

**insites**  
to digital heritage

**Risorse didattiche gratuite**

Guida all'implementazione per i VET





**insites**  
to digital heritage

# INDICE DEI CONTENUTI

- 
- 1**     Introduzione su INSITES

---

  - 2**     Metodologia digitale ed erogazione del corso

---

  - 3**     Contenuti dei moduli e obiettivi didattici

---

  - 4**     Contatti e link utili

---

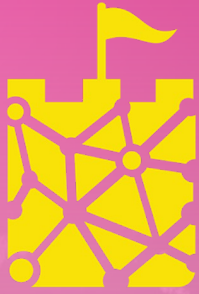
---

---



“Mantenere la propria cultura, i propri valori e le proprie tradizioni non ha prezzo..”

- *Getano Lui*



**insites**  
to digital heritage

# Informazioni sul progetto INSITES





# Su INSITES

INSITES è un progetto sul patrimonio culturale, finanziato dal programma Erasmus+ e sviluppato nell'arco di 2 anni a partire da gennaio 2021. Il progetto è guidato da Banbridge District Enterprises Ltd, Regno Unito, e comprende altri 6 partner di progetto provenienti da Slovenia, Irlanda, Danimarca, Turchia, Grecia e Italia.

Il turismo culturale è una parte vitale dell'economia europea con 8,4 milioni di persone impiegate in questo settore e 4 turisti su 10 che scelgono una destinazione in base alla sua offerta culturale e patrimoniale. Tuttavia, il patrimonio culturale europeo è in pericolo. Il degrado e l'abbandono di alcune gemme del patrimonio culturale europeo e l'eccessivo sviluppo/turismo insensibile sono due fonti di preoccupazione molto importanti.

Secondo l'UNESCO, gli approcci che mettono al centro le persone e che includono i giovani nelle future azioni di conservazione del patrimonio culturale sono fondamentali, perché le comunità e le persone sono fonti chiave di resilienza per il patrimonio culturale. Questo concetto è rafforzato dalla Commissione Europea, che sottolinea anche la necessità di visualizzare e interpretare il patrimonio culturale in modi nuovi e di incoraggiare il turismo sostenibile.

**La tecnologia e l'innovazione hanno un ruolo in primo piano in Europa per la costruzione di un settore turistico e dei beni culturali forte e sostenibile per il futuro.**

**INSITES** contribuisce al rafforzamento e alla sostenibilità del settore dei beni culturali **esplorando** la duplice capacità della tecnologia di conservare digitalmente le gemme del patrimonio culturale tangibile e intangibile dell'Europa e di rendere il settore più attraente per i giovani (nativi digitali) che sono i futuri consumatori/custodi del patrimonio culturale europeo.

Il turismo culturale è definito come *"viaggio per sperimentare i luoghi, i manufatti e le attività che rappresentano autenticamente le storie e le persone del passato e del presente, comprese le risorse culturali, storiche e naturali"* come paesaggi urbani e rurali, musei, teatri, siti archeologici, monumenti e centri di interpretazione culturale.

**INSITES** punta ad aumentare le competenze delle persone a tutti i livelli delle organizzazioni e delle imprese del patrimonio, nonché i fornitori VET e i tutor aziendali che le assistono.



# Risorse INSITES

Il progetto INSITES offre quattro serie di risorse interconnesse a cui attingere per costruire un corso sul patrimonio culturale digitale:

**1 Esperienze immersive nel patrimonio culturale - Risorse educative gratuite** fornisce un pacchetto di formazione multilingue, gratuito e open source, che permette agli studenti di conoscere il potente potenziale della tecnologia digitale per ringiovanire, preservare e far crescere il turismo del patrimonio culturale in Europa. Include i risultati dell'apprendimento, le guide per gli insegnanti per l'insegnamento in classe con materiali didattici multimediali ed esercizi per migliorare e valutare i progressi degli studenti.

**2 Guida al Peer-Learning** include casi di studio ispirati ed esempi di buone pratiche di gestori del turismo culturale e dei beni culturali in tutta Europa che hanno migliorato le loro competenze digitali e abbracciato la tecnologia in modi innovativi per ringiovanire, preservare e far crescere le loro attività di turismo dei beni culturali. Questi esempi possono essere utilizzati per approfondire l'esperienza dei vostri studenti durante i moduli INSITES o semplicemente come risorsa indipendente da aggiungere ai vostri corsi.

**3. MOOC del Patrimonio Culturale digitale** - uno punto unico multilingue per la formazione digitale, dove i custodi dei beni culturali possono accedere a informazioni aggiornate, orientamento e formazione da parte di esperti europei di beni culturali digitali.

**4. Toolkit tecnologico per il patrimonio culturale digitale** che identifica e guida l'uso di oltre 20 strumenti digitali a basso costo o gratuiti con il potenziale di ringiovanire, preservare e far crescere il turismo del patrimonio culturale. Rende il patrimonio culturale digitale accessibile e realizzabile per i piccoli fornitori di prodotti turistici. Queste pagine possono essere utilizzate per ampliare le conoscenze dei vostri studenti su tecnologie specifiche che scopriranno attraverso i moduli, o per supportare argomenti e risorse proprie.

Leggi di più sul progetto INSITES: <https://www.insitesproject.eu/>



# Obiettivi di INSITES

La necessità di promuovere la resilienza e la sostenibilità è diventata più urgente a causa della pandemia da Covid-19 e del suo impatto a lungo termine sull'intero settore turistico. INSITES intende formare le imprese turistiche, le comunità e gli attori locali del turismo e aiutarli ad abbracciare la tecnologia per rendere i beni del patrimonio culturale **a prova di futuro**.

Sostenere l'adozione di approcci innovativi e di tecnologie digitali.

Capire come offrire esperienze più coinvolgenti

Imparare a coinvolgere nuovi pubblici

## Sostenere l'adozione di approcci innovativi e tecnologie digitali.

Con un mondo digitale in rapida evoluzione che permea la vita di quasi tutte le fasce d'età, la formazione sulle tecnologie digitali per approcci innovativi allo sviluppo del patrimonio culturale non è mai stata così vitale.

## Capire come offrire esperienze più coinvolgenti

Esperienze autentiche e coinvolgenti sono oggi elementi fondamentali per il successo delle attività culturali, in particolare per le fasce d'età più giovani che rappresentano il futuro del settore. INSITES offre a formatori e studenti la possibilità di sviluppare esperienze partecipative, interattive e culturalmente autentiche che emozionano e coinvolgono il pubblico più giovane.

## Imparare a coinvolgere nuovi pubblici

Con molti più strumenti digitali interattivi a disposizione dei custodi del patrimonio, si apre un mondo completamente nuovo di coinvolgimento del pubblico, dove le nuove competenze e la comprensione portano a nuovi spettatori, come gli esploratori immersivi, che rendono il settore culturalmente rilevante ed economicamente sostenibile.



# Gruppi di riferimento



**Insegnanti/Formatori  
nel turismo, nell'imprenditoria, nella storia e nel patrimonio**

Studenti di  
materie  
turistiche

Persone giovani

Decisori

Custodi del patrimonio  
culturale  
piccole imprese del  
turismo/patrimonio

I custodi del patrimonio culturale  
Gruppi di comunità

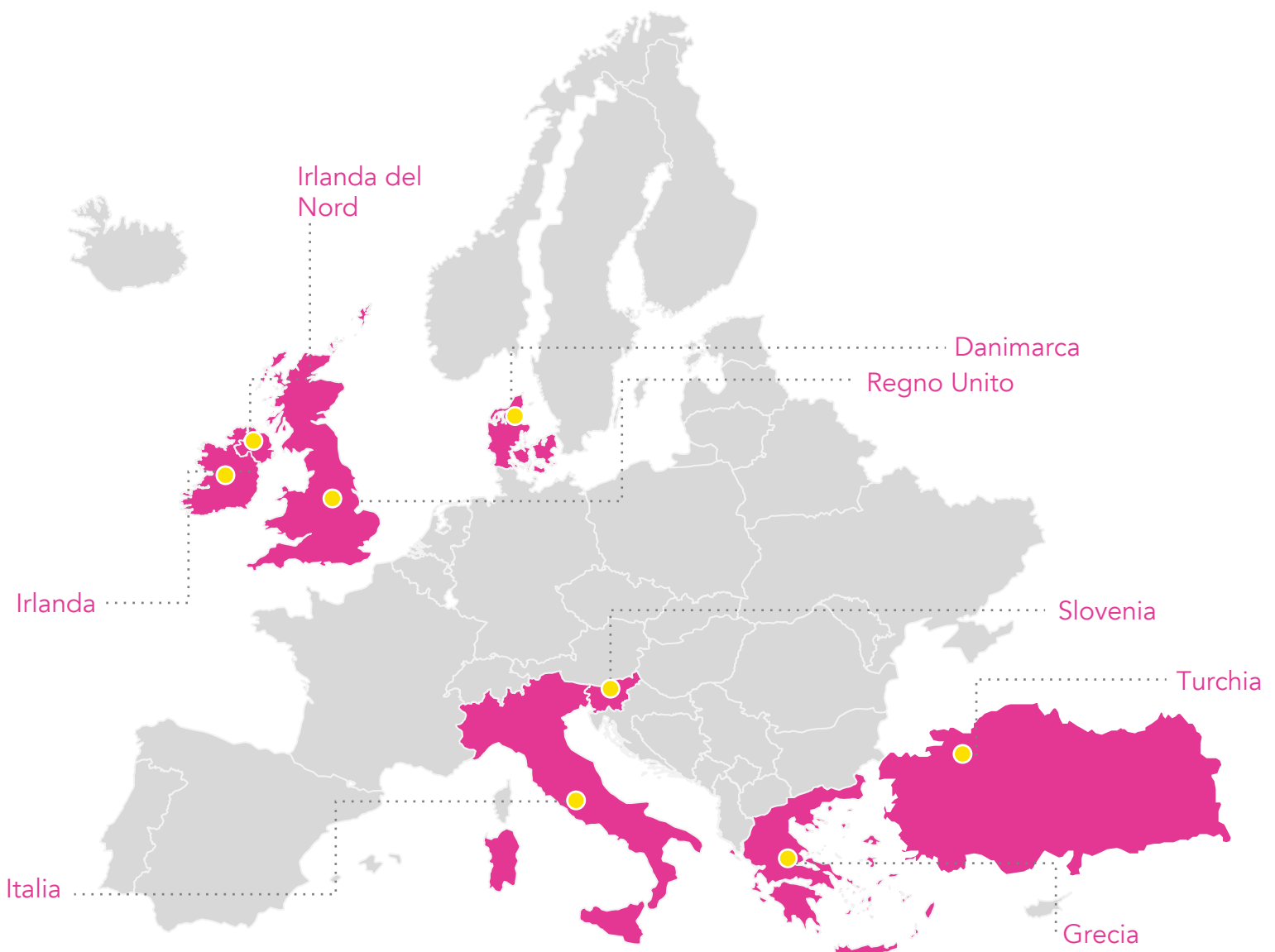
Professionisti del patrimonio  
culturale (personale dei musei, ecc.)

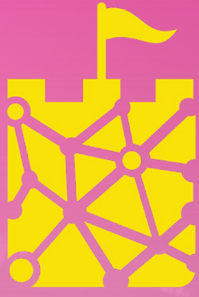


# I partners

Il progetto INSITES riunisce le competenze di un totale di 7 partner di progetto:

- Akmi – Grecia
- Arctur - Slovenia
- Banbridge District Enterprises – Irlanda del Nord
- Destination Makers - Italia
- EUEI - Danimarca
- Momentum - Irlanda
- Trabzon Ortahisar Municipality - Turchia





**insites**  
to digital heritage

# Metodologia e svolgimento del corso

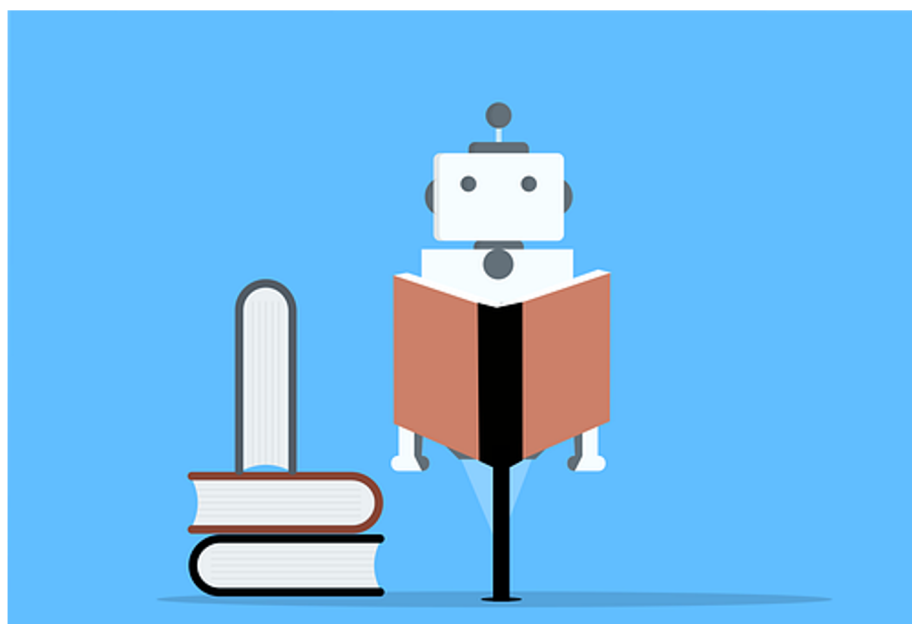


# Metodologia didattica digitale



La metodologia di insegnamento partecipativo fornita da INSITES è particolarmente importante quando l'obiettivo generale del corso è quello di aumentare le competenze dei discenti per fornire la migliore esperienza immersiva possibile ai turisti.

I metodi tradizionali erano suddivisi in 90% di lezioni e 10% di metodi partecipativi. Oggi la situazione è radicalmente cambiata: il 5% del tempo di insegnamento è dedicato alla lezione tradizionale, il 10% alla lettura, mentre il restante 85% dovrebbe includere una combinazione di immagini e suoni, dimostrazioni, discussioni di gruppo, attività pratiche, studi di casi e soprattutto **esperienze personali e coaching**.



I media digitali sono un enorme supporto nel processo di apprendimento. Possono essere copiati e condivisi e aumentano la connessione con gli studenti. I contenuti didattici digitali multimediali che INSITES include sono accessibili e offrono agli studenti la possibilità di orientare il proprio apprendimento e di sviluppare le proprie capacità di pensiero sia all'interno che all'esterno di un contesto formativo. È inoltre altamente adattabile alle metodologie di apprendimento online e ibride.

I contenuti sono sufficientemente flessibili per adattarsi a diversi stili di apprendimento e metodi di erogazione.



Alcuni dei metodi di maggior successo supportati dalle risorse INSITES:

- **Didattica capovolta**

Un approccio pedagogico in cui l'istruzione diretta si sposta dal gruppo allo spazio di apprendimento individuale. Si crea un ambiente di apprendimento dinamico e interattivo, in cui l'educatore guida i partecipanti mentre sono attivamente impegnati nell'apprendimento. Le diapositive di INSITES possono essere facilmente condivise con gli studenti in un contesto di gruppo o individuale, sia su un grande schermo che sullo schermo del computer.

- **Apprendimento misto o ibrido**

Combina l'apprendimento faccia a faccia con l'apprendimento online. Riunisce le parti migliori di entrambi i metodi (lezioni in aula e compiti/preparazioni online). È uno dei metodi più popolari e l'insegnamento delle competenze in materia di beni culturali non fa eccezione, poiché INSITES lo modernizza con strumenti ed esercizi multimediali e risorse online aggiuntive come il Digital Cultural Heritage Technology Toolkit.

- **Modello virtuale**

I partecipanti hanno sessioni faccia a faccia con il loro insegnante e poi completano il restante lavoro del corso in remoto da soli e senza il supporto di altri insegnanti.

- **Apprendimento collaborativo e peer to peer**

Coinvolge più discenti che lavorano insieme in coppie o gruppi più piccoli per discutere, imparare e trovare soluzioni alle sfide. Gli esercizi di gruppo sono inclusi in tutti i moduli INSITES e sono supportati da riferimenti multimediali.

- **Progetti**

Gli studenti acquisiscono conoscenze in varie aree di apprendimento e le trasferiscono in situazioni di vita reale. Gli esercizi di INSITES possono essere impostati come progetti individuali o collaborativi con il supporto dell'insegnante. I moduli sono corredati da riferimenti a testi di diverso livello, per consentire ai formatori di decidere quali impostare come letture del corso. Sul sito web di INSITES è disponibile anche una serie di casi di studio per consentire ai discenti di trasferire queste esperienze di vita reale nel lavoro del corso.

- **Spazi di lavoro online**

Il formato scaricabile delle risorse INSITES consente di incorporarle in strumenti di collaborazione online (Google Drive, Dropbox, ecc.) dove tutti possono collaborare, lavorare e commentare i documenti, dove tutti i membri del gruppo possono lavorare contemporaneamente, con modifiche salvate automaticamente e la possibilità di vedere tutte le modifiche passate per ora e autore.

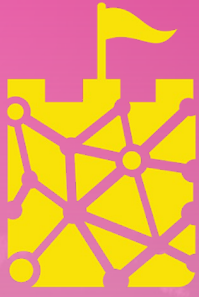


# Strumenti

La tabella seguente presenta alcuni degli strumenti didattici più spesso utilizzati e altri che a volte vengono trascurati. Questi strumenti sono utilizzati e richiesti in tutti i moduli INSITES.

Se possibile, raccomandiamo che l'insegnamento dei moduli avvenga in gruppi più piccoli, dove si possa creare un ambiente creativo e in cui ogni partecipante possa essere coinvolto nella discussione.

Strumento	Utilizzo	Risorse necessarie
PRESENTAZIONI PowerPoints, etc.	Le risorse possono essere visualizzate su un grande schermo dell'aula, compreso il materiale visivo e testuale con i punti principali scritti sulla presentazione e i collegamenti ad altre fonti multimediali, casi di studio, ecc.	computer, proiettore, schermo di grandi dimensioni
VIDEO, WEBINAR, ALTRI MATERIALI MULTIMEDIALI YouTube, social media, etc.	Nelle risorse sono inclusi link per introdurre e rivedere i contenuti, migliorare l'accessibilità per gli studenti, spiegare parti dei contenuti in modo più approfondito e fornire materiale video per un'ulteriore discussione.	computer, proiettore, schermo di grandi dimensioni, sistema audio
WEBINAR (didattica online)	I Powerpoint INSITES possono essere utilizzati all'interno delle sessioni online e tutte le risorse INSITES sono scaricabili o direttamente accessibili online per essere utilizzate in un webinar.	computer, microfono, videocamera, link al sito INSITES
LAVAGNA	I moduli prevedono esercizi che possono utilizzare suggerimenti e strumenti visivi, fisici e cinetici per guidare l'apprendimento e consentire il lavoro di gruppo e il feedback.	lavagna, pennarelli colorati, magneti, fogli di carta
Parti di LIBRI, ARTICOLI da media digitali	INSITES ha riferimenti testuali che possono essere stampati assieme alle diapositive del modulo Powerpoint per soddisfare diversi stili di apprendimento, spiegare parti del contenuto e utilizzare il materiale scritto per un'ulteriore discussione.	Stampante
ALTRI STRUMENTI DIDATTICI incl. STRUMENTI DIGITALI	Esiste una varietà di potenziali strumenti tradizionali e nuovi che potrebbero supportare le risorse di Insites, come lavagne a fogli mobili e occhiali VR.	Lavagna a fogli mobili, pennarelli, carta e matita, occhiali VR, ecc.



**insites**  
to digital heritage

**Contenuti di  
INSITES**



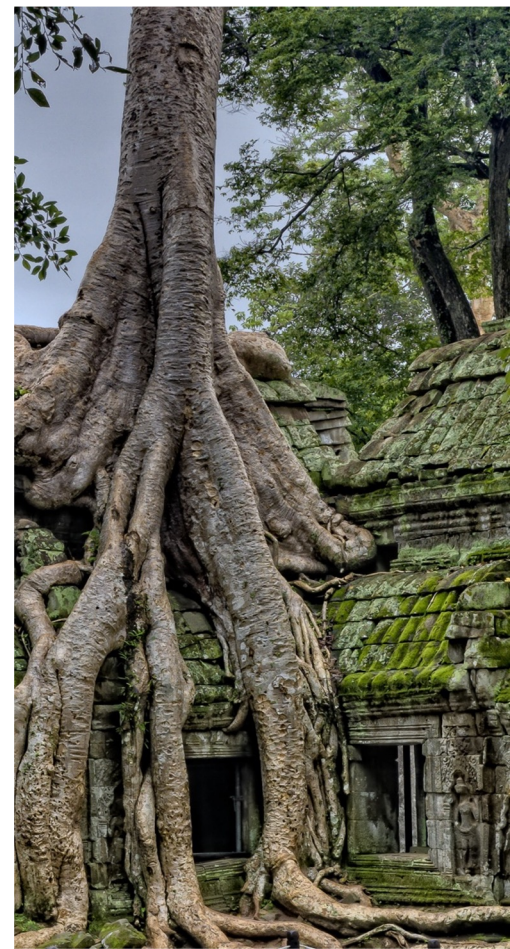
# Contenuti del corso

## Descrizione dei moduli e obiettivi di apprendimento progressivi

Il corso è strutturato in 7 diversi moduli:

1. Introduzione al patrimonio culturale digitale;
2. Superare gli ostacoli alla digitalizzazione dell'esperienza del patrimonio culturale;
3. Introduzione alla progettazione di esperienze turistiche immersive;
4. Comprendere il pubblico del turismo immersivo;
5. Marketing digitale per la vostra esperienza di patrimonio culturale digitale;
6. Collaborare con altri per proteggere, conservare e promuovere il patrimonio culturale a livello di destinazione;
7. Canvas dell'esperienza turistica immersiva.

Il modo ideale per seguire il corso è quello di seguire l'ordine dei moduli. Tuttavia, i progettisti del corso sono stati attenti a progettare moduli da utilizzare in modo indipendente per gli studenti che desiderano approfondire la comprensione di un argomento/modulo specifico. Come formatori vi incoraggiamo ad adattare il materiale alle particolari esigenze di apprendimento dei vostri studenti e il formato Powerpoint è stato specificamente progettato per consentirvi di farlo, mescolando e abbinando le diapositive a seconda delle necessità, in modo che si riferiscano a diversi livelli, stili di apprendimento e interessi.







# Modulo 1

## Introduzione al patrimonio culturale digitale

<b>Panoramica</b>	Questo modulo offre una panoramica sul grande potenziale della tecnologia digitale per ringiovanire, preservare e far crescere il turismo culturale. Definisce il quadro di riferimento per i moduli successivi e fornisce ai discenti le conoscenze di base sulle esperienze immersive e sul pubblico del turismo culturale, su cui potranno basarsi nel resto del corso.
<b>Obiettivi formativi</b>	Al termine di questo modulo i partecipanti saranno in grado di: <ul style="list-style-type: none"><li>● Definire il turismo esperienziale, immersivo e culturale;</li><li>● Spiegare cosa significa digitalizzazione e il suo potenziale per le organizzazioni/imprese culturali e del patrimonio culturale;</li><li>● Descrivere 5 aree chiave per la digitalizzazione nel settore del turismo culturale e dei beni culturali;</li><li>● Descrivere i cambiamenti nel pubblico culturale dopo la pandemia, il passaggio al consumo digitale e le implicazioni per le organizzazioni/imprese di beni culturali;</li><li>● Spiegare cosa comporta l'esperienza culturale estesa;</li><li>● Valutare la propria preparazione alla digitalizzazione.</li></ul>
<b>Casi studio</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Museo Archeologico Nazionale di Taranto, Italia</li><li>● L'Atelier dell'Ocra alla Tate Modern, Regno Unito</li><li>● Museo di Stato di Baden presso il Palazzo di Karlsruhe, Germania</li><li>● Atelier des Lumieres, Parigi</li><li>● Google Arte e Cultura</li><li>● Museo d'Arte di Cleveland</li></ul>
<b>Altre risorse</b>	Il quadro di trasformazione dell'istruzione delle biblioteche e dei musei di Microsoft.



# Modulo 2

## Superare gli ostacoli alla digitalizzazione dell'esperienza del patrimonio culturale

<b>Panoramica</b>	Questo modulo si concentra sull'analisi dei principali ostacoli che gli operatori culturali e turistici incontrano in relazione alla digitalizzazione del patrimonio culturale e sull'offerta di possibili soluzioni e strategie per superare tali ostacoli.
<b>Obiettivi formativi</b>	<p>Al termine di questo modulo i partecipanti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Descrivere e valutare le barriere più comuni alla digitalizzazione del patrimonio culturale.</li><li>● Spiegare alcune strategie chiave per affrontare i seguenti ostacoli:<ul style="list-style-type: none"><li>➤ mancanza di ispirazione</li><li>➤ mancanza di visione e strategia</li><li>➤ mancanza di fiducia nella tecnologia</li><li>➤ mancanza di competenze</li><li>➤ mancanza di risorse</li></ul></li><li>● Definire il design thinking e la sua importanza per l'innovazione all'interno della propria azienda.</li></ul>
<b>Casi studio</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Digitalizzazione del patrimonio culturale sloveno</li><li>● Acropoli di Atene, Grecia</li><li>● Grotte di Škocjan, Slovenia</li></ul>
<b>Altre risorse</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● MOOC - Corsi gratuiti sul patrimonio culturale</li><li>● Progetti di ricerca sul patrimonio culturale</li><li>● Partnership sul turismo 4.0 - strumenti e servizi digitali innovativi, progetti, ecc.</li><li>● Game of TraCEs - gamification per esperienze di turismo culturale</li></ul>



# Modulo 3

## Introduzione alle esperienze di turismo immersivo (ETI)

<b>Panoramica</b>	Questo modulo illustra cosa sono le esperienze turistiche e culturali immersive e analizza in dettaglio i principali elementi che le costituiscono. Offre strumenti e suggerimenti essenziali per costruire con successo un'esperienza di turismo immersivo.
<b>Obiettivi formativi</b>	Al termine di questo modulo i partecipanti saranno in grado di: <ul style="list-style-type: none"><li>● Definire il turismo esperienziale e culturale;</li><li>● Descrivere gli elementi costitutivi per la progettazione di esperienze turistiche immersive di successo;</li><li>● Valutare i principali strumenti e approcci tecnologici per la digitalizzazione (ad es. AR, VR, proiezioni olografiche, ecc.) e la loro rilevanza per il proprio lavoro;</li><li>● Spiegare cosa fa risaltare un'esperienza immersive;</li><li>● Ricordare e applicare i fondamenti del processo di progettazione di un'esperienza.</li></ul>
<b>Casi studio</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Galleria Nazionale, Regno Unito</li><li>● Museo degli Arcimboldi, Italia</li><li>● teamLab Borderless di Shanghai, Cina</li></ul>
<b>Altre risorse</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● User Centered Design Canvas</li><li>● Unique Selling Proposition Canvas</li><li>● Persona Canvas</li><li>● Storytelling Canvas</li></ul>



# Modulo 4

## Comprendere il pubblico del turismo immersivo

<b>Panoramica</b>	<p>Il modulo 4 presenta un'analisi del turismo e del pubblico culturale, con un focus specifico sui nativi digitali e su come raggiungerli. Permette ai discenti di comprendere le basi della segmentazione del pubblico culturale in base alle motivazioni di visita, in modo da potersi rivolgere con maggior successo a un pubblico particolare e progettare esperienze immersive che soddisfino le loro esigenze. Presenta alcuni strumenti ed esercizi efficaci che gli studenti possono implementare nello sviluppo dei loro progetti digitali.</p>
<b>Obiettivi formativi</b>	<p>Al termine di questo modulo i partecipanti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Distinguere i diversi pubblici della cultura e del turismo in base ai loro comportamenti e alle loro esigenze;</li><li>● Spiegare le principali motivazioni che spingono a visitare un'istituzione culturale;</li><li>● Descrivere i nativi digitali e le strategie chiave per raggiungerli;</li><li>● Definire e costruire una customer persona per il proprio target di visitatori;</li><li>● Creare una mappa dell'empatia per il proprio cliente target;</li><li>● Comprendere e creare una mappa del viaggio del visitatore.</li></ul>
<b>Casi studio</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● StoryTrails, Regno Unito</li><li>● Museum of English Rural Life, Regno Unito</li><li>● Cleveland Museum of Art, Stati Uniti</li></ul>
<b>Altre risorse</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Empathy Map</li><li>● Visitor journey</li><li>● Google Trends</li><li>● Google Analytics</li><li>● Facebook IQ</li></ul>



# Modulo 5

## Sviluppare e commercializzare l'esperienza immersiva del patrimonio culturale digitale

<b>Panoramica</b>	Questo modulo si concentra sul marketing digitale, con particolare attenzione al digital storytelling e al marketing dei contenuti generati dagli utenti. Spiega come sviluppare un approccio efficace al digital storytelling, l'analisi dei media e la strategia mediatica.
<b>Obiettivi formativi</b>	Al termine di questo modulo i partecipanti sapranno: <ul style="list-style-type: none"><li>• Distinguere tra marketing e marketing digitale;</li><li>• Spiegare e utilizzare gli elementi del digital storytelling come strumento chiave del marketing del 21° secolo;</li><li>• Spiegare e utilizzare i contenuti generati dagli utenti nei vostri futuri sforzi di marketing;</li><li>• Valutare i migliori casi di studio di digital storytelling e user-generated content nella pratica;</li><li>• Ricordare 5 strumenti utili che possono essere utilizzati per il marketing digitale della vostra esperienza di patrimonio culturale digitale.</li></ul>
<b>Casi studio</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Museo Met, Stati Uniti</li><li>● British Museum, Regno Unito</li><li>● Touri virtuali di Dubrovnik, Croazia</li><li>● Reggia di Caserta, Italia</li></ul>
<b>Altre risorse</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Strumenti:<ul style="list-style-type: none"><li>○ Social media, Streamyard, Zoom, Miro, Butter</li><li>○ Stackla, CrowdRiff, Squarelovin</li></ul></li><li>● Report:<ul style="list-style-type: none"><li>○ The Complete Guide to UGC for Museums</li><li>○ Successful marketing for Museums</li></ul></li></ul>



# Modulo 6

Collaborare con altri per proteggere, preservare e promuovere il patrimonio culturale a livello di destinazione.

<b>Panoramica</b>	Il modulo 6 si concentra su come collaborare con altre organizzazioni culturali ed esperti tecnici per sviluppare una nuova esperienza di patrimonio digitale. Si concentra sulle parti interessate da coinvolgere e sui principali aspetti da considerare durante lo sviluppo di esperienze culturali digitali.
<b>Obiettivi formativi</b>	Al termine di questo modulo i partecipanti sapranno: <ul style="list-style-type: none"><li>● Definire le principali categorie di collaboratori per un progetto di patrimonio culturale digitale;</li><li>● Descrivere 4 errori comuni quando si ha a che fare con partner e collaborator;</li><li>● Descrivere le 4 fasi chiave della progettazione di una partnership.</li></ul>
<b>Casi studio</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Sanxingdui Museum e Tencent, Cina</li><li>● L'Internationale, partnership internazionale europea</li><li>● Valentine Museum e ARtGlass, Stati Uniti</li><li>● Izi.TRAVEL</li></ul>
<b>Altre risorse</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Strumenti: Miro</li><li>● Report: The Comprehensive Guide to Impact Partnerships</li></ul>

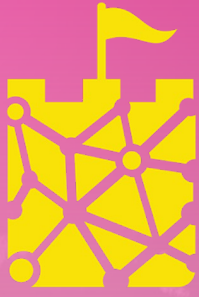


# Modulo 7

## Mettere insieme i pezzi

<b>Panoramica</b>	Questo modulo offre una conclusione di tutti i moduli precedenti con un esercizio pratico di costruzione di un "Piano d'azione immersivo per il patrimonio culturale digitale" - un modello di risorsa per gli utenti finali per progettare la loro esperienza di turismo culturale immersivo e renderla attuabile.
<b>Obiettivi formativi</b>	Al termine di questo modulo i partecipanti sapranno: <ul style="list-style-type: none"><li>● Pianificare un'esperienza turistica immersiva, tenendo conto di tutti i passaggi fondamentali per costruirla con successo</li></ul>





**insites**  
to digital heritage

**Contatti e link utili**





# Contatti

## Contatti di INSITES:

- Insites – sito web di progetto: [www.insitesproject.eu](http://www.insitesproject.eu)
- Insites – pagina Facebook: <https://www.facebook.com/InsitesProject>

## Siti web dei partner di progetto:

- Destination Makers: [www.destination-makers.com](http://www.destination-makers.com)
- ARCTUR: [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)
- European E-learning Institute: [www.euei.dk](http://www.euei.dk)
- Trabzon Ortahisar Belediyesi: [www.trabzonortahisar.bel.tr](http://www.trabzonortahisar.bel.tr)
- Akmi Anonimi Ekpaideftiki Etaria: [www.iek-akmi.gr](http://www.iek-akmi.gr)

## Seguici!



**insites**  
to digital heritage





## **Banbridge District Enterprises Ltd, *Regno Unito***

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

Fondata nel 1989, BDEL fornisce servizi di sviluppo e formazione a piccole imprese nuove e consolidate. La BDEL ha una solida esperienza nel sostenere una cultura imprenditoriale turistica locale sostenibile, lavorando in partnership con i settori pubblico, privato e del volontariato, in considerazione del fatto che molti siti del patrimonio culturale nel Regno Unito sono nelle mani del settore pubblico e del volontariato.

Le loro competenze comprendono anche:

- sostenere la rigenerazione della comunità;
- potenziare gli erogatori di IFP con un modello di base per la formazione nell'industria creativa;
- sostenere i giovani con una formazione sull'imprenditorialità della cultura pop;
- creare modelli di formazione all'innovazione snella per le microimprese.

## **Momentum marketing services Ltd., *Irlanda***

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

Dal 2003, Momentum (MMS) lavora allo sviluppo di programmi e piattaforme di apprendimento progressivo per l'istruzione, con particolare attenzione alle innovazioni turistiche che hanno un impatto trasformativo sulle comunità locali e sulle economie rurali. MMS combina una conoscenza approfondita del panorama turistico irlandese con la propria specializzazione VET nell'apprendimento misto e nella formazione per lo sviluppo professionale in materia di imprenditorialità, rigenerazione dell'economia rurale, formazione per lo stimolo della comunità che incorpora nuovi approcci al marketing, innovazione, internazionalizzazione, competitività e miglioramento aziendale.



## **European E-learning Institute, *Danimarca***

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

Lo European E-learning Institute (EUEI) è specializzato nella creazione di potenti piattaforme online, di ambienti educativi coinvolgenti e nella fornitura di risorse e strumenti per creare esperienze di apprendimento veramente valide. L'EUEI è stato fondato sul concetto di "formazione continua"; un programma di istruzione post-secondaria che fornisce un ulteriore arricchimento ai discenti in un'ampia gamma di settori, coprendo argomenti professionali e/o personali. L'organizzazione attribuisce grande valore alla natura informale e flessibile della formazione continua e crea corsi di apprendimento online flessibili per coloro che desiderano migliorare se stessi e rimanere all'avanguardia nelle loro carriere e negli affari.

## **Trabzon Ortahisar Belediyesi, *Turchia***

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

Il Comune di Trabzon Ortahisar (ORT-BEL) è il più grande distretto situato al centro della provincia di Trabzon. È un centro della regione orientale del Mar Nero, con una lunga storia, una ricca cultura e grandi bellezze naturali. Di notevole importanza per il patrimonio culturale è la posizione di Trabzon sulla Via della Seta, che collegava l'Europa e l'Asia e ha fatto sì che la città ospitasse molte civiltà e interessanti eventi storici nel corso della sua storia.

La conservazione e la promozione del patrimonio storico e culturale di Ortahisar è una preoccupazione primaria del Comune di Trabzon Ortahisar. Il Comune collabora con il Ministero della Cultura e del Turismo per ripristinare e far rivivere le gemme culturali di Ortahisar.



## **Akmi Anonimi Ekpaideftiki Etaria, Grecia**

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

L'AKMI è stato fondato nel 1989 e oggi è uno dei principali istituti di formazione professionale in Grecia, con circa 950 dipendenti a tempo indeterminato, 600 dei quali sono educatori e personale accademico riconosciuti per i loro approcci innovativi alla ricerca e all'insegnamento, le qualifiche, le conoscenze linguistiche, il pensiero critico e la mentalità. Tra le loro competenze chiave vi è la progettazione e la gestione di programmi di studio basati sulla domanda e sull'industria. Tenersi al passo con i nuovi sviluppi nel campo dell'istruzione e facilitare le migliori pratiche è una preoccupazione fondamentale per l'AKMI.

La Scuola di Turismo e Gastronomia AKMI è la più grande forza educativa VET nel campo del turismo e del food in Grecia e attualmente offre 6 programmi di formazione VET.

## **Arctur, Slovenia**

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

Arctur è un'agenzia specializzata che lavora per ispirare e mettere in grado le organizzazioni del patrimonio culturale di reinventarsi e co-creare prodotti e servizi innovativi per il patrimonio culturale. È uno sportello unico per i problemi e le soluzioni riguardanti i viaggi, il turismo, l'ospitalità e il tempo libero. Arctur è stata anche determinante nell'aiutare la Slovenia a realizzare la sua ambiziosa visione di un'esperienza ricca di contenuti digitali del suo patrimonio culturale.

Ha sviluppato il paradigma del Turismo 4.0 che prende le tecnologie abilitanti chiave dell'Internet delle cose, dei Big Data, della Blockchain, dell'Intelligenza Artificiale, della Realtà Virtuale e della Realtà Aumentata e le rende accessibili agli abitanti, alle autorità locali, ai turisti, ai fornitori di servizi e al governo per consentire un approccio di co-creazione di esperienze turistiche arricchite sia nel mondo fisico che in quello digitale. Hanno competenze nei settori della scansione e della modellazione 3D, AR/VR/xR, applicazioni mobili e web, ologrammi, tabelle per il riconoscimento degli oggetti, nonché storytelling digitale e strategie digitali.



## Destination Makers, *Italia*

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

Destination Makers è una società di consulenza benefit attiva dal 2014 con l'obiettivo di lavorare con le comunità locali per valorizzare e promuovere le destinazioni del patrimonio culturale secondo le ultime tendenze del mercato. Il team è stato coinvolto nello sviluppo di best practice riconosciute a livello internazionale per liberare il potenziale delle aree marginali. Intendono dare forma a nuove esperienze e creare destinazioni turistiche autentiche e sostenibili, al di fuori dei sentieri battuti.

Destination Makers supporta le destinazioni con soluzioni formative pratiche e fornisce consulenza e motivazione. Fornisce una gamma completa di servizi che vanno dalle strategie di destinazione co-progettate, alla ricerca, al branding e al marketing, ai workshop di progettazione di esperienze e alla formazione, all'advocacy e alla costruzione di comunità, all'avvio di DMC/DMO e di progetti di destinazione su misura, anche attraverso la creazione di reti europee e programmi di cooperazione.

La loro esperienza nel marketing e nella gestione delle destinazioni comprende:

- analisi del/i prodotto/i turistico/i;
- analisi dei mercati target attuali e futuri con particolare attenzione alle loro esigenze/motivazioni di viaggio/turismo;
- sviluppo di una strategia di destinazione su misura che soddisfi tali esigenze;
- coinvolgimento dei principali stakeholder che già operano nell'area;
- costruzione di esperienze locali autentiche con contenuti digitali di qualità e intercettazione di fondi e investimenti.