πολιτιστικής κληρονομιάς ορίζεται ως "ταξίδια για να βιώσετε τους τόπους, τα αντικείμενα και τις δραστηριότητες που αντιπροσωπεύουν αυθεντικά τις ιστορίες και τους ανθρώπους του παρελθόντος και του παρόντος, συμπεριλαμβανομένων των πολιτιστικών ιστορικών και φυσικών πόρων", όπως αστικά και αγροτικά τοπία, μουσεία, θέατρα, αρχαιολογικοί χώροι, μνημεία και πολιτιστικά κέντρα ερμηνείας.

Το INSITES στοχεύει στην αναβάθμιση των δεξιοτήτων των ανθρώπων σε όλα τα επίπεδα των οργανισμών και των επιχειρήσεων πολιτιστικής κληρονομιάς, καθώς και των παρόχων επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης και των συμβούλων επιχειρήσεων που τους εξυπηρετούν.



# Πηγές INSITES

Το πρόγραμμα Insites σας προσφέρει τέσσερα αλληλένδετα σύνολα πηγών για να ασχοληθείτε με την κατασκευή ενός μαθήματος ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς:

**1 Οι Ανοικτές Εκπαιδευτικές Πηγές για βιωματικές εμπειρίες πολιτιστικής κληρονομιάς** σας παρέχουν ένα δωρεάν, ανοικτού κώδικα, πολύγλωσσο εκπαιδευτικό πακέτο που εκπαιδεύει τους εκπαιδευόμενους στις ισχυρές δυνατότητες της ψηφιακής τεχνολογίας για την αναζωογόνηση, τη διατήρηση και την ανάπτυξη του τουρισμού πολιτιστικής κληρονομιάς στην Ευρώπη. Περιλαμβάνει μαθησιακά αποτελέσματα, οδηγούς εκπαιδευτικών για την παράδοση στην τάξη της ΕΕΚ με υλικό διαλέξεων πολυμέσων και ασκήσεις για την ενίσχυση και την αξιολόγηση της προόδου των εκπαιδευομένων.

**2 Ο Οδηγός Εκμάθησης** αποτυπώνει εμπνευσμένες μελέτες περιπτώσεων και παραδείγματα βέλτιστης πρακτικής από φορείς διαχείρισης του πολιτιστικού τουρισμού και του τουρισμού πολιτιστικής κληρονομιάς σε όλη την Ευρώπη, οι οποίοι βελτίωσαν τις ψηφιακές τους δεξιότητες και αγκάλιασαν την τεχνολογία με καινοτόμους τρόπους για να αναζωογονήσουν, να διατηρήσουν και να αναπτύξουν τις επιχειρήσεις τους στον τομέα του πολιτιστικού τουρισμού. Αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να εμβαθύνουν την εμπειρία των εκπαιδευομένων σας καθώς περνάτε από τις ενότητες του Insites ή απλά ως αυτόνομος πόρος που μπορείτε να προσθέσετε στα δικά σας μαθήματα.

**3. Ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά MOOC** - ένα πολύγλωσσο σημείο ψηφιακής εκπαίδευσης μιας στάσης, όπου οι θεματοφύλακες πολιτιστικής κληρονομιάς μπορούν να εισέρχονται και να έχουν πρόσβαση σε ενημερωμένες πληροφορίες, καθοδήγηση/κατάρτιση από Ευρωπαίους εμπειρογνώμονες σε θέματα ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς.

**4. Εργαλειοθήκη ψηφιακών τεχνολογιών πολιτιστικής κληρονομιάς**, η οποία προσδιορίζει και καθοδηγεί τη χρήση 20+ ψηφιακών εργαλείων χαμηλού/μηδενικού κόστους με δυνατότητες αναζωογόνησης, διατήρησης και ανάπτυξης του τουρισμού πολιτιστικής κληρονομιάς. Κάνει την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά προσιτή και εφικτή για τους μικρότερους παρόχους/διαχειριστές τουριστικών υπηρεσιών. Αυτά πάλι μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να διευρύνουν τις γνώσεις των μαθητών σας σχετικά με συγκεκριμένες τεχνολογίες που ανακαλύπτουν μέσω των ενοτήτων ή για να υποστηρίξουν δικά σας θέματα και πόρους.

Διαβάστε περισσότερα για το INSITES: <https://www.insitesproject.eu/>



# Στόχοι του INSITES

Η ανάγκη προώθησης της ανθεκτικότητας και της βιωσιμότητας έγινε πιο επιτακτική λόγω της κρίσης COVID19 και των μακροχρόνιων επιπτώσεων της σε ολόκληρη την τουριστική βιομηχανία. Το INSITES θα αναβαθμίσει τις τουριστικές επιχειρήσεις, τις κοινότητες και τους τοπικούς φορείς του τουρισμού ώστε να αγκαλιάσουν την τεχνολογία για να αποδείξουν στο μέλλον τα περιουσιακά στοιχεία της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς.

Υποστήριξη της υιοθέτησης καινοτόμων προσεγγίσεων & ψηφιακών τεχνολογιών

Κατανόηση του τρόπου παροχής περισσότερων καθηλωτικές εμπειρίες

Μαθαίνοντας πώς να εμπλέκονται με νέα ακροατήρια

## Υποστήριξη της υιοθέτησης καινοτόμων προσεγγίσεων και ψηφιακών τεχνολογιών

Με έναν ταχέως εξελισσόμενο ψηφιακό κόσμο που διαπερνά τις ζωές σχεδόν κάθε ηλικιακής ομάδας, η εκπαίδευση στην ψηφιακή τεχνολογία για καινοτόμες προσεγγίσεις στην ανάπτυξη της πολιτιστικής κληρονομιάς δεν ήταν ποτέ πιο ζωτικής σημασίας.

## Κατανόηση του τρόπου παροχής πιο καθηλωτικών εμπειριών

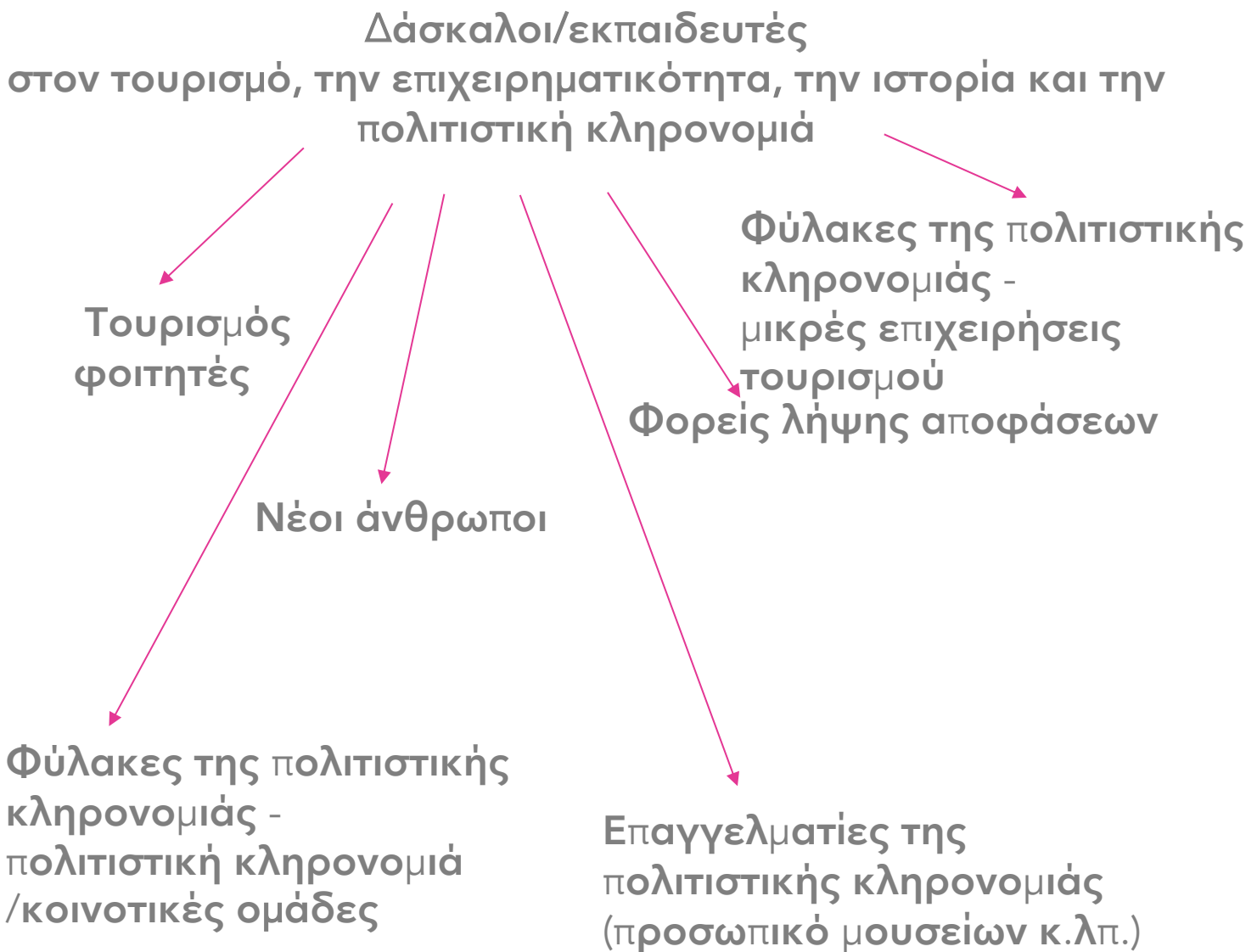
Οι αυθεντικές και καθηλωτικές εμπειρίες είναι πλέον απολύτως βασικά στοιχεία των επιτυχημένων επιχειρήσεων πολιτιστικής κληρονομιάς, ιδίως για τις νεότερες ηλικιακές ομάδες που αποτελούν το μέλλον του τομέα. Το Insites προσφέρει στους εκπαιδευτές και τους εκπαιδευόμενους τη δυνατότητα να αναπτύσσουν συμμετοχικές, διαδραστικές, πολιτιστικά αυθεντικές εμπειρίες που συναρπάζουν και εμπλέκουν το νεανικό κοινό.

## Μαθαίνοντας πώς να εμπλακούμε με νέα ακροατήρια

Με πολλά περισσότερα διαδραστικά ψηφιακά εργαλεία διαθέσιμα στους φορείς διαχείρισης της πολιτιστικής κληρονομιάς, δημιουργείται ένας εντελώς νέος κόσμος εμπλοκής του κοινού, όπου οι νέες δεξιότητες και η κατανόηση οδηγούν σε νέα κοινά, όπως οι περιηγητές της εμπύθισης, οι οποίοι καθιστούν τον τομέα πολιτιστικά σημαντικό και οικονομικά βιώσιμο.



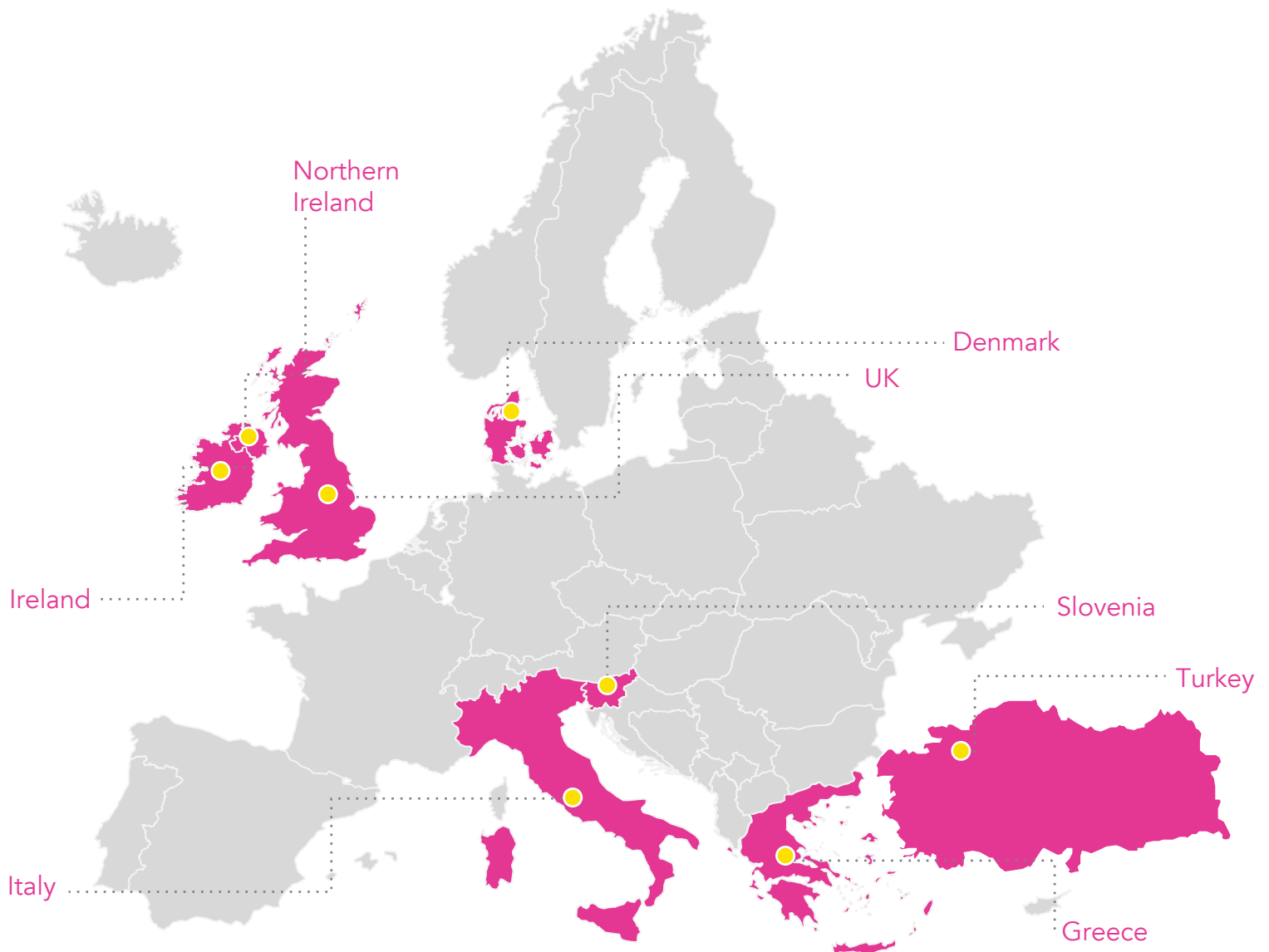
# Ομάδες-στόχοι

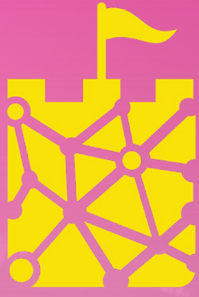


# Οι συνεργάτες μας

Το έργο INSITES συγκεντρώνει την εμπειρογνωμοσύνη συνολικά 7 εταίρων του έργου:

- Akmi από Ελλάδα
- Arctur από τη Σλοβενία
- Banbridge District Enterprises από τη Βόρεια Ιρλανδία
- Destination Makers από την Ιταλία
- EUEI από τη Δανία
- Momentum από την Ιρλανδία
- Και ο Δήμος Trabzon Ortahisar από την Τουρκία



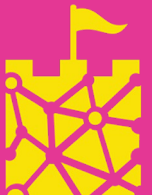


**insites**  
to digital heritage

# Μεθοδολογία και παράδοση μαθημάτων

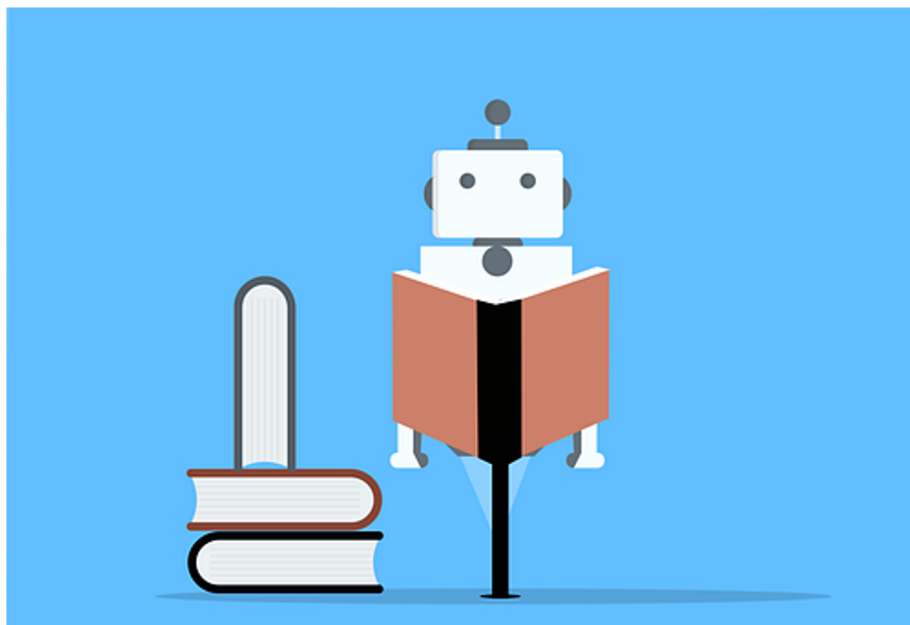


# Μεθοδολογία ψηφιακής διδασκαλίας



Η συμμετοχική μεθοδολογία διδασκαλίας που παρέχει το Insites είναι ιδιαίτερα σημαντική όταν ο γενικός στόχος του μαθήματος είναι η αύξηση των δεξιοτήτων των μαθητών ώστε να παρέχουν την καλύτερη δυνατή εμπειρία εμπύθισης στους τουρίστες.

Οι παραδοσιακές μέθοδοι βασίζονταν κατά 90% σε διαλέξεις και κατά 10% σε συμμετοχικές μεθόδους. Σήμερα, αυτό έχει αλλάξει δραματικά και το 5% του διδακτικού χρόνου δίνεται στην παραδοσιακή διάλεξη, το 10% στην ανάγνωση, ενώ το υπόλοιπο 85% πρέπει να περιλαμβάνει συνδυασμό εικόνας και ήχου, επιδείξεις, ομαδικές συζητήσεις, πρακτικές δραστηριότητες, μελέτες περιπτώσεων και κυρίως προσωπική εμπειρία και καθοδήγηση.



Τα ψηφιακά μέσα αποτελούν τεράστια υποστήριξη στη διαδικασία μάθησης. Μπορούν να αναπαραχθούν και να μοιραστούν και αυξάνουν τη σύνδεσή σας με τους μαθητές. Το πολυμεσικό ψηφιακό μαθησιακό περιεχόμενο που περιλαμβάνει το Insites είναι προσβάσιμο και προσφέρεται για να κατευθύνουν οι μαθητές τη δική τους μάθηση και να αναπτύξουν τις δικές τους δεξιότητες σκέψης τόσο μέσα όσο και έξω από το περιβάλλον της τάξης. Είναι επίσης εξαιρετικά προσαρμόσιμο σε διαδικτυακές και υβριδικές μεθοδολογίες μάθησης. Το περιεχόμενο είναι αρκετά ευέλικτο ώστε να σχετίζεται με διαφορετικά συλ μάθησης και μεθόδους παροχής.



Μερικές από τις πιο επιτυχημένες μεθόδους παράδοσης που υποστηρίζονται από τους πόρους του Insites:

- **Αντιστρεφόμενη τάξη**

Μια παιδαγωγική προσέγγιση κατά την οποία η άμεση διδασκαλία μεταφέρεται από την ομάδα στον ατομικό χώρο μάθησης. Δημιουργείται ένα δυναμικό, διαδραστικό μαθησιακό περιβάλλον, όπου ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί τους συμμετέχοντες καθώς αυτοί εμπλέκονται ενεργά στη μάθηση. Οι διαφάνειες Powerpoint του Insites μπορούν εύκολα να μοιραστούν με τους εκπαιδευόμενους σε ομαδικό ή ατομικό περιβάλλον, είτε μοιράζονται σε μεγάλη οθόνη είτε σε οθόνη υπολογιστή.

- **Μικτή/υβριδική μάθηση**

Συνδυασμός της μάθησης πρόσωπο με πρόσωπο με τη διαδικτυακή μάθηση. Συνδυάζει τα καλύτερα μέρη και των δύο μεθόδων (παραδίδοντας μαθήματα στην τάξη και την εργασία/προετοιμασία στο διαδίκτυο). Είναι μία από τις πιο δημοφιλείς μεθόδους και η διδασκαλία δεξιοτήτων πολιτιστικής κληρονομιάς δεν αποτελεί εξαίρεση, καθώς το Insites την εκσυγχρονίζει με εργαλεία και ασκήσεις πολυμέσων, καθώς και με πρόσθετους διαδικτυακούς πόρους, όπως η εργαλειοθήκη ψηφιακής τεχνολογίας πολιτιστικής κληρονομιάς.

- **Εμπλουτισμένο εικονικό μοντέλο**

Οι συμμετέχοντες έχουν προσωπικές συνεδρίες με τον καθηγητή τους και στη συνέχεια ολοκληρώνουν τις υπόλοιπες εργασίες τους εξ αποστάσεως μόνοι τους και χωρίς πρόσθετη υποστήριξη από τους καθηγητές.

- **Συνεργατική μάθηση/μάθηση από ομότιμους**

Περιλαμβάνει περισσότερους εκπαιδευόμενους που συνεργάζονται σε ζεύγη ή μικρότερες ομάδες για να συζητήσουν, να μάθουν και να βρουν λύσεις στις προκλήσεις. Οι ομαδικές ασκήσεις περιλαμβάνονται σε όλες τις ενότητες του Insites και υποστηρίζονται με αναφορές πολυμέσων.

- **Εργασία έργου**

Οι μαθητές ερευνούν και αποκτούν γνώσεις από διάφορους τομείς μάθησης και τις μεταφέρουν σε καταστάσεις της πραγματικής ζωής. Οι ασκήσεις Insites μπορούν να οριστούν ως ατομικές ή συνεργατικές εργασίες με την υποστήριξη του εκπαιδευτικού. Οι ενότητες συνοδεύονται από παραπομπές σε κείμενα διαφορετικών επιπέδων, ώστε να μπορείτε να αποφασίσετε ως εκπαιδευτής ποια θα θέσετε ως αναγνωστικό υλικό για το μάθημα. Μια σειρά από μελέτες περιπτώσεων είναι επίσης διαθέσιμες στον ιστότοπο Insites για να μπορέσουν οι εκπαιδευόμενοι να μεταφέρουν αυτές τις εμπειρίες της πραγματικής ζωής στις εργασίες του μαθήματος.

- **Διαδικτυακοί χώροι εργασίας**

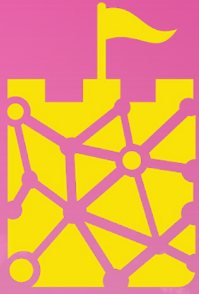
Η μορφή των πόρων Insites που μπορούν να μεταφορτωθούν επιτρέπει την ενσωμάτωσή τους σε διαδικτυακά εργαλεία συνεργασίας (Google Drive, Dropbox κ.λπ.), όπου όλοι μπορούν να μοιράζονται, να επεξεργάζονται και να σχολιάζουν έγγραφα, όπου όλα τα μέλη της ομάδας μπορούν να εργάζονται ταυτόχρονα, με τις αλλαγές να αποθηκεύονται αυτόματα και με τη δυνατότητα να βλέπουν όλες τις προηγούμενες αλλαγές ανά χρόνο και συγγραφέα.

# Εργαλεία



Στον πίνακα που ακολουθεί παρουσιάζονται ορισμένα από τα πιο συχνά χρησιμοποιούμενα διδακτικά εργαλεία, καθώς και ορισμένα που μερικές φορές παραβλέπονται. Θα διαπιστώσετε ότι μια ποικιλία από αυτά τα εργαλεία χρησιμοποιούνται και απαιτούνται σε όλες τις ενότητες του Insites. Εάν είναι δυνατόν, συνιστούμε η διδασκαλία των ενότητων να γίνεται σε μικρότερες ομάδες, όπου μπορεί να αναπτυχθεί ένα δημιουργικό περιβάλλον και όπου κάθε συμμετέχων μπορεί να συμμετέχει στη συζήτηση.

Εργαλείο	Χρήση	Πόροι
<b>ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ</b> PowerPoints, κ.λπ.	Οι πόροι μπορούν να προβάλλονται σε μια μεγάλη οθόνη της τάξης, συμπεριλαμβανομένου οπτικού και κειμενικού υλικού με τα κύρια σημεία γραμμένα στην παρουσίαση και συνδέσμους προς άλλες πηγές πολυμέσων, μελέτες περιπτώσεων κ.λπ.	υπολογιστής, βιντεοπροβολέας, μεγάλη οθόνη
<b>Β΄ΙΝΤΕΟ, ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ, ΆΛΛΟ ΥΛΙΚΌ ΠΟΛΥΜΈΣΣΩΝ</b> Youtube, μέσα κοινωνικής δικτύωσης κ.λπ.	Στους πόρους περιλαμβάνονται σύνδεσμοι για την εισαγωγή και την επανεξέταση του περιεχομένου, τη βελτίωση της προσβασιμότητας για τους μαθητές, την αναλυτικότερη επεξήγηση τμημάτων του περιεχομένου και την παροχή υλικού βίντεο για περαιτέρω συζήτηση.	υπολογιστής, βιντεοπροβολέας, μεγάλη οθόνη, ηχοσύστημα
<b>WEBINARS (διαδικτυακή μάθηση)</b>	Τα Powerpoints του Insites μπορούν να χρησιμοποιηθούν στο πλαίσιο διαδικτυακών συνεδριών και όλοι οι πόροι του Insites είναι είτε κατεβάσιμοι είτε άμεσα προσβάσιμοι στο διαδίκτυο για χρήση σε διαδικτυακό σεμινάριο.	υπολογιστής, μικρόφωνο, φωτογραφική μηχανή, σύνδεση με τον ιστότοπο Insites
<b>WHITEBOARD</b>	Οι ενότητες έχουν ασκήσεις που μπορούν να χρησιμοποιήσουν οπτικές, φυσικές και κινητικές υποδείξεις και εργαλεία για να καθοδηγήσουν τη μάθηση και να επιτρέψουν την ομαδική εργασία και την ανατροφοδότηση.	πίνακας, χρωματιστοί μαρκαδόροι, μαγνήτες, χαρτιά
<b>Μέρη ΒΙΒΛΙΩΝ, ΑΡΘΡΑ</b> από ψηφιακά μέσα	Το Insites διαθέτει αναφορές σε κείμενο που μπορούν να εκτυπωθούν, καθώς και ή παράλληλα με τις διαφάνειες της ενότητας Powerpoint, για να καλύψουν διαφορετικά στυλ μάθησης, να εξηγήσουν μέρη του περιεχομένου και να χρησιμοποιήσουν γραπτό υλικό για περαιτέρω συζήτηση.	Ασπρόμαυρος ή έγχρωμος εκτυπωτής
<b>ΆΛΛΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΕΙΔΗ/ΤΕΧΝΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ,</b> συμπεριλαμβανομένων των ψηφιακών εργαλείων	Υπάρχει μια ποικιλία πιθανών παραδοσιακών και νέων εργαλείων που θα μπορούσαν να υποστηρίξουν τους πόρους του Insites, όπως τα flipcharts και τα γυαλιά VR.	Flipchart, μαρκαδόροι, χαρτί και μολύβι, γυαλιά VR κ.λπ.



insites  
to digital heritage

Εισαγωγή στο  
περιεχόμενο της  
ψηφιακής κληρονομιάς



# Επισκόπηση του περιεχομένου του μαθήματος

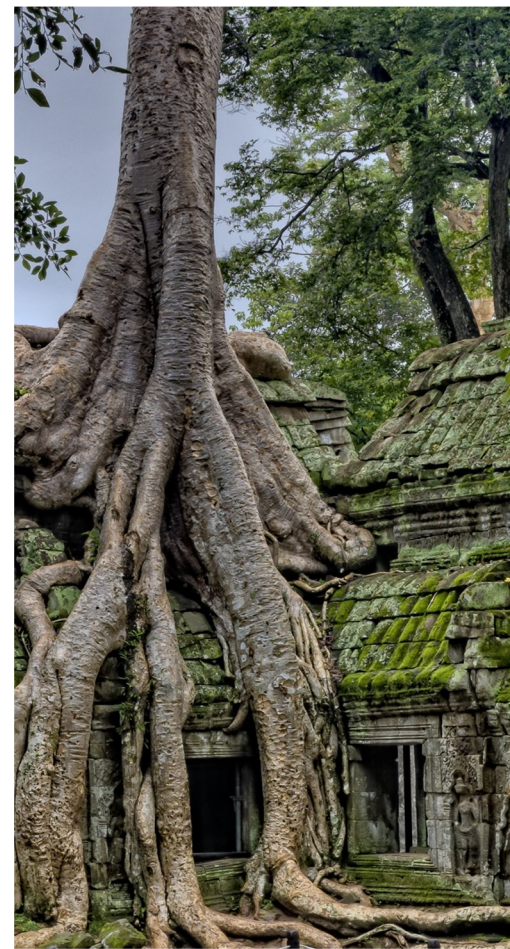
## Περιγραφή των ενότητων & προοδευτικοί μαθησιακοί στόχοι

Το μάθημα είναι δομημένο γύρω από 7 ενότητες

1. Εισαγωγή στην ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά
2. Ξεπερνώντας τα εμπόδια για την ψηφιοποίηση της εμπειρίας της πολιτιστικής σας κληρονομιάς
3. Εισαγωγή στο σχεδιασμό βιωματικών τουριστικών εμπειριών
4. Κατανόηση του κοινού του βιωματικού τουρισμού
5. Ψηφιακό μάρκετινγκ για την ψηφιακή σας εμπειρία πολιτιστικής κληρονομιάς
6. Συνεργασία με άλλους για την προστασία, διατήρηση και προώθηση της πολιτιστικής κληρονομιάς σε επίπεδο προορισμού
7. Καμβάς εμπειρίας βιώσιμου τουρισμού

Ο ιδανικός τρόπος για να παρακολουθήσετε το μάθημα είναι να ακολουθήσετε τη σειρά που περιγράφεται για τις ενότητες. Ωστόσο, οι σχεδιαστές του μαθήματος έχουν φροντίσει να σχεδιάσουν τις ενότητες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν ανεξάρτητα για τους εκπαιδευόμενους που θέλουν να εμβαθύνουν στην κατανόηση ενός συγκεκριμένου θέματος/ενότητας.

Ως εκπαιδευτές θα σας ενθαρρύνουμε να προσαρμόσετε το υλικό στις ιδιαίτερες μαθησιακές ανάγκες των μαθητών σας και η μορφή του Powerpoint είναι ειδικά σχεδιασμένη για να σας επιτρέψει να το κάνετε αυτό, αναμειγνύοντας και συνδυάζοντας διαφάνειες ανάλογα με τις ανάγκες σας ώστε να σχετίζονται με διαφορετικά επίπεδα, μαθησιακά στυλ και ενδιαφέροντα.







# Ενότητα 1

## Εισαγωγή στην ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά

<b>Επισκόπηση</b>	<p>Η ενότητα αυτή προσφέρει μια επισκόπηση των ισχυρών δυνατοτήτων της ψηφιακής τεχνολογίας για την αναζωογόνηση, τη διατήρηση και την ανάπτυξη του τουρισμού πολιτιστικής κληρονομιάς. Θέτει το πλαίσιο για τις επόμενες ενότητες και παρέχει στους εκπαιδευόμενους τις βασικές γνώσεις σχετικά με τις καθηλωτικές εμπειρίες και το κοινό του πολιτιστικού τουρισμού, στις οποίες μπορούν να βασιστούν στο υπόλοιπο μάθημα.</p>
<b>Μαθησιακοί στόχοι</b>	<p>Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ορισμός του βιωματικού, καθηλωτικού και πολιτιστικού τουρισμού</li><li>• Εξηγήστε τι σημαίνει ψηφιοποίηση και τις δυνατότητές της για τους οργανισμούς/επιχειρήσεις πολιτισμού και πολιτιστικής κληρονομιάς.</li><li>• Περιγράψτε 5 βασικούς τομείς ψηφιοποίησης στον τομέα του πολιτιστικού τουρισμού και του τουρισμού πολιτιστικής κληρονομιάς.</li><li>• Περιγράψτε τις αλλαγές στο πολιτιστικό κοινό μετά την πανδημία, τη μετάβαση στην ψηφιακή κατανάλωση και τις επιπτώσεις για τον οργανισμό/επιχείρηση πολιτιστικής κληρονομιάς.</li><li>• Εξηγήστε τι περιλαμβάνει η εκτεταμένη πολιτιστική εμπειρία</li><li>• Αξιολόγηση της ετοιμότητάς τους για ψηφιοποίηση</li></ul>
<b>Μελέτες περιπτώσεων</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Το Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο του Τάραντα, Ιταλία</li><li>• The Ochre Atelier στην Tate Modern, Ηνωμένο Βασίλειο</li><li>• Το Κρατικό Μουσείο Baden στο Παλάτι της Καρλσρούης, Γερμανία</li><li>• Atelier des Lumieres, Παρίσι</li><li>• Google Τέχνες και Πολιτισμός</li><li>• Συμμετοχή και Δημιουργία στο Μουσείο Τέχνης του Cleveland</li></ul>
<b>Περαιτέρω πόροι</b>	<p>Πλαίσιο μετασχηματισμού της εκπαίδευσης στις βιβλιοθήκες και τα μουσεία της Microsoft</p>



# Ενότητα 2

## Ξεπερνώντας τα εμπόδια στην ψηφιοποίηση της εμπειρίας της πολιτιστικής σας κληρονομιάς

<b>Επισκόπηση</b>	<p>Η ενότητα αυτή επικεντρώνεται στην ανάλυση των κύριων εμποδίων που αντιμετωπίζουν οι πολιτιστικοί και τουριστικοί φορείς σε σχέση με την ψηφιοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς και στην προσφορά πιθανών λύσεων και στρατηγικών για την υπέρβαση αυτών των εμποδίων.</p>
<b>Μαθησιακοί στόχοι</b>	<p>Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Περιγράψτε και αξιολογήστε τα πιο συνηθισμένα εμπόδια στην ψηφιοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς</li><li>● Εξηγήστε ορισμένες βασικές στρατηγικές για την αντιμετώπιση των ακόλουθων εμποδίων:<ul style="list-style-type: none"><li>➢ έλλειψη έμπνευσης</li><li>➢ έλλειψη οράματος και στρατηγικής</li><li>➢ έλλειψη εμπιστοσύνης στην τεχνολογία</li><li>➢ έλλειψη δεξιοτήτων</li><li>➢ έλλειψη πόρων</li></ul></li><li>● Να ορίσουν τη σχεδιαστική σκέψη και τη σημασία της για την καινοτομία στη δική τους επιχείρηση</li></ul>
<b>Μελέτες περιπτώσεων</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Ψηφιοποίηση της σλοβενικής πολιτιστικής κληρονομιάς</li><li>● Ακρόπολη, Αθήνα, Ελλάδα</li><li>● Σπήλαια Škocjan, Σλοβενία</li></ul>
<b>Περαιτέρω πόροι</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● MOOC Πολιτιστική κληρονομιά δωρεάν μαθήματα</li><li>● Ερευνητικά έργα πολιτιστικής κληρονομιάς</li><li>● Σύμπραξη για τον τουρισμό 4.0 - καινοτόμα ψηφιακά εργαλεία και υπηρεσίες, έργα κ.λπ.</li><li>● Game of TraCEs - παιχνίδισμα για εμπειρίες πολιτιστικού τουρισμού</li></ul>



# Ενότητα 3

## Εισαγωγή στις βιωματικές τουριστικές εμπειρίες

Επισκόπηση	Αυτή η ενότητα δείχνει τι είναι ο βιωματικός τουρισμός και οι πολιτιστικές εμπειρίες και αναλύει λεπτομερώς τα κύρια στοιχεία που τις συνθέτουν. Προσφέρει βασικά εργαλεία και συμβουλές για την επιτυχή δημιουργία μιας εμπειρίας καθηλωτικού τουρισμού.
Μαθησιακοί στόχοι	<p>Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Ορισμός του βιωματικού και πολιτιστικού τουρισμού</li><li>● Περιγράψτε τα δομικά στοιχεία για το σχεδιασμό επιτυχημένων εμπειριών εμπυθιστικού τουρισμού</li><li>● Αξιολογούν τα κύρια τεχνολογικά εργαλεία και προσεγγίσεις για την ψηφιοποίηση (π.χ. AR, VR, ολογραφικές προβολές κ.λπ.) και τη σημασία τους για το έργο τους.</li><li>● Εξηγήστε τι κάνει μια καθηλωτική εμπειρία να ξεχωρίζει</li><li>● Ανάκληση και εφαρμογή των βασικών αρχών της διαδικασίας σχεδιασμού εμπειριών</li></ul>
Μελέτες περιπτώσεων	<ul style="list-style-type: none"><li>● Εθνική Πινακοθήκη, Ηνωμένο Βασίλειο</li><li>● Μουσείο Arcimboldi, Ιταλία</li><li>● teamLab Borderless της Σαγκάης, Κίνα</li></ul>
Περαιτέρω πόροι	<ul style="list-style-type: none"><li>● Καμβάς σχεδίασης με επίκεντρο τον χρήστη</li><li>● Καμβάς μοναδικής πρότασης πώλησης</li><li>● Καμβάς Persona</li><li>● Καμβάς αφήγησης</li></ul>



# Ενότητα 4

## Κατανόηση του κοινού του βιωματικού τουρισμού

<b>Επισκόπηση</b>	<p>Η ενότητα 4 παρουσιάζει μια ανάλυση του τουριστικού και πολιτιστικού κοινού, με ιδιαίτερη έμφαση στους ψηφιακούς ιθαγενείς και τον τρόπο προσέγγισής τους. Επιτρέπει στους εκπαιδευόμενους να κατανοήσουν τα βασικά στοιχεία της τμηματοποίησης των πολιτιστικών ακροατηρίων με βάση τα κίνητρα επίσκεψής τους, ώστε να μπορούν να στοχεύουν με μεγαλύτερη επιτυχία σε συγκεκριμένα κοινά και να σχεδιάζουν καθλωτικές εμπειρίες που ανταποκρίνονται στις ανάγκες τους. Παρουσιάζει ορισμένα αποτελεσματικά εργαλεία και ασκήσεις για να εφαρμόσουν οι εκπαιδευόμενοι στην ανάπτυξη των δικών τους ψηφιακών έργων.</p>
<b>Μαθησιακοί στόχοι</b>	<p>Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Διαφοροποίηση μεταξύ διαφορετικών πολιτιστικών και τουριστικών ακροατηρίων, με βάση τις συμπεριφορές και τις ανάγκες τους</li><li>• Εξηγήστε τα κύρια κίνητρα για την επίσκεψη σε ένα πολιτιστικό ίδρυμα</li><li>• Περιγράψτε τους ψηφιακούς ιθαγενείς και τις βασικές στρατηγικές για την προσέγγισή τους</li><li>• Καθορισμός και δημιουργία μιας προσωποποίησης πελάτη για τον επισκέπτη-στόχο τους</li><li>• Δημιουργήστε έναν χάρτη ενσυναίσθησης για τον πελάτη-στόχο τους</li><li>• Κατανόηση και δημιουργία ενός χάρτη διαδρομής των επισκεπτών</li></ul>
<b>Μελέτες περιπτώσεων</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• StoryTrails UK</li><li>• The Museum of English Rural Life, <b>Ηνωμένο Βασίλειο</b></li><li>• Μουσείο Τέχνης του Κλίβελαντ, <b>ΗΠΑ</b></li></ul>
<b>Περαιτέρω πόροι</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Χάρτης ενσυναίσθησης</li><li>• Ταξίδι των επισκεπτών</li><li>• Google Trends</li><li>• Google Analytics</li><li>• Facebook IQ</li></ul>



# Ενότητα 5

## Ανάπτυξη και μάρκετινγκ της Ψηφιακής Εμπειρίας Πολιτιστικής Κληρονομιάς

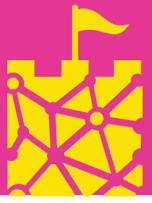
<b>Επισκόπηση</b>	<p>Αυτή η ενότητα επικεντρώνεται στο ψηφιακό μάρκετινγκ με έμφαση στην ψηφιακή αφήγηση και το μάρκετινγκ περιεχομένου που δημιουργείται από τους χρήστες. Εξηγεί πώς να αναπτύξετε μια αποτελεσματική προσέγγιση ψηφιακής αφήγησης, ανάλυσης των μέσων ενημέρωσης και στρατηγικής των μέσων ενημέρωσης.</p>
<b>Μαθησιακοί στόχοι</b>	<p>Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας οι συμμετέχοντες θα:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Διαφοροποιηθούν μεταξύ μάρκετινγκ και ψηφιακού μάρκετινγκ</li><li>• Εξηγήσουν και θα χρησιμοποιήσουν τα στοιχεία της ψηφιακής αφήγησης ως βασικό εργαλείο μάρκετινγκ του 21ου αιώνα.</li><li>• Εξηγήσουν και θα χρησιμοποιήσουν το περιεχόμενο που δημιουργείται από τους χρήστες στις μελλοντικές σας προσπάθειες μάρκετινγκ.</li><li>• Αξιολογήσουν μελέτες περιπτώσεων βέλτιστης πρακτικής για την ψηφιακή αφήγηση και το περιεχόμενο που δημιουργείται από τους χρήστες στην πράξη.</li><li>• Ανακαλέσουν 5 χρήσιμα εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για το ψηφιακό μάρκετινγκ της ψηφιακής εμπειρίας σας στην πολιτιστική κληρονομιά.</li></ul>
<b>Μελέτες περιπτώσεων</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• The Met Museum, ΗΠΑ</li><li>• Βρετανικό Μουσείο, Ηνωμένο Βασίλειο</li><li>• Εικονικές περιηγήσεις στο Ντουμπρόβνικ, Κροατία</li><li>• Βασιλικό Παλάτι της Caserta, Ιταλία</li></ul>
<b>Περαιτέρω πόροι</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Εργαλεία:</b><ul style="list-style-type: none"><li>○ Social media, Streamyard, Zoom, Miro, Butter</li><li>○ Stackla, CrowdRiff, Squarelovin</li></ul></li><li>• <b>Αναφορές:</b><ul style="list-style-type: none"><li>○ Ο πλήρης οδηγός για το UGC για μουσεία</li><li>○ Επιτυχημένο μάρκετινγκ για μουσεία</li></ul></li></ul>



# Ενότητα 6

## Συνεργασία με άλλους για την προστασία, διατήρηση και προώθηση της πολιτιστικής κληρονομιάς σε επίπεδο προορισμού

<b>Επισκόπηση</b>	<p>Η ενότητα 6 επικεντρώνεται στον τρόπο συνεργασίας με άλλους οργανισμούς πολιτιστικής κληρονομιάς και τεχνικούς εμπειρογνώμονες για την ανάπτυξη μιας νέας εμπειρίας ψηφιακής κληρονομιάς. Δίνει έμφαση στα ενδιαφερόμενα μέρη που πρέπει να συμμετέχουν και στα κύρια πράγματα που πρέπει να ληφθούν υπόψη κατά την ανάπτυξη ψηφιακών πολιτιστικών εμπειριών.</p>
<b>Μαθησιακοί στόχοι</b>	<p>Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας οι συμμετέχοντες θα:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Καθορίσουν τις βασικές κατηγοριών συνεργατών για ένα έργο ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς</li><li>● Περιγράψτε 4 κοινά λάθη κατά την επαφή με εταίρους και συνεργάτες</li><li>● Περιγράψτε 4 βασικά βήματα για το σχεδιασμό μιας εταιρικής σχέσης</li></ul>
<b>Μελέτες περιπτώσεων</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Το Μουσείο Sanxingdui και η Tencent, Κίνα</li><li>● L'Internationale, Διεθνής συνεργασία</li><li>● Μουσείο Valentine και ARtGlass, ΗΠΑ</li><li>● Izi.TRAVEL</li></ul>
<b>Περαιτέρω πόροι</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Εργαλεία: Miro</li><li>● Αναφορά: Ο ολοκληρωμένος οδηγός για τις συνεργασίες αντικτύπου</li></ul>



# Ενότητα 7

## Φέρνοντας τα όλα μαζί

### Επισκόπηση

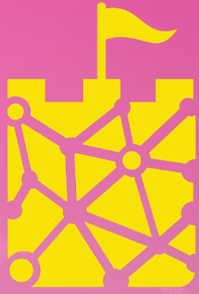
Αυτή η ενότητα προσφέρει μια ανακεφαλαίωση όλων των προηγούμενων ενότητων με μια πρακτική άσκηση δημιουργίας ενός "Σχεδίου δράσης για την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά" - ενός πρότυπου πόρου για τους τελικούς χρήστες για να σχεδιάσουν την εμπειρία τους στον πολιτιστικό τουρισμό και να την κάνουν εφαρμόσιμη.

### Μαθησιακοί στόχοι

Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας οι συμμετέχοντες θα:

- Σχεδιάσετε μια καθηλωτική τουριστική εμπειρία, λαμβάνοντας υπόψη όλα τα θεμελιώδη βήματα για την επιτυχή οικοδόμησή της.





insites  
to digital heritage

Επαφές και  
χρήσιμοι  
σύνδεσμοι





# Επαφές

## Επαφές Insites:

- Ιστοσελίδα του έργου Insites: [www.insitesproject.eu](http://www.insitesproject.eu)
- Σελίδα Insites στο Facebook: <https://www.facebook.com/InsitesProject>

## Ιστοσελίδες εταιρών του έργου:

- Destination Makers: [www.destination-makers.com](http://www.destination-makers.com)
- ΑΡΚΤΟΥΡ: [www.arctur.si](http://www.arctur.si)
- Banbridge District Enterprises Ltd: [www.bdelonline.com](http://www.bdelonline.com)
- Momentum marketing services Ltd.: [www.momentumconsulting.ie](http://www.momentumconsulting.ie)
- Ευρωπαϊκό Ινστιτούτο Ηλεκτρονικής Μάθησης: [www.euei.dk](http://www.euei.dk)
- Trabzon Ortahisar Belediyesi: [www.trabzonortahisar.bel.tr](http://www.trabzonortahisar.bel.tr)
- Akmi Anonimi Ekpaideftiki Etairia: [www.iek-akmi.gr](http://www.iek-akmi.gr)

## Ακολουθήστε μας!



**insites**  
to digital heritage



## Banbridge District Enterprises Ltd, Ηνωμένο Βασίλειο

[www.bdelonline.com](http://www.bdelonline.com)

Η BDEL ιδρύθηκε το 1989 και παρέχει υπηρεσίες ανάπτυξης και κατάρτισης σε νέες και υφιστάμενες μικρές επιχειρήσεις. Η BDEL έχει ισχυρό υπόβαθρο στην υποστήριξη μιας βιώσιμης τοπικής τουριστικής επιχειρηματικής κουλτούρας, συνεργαζόμενη με τον δημόσιο, τον ιδιωτικό και τον εθελοντικό τομέα, αντιστακώντας το γεγονός ότι πολλά μνημεία πολιτιστικής κληρονομιάς στο Ηνωμένο Βασίλειο βρίσκονται στα χέρια του δημόσιου και του εθελοντικού τομέα.

Η τεχνογνωσία τους περιλαμβάνει επίσης:

- υποστήριξη της κοινοτικής αναγέννησης
- ενδυνάμωση των παρόχων επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης με ένα βασικό μοντέλο για την κατάρτιση στη δημιουργική βιομηχανία
- Υποστήριξη των νέων με κατάρτιση στην επιχειρηματικότητα της ποπ κουλτούρας
- Δημιουργία μοντέλων κατάρτισης για την άπαχη καινοτομία σε πολύ μικρές επιχειρήσεις.

## Momentum marketing services Ltd., Ιρλανδία

[www.momentumconsulting.ie](http://www.momentumconsulting.ie)

Από το 2003, η Momentum (MMS) εργάζεται στην ανάπτυξη προοδευτικών προγραμμάτων μάθησης και πλατφορμών για την εκπαίδευση με ιδιαίτερη έμφαση στις τουριστικές καινοτομίες που έχουν μετασχηματιστικό αντίκτυπο στις τοπικές κοινότητες και τις αγροτικές οικονομίες. Η MMS συνδυάζει τη βαθιά γνώση του ιρλανδικού τουριστικού τοπίου με τις ειδικότητες της επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης σε θέματα μικτής μάθησης και επαγγελματικής ανάπτυξης στην επιχειρηματικότητα, την αναγέννηση της αγροτικής οικονομίας, την κατάρτιση για την τόνωση της κοινότητας, ενσωματώνοντας νέες προσεγγίσεις στο μάρκετινγκ, την καινοτομία, τη διεθνοποίηση, την ανταγωνιστικότητα και τη βελτίωση των επιχειρήσεων.



## Ευρωπαϊκό Ινστιτούτο Ηλεκτρονικής Μάθησης, Δανία

[www.euei.dk](http://www.euei.dk)

Το Ευρωπαϊκό Ινστιτούτο Ηλεκτρονικής Μάθησης (EUEI) ειδικεύεται στη δημιουργία ισχυρών διαδικτυακών πλατφορμών, καθηλωτικών εκπαιδευτικών περιβαλλόντων και στην παροχή πόρων και εργαλείων για τη δημιουργία πραγματικά πολύτιμων μαθησιακών εμπειριών. Το EUEI ιδρύθηκε με βάση την έννοια της "συνεχιζόμενης εκπαίδευσης"- ένα μεταδευτεροβάθμιο εκπαιδευτικό πρόγραμμα που παρέχει περαιτέρω εμπλουτισμό στους εκπαιδευόμενους σε ένα ευρύ φάσμα τομέων, καλύπτοντας θέματα που είναι επαγγελματικά ή/και προσωπικά. Ως οργανισμός, δίνει τεράστια αξία στην άτυπη και ευέλικτη φύση της συνεχιζόμενης εκπαίδευσης και στη δημιουργία ευέλικτων, διαδικτυακών μαθημάτων μάθησης για όσους επιθυμούν να βελτιωθούν και να παραμείνουν μπροστά στην καριέρα τους και στις επιχειρήσεις.

## Trabzon Ortahisar Belediyesi Τουρκία

[www.trabzonortahisar.bel.tr](http://www.trabzonortahisar.bel.tr)

Ο Δήμος Ortahisar της Τραπεζούντας (ORT-BEL) είναι η μεγαλύτερη περιοχή που βρίσκεται στο κέντρο της επαρχίας της Τραπεζούντας. Ένας κόμβος της Ανατολικής Περιφέρειας της Μαύρης Θάλασσας, με μακρά ιστορία, πλούσιο πολιτισμό και μεγάλη φυσική ομορφιά. Σημαντική σημασία για την πολιτιστική κληρονομιά έχει η θέση της Τραπεζούντας στον Δρόμο του Μεταξιού, ο οποίος συνέδεε την Ευρώπη με την Ασία και είχε ως αποτέλεσμα η πόλη να φιλοξενήσει πολλούς πολιτισμούς και ενδιαφέροντα ιστορικά γεγονότα κατά τη διάρκεια της ιστορίας της.

Η διατήρηση και προώθηση της ιστορικής και πολιτιστικής κληρονομιάς του Ortahisar αποτελεί πρωταρχικό μέλημα του Δήμου Ortahisar της Τραπεζούντας. Συνεργάζεται χέρι-χέρι με το Υπουργείο Πολιτισμού και Τουρισμού για την αποκατάσταση και την αναβίωση των πολιτιστικών διαμαντιών του Ortahisar.



## Ακμι Ανωνίμη Εκπαιδευτική Εταιρία, Ελλάδα

[www.iek-akmi.gr](http://www.iek-akmi.gr)

Η ΑΚΜΗ ιδρύθηκε το 1989 και σήμερα είναι ένα από τα κορυφαία Ινστιτούτα Επαγγελματικής Κατάρτισης στην Ελλάδα, με περίπου 950 μόνιμους υπαλλήλους, 600 εκ των οποίων είναι εκπαιδευτικοί και ακαδημαϊκό προσωπικό αναγνωρισμένο για τις καινοτόμες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις, τα προσόντα, τις γλωσσικές γνώσεις, την κριτική σκέψη και τη νοοτροπία του. Μεταξύ των βασικών τους ικανοτήτων είναι ο σχεδιασμός και η λειτουργία προγραμμάτων σπουδών που βασίζονται στη ζήτηση και ενημερώνονται από τη βιομηχανία. Η συνεχής παρακολούθηση των νέων εξελίξεων στην εκπαίδευση και η διευκόλυνση των βέλτιστων πρακτικών αποτελεί βασικό μέλημα για το ΑΚΜΙ.

Η Σχολή Τουρισμού & Γαστρονομίας ΑΚΜΗ είναι η μεγαλύτερη εκπαιδευτική δύναμη Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης στον τομέα του Τουρισμού και της Διατροφής στην Ελλάδα και προσφέρει σήμερα 6 προγράμματα επαγγελματικής κατάρτισης.



## Arctur, Σλοβενία

[www.arctur.si](http://www.arctur.si)

Η Arctur είναι ένα εξειδικευμένο γραφείο που εργάζεται για να εμπνεύσει και να ενδυναμώσει τους οργανισμούς πολιτιστικής κληρονομιάς να επανεφεύρουν τον εαυτό τους και να συνδημιουργήσουν καινοτόμα προϊόντα και υπηρεσίες πολιτιστικής κληρονομιάς. Είναι ένα one-stop-shop για προβλήματα και λύσεις γύρω από τα ταξίδια, τον τουρισμό, τη φιλοξενία και την αναψυχή. Η Arctur έχει επίσης συμβάλει καθοριστικά στην επίτευξη του φιλόδοξου οράματος της Σλοβενίας για μια ψηφιακά πλούσια εμπειρία της πολιτιστικής της κληρονομιάς.

Έχει αναπτύξει το παράδειγμα του Τουρισμού 4.0, το οποίο λαμβάνει βασικές τεχνολογίες από το Διαδίκτυο των Πραγμάτων, τα Μεγάλα Δεδομένα, το Blockchain, την Τεχνητή Νοημοσύνη, την Εικονική Πραγματικότητα και την Επαυξημένη Πραγματικότητα και τις καθιστά προσιτές στους τοπικούς κατοίκους, τις τοπικές αρχές, τους τουρίστες, τους παρόχους υπηρεσιών και την κυβέρνηση, ώστε να καταστεί δυνατή μια προσέγγιση συνδημιουργίας για εμπλουτισμένη τουριστική εμπειρία τόσο στον φυσικό όσο και στον ψηφιακό κόσμο. Διαθέτουν τεχνογνωσία στους τομείς της τρισδιάστατης σάρωσης και μοντελοποίησης, της AR/VR/xR, των εφαρμογών για κινητά και διαδίκτυο, των ολογραμμάτων, των πινάκων αναγνώρισης αντικειμένων καθώς και της ψηφιακής αφήγησης και των ψηφιακών στρατηγικών.



## Destination Makers, Ιταλία

[www.destination-makers.com](http://www.destination-makers.com)

Η Destination Makers είναι μια μπουτίκ εταιρεία συμβούλων που δραστηριοποιείται από το 2014 με στόχο τη συνεργασία με τις τοπικές κοινότητες για την ενίσχυση και την προώθηση προορισμών πολιτιστικής κληρονομιάς σύμφωνα με τις τελευταίες τάσεις της αγοράς. Η ομάδα έχει συμμετάσχει στην ανάπτυξη διεθνώς αναγνωρισμένων βέλτιστων πρακτικών για την απελευθέρωση του δυναμικού των περιθωριακών περιοχών. Σκοπεύουν να διαμορφώσουν νέες εμπειρίες και να δημιουργήσουν αυθεντικούς, βιώσιμους τουριστικούς προορισμούς που βρίσκονται εκτός της πεπατημένης.

Οι Destination Makers υποστηρίζουν τους προορισμούς τους με πρακτικές λύσεις κατάρτισης και παρέχουν απρόσκοπτα συμβουλές και κίνητρα. Παρέχουν ένα πλήρες φάσμα υπηρεσιών από συνδιαμορφωμένες στρατηγικές προορισμού, έρευνα, branding και μάρκετινγκ, εργαστήρια σχεδιασμού εμπειριών και κατάρτισης, συνηγορία και δημιουργία κοινότητας, έναρξη λειτουργίας DMC/DMO και εξατομικευμένα έργα προορισμού, επίσης με τη δημιουργία ευρωπαϊκών δικτύων και προγραμμάτων συνεργασίας.

Η τεχνογνωσία τους στο μάρκετινγκ και τη διαχείριση προορισμών περιλαμβάνει:

- ανάλυση του(των) τουριστικού(-ών) προϊόντος(-ων)
- ανάλυση των σημερινών και μελλοντικών αγορών-στόχων με έμφαση στις ταξιδιωτικές/τουριστικές τους ανάγκες/κίνητρα
- ανάπτυξη μιας προσαρμοσμένης στρατηγικής προορισμού που να ανταποκρίνεται στις ανάγκες αυτές
- εμπλοκή των βασικών ενδιαφερομένων μερών που ήδη δραστηριοποιούνται στην περιοχή
- την οικοδόμηση αυθεντικών τοπικών εμπειριών με ποιοτικό ψηφιακό περιεχόμενο και την υποκλοπή κεφαλαίων και επενδύσεων,