

The word "Digit" is rendered in a stylized, rounded font. The letters "D", "i", "t", and the second "i" are a light blue color, while the "g" is a vibrant orange. The logo is positioned on a dark blue background that features a perspective grid of glowing blue lines, creating a sense of depth and digital space. The overall design is modern and tech-oriented.

Digit

Educational Tv Programme

COS'È DIGIT

DIGIT è un **Educational TV Programme**, format innovativo di CONFORM S.c.a.r.l. ideato e realizzato per coniugare informazione e formazione, ponendo l'utente al centro dell'esperienza di fruizione.

In linea con le più recenti logiche dell'entertainment e di personalizzazione dell'apprendimento, DIGIT adotta e integra i modelli dello **streaming** e dell'**interattività** quali elementi distintivi, che permettono all'utente di scegliere se e quando accedere alle diverse tipologie di contenuti previste e come modulare, in base alle sue esigenze, il suo percorso di apprendimento.

Le puntate del programma alternano **momenti in studio**, in cui la conduttrice introduce con un linguaggio semplice e accattivante i diversi argomenti, con **interviste** a docenti ed esperti e brevi **clip video**, estratte dalla serie "**ALICE**", prodotta e distribuita dalla CONFORM S.c.a.r.l., che fungono da ponte tra il momento "informativo" e quello formativo vero e proprio.

Le clip, infatti, contestualizzano e spiegano concetti chiave per l'apprendimento, che, mediante l'uso di "**Key Word**" pronunciate dagli attori in scena e di elementi interattivi che compaiono a video, consentono allo spettatore di accedere alle **video pillole formative** e/o ai **learning object** correlati a ciascun topic trattato, al termine del quale sarà, inoltre, possibile consultare anche altri **materiali didattici di approfondimento**, messi a disposizione dell'utente sotto forma di link a siti web, tool operativi, file pdf/doc/excel, video, tutorial, ecc..

COS'È DIGIT

Il programma "DIGIT" è articolato in **quattro puntate** tematiche che affrontano gli aspetti principali di alcune **competenze distintive dell'umanista digitale** e, in particolare, quelle necessarie a:

1

progettare, elaborare e gestire piani di sviluppo del patrimonio culturale, per valorizzarlo in modo innovativo, attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie digitali

2

raccogliere, interpretare e analizzare informazioni sul mercato e sulla digital audience, per creare un'offerta di contenuti culturali in linea con i bisogni del target di riferimento, utilizzando correttamente i principali digital tools

3

comunicare l'offerta culturale grazie al presidio degli strumenti di social media marketing, del web writing, dello storytelling e della mobile communication

4

avviare e gestire progetti imprenditoriali nel settore creativo e culturale.

Digit

Educational TV Programme

<https://digit.conform.it/>

Mediante un'interfaccia grafica ispirata alle moderne piattaforme streaming, il **sito web** dedicato al programma offre una presentazione sintetica degli argomenti trattati nelle singole puntate, dei temi affrontati dai diversi docenti o esperti intervistati e l'elenco delle video pillole formative e dei learning object che possono essere fruiti in modalità interattiva sulla piattaforma e-learning **"Erudire"** della CONFORM S.c.a.r.l., previo rilascio delle credenziali di accesso.

Il Progetto DIGITAL HUMANIST

Il programma DIGIT è stato sviluppato nell'ambito del *Progetto Erasmus+ KA2 Strategic Partnership for Higher Education "Digital Humanist"*, che coinvolge 9 partner di 5 Paesi europei (Italia, Spagna, Grecia, Bulgaria e Polonia), espressione del sistema accademico, della formazione e della consulenza, delle associazioni imprenditoriali e culturali e degli incubatori d'impresa.



Università di Salerno



Conform S.c.a.r.l.



Chamber of Commerce and Industry Blagoevgrad



Institute for Postgraduate Studies Division at Unwe



Universidad de Alicante



Incubation For Growth



International Association of Cultural and Digital Tourism (IACuDiT)



Poznań University of Economics and Business



Wielkopolska Chamber of Commerce

Il Progetto **DIGITAL HUMANIST**

Il progetto “**Digital Humanist**” mira a sviluppare negli studenti un set di competenze interdisciplinari, utili per innovare la gamma di prodotti e servizi di promozione e fruizione degli asset culturali, grazie sia ai nuovi linguaggi e codici espressivi della digital economy e dell’ experiential land marketing che al ricorso all’uso di tecnologie avanzate (realtà aumentata, realtà virtuale, scenografie digitali 3D, app, ambienti di fruizione immersiva) con la realizzazione dei seguenti prodotti intellettuali:

progettazione del **Curriculum Universitario Europeo** del “Digital Humanist”

realizzazione di Risorse Educative Aperte per acquisire/consolidare le skill per valorizzare gli asset culturali del territorio, utilizzando le tecnologie più adatte per comunicare identità e valori locali

progettazione dell’ **Handbook per la realizzazione di racconti culturali digitali** per gestire la complessità della comunicazione in campo culturale, applicando le tecniche del racconto seriale (dalle web-series alle sketch-com)

conduzione da parte dei discenti di **Check-up aziendali** presso Imprese Creative e Culturali per l’analisi dei processi di comunicazione culturale, evidenziando punti di forza e aree di miglioramento per la trasformazione in chiave digitale di contenuti culturali.

realizzazione dell’**Educational TV Programme DIGIT**, quale learning space interattivo, per sviluppare le skill target

È prevista inoltre la realizzazione di **un'azione di mobilità transnazionale** a beneficio di un pool di docenti della partnership per acquisire le logiche, i riferimenti metodologici e le tecniche proprie della didattica laboratoriale per guidare gli studenti nella realizzazione di progetti di experiential marketing territoriale e di brand-land realizzati con l'applicazione dell'Handbook.



think Digital
be Human

Per maggiori informazioni, consultare il sito di progetto all'indirizzo:

<http://www.digitalhumanist.unisa.it/>



Digit

Le Puntate

Chi è, in che settore opera e cosa fa un Digital Humanist: questi i temi della prima puntata di DIGIT.

Partendo dal concetto di Digital Humanities, la conduttrice, con linguaggio semplice e immediato, passa in rassegna le conoscenze essenziali di cui un umanista digitale non può fare a meno, richiamando l'attenzione dello spettatore sulle tematiche inerenti le caratteristiche del mercato culturale, il patrimonio culturale digitale, l'open access e il digital rights management, per terminare con le tecniche e gli strumenti del project management, per pianificare e gestire efficacemente progetti di promozione e valorizzazione del patrimonio.

Ad arricchire la puntata, il contributo fornito dalle interviste rilasciate da docenti ed esperti della partnership, con indicazioni e spunti di riflessione su:

Digital Humanities: evolution and applications

SABRINA GALANO

Prof.ssa di Filologia Romanza e Filologia Digitale - Università degli Studi di Salerno

Digital Humanities and new technologies

FRANCESCO COLACE

Prof. di Informatica - Università degli Studi di Salerno

The relationship between cultural heritage and digital technologies

DANIEL TEJERINA

Esperto di archeologia e storia antica - Università di Alicante

Open sources and digital ethics at PR Office

MARCIN TRYDEŃSKI

LTM Communication



Grazie ad alcune clip estratte dalla serie “**A.L.I.C.E.**”, prodotta e distribuita dalla CONFORM S.c.a.r.l. (bit.ly/alicewebserie), la conduttrice richiama l’attenzione dello spettatore sulle situazioni contestualizzate dai protagonisti della storia, i cui dialoghi permettono agli utenti, attraverso elementi interattivi, di accedere alle **Video pillole formative e ai Learning Object (LO)** prodotti dai partner nelle seguenti tematiche:

- Digital humanities evolution: sources and methods (UNISA)
- Cultural and creative enterprises (CONFORM)
- Digital heritage: the past in a digital present (UNIVERSIDAD DE ALICANTE)
- Open access and digital ethics (WCCI)
- Introduction to copyright and Creative Commons (CONFORM)
- Cultural heritage management and sustainable development (CONFORM + CCIAA BULGARIA)
- Basics of Project Management (LO - CONFORM)

Ad ulteriore rafforzamento delle conoscenze correlate agli argomenti trattati dalla puntata, è possibile accedere ad apposite sezioni dove lo spettatore potrà liberamente fruire di materiali didattici di approfondimento, messi a disposizione attraverso l’attività svolta dai partner di ricerca in rete e/o di sviluppo di risorse di diversa natura.

Come offrire esperienze efficaci e coinvolgenti di fruizione del patrimonio culturale?

La seconda puntata di DIGIT è una vera e propria "cassetta degli attrezzi" per chi intende accrescere il valore dell'offerta culturale e renderla d'appeal anche per un target più allargato.

Una puntata che vi accompagnerà, step by step, nei processi di digital marketing research, analisi della digital audience e content marketing, nella scelta degli strumenti digitali più adatti alla realizzazione di contenuti culturali multimediali e nel mondo dell'animation e della gamification.

Ad arricchire la puntata, il contributo fornito dalle interviste rilasciate da docenti ed esperti della partnership, con indicazioni e spunti di riflessione su:

What is Digital marketing research

EDWARD MACCALLUM MAVROUDAKIS

Responsabile dell'area Marketing e Comunicazione - Incubatore greco i4G

User Experience

IOANNIS FENERIS

UX Researcher/Designer - Scratch Studio

Content marketing

NIKOLAY YARMOV

Co-fondatore del Network CEED - Bulgaria

Come offrire esperienze efficaci e coinvolgenti di fruizione del patrimonio culturale?

La seconda puntata di DIGIT è una vera e propria “cassetta degli attrezzi” per chi intende accrescere il valore dell’offerta culturale e renderla d’appeal anche per un target più allargato.

Una puntata che vi accompagnerà, step by step, nei processi di digital marketing research, analisi della digital audience e content marketing, nella scelta degli strumenti digitali più adatti alla realizzazione di contenuti culturali multimediali e nel mondo dell’animation e della gamification.

Ad arricchire la puntata, il contributo fornito dalle interviste rilasciate da docenti ed esperti della partnership, con indicazioni e spunti di riflessione su:

Digital tools for producing multimedia contents

DOMENICO SANTANIELLO

Docente del Laboratorio di informatica umanistica - Università degli Studi di Salerno

Edutainment, gamification and serious game: main characteristics, benefits and differences

DANIEL TEJERINA

Esperto di archeologia e storia antica - Università di Alicante

Immersive environments

DANIEL TEJERINA

Esperto di archeologia e storia antica - Università di Alicante



Grazie ad alcune clip estratte dalla serie “A.L.I.C.E.”, prodotta e distribuita dalla CONFORM S.c.a.r.l. (bit.ly/alicewebserie), la conduttrice richiama l’attenzione dello spettatore sulle situazioni contestualizzate dai protagonisti della storia, i cui dialoghi permettono agli utenti, attraverso elementi interattivi, di accedere alle **Video pillole formative e ai Learning Object (LO)** prodotti dai partner nelle seguenti tematiche:

- Digital marketing research of cultural heritage assets (i4G)
- Digital audience and analytics (CONFORM + UNISA)
- Digital cultural heritage content (UNWE)
- Digital tools for producing multimedia content (CONFORM + UNISA)
- Animation and gamification: creative possibilities for digital communication of cultural assets (UNIVERSIDAD DE ALICANTE)

Ad ulteriore rafforzamento delle conoscenze correlate agli argomenti trattati dalla puntata, è possibile accedere ad apposite sezioni dove lo spettatore potrà liberamente fruire di materiali didattici di approfondimento, messi a disposizione attraverso l’attività svolta dai partner di ricerca in rete e/o di sviluppo di risorse di diversa natura.

Social media marketing, web writing, storytelling, mobile communication

La terza puntata di DIGIT è dedicata a far conoscere tutto quello che serve per comunicare e promuovere il patrimonio culturale in maniera efficace, puntando sull'engagement degli utenti.

Nell'era della comunicazione digitale, un Digital Humanist non può fare a meno di nessuno di questi aspetti.

Ad arricchire la puntata, il contributo fornito dalle interviste rilasciate da docenti ed esperti della partnership, con indicazioni e spunti di riflessione su:

Social Media & tourism and cultural heritage promotion

VICKY KATSONI

Professoressa di Marketing Turistico - University of Western Attica
Presidente della International Association of Cultural and Digital Tourism

Social media marketing: trends, skills and challenges

ALEXANDER CHRISTOV

Professore associato - Department of International Economic Relations and Business - University of National and World Economy

Market segmentation

CHRISTIAN ZHELEV

Esperto di Digital marketing - University of National and World Economy

The digital curator

DANIEL TEJERINA - Esperto di archeologia e storia antica - Università di Alicante

Social media marketing, web writing, storytelling, mobile communication

La terza puntata di DIGIT è dedicata a far conoscere tutto quello che serve per comunicare e promuovere il patrimonio culturale in maniera efficace, puntando sull'engagement degli utenti.

Nell'era della comunicazione digitale, un Digital Humanist non può fare a meno di nessuno di questi aspetti.

Ad arricchire la puntata, il contributo fornito dalle interviste rilasciate da docenti ed esperti della partnership, con indicazioni e spunti di riflessione su:

Heritage documentation technologies

DANIEL TEJERINA - Esperto di archeologia e storia antica - Università di Alicante

A case study: the 3D documentation process of the "Roman Villa of Rufio"

DANIEL TEJERINA - Esperto di archeologia e storia antica - Università di Alicante

Storytelling in tourism and cultural heritage promotion

VICKY KATSONI

Professoressa di Marketing Turistico - University of Western Attica
Presidente della International Association of Cultural and Digital Tourism

Web writing

AGNIESZKA MILECKA

Esperta di digital marketing - Poznań University of Economics and Business

Mobile marketing

VENTSISLAV LUKANOV - Digital Art Director, Imprenditore informatico



Grazie ad alcune clip estratte dalla serie “A.L.I.C.E.”, prodotta e distribuita dalla CONFORM S.c.a.r.l. (bit.ly/alicewebserie), la conduttrice richiama l’attenzione dello spettatore sulle situazioni contestualizzate dai protagonisti della storia, i cui dialoghi permettono agli utenti, attraverso elementi interattivi, di accedere alle **Video pillole formative e ai Learning Object (LO)** prodotti dai partner nelle seguenti tematiche:

- Digital and social media marketing of cultural heritage assets (IACUDIT + CONFORM)
- Social media marketing campaign (UNWE)
- Profiling and segmentation (CONFORM)
- Digital curation - digital libraries, museums and cultural institutions (UNIVERSIDAD DE ALICANTE)
- Storytelling (IACUDIT + CONFORM + PUEB)
- Narrative structure and web writing (PUEB + CONFORM)
- Mobile media in cultural communication (UNWE)

Ad ulteriore rafforzamento delle conoscenze correlate agli argomenti trattati dalla puntata, è possibile accedere ad apposite sezioni dove lo spettatore potrà liberamente fruire di materiali didattici di approfondimento, messi a disposizione attraverso l’attività svolta dai partner di ricerca in rete e/o di sviluppo di risorse di diversa natura.

*Come si diventa imprenditori nel settore creativo e culturale?
Come si trasforma una buona idea in un'impresa di successo?*

Nella quarta puntata di DIGIT scoprirete cos'è e come si sviluppa un modello di business e quali sono i principali strumenti da utilizzare per lavorare con metodo ed efficacia. Infine, il focus sulla gestione del team e delle risorse finanziarie permetterà di approfondire le tematiche relative a questi due aspetti cruciali, da cui dipende l'esistenza e la sostenibilità di qualsiasi impresa.

Ad arricchire la puntata, il contributo fornito dalle interviste rilasciate da docenti ed esperti della partnership, con indicazioni e spunti di riflessione su:

Business model. What it really is?

MACIEJ PIETRZYKOWSKI

Senior Lecturer - Poznań University of Economics and Business

What to consider and avoid when starting a new business

MACIEJ PIETRZYKOWSKI

Senior Lecturer - Poznań University of Economics and Business



Grazie ad alcune clip estratte dalla serie “**A.L.I.C.E.**”, prodotta e distribuita dalla CONFORM S.c.a.r.l. (bit.ly/alicewebserie), la conduttrice richiama l’attenzione dello spettatore sulle situazioni contestualizzate dai protagonisti della storia, i cui dialoghi permettono agli utenti, attraverso elementi interattivi, di accedere alle **Video pillole formative e ai Learning Object (LO)** prodotti dai partner nelle seguenti tematiche:

- Business model development (PUEB)
- Start-up management (PUEB)
- Starting a new business (CONFORM)
- Initiative (LO - CONFORM)
- Lean Start-up (CONFORM)
- Il Lean Canvas (CONFORM)
- Il Project Canvas (CONFORM)
- Team management (CONFORM + WCCI)
- Problem solving and decision making (LO - CONFORM)
- Business Plan (CONFORM)
- Financial instruments for businesses (CONFORM)

Ad ulteriore rafforzamento delle conoscenze correlate agli argomenti trattati dalla puntata, è possibile accedere ad apposite sezioni dove lo spettatore potrà liberamente fruire di materiali didattici di approfondimento, messi a disposizione attraverso l’attività svolta dai partner di ricerca in rete e/o di sviluppo di risorse di diversa natura.

Il programma di apprendimento

Nelle quattro puntate del programma, ad integrazione dei contenuti presentati dalla conduttrice e delle interviste rilasciate dagli esperti della partnership sono stati inclusi anche:

- n. 29 OER – Open Educational Resources, sotto forma di:
 - n. 26 video pillole formative
 - n. 3 Learning Object (LO)
- Materiali didattici di approfondimento (insights) distinti in:
 - n. 17 documenti in formato pdf
 - n. 59 web site
 - n. 55 video

L'ammontare complessivo del tempo di apprendimento previsto in relazione alle quattro puntate, alle interviste, alle OER e agli insights è pari a 153 ore, calcolato utilizzando il seguente criterio: 102 minuti (durata effettiva), incrementati del 50% (1 minuto e 50 secondi * 102 minuti), che tengono conto di un livello medio di apprendimento.

EPISODE 1 CULTURAL HERITAGE BUSINESS DEVELOPMENT PLAN

| | | TIPOLOGIA | MINUTI | APPRENDIMENTO |
|------------|---|--------------|-----------|---------------|
| OER | 1.1 - DIGITAL HUMANITIES EVOLUTION: SOURCES AND METHODS (UNISA) | VIDEO | 51 | 76,5 |
| insights | Digital Art | VIDEO | 21 | 31,5 |
| insights | The Impact of Digital Technologies | pdf | 10 | 15 |
| insights | The Digital Humanities Manifesto 2.0 | pdf | 30 | 45 |
| OER | 1.2 - CULTURAL AND CREATIVE ENTERPRISES (CONFORM) | web site | N.A. | N.A. |
| insights | Essential Characteristics And Market Of The Creative Industries' Product | VIDEO | 21 | 31,5 |
| insights | Culture and creative sectors in the European Union | pdf | 33 | 49,5 |
| insights | Employment in the cultural and creative sectors | pdf | 250 | 375 |
| insights | Creative Europe Media monitoring report | web site | 40 | 60 |
| insights | Impulse paper on the role of cultural and creative sectors | pdf | 140 | 210 |
| OER | 1.3 - DIGITAL HERITAGE: THE PAST IN A DIGITAL PRESENT (ALICANTE) | pdf | 80 | 120 |
| insights | How digital technologies can play a vital role for the preservation of Europe's cultural heritage | VIDEO | 28 | 42 |
| insights | World Heritage list | web site | 100 | 150 |
| insights | List of World Heritage in danger | web site | N.A. | N.A. |
| insights | Dive into intangible cultural heritage | web site | N.A. | N.A. |
| insights | UNESCO Charter on the Preservation of Digital Heritage | web site | N.A. | N.A. |
| insights | The London Charter | web site | 10 | 15 |
| insights | The Seville Principles | web site/pdf | 15 | 22,5 |
| insights | Technologies for Cultural Heritage Use and Preservation | pdf | 40 | 60 |
| OER | 1.4 - OPEN ACCESS AND DIGITAL ETHICS (WCCI) | pdf | 35 | 52,5 |
| OER | 1.4.1 - INTRODUCTION TO COPYRIGHT AND CREATIVE COMMONS (CONFORM) | VIDEO | 24 | 36 |
| insights | Digital Rights Management as Fast as Possible | VIDEO | 15 | 22,5 |
| insights | What is DRM (Digital rights management) and how does it work? | video | 6 | 9 |
| insights | LGR - History of DRM & Copy Protection in Computer Games | video | 3 | 4,5 |
| insights | Copyright and Digital Rights Management: Everything You Didn't Know You Wanted to Know | video | 17 | 25,5 |
| insights | Digital Rights Management – An Essential Step in your Digital Transformation Journey | video | 67 | 100,5 |
| insights | OpenText Customer Success Story: Fox Entertainment | video | 4 | 6 |
| insights | Poznan Data Security | video | 3 | 4,5 |
| insights | Wanna Work Together? (CC) | video | 1,35 | 2,025 |
| OER | 1.5 - CULTURAL HERITAGE MANAGEMENT AND SUSTAINABLE DEVELOPMENT (CONFORM + CCIAA BULGARIA) | video | 3 | 4,5 |
| OER | 1.5.1 - BASICS OF PROJECT MANAGEMENT (LO) (CONFORM) | VIDEO | 30 | 45 |
| insights | Arts and Heritage Management | VIDEO | 90 | 135 |
| insights | Leading Innovation in Arts and Culture | video | 720 | 1080 |
| | | video | 900 | 1350 |

**EPISOD
E 2**

THE CULTURAL OFFER: FROM MARKET ANALYSIS TO DIGITAL TOOLS

| TIPOLOGIA | MINUTI | APPRENDIMENTO |
|--------------|-----------|---------------|
| VIDEO | 60 | 90 |
| VIDEO | 17 | 25,5 |
| video | 360 | 540 |
| web site | 30 | 45 |
| video | 14,25 | 21,375 |
| video | 6,37 | 9,555 |
| video | 2,09 | 3,135 |
| web site | 34 | 51 |
| web site | 33 | 49,5 |
| VIDEO | 40 | 60 |
| web site | N.A. | N.A. |
| web site | 30 | 45 |
| VIDEO | 15 | 22,5 |
| video | 43,41 | 65,115 |
| web site | 14 | 21 |
| pdf | 6 | 9 |
| web site | 20 | 30 |
| VIDEO | 34 | 51 |
| web site | 21 | 31,5 |
| web site | 35 | 52,5 |
| VIDEO | 28 | 42 |
| web site | 14 | 21 |
| web site | 11 | 16,5 |
| web site | 38 | 57 |
| web site | 7 | 10,5 |
| video | 1,11 | 1,665 |
| web site | 25 | 37,5 |
| video | 1,45 | 2,175 |
| video | 5,03 | 7,545 |
| video | 4,15 | 6,225 |
| video | 14,18 | 21,27 |

OER 2.1 - DIGITAL MARKETING RESEARCH OF CULTURAL HERITAGE ASSETS (I4G)

- insights Market Research and Consumer Behavior
- insights Market Research
- insights Competitor Analysis
- insights Digital Marketing Research Interview
- insights INTERVIEW - Eirini - Business Development Specialist (I4G)
- insights Competitor Analysis
- insights Digital Marketing Case Studies

OER 2.2 - DIGITAL AUDIENCE AND ANALYTICS (CONFORM + UNISA)

- insights Analytics Academy
- insights KPIs

OER 2.3 - DIGITAL CULTURAL HERITAGE CONTENT (UNWE)

- insights Documentary - The Story of Content: Rise of the New Marketing
- insights Content strategy
- insights Digital engagement. In culture, heritage and the arts [Section "Assets" (pp. 23-25)]
- insights Content Marketing Tools You Can't Live Without

OER 2.4 - DIGITAL TOOLS FOR PRODUCING MULTIMEDIA CONTENT (CONFORM + UNISA)

- insights Tools and software for creating content
- insights E-Learning Content

OER 2.5 - ANIMATION AND GAMIFICATION: CREATIVE POSSIBILITIES FOR DIGITAL COMMUNICATION OF CULTURAL ASSETS (ALICANTE)

- insights Video games and higher education
- insights Consulting for Ubisoft Assassin's Creed: Odyssey
- insights Personalizing Virtual and Augmented Reality for Cultural Heritage Indoor and Outdoor Experiences
- insights Virtual reality exploration of world heritage sites: shaping the future of travel
- insights Augmented Reality and archaeological sites
- insights Virtual Reality and archaeological sites
- insights The Ara Pacis in Augmented Reality
- insights The Domus Aurea in 360 degrees
- insights VISTA-AR: bringing digital technology to heritage sites
- insights INTERVIEW - Valentin Kisimov (UNWE)

**EPISODE
3**

CULTURAL COMMUNICATION AND PROMOTION

3.1 - DIGITAL AND SOCIAL MEDIA MARKETING OF CULTURAL HERITAGE ASSETS (IACUDIT + CONFORM)

- OER**
- insights WHAT IS A VIRTUAL COMMUNITY?
- insights Tourism Business Portal - webinar 6: Using Facebook to enhance your business
- insights SOCIAL MEDIA MARKETING: THE MOVIE
- insights Most Popular Social Networks 2003 - 2019
- insights Use of innovation systems for an effective tourism marketing development strategy

3.2 - SOCIAL MEDIA MARKETING CAMPAIGN (UNWE)

- OER**
- 3.2.1 - PROFILING AND SEGMENTATION (CONFORM)**
- insights 10 Museum Advertisements to Inspire You!
- insights How to perfect your owned media distribution strategy
- insights 10 Strategies to Run a Successful Social Media Campaign
- insights 12 Most Common Social Media Marketing Mistakes and How to Avoid Them
- insights INTERVIEW - Joanna Żabierek - Poznan Promotional activities (POZNAN)
- insights Lego's Segmentation Strategy

3.3 - DIGITAL CURATION - DIGITAL LIBRARIES, MUSEUMS AND CULTURAL INSTITUTIONS (ALICANTE)

- OER**
- insights Museo Archeologico Virtuale di Ercolano
- insights Blender for Virtual Restoration
- insights The digital restoration process of Sant Climent de Taull
- insights Mapping Sant Climent de Taull. PANTOCRATOR
- insights CyARK
- insights Virtual Collections from the Spanish National Archaeological Museum
- insights Virtual Collections from The British Museum

| TIPOLOGIA | MINUTI | APPRENDIMENTO |
|--------------|--------|---------------|
| VIDEO | 74 | 111 |
| VIDEO | 19 | 28,5 |
| web site/pdf | 26 | 39 |
| video | 21,43 | 32,145 |
| video | 44,49 | 66,735 |
| video | 2,29 | 3,435 |
| pdf | 23 | 34,5 |
| VIDEO | 16 | 24 |
| VIDEO | 23 | 34,5 |
| web site | N.A. | N.A. |
| web site | 11 | 16,5 |
| web site | 8 | 12 |
| web site | 14 | 21 |
| video | 1,27 | 1,905 |
| video | 33 | 49,5 |
| VIDEO | 17 | 25,5 |
| web site | N.A. | N.A. |
| video | 24 | 36 |
| web site | 16 | 24 |
| web site | 2 | 3 |
| web site | N.A. | N.A. |
| web site | N.A. | N.A. |
| web site | N.A. | N.A. |

EPISODE 3 CULTURAL COMMUNICATION AND PROMOTION

| | | TIPOLOGIA | MINUTI | APPRENDIMENTO |
|------------|--|--------------|-----------|---------------|
| OER | 3.4 - Storytelling (IACUDIT + CONFORM + PUEB) | video | 48 | 72 |
| insights | EMOTIVE: Storytelling for cultural heritage | web site | N.A. | N.A. |
| insights | Branding In Tourism (How to promote your tourism company through storytelling) | web site | 8 | 12 |
| insights | Branding Through Stories In Tourism And Cultural Heritage | pdf | 80 | 120 |
| insights | Storytelling - What It Really Is? | web site/pdf | 14 | 21 |
| insights | How To Promote Cultural Heritage Tourism | pdf | 66 | 99 |
| insights | Digital Storytelling | pdf | 90 | 135 |
| insights | 25 Best Places to Visit in Europe - Travel Europe | video | 26 | 39 |
| insights | 10 Best Places to Visit in Italy - Travel Video | video | 15 | 22,5 |
| insights | 10 Best Places to Visit in Spain - Travel Video | video | 17 | 25,5 |
| insights | Visit Greece - Gods, Myths, Heroes | video | 12 | 18 |
| insights | 25 Most Beautiful Medieval Towns of Europe | video | 34 | 51 |
| insights | 25 Most Amazing Ancient Ruins of the World | video | 32 | 48 |
| OER | 3.5 - NARRATIVE STRUCTURE AND WEB WRITING (PUEB + CONFORM) | VIDEO | 23 | 34,5 |
| insights | Building Nonlinear Narratives for the Web | web site | 20 | 30 |
| insights | Storytelling web design: some key techniques with great live examples | web site | 9 | 13,5 |
| insights | Digital publishing tutorial: What is digital publishing? | video | 4,5 | 6,75 |
| insights | Narrative Structures Lesson | video | 15,4 | 23,1 |
| insights | A Guide to Screenwriting | video | 182,27 | 273,405 |
| insights | Hero's Journey - Step by Step | video | 34,15 | 51,225 |
| insights | Every Story is the Same | video | 15,12 | 22,68 |
| OER | 3.6 - MOBILE MEDIA IN CULTURAL COMMUNICATION (UNWE) | VIDEO | 15 | 22,5 |
| insights | How does location-based mobile marketing works? | web site | 10 | 15 |
| insights | Moving Beyond Mobile Segmentation: Introducing Mobile Personalization | web site | 4 | 6 |
| insights | New richness at the museum: AR & VR apps | web site | 3 | 4,5 |
| insights | Cultural Heritage in Marker-Less Augmented Reality | web site/pdf | 56 | 84 |
| insights | New technologies to promote and valorise a territory | video | 2,28 | 3,42 |

EPISODE 4 ENTREPRENEURSHIP IN CREATIVE INDUSTRIES

| | | TIPOLOGIA | MINUTI | APPRENDIMENTO |
|------------|--|---------------|-----------|---------------|
| OER | 4.1 - BUSINESS MODEL DEVELOPMENT (PUEB) | VIDEO | 40 | 60 |
| OER | 4.2.2 - INITIATIVE (LO) (CONFORM) | VIDEO | 18 | 27 |
| insights | From Big Idea to Validated Business Case | video | 61 | 91,5 |
| insights | Creating Value Through Business Model Innovation | web site/pdf | 14 | 21 |
| insights | How to Build Invincible Companies | video | 14 | 21 |
| insights | What Is a Business Model? (Andrea Ovens) | web site | 10 | 15 |
| insights | The Invincible Company | video | 57,46 | 86,19 |
| insights | Prof. Maciej Pietrzykowski - An example of application of the business model canvas (POZNAN) | video | 10 | 15 |
| insights | The Business Model Canvas - 9 Steps to Creating a Successful Business Model - Startup Tips | video | 9,41 | 14,115 |
| insights | Business Model Canvas Explained with Examples | video | 16,43 | 24,645 |
| insights | Osterwalder explaining the Business Model Canvas | video | 42,28 | 63,42 |
| insights | Business Model Canvas: A Complete Guide | web site | 18 | 27 |
| insights | Creative Project Canvas | web site/tool | N.A. | N.A. |
| insights | Creative Business Model Toolkit | pdf | 83 | 124,5 |
| OER | 4.2 - START-UP MANAGEMENT (PUEB) | VIDEO | 14 | 21 |
| OER | 4.2.1 - STARTING A NEW BUSINESS (CONFORM) | VIDEO | 65 | 97,5 |
| insights | Steve Blank, Author, The Startup Owner's Manual: SVB CEO Summit West 2012 | video | 42,25 | 63,375 |
| insights | "The Startup Owner's Manual: The Step-by-Step Guide for Building a Great Company" Review and Summary | web site | 25 | 37,5 |
| insights | What Is a Startup? And How It Is Different From a Small Business? | video | 2,08 | 3,12 |
| insights | Startupcommons | web site | N.A. | N.A. |
| insights | Startup Development Phases | video | 41,1 | 61,65 |
| insights | Key success & failure factors on the startup journey - Reducing the biggest universal risks | video | 22,19 | 33,285 |
| insights | Prof. Maciej Pietrzykowski - The success story of the "inPost" Polish company (POZNAN) | video | 9,26 | 13,89 |
| insights | The single biggest reason why start-ups succeed | video | 6,4 | 9,6 |
| insights | 8 Great Entrepreneurial Success Stories | web site | 5 | 7,5 |

EPISODE 4 ENTREPRENEURSHIP IN CREATIVE INDUSTRIES

| | | TIPOLOGIA | MINUTI | APPRENDIMENTO |
|------------|---|--------------|-----------|---------------|
| OER | 4.3.1 - IL LEAN CANVAS (CONFORM) | VIDEO | 12 | 18 |
| OER | 4.3.2 - IL PROJECT CANVAS (CONFORM) | VIDEO | 16 | 24 |
| insights | 4.3 - Lean Start-up (INTERACTION) (CONFORM) | pdf | 3 | 4,5 |
| insights | How to Create Your Lean Canvas | video | 8,15 | 12,225 |
| insights | Lean Canvas Intro - Uber example | video | 12,35 | 18,525 |
| insights | Lean Canvas Example | video | 4,03 | 6,045 |
| insights | Lean Canvas template | pdf template | N.A. | N.A. |
| insights | Lean Canvas example | pdf | N.A. | N.A. |
| OER | 4.4 - TEAM MANAGEMENT (CONFORM + WCCI) | VIDEO | 71 | 106,5 |
| OER | 4.4.1 - PROBLEM SOLVING E DECISION MAKING (LO) (CONFORM) | VIDEO | 60 | 90 |
| insights | INTERVIEW Małgorzata Sypniewska - Tasks delegation and feedbacks (WCCI) | video | 8,5 | 12,75 |
| insights | 20 Effective Team Management Skills to Manage Your Team | web site | 6 | 9 |
| insights | Effective Team Management Skills - Management Study | web site | 143 | 214,5 |
| OER | 4.5 - BUSINESS PLAN (CONFORM) | VIDEO | 97 | 145,5 |
| OER | 4.6 - FINANCIAL INSTRUMENTS FOR BUSINESSES (CONFORM) | VIDEO | 65 | 97,5 |
| insights | Creative Europe Programme | web site | N.A. | N.A. |
| insights | Horizon 2020 Programme | web site | N.A. | N.A. |
| insights | Interreg Central Europe Programme | web site | N.A. | N.A. |
| insights | Interreg Adrion Programme | web site | N.A. | N.A. |
| insights | EU Progress Microfinance | web site | N.A. | N.A. |
| insights | Access to Finance | web site | N.A. | N.A. |
| insights | Crowdfunding4Culture | web site | N.A. | N.A. |
| insights | Media Deals | web site | N.A. | N.A. |

La Conduttrice

Jennifer Mischiati, nata ad Anguillara, in provincia di Roma, nel 1986, è un'attrice bilingue italiana.

Nei primi anni della sua vita, si è frequentemente spostata in tutta Italia (per la carriera del padre nell'aeronautica militare) ed ha vissuto anche alcuni anni in Texas, dove è nata la sorella minore, Jessica.

Jennifer è sempre stata una persona molto atletica, eccellendo in sport come la pallavolo, oltre ad essere una majorette e a ballare. All'età di 14 anni, ha iniziato a lavorare come modella. Sebbene di natura molto timida, partecipa al concorso di bellezza "Alla ricerca di Miss Rome".

Vince l'ambito titolo di Miss Roma e riceve in premio un anno gratuito di formazione presso la Scuola di Teatro Ribalta del noto attore Enzo Garin. È qui che, salita sul palco per la prima volta, si è resa conto che recitare era quello che voleva fare per il resto della sua vita, continuando a formarsi frequentando corsi di recitazione presso l'Accademia di arti drammatiche Link.

All'età di 20 anni, è volata a Hollywood per frequentare l'American Musical and Dramatic Academy (AMDA). Ha studiato e vissuto nel campus e si è laureata tra i migliori della sua classe. Un anno dopo essersi diplomata e aver ottenuto un ruolo in un film indipendente, è tornata in Italia nel 2009. Durante il periodo di formazione all'AMDA, ha acquisito le competenze in tecniche di combattimento atletico e di combattimento con la spada.



La Conduuttrice



La sua carriera spazia dalla televisione, al cinema, al teatro.

Tra i suoi ruoli Desdemona in Otello, Standing on my Knees, The twelfth Night, The Girl on the Via Flaminia, ha recitato con Nicolas Vaporidis interpretando Katia nel film "Lo Sfascio".

Il suo debutto cinematografico l'ha vista fare la controfigura per Angelina Jolie in "The Tourist". Ha recitato in "Ex Inferis" diretto da Leonardo Araneo, in "Evil things" diretto da Simone Gandolfo e prodotto da Luca Argentero e nel film "Shades of Truth" diretto da Liana Marabini.

Il piccolo schermo l'ha vista in "Provaci ancora Prof", "Don Matteo", e "Cinderella" diretto da Christian Duguay. Ha partecipato a cortometraggi e video musicali per artisti internazionali come Yah Supreme, Silas Mutungi e per il cantautore italiano Biagio Antonacci.

Jennifer arriva nelle sale italiane protagonista del kolossal di fantascienza made in Italy "Creators – The Past" diretto da Piergiuseppe Zaia, uscito l'8 ottobre 2020, con un cast di tutto rispetto formato da William Shatner, Bruce Payne e Gerard Depardieu.

La Formatrice

Nata nel Regno Unito il 25/11/1966, Brunella Franca Maio è una ricercatrice e docente madrelingua inglese.

Dopo aver ottenuto 11 GCSE "0" level all'età di 16 anni ha proseguito gli studi con inglese, francese e tedesco a livello di GCSE "A" level. Ha poi conseguito una laurea in lingue (Italiano, Francese e Spagnolo) alla Oxford Brookes University.

Vive in Italia da oltre 25 anni, dove ha sviluppato un'ottima conoscenza della lingua Italiana, consolidando la padronanza di quella Francese e Spagnola.

Ricercatrice nel campo dei nuovi modelli di apprendimento e utilizzo delle tecnologie applicate al distance learning, docente di lingua inglese, interprete e traduttrice, ha altresì maturato un'esperienza di oltre 20 anni nella gestione delle relazioni internazionali e di attività progettuali nell'ambito di numerosi programmi europei, quali Now, Equal Phase 1 e 2, Grundtvig, LDV, LLP TOI, ERASMUS +.

Nell'arco della sua carriera professionale, ha acquisito una forte expertise quale relatrice e moderatrice di conferenze internazionali, seminari e workshops tematici, ma anche come attrice-formatrice in lingua inglese di tantissime video pillole formative.

Ha, inoltre, curato la traduzione dall'italiano all'inglese di siti, manuali, brochure, relazioni, tutorial e report su metodologie competence-based, sviluppati nell'ambito degli innumerevoli progetti o iniziative promosse e attuate in ambito europeo, alle quali la CONFORM ha partecipato in qualità di soggetto Capofila o partner.



Per la realizzazione dell'Educational TV Programme "DIGIT", un gruppo di esperti della partnership, previo allineamento metodologico guidato dalla CONFORM S.c.a.r.l., ha collaborato sia alla ricerca dei docenti e degli esperti da intervistare, che allo sviluppo contenutistico delle video pillole formative e/o dei learning object, oltre alla elaborazione e/o individuazione in rete di ulteriori materiali didattici di approfondimento, messi a disposizione dell'utente sotto forma di link a siti web, file pdf, video, ecc.

Accanto si riportano gli esperti di ciascuna organizzazione partner

Gli esperti della Partnership



Università degli Studi di
Salerno (IT)

Francesco Colace
Sabrina Galano
Domenico Santaniello

Ada Mancuso
Nicoletta Gagliardi
Marco Lombardi



Conform S.c.a.r.l. (IT)

Alfonso Santaniello
Virginia Rosania
Giuseppe Cillo
Barbara Montuori
Brunella Maio

Valentina Ficuciello
Valeria Bottino
Valentina Nave
Maria Rodia



Universidad de Alicante (ES)

Jaime Molina
Daniel Tejerina
Javier Esclapés

Javier Muñoz
Laia Fabregat
Alejandro Martín

Gli esperti della Partnership



IPS at UNWE

Institute for Postgraduate
Studies Division at Unwe
(BG)

Milanka Slavova
Ivan Stoychev
Borislava Stoimenova

Christian Zhelev
Rumyana Nakova



POZNAŃ UNIVERSITY
OF ECONOMICS
AND BUSINESS

Poznań University of
Economics and Business
(PL)

Pietrzykowski Maciej

Aleksandra Gawel



CHAMBER OF COMMERCE
AND INDUSTRY

Wielkopolska Chamber of
Commerce (PL)

Jakub Sitek
Aleksandra Cicha

Maksymilian Niekrasiewicz
Paula Konarzewska

Per la realizzazione dell'Educational TV Programme "DIGIT", un gruppo di esperti della partnership, previo allineamento metodologico guidato dalla CONFORM S.c.a.r.l., ha collaborato sia alla ricerca dei docenti e degli esperti da intervistare, che allo sviluppo contenutistico delle video pillole formative e/o dei learning object, oltre alla elaborazione e/o individuazione in rete di ulteriori materiali didattici di approfondimento, messi a disposizione dell'utente sotto forma di link a siti web, file pdf, video, ecc.

Accanto si riportano gli esperti di ciascuna organizzazione partner

Per la realizzazione dell'Educational TV Programme "DIGIT", un gruppo di esperti della partnership, previo allineamento metodologico guidato dalla CONFORM S.c.a.r.l., ha collaborato sia alla ricerca dei docenti e degli esperti da intervistare, che allo sviluppo contenutistico delle video pillole formative e/o dei learning object, oltre alla elaborazione e/o individuazione in rete di ulteriori materiali didattici di approfondimento, messi a disposizione dell'utente sotto forma di link a siti web, file pdf, video, ecc.

Accanto si riportano gli esperti di ciascuna organizzazione partner

Gli esperti della Partnership



International Association of
Cultural and Digital Tourism
(IACuDiT) (GR)

Vicky Katsoni
Artemis Giourgali
Vicky Alexandrou



I4G - Incubation for Growth
(GR)

Antonios Ilias
Edward MacCallum Mavroudakis
Theologos Prokopiou



Chamber of Commerce and
Industry Blagoevgrad (BG)

Tatyana Kukoleva
Borislav Chobanov
Elena Stavrova

Nikolay Kukolev
Kiril Aleksiev
Tsonya Krusteva

La Produzione

CONFORM S.c.a.r.l. dal 1995 promuove e realizza a livello nazionale e internazionale progetti di ricerca e piani formativi in presenza, esperienziali e in e-learning, con più di 102 milioni di ore di formazione erogate, circa 60.000 partecipanti, 8.000 edizioni corsuali e oltre 1.000 imprese clienti, garantendo l'assistenza tecnica per la ricerca delle agevolazioni, il monitoraggio fisico e finanziario e la rendicontazione.

Nel corso degli anni ha realizzato Cortometraggi, Lungometraggi, Serie, Educational TV Program, Spot pubblicitari, Tour virtuali a 360°, Video interattivi, Documentari, Docufilm, Portali, Contenuti editoriali in AR, Cartoon, Fumetti, Produzione audiovisive, Mobile App e App-AR con soluzioni VR, AR e MR, Educational game, Strategie di gamification e game-based marketing, anche per valorizzare gli aspetti culturali di un territorio: dall'arte all'enogastronomia, dalla storia alle tradizioni, senza tralasciare il sociale

CONFORM progetta e realizza:

- **Prodotti di Editoria AR** per fornire informazioni aggiuntive (video, foto, oggetti 3D...) da consultare in brochure/flyer/manifesti/roll up
- **Spazi Museali e luoghi culturali virtuali**, in VR e AR, per mettere a disposizione testi, immagini, suoni, filmati e animazioni, in grado di rendere più emozionante ed esperienziale la visita
- **Game-based Business Solutions** per incrementare la visibilità di brand, stimolare il Performance Management e l'assunzione di comportamenti capaci di generare engagement e migliorare le vendite, sfruttando l'AR, il VR, la MR, l'IA o il machine learning.
- modelli formativi che utilizzano il ludus come catalizzatore di coinvolgimento, con la realizzazione di **EduGames**, che consentono al player di controllare le proprie scelte, coinvolgendo aspetti emotivi e cognitivi che lo aiutano a memorizzare in modo più efficace dei tradizionali strumenti di formazione, imparando a risolvere problemi complessi in contesti simulati.

La Produzione

L'ampia produzione audiovisiva e cinematografica è il risultato di tecniche di land e local marketing e corporate storytelling per promo-comunicare brand aziendali, raccontare territori, rappresentare e veicolare valori e tradizioni, capaci di incuriosire, coinvolgere, informare e formare. Una sfida che ha visto CONFORM impegnata a co-produrre più di 20 Corti, 3 lungometraggi, 15 documentari, 2 serie e innumerevoli spot.

Attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie, ha realizzato non solo numerosi video interattivi, che consentono al fruitore di interrompere la visione del filmato e di accedere alle diverse risorse messe a sua disposizione, ma anche video interattivi a bivi narrativi, grazie ai quali l'utente ha la possibilità di effettuare delle scelte che influenzano l'andamento della storia e, infine, format innovativi di programmi Tv in grado di mixare linguaggi comunicativi e tecnologici diversi e di spaziare sulle più ampie tematiche. Nell'ambito cinematografico, CONFORM ha prodotto e distribuito:

- la serie **ALICE** (2019/2020, Prime Video: bit.ly/alicewebserie)
- il programma **Post Hit - Tessere di memoria** (2019/2020, Prime Video: bit.ly/posthitprimevideo)
- la serie **5TO Succeed** (2018, <http://5tosucceed.conform.it/>)
- i documentari **ContaminArti** (2018, <https://vimeo.com/308570683>) e **Il suono dei colori** (2018, <https://vimeo.com/288513536>)
- il lungometraggio **45 Good Wine** (2017, <https://45goodwine.conform.it/>), il cortometraggio **Enigma Finale** (2016, <https://enigmafinale.conform.it/>).

CONFORM ha, inoltre, distribuito i lungometraggi **Magari Resto** (2020), **Gauguin** (2020) e **Passpartù - Operazione doppiozero** (2019, Prime Video: <http://bit.ly/PasspartùPrimeVideo>).

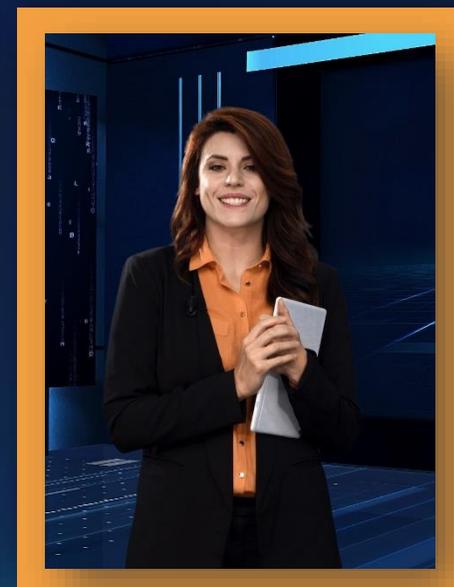


IL PROGRAMMA DIGIT

Le quattro puntate del Programma DIGIT e le video pillole formative sono state realizzate da una troupe di creativi e tecnici che da anni collabora con la CONFORM S.c.a.r.l. nella realizzazione delle sue numerose produzioni audiovisive, guidati e coordinati dal **Produttore esecutivo, Alfonso Santaniello**.

Il team ha maturato una significativa expertise nella produzione di format televisivi, che si basano anche sulla creazione di set virtuali in 3D con l'utilizzo di software in grado di applicare alla tecnica del "Chroma key" soluzioni di computer graphic ed elementi generati in realtà aumentata "real-time".

La troupe di DIGIT ha visto il coinvolgimento di:



| | |
|-------------------------|-----------------------------|
| Alfonso Santaniello | AUTORE |
| Mariagiovanna Silvestri | EDITING PUNTATE |
| Sandro Santaniello | REGIA |
| Maria Rosaria Capriolo | DIRETTORE DI PRODUZIONE |
| Virginia Rosania | SEGRETERIA DI PRODUZIONE |
| Carlo Cuomo | SUPERVISORE POST-PRODUZIONE |
| Sergio Della Sala | OPERATORE ALLA CAMERA |

| | |
|--|-----------------------------|
| Sandro Santaniello Valentina Ficuciello | MONTAGGIO |
| Maria Giovanna Silvestri Valentina Ficuciello Gianluca Cesarano Claudia Ponsiglione | STORYBOARD E MOTION GRAPHIC |
| Valentina Ficuciello | SIGLE E VISUAL EFFECTS |
| Sandro Santaniello | WEB DESIGN |

Digit

Educational TV Programme

0

Step da seguire per la fruizione del programma

The banner features the 'Digit' logo in large, glowing blue and orange letters. Below it, the text 'Educational TV Programme' is displayed in a similar glowing font. The background is a dark blue grid of light lines that recede into the distance, creating a sense of depth and digital space.

Per accedere alle puntate dell'Educational TV Programme DIGIT basta collegarsi al sito " digit.conform.it ", scrollare la pagina o cliccare su "gli episodi" nel menu in alto.

In questa sezione sono contenuti i 4 episodi del programma DIGIT.

Cliccando su ciascuna delle immagini sottostanti sarà possibile accedere ai singoli episodi. In questa guida riportiamo a titolo esemplificativo le istruzioni per fruire del primo episodio “Cultural Heritage Business Plan”.

La logica seguita è la stessa per tutte gli altri episodi.

DIGIT



14 episodi

Cultural Heritage
Business Development Plan

The cultural offer:
From market analysis to digital tools

Cultural communication
and promotion

Entrepreneurship
in creative industries

Una volta cliccato sul primo box "Cultural Heritage Business Plan", il sistema visualizzerà la seguente schermata:



Dalla barra sottostante sarà possibile:



Regolare l'audio

Accedere direttamente alle interazioni mostrate di seguito all'altezza dei seguenti punti verdi  oppure cliccando sul tasto "bookmark" 



Attivare o disattivare i sottotitoli in lingua inglese



Guardare la puntata a schermo intero



Cliccando sul simbolo "play" si avvierà la prima puntata del programma televisivo DIGIT.

La conduttrice in Studio presenterà l'argomento della prima puntata intervallando la sua narrazione con:

1

interviste a
docenti

Prof. Francesco Colace

University of Salerno



DIGITAL CULTURAL HERITAGE

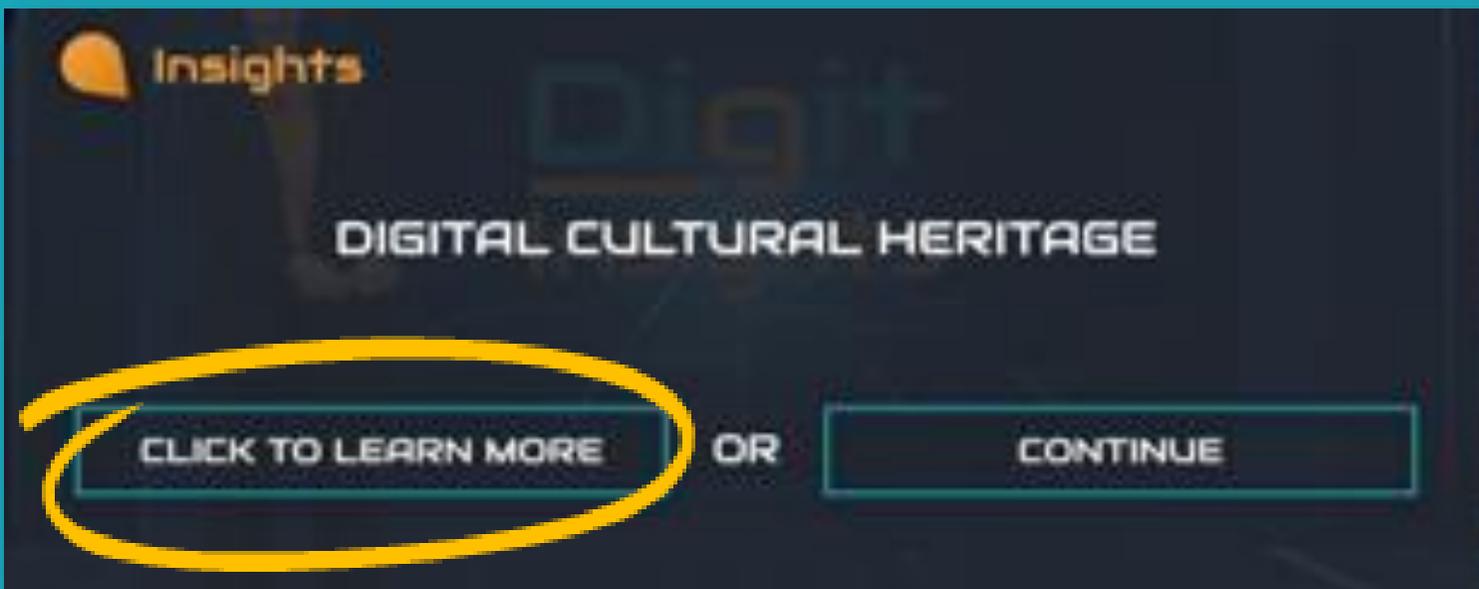
CLICK TO LEARN MORE

OR

CONTINUE

2

l'accesso ad ulteriori materiali di approfondimento messi a disposizione del fruitore (video, pdf, link a portali, ecc.), resi visibili da aree sensibili che appaiono in sovrapposizione, permettendogli di trasformarsi da spettatore passivo a spettatore attivo e riflessivo, potendo decidere liberamente se approfondire o meno gli argomenti proposti



Cliccando su "CLICK TO LEARN MORE", infatti, il fruitore potrà accedere alla seguente schermata

Passando con il mouse sui diversi oggetti, sarà possibile leggere un breve abstract del loro contenuto prima di cliccare su ciascuno di essi per accedere all'approfondimento proposto

The screenshot shows a digital interface with a dark background and a blue grid pattern. At the top left, the text '3 - DIGITAL CULTURAL HERITAGE - INSIGHTS' is displayed. To the right, 'Pag 1/3' is shown next to a close button (X). Below this are 'BACK' and 'NEXT' buttons. A large text box on the left contains an abstract about digital technologies and cultural heritage. On the right, three buttons are arranged vertically: 'HOW DIGITAL TECHNOLOGIES CAN PLAY A VITAL ROLE FOR CULTURAL HERITAGE', 'WORLD HERITAGE LIST', and 'LIST OF WORLD HERITAGE IN DANGER'. A small close button (X) is in the bottom right corner.

3 - DIGITAL CULTURAL HERITAGE - INSIGHTS

Pag 1/3

BACK NEXT

Digital technologies are offering solutions to power cultural heritage efforts through the 21st century. In this CORDIS Results Pack, we discover the numerous digital innovations developed by 12 EU-funded projects that help to ensure the preservation of Europe's precious cultural heritage

HOW DIGITAL TECHNOLOGIES CAN PLAY A VITAL ROLE FOR CULTURAL HERITAGE

WORLD HERITAGE LIST

LIST OF WORLD HERITAGE IN DANGER

Per ritornare al programma, basterà cliccare sulla  e poi sul tasto

CONTINUE

della schermata precedente.

Digit

DIGITAL
HUMANITIES

Clip from Conform's "ALICE" series available on

prime video



3

il lancio di alcune Clip estratte dalla Serie "A.L.I.C.E.", prodotta e distribuita dalla CONFORM S.c.a.r.l., che fungono da ponte tra il momento "informativo" e quello formativo vero e proprio, permettendo al fruitore di accedere alle Open Education Resources realizzate nel progetto "Digital Humanist" nella forma di video pillole formative.

Durante la visione della clip, al punto in cui l'attore pronuncia la "Keyword" di collegamento alla video pillola formativa correlata, a video apparirà in sovra impressione una scritta che richiama la parola chiave, in questo caso "digital humanities"

La scritta rimarrà a video per tutta la durata della clip, permettendo in qualunque momento al learner di cliccare sulla scritta  e di accedere alla video pillola formativa correlata.

In ogni caso, se l'utente preferisce vedere tutta la clip e osservare la dinamica attivata dagli attori, il sistema al termine della stessa presenterà la seguente schermata:

The image shows a video player interface. At the top left, the word "Digit" is written in a stylized font. To its right, text reads "Clip from Conform's 'ALICE' series available on" followed by the "prime video" logo. The main video content is obscured by a dark grey overlay box. Inside this box, the text "DIGIT HUMANITIES EVOLUTION: SOURCES AND METHODS" is centered. Below this title are two buttons: "CLICK TO LEARN MORE" and "CONTINUE", separated by the word "OR". At the bottom of the overlay, a line of text states: "You need to register in the erudire platform to freely access the pill". In the bottom left corner of the video player, the "CONFORM" logo is visible. The bottom of the player shows a progress bar, a play button, and a timestamp of "10:08 / 51:08".

Cliccando su “CLICK HERE TO LEARN MORE”, il sistema si collega automaticamente alla finestra di login della piattaforma e-learning “ERUDIRE” dove sarà fruibile la video pillola formativa collegata alla “Keyword” pronunciata dall’attore che appare in sovra impressione.



Privacy Policy

Remember username

LOG IN

[Forgotten your username or password?](#)

Cookies must be enabled in your browser [?](#)

Some courses may allow guest access

LOG IN AS A GUEST

Is this your first time here?

To create an account:

1. Complete the "**New account**" form with the data requested.
2. An email will be sent to the address you provided.
3. If you do not receive the email, please check your spam folder before contacting us.
4. Read the email and click on the link contained in the message.

Inserendo username e password, il contenuto si aprirà in automatico e non sarà più necessario rimettere le credenziali per i successivi contenuti (salvo che non sia avvenuto un logout volontario o la piattaforma sia andata in timeout)

Per ottenere le credenziali di accesso è necessario registrarsi alla piattaforma e-learning come mostrato nella successiva sezione del manuale dal titolo "Registrazione e utilizzo della Piattaforma ERUDIRE".

Cliccando sul simbolo "Play", si aprirà una nuova finestra dove sarà possibile fruire la video pillola formativa correlata alla parola chiave "Digital Humanities" pronunciata dagli attori nella clip della serie "A.L.I.C.E." presa come esempio.



1.1

DIGITAL HUMANITIES EVOLUTION
SOURCES AND METHODS



Edited by UNISA

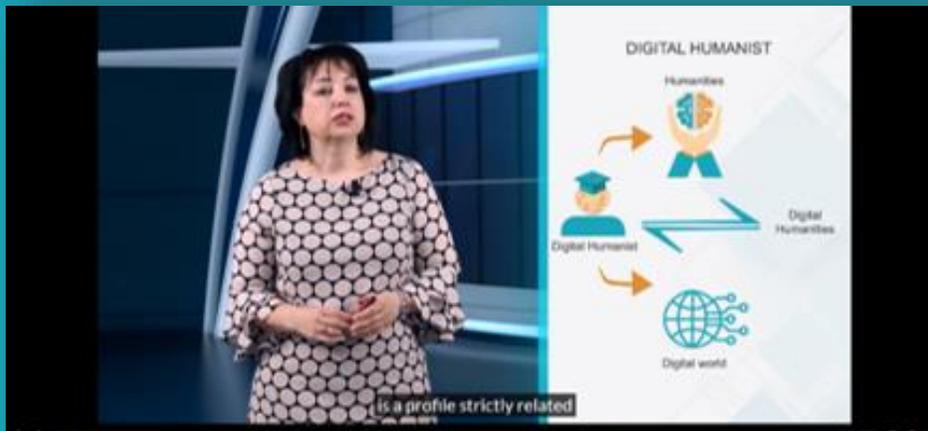


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein



I learning content sono erogati utilizzando un formatore ripreso all'interno della Green Room, utilizzando tecniche di Chroma Key abbinate alla motion graphic



Al termine della pillola sarà possibile rivederla cliccando sul tasto "Review"



1.1 COMPLETED

DIGITAL HUMANITIES EVOLUTION:
SOURCES AND METHODS

REVIEW

A large circular graphic on the right side of the slide. It consists of several concentric circles and segments. The outermost ring is composed of various colored segments (orange, light blue, dark blue) and dashed lines. Inside this, there are more solid lines and segments, creating a complex, layered circular design. The text "think Digital be Human" is centered within this graphic.

think Digital
be Human

o tornare al programma chiudendo semplicemente la finestra del browser e cliccando sul tasto "CONTINUE" dell'Educational TV Programme "DIGIT".

The image shows a video player interface with a dark overlay. At the top left, the word "Digit" is written in a stylized font. To its right, it says "Clip from Conform's 'ALICE' series available on prime video" with the Amazon Prime Video logo. Below this, the text "DIGITAL HUMANITIES" is partially visible, followed by a pill icon and the text "Training pill". The main title of the overlay is "DIGITAL HUMANITIES EVOLUTION: SOURCES AND METHODS". Below the title are two buttons: "CLICK TO LEARN MORE" and "CONTINUE". The "CONTINUE" button is circled in yellow. Below the buttons, it says "You need to register in the erudire platform to freely access the pill". At the bottom left is the CONFORM logo. At the bottom right, there is a progress bar, a play button, a volume icon, and a timestamp "10:08 / 51:08" along with icons for closed captions, a bookmark, and a full screen button.

Digit

Clip from Conform's "ALICE" series available on prime video

DIGITAL HUMANITIES

Training pill

DIGITAL HUMANITIES EVOLUTION:
SOURCES AND METHODS

CLICK TO LEARN MORE OR CONTINUE

You need to register in the erudire platform to freely access the pill

CONFORM

10:08 / 51:08



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

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein



Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante



POZNAŃ UNIVERSITY
OF ECONOMICS
AND BUSINESS

