

# Digit



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



Digital  
Humanist

Образователна телевизионна програма

# Какво е DIGIT ?

**DIGIT** е образователна телевизионна програма, в иновативен формат на CONFORM S.c.a.r.l., проектирана и създадена да съчетава атрактивен метод за информация и обучение, поставяйки потребителя на фокус със собствения си опит - активният потребител (за целите на разработената проектна обучителна програма).

В съответствие с най-новите логики на персонализирането на развлеченията и обучението, DIGIT приема и интегрира интерактивни и стрийминг модели като отличителни елементи, които позволяват на потребителите да избират дали и кога да имат достъп до различните видове предоставено съдържание и как да модулират своите учебни пътеки според техните нужди.

Епизодите на програмата редуват сесии в студиото, в които водещата Дженифър Мичиати представя различните теми на достъпен и завладяващ език, с интервюта с учители и експерти и кратки видеоклипове, взети от поредицата „Алиса“, продуцирани и разпространявани от CONFORM Scarl, които действат като мост между „информативната“ сесия и формалната обучително сесия.

# Какво е DIGIT ?

Програмата DIGIT е разделена на четири тематични епизода, които разглеждат основните аспекти на някои отличителни и специфични умения на дигиталния хуманист, и по-специално тези, необходими за:

1

проектиране, разработване и управление на планове за развитие на културното наследство, прилагайки иновативен подход чрез използването на нови цифрови технологии

2

събиране, обработване и анализ на информация за пазара и за дигиталната аудитория, за създаване на културно съдържание, използвайки цифровите инструменти

3

комуникиране на културната оферта благодарение на управлението на маркетинговите инструменти в социалните медии, писането в мрежата, разказването на истории и мобилната комуникация

4

стартиране и управление на предприемачески проекти в културния и творчески сектор, чрез разработване на бизнес модел и екипно управление

# Проектът Дигитален хуманист



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

Програмата DIGIT е разработена като част от проекта „Дигитален хуманист“ на Erasmus + KA2 Стратегически партньорства за висше образование, в който участват 9 партньори от 5 Европейски държави (Италия, Испания, Гърция, България и Полша), израз на академичната система, на обучение и консултации, бизнес и културни асоциации и бизнес инкубатори

# Проектът Дигитален хуманист

Като цяло проектът „Дигитален хуманист“ има за цел да развие набора от интердисциплинарни умения на студентите, полезни за иновации в гамата от продукти и услуги за популяризиране и използване на културни ценности, благодарение както на новите езици, така и на изразните кодове на дигиталната икономика и експериментален маркетинг и използване на усъвършенствани технологии (добавена реалност, виртуална реалност, 3D цифрови комплекти, приложения, потапяща среда)

Това стана възможно благодарение на създаването на следните интелектуални продукти:

дизайн на Европейската университетска учебна програма на „Дигитален хуманист“

създаване на отворени образователни ресурси за придобиване / консолидиране на умения за валоризиране на културните ценности на територията, като се използват най-подходящите технологии за комуникация на местните идентичности и ценности

дизайн на наръчника за създаване на дигитални, културни истории за управление на сложността на комуникацията в културната област, прилагайки техники за сериен разказ (от уеб-сериали до скиц-ком)

управление от обучаеми на корпоративни проверки в Културни и творчески предприятия за анализиране на процесите на културна комуникация, подчертаване на силните страни и области за подобрене за дигиталната трансформация на културното съдържание

създаване на образователната телевизионна програма DIGIT, като интерактивно учебно пространство, за развиване на целевите умения

Също така се предвижда прилагането на транснационална мобилност в полза на група от преподаватели по партньорство, които да придобият логиката, методологичните референции и техниките на лабораторното обучение.



*think* Digital  
be Human

ИСКАТЕ ЛИ ДА УЗНАТЕ ПОВЕЧЕ ЗА ПРОЕКТ "ДИГИТАЛЕН ХУМАНИСТ«  
Посетете сайта  
<http://www.digitalhumanist.unisa.it/>



# Digit

Четири тематични епизода

**КОЙ Е ДИГИТАЛЕН ХУМАНИСТ, КАКВО ПРАВИ ТОЙ /ТЯ И В КОЙ СЕКТОР РАБОТИ. Това са темите на първия епизод на Digit.**

Като се започне от концепцията за дигитални хуманитарни науки, водещият, с опростен и непосредствен език, прави преглед на основните знания, без които дигиталният хуманист не може, насочвайки вниманието на зрителите към въпроси относно характеристиките на културния пазар, цифровото културно наследство, отворен достъп и управление на цифрови права, да завърши с техники и инструменти за управление на проекти, да планира и ефективно да управлява проекти за валоризиране на популяризирането и валоризацията на наследството.

Приносът на интервютата, проведени от учители и сътрудничащи експерти, обогатява епизода, като предоставя насоки и елементи за размисъл относно:

*Дигитални хуманитарни науки: еволюция и приложения*

**САБРИНА ГАЛАНО**

Професор по романска филология и цифрова филология – UNISA

*Дигитални хуманитарни науки и нови технологии*

**ФРАНЧЕСКО КОЛАЧЕ**

Професор по компютърни науки - Università degli Studi di Salerno

*Връзката между културното наследство и цифровите технологии*

**ДАНИЕЛ ТЕХЕРИНА**

Експерт по археология и древна история - Университет Аликанте

*Отворени източници и дигитална етика в PR Office*

**МАРЦИН ТРИДЕНСКИ**

LTM комуникация





Благодарение на някои клипове, взети от "A.L.I.C.E." поредица, продуцирана и разпространена от CONFORM S.c.a.r.l. ([bit.ly/alicewebserie](http://bit.ly/alicewebserie)), водещият насочва вниманието на зрителите към ситуациите, контекстуализирани от главните герои на историята, чиито диалози позволяват на потребителите чрез интерактивни елементи да получат достъп до видео хапчетата за обучение и учебните обекти (LO), произведени от партньорите на следните теми:

- Дигитална хуманитарна еволюция: източници и методи (UNISA)
- Културни и творчески предприятия (CONFORM)
- Дигитално наследство: миналото в дигиталното настояще (UNIVERSIDAD DE ALICANTE)
- Отворен достъп и дигитална етика (WCCI)
- Въведение в авторското право и Creative Commons (CONFORM)
- Управление на културното наследство и устойчиво развитие (CONFORM + CCIAA BULGARIA)
- Основи на управлението на проекти (LO - CONFORM)

За по-нататъшно укрепване на знанията, свързани с темите, обхванати от епизода, зрителите могат да получат достъп до конкретни раздели, където могат свободно да разгледат задълбочени образователни материали, предоставени чрез дейността, извършвана от изследователските партньори в мрежата и / или тяхното развитие на различни видове ресурси.

### **КАКВИ ЕФЕКТИВНИ И АТРАКТИВНИ РЕШЕНИЯ ЗА ПО-ДОБРО ПРЕЖИВЯВАНЕ НА КУЛТУРНОТО НАСЛЕДСТВО СЕ ПРЕДЛАГАТ?**

Вторият епизод на DIGIT е реален „набор от инструменти“ за тези, които възнамеряват да повишат стойността на културната оферта и да я направят привлекателна и за по-широка целева група. Епизод, който ще ви напътства, стъпка по стъпка, чрез процесите на дигиталните маркетингови изследвания, анализ на дигиталната аудитория и маркетингово съдържание, при избора на най-подходящите дигитални инструменти за създаване на мултимедийно културно съдържание и през света на анимацията и геймификацията.

Приносът на интервютата, проведени от учители и сътрудничащи експерти, обогатява епизода, като предоставя насоки и елементи за размисъл относно:

*Какво е изследване на дигиталния маркетинг*

**ЕДУАРД МАККАЛЪМ МАВРУДАКИС**

Ръководител маркетинг и комуникация - гръцки i4G инкубатор

*Потребителски опит*

**ЙОАНИС ФЕНЕРИС**

UX изследовател / дизайнер - Scratch Studio

*Маркетингово съдържание*

**НИКОЛАЙ ЯРМОВ**

Съосновател на Мрежата CEED - България

### **КАКВИ ЕФЕКТИВНИ И АТРАКТИВНИ РЕШЕНИЯ ЗА ПО-ДОБРО ПРЕЖИВЯВАНЕ НА КУЛТУРНОТО НАСЛЕДСТВО СЕ ПРЕДЛАГАТ?**

Вторият епизод на DIGIT е реален „набор от инструменти“ за тези, които възнамеряват да повишат стойността на културната оферта и да я направят привлекателна и за по-широка целева група. Епизод, който ще ви напътства, стъпка по стъпка, чрез процесите на дигиталните маркетингови изследвания, анализ на дигиталната аудитория и маркетингово съдържание, при избора на най-подходящите дигитални инструменти за създаване на мултимедийно културно съдържание и през света на анимацията и геймификацията.

Приносът на интервютата, проведени от учители и сътрудничащи експерти, обогатява епизода, като предоставя насоки и елементи за размисъл относно:

*Цифрови инструменти за създаване на мултимедийно съдържание*

**ДОМЕНИКО САНТАНИЕЛО**

Преподавател в Лабораторията по хуманитарна информатика – UNISA

*Развлечение, геймификация и епизоди с изиграване на сериозни и реални ситуации: основни характеристики, предимства и разлики*

**ДАНИЕЛ ТЕХЕРИНА**

Експерт по археология и древна история - Университет Аликанте

*Пространства със задълбочено представяне на елементите*

**ДАНИЕЛ ТЕХЕРИНА**

Експерт по археология и древна история - Университет Аликанте



Благодарение на някои клипове, взети от "A.L.I.C.E." поредица, продуцирана и разпространена от CONFORM S.c.a.r.l. ([bit.ly/alicewebserie](http://bit.ly/alicewebserie)), водещият насочва вниманието на зрителите към ситуациите, контекстуализирани от главните герои на историята, чиито диалози позволяват на потребителите чрез интерактивни елементи да получат достъп до видео хапчетата за обучение и учебните обекти (LO), произведени от партньорите на следните теми:

- Дигитално маркетингово проучване на активи на културното наследство (i4G)
- Цифрова аудитория и анализи (CONFORM + UNISA)
- Дигитално съдържание на културното наследство (UNWE)
- Цифрови инструменти за създаване на мултимедийно съдържание (CONFORM + UNISA)
- Анимация и геймификация: творчески възможности за дигитална комуникация на културни ценности (UNIVERSIDAD DE ALICANTE)

За по-нататъшно укрепване на знанията, свързани с темите, обхванати от епизода, зрителите могат да получат достъп до конкретни раздели, където могат свободно да разгледат задълбочени образователни материали, предоставени чрез дейността, извършвана от изследователските партньори в мрежата и / или тяхното развитие на различни видове ресурси.

### **СОЦИАЛЕН МЕДИЕН МАРКЕТИНГ, ПУБЛИКУВАНЕ В МРЕЖАТА, РАЗКАЗИ, МОБИЛНА КОМУНИКАЦИЯ**

Третият епизод на DIGIT е посветен на повишаване на осведомеността относно всичко необходимо за комуникация и популяризиране на културното наследство ефективно, като се фокусира върху ангажираността на потребителите.

В ерата на цифровата комуникация дигиталният хуманист не може да мине без нито един от тези аспекти.

Приносът на интервютата, проведени от учители и сътрудничащи експерти, обогатява епизода, като предоставя насоки и елементи за размисъл относно:

*Социални медии и туризъм и насърчаване на културното наследство*

#### **ВИКИ КАЦОНИ**

Професор по маркетинг в туризма - Университет на Западна Атика

Президент на Международната асоциация за културен и дигитален туризъм

*Социален медиен маркетинг: тенденции, умения и предизвикателства*

#### **АЛЕКСАНДЪР ХРИСТОВ**

Доцент - Катедра „Международни икономически отношения и бизнес“ - Университет за национално и световно стопанство

*Сегментиране на пазара*

#### **ХРИСТИЯН ЖЕЛЕВ**

Експерт по дигитален маркетинг - Университет за национално и световно стопанство

*Дигиталният куратор*

**ДАНИЕЛ ТЕХЕРИНА** - Експерт по археология и древна история - Университет Аликанте

### **СОЦИАЛЕН МЕДИЕН МАРКЕТИНГ, ПУБЛИКУВАНЕ В МРЕЖАТА, РАЗКАЗИ, МОБИЛНА КОМУНИКАЦИЯ**

Третият епизод на DIGIT е посветен на повишаване на осведомеността относно всичко необходимо за комуникация и популяризиране на културното наследство ефективно, като се фокусира върху ангажираността на потребителите.

В ерата на цифровата комуникация дигиталният хуманист не може да мине без нито един от тези аспекти.

Приносът на интервютата, проведени от учители и сътрудничащи експерти, обогатява епизода, като предоставя насоки и елементи за размисъл относно:

*Технологии за документиране на наследството*

**ДАНИЕЛ ТЕХЕРИНА** - Експерт по археология и древна история - Университет Аликанте

*Казус: процес на 3D документиране на „Римската вила на Руфио“*

**ДАНИЕЛ ТЕХЕРИНА** - Експерт по археология и древна история - Университет Аликанте

*Разказване в туризма и популяризирането на културното наследство*

**ВИКИ КАЦОНИ**

Професор по маркетинг в туризма - Университет на Западна Атика

Президент на Международната асоциация за културен и дигитален туризъм

*Уеб писане*

**АГНИЕШКА МИЛЕЦКА**

Експерт по дигитален маркетинг - Познански университет по икономика и бизнес

*Мобилен маркетинг*

**ВЕНЦИСЛАВ ЛУКАНОВ** - Дигитален арт директор, ИТ предприемач



Благодарение на някои клипове, взети от "A.L.I.C.E." поредица, продуцирана и разпространена от CONFORM S.c.a.r.l. ([bit.ly/alicewebserie](http://bit.ly/alicewebserie)), водещият насочва вниманието на зрителите към ситуациите, контекстуализирани от главните герои на историята, чиито диалози позволяват на потребителите чрез интерактивни елементи да получат достъп до видео хапчетата за обучение и учебните обекти (LO), произведени от партньорите на следните теми:

- Дигитален и социален медиен маркетинг на активи на културното наследство. (IACUDIT + CONFORM)
- Маркетингова кампания в социалните медии (UNWE)
- Профилиране и сегментиране (CONFORM)
- Цифрова курация - дигитални библиотеки, музеи и културни институции (UNIVERSIDAD DE ALICANTE)
- Разказвач (IACUDIT + CONFORM + PUEB)
- Структура на разказа и писане в мрежата (PUEB + CONFORM)
- Мобилните медии в културната комуникация (UNWE)

За по-нататъшно укрепване на знанията, свързани с темите, обхванати от епизода, зрителите могат да получат достъп до конкретни раздели, където могат свободно да разгледат задълбочени образователни материали, предоставени чрез дейността, извършвана от изследователските партньори в мрежата и / или тяхното развитие на различни видове ресурси.

### **КАК ДА СТАНЕТЕ ПРЕДПРИЕМАЧ В КУЛТУРНО-ТВОРЧЕСКИЯ СЕКТОР? КАК МОЖЕТЕ ДА ПРЕВЪРНЕТЕ ДОБРА ИДЕЯ В УСПЕШЕН БИЗНЕС?**

В четвъртия епизод на DIGIT ще разберете какво представлява бизнес моделът и как се разработва и кои са основните инструменти, които да използвате, за да работите методично и ефективно. И накрая, фокусът върху управлението на екипа и финансовите ресурси ще ви позволи да проучите допълнително въпросите, свързани с тези два ключови аспекта, от които зависи съществуването и устойчивостта на всяка компания.

Приносът на интервютата, проведени от учители и сътрудничащи експерти, обогатява епизода, като предоставя насоки и елементи за размисъл относно:

*Бизнес модел. Какво всъщност е?*

**МАЦИЕЙ ПИЕТРЖИКОВСКИ**

Старши преподавател - Познански университет по икономика и бизнес

*Какво да вземете предвид и да избягвате при започване на нов бизнес*

**МАЦИЕЙ ПИЕТРЖИКОВСКИ**

Старши преподавател - Познански университет по икономика и бизнес





Благодарение на някои клипове, взети от "A.L.I.C.E." поредица, продуцирана и разпространена от CONFORM S.c.a.r.l. ([bit.ly/alicewebserie](http://bit.ly/alicewebserie)), водещият насочва вниманието на зрителите към ситуациите, контекстуализирани от главните герои на историята, чиито диалози позволяват на потребителите чрез интерактивни елементи да получат достъп до видео хапчетата за обучение и учебните обекти (LO), произведени от партньорите на следните теми:

- Разработване на бизнес модел (PUEB)
- Управление на стартиране (PUEB)
- Стартиране на нов бизнес (CONFORM)
- Инициатива (LO - CONFORM)
- Lean Start-up (CONFORM)
- Lean canvas (CONFORM)
- Project Canvas (CONFORM)
- Управление на екип (CONFORM + WCCI)
- Решаване на проблеми и вземане на решения (LO - CONFORM)
- Бизнес план (CONFORM)
- Финансови инструменти за бизнеса (CONFORM)

За по-нататъшно укрепване на знанията, свързани с темите, обхванати от епизода, зрителите могат да получат достъп до конкретни раздели, където могат свободно да разгледат задълбочени образователни материали, предоставени чрез дейността, извършвана от изследователските партньори в мрежата и / или тяхното развитие на различни видове ресурси.

Група от експерти по партньорството, след изравняване на методологията, водена от CONFORM Scarl, си сътрудничи както в търсенето на учители и експерти, които да бъдат интервюирани, така и в разработването на съдържание за базови видео уроци и учебните обекти, в допълнение към разработката и / или идентифициране в мрежата на допълнителни образователни материали, предоставени на потребителите под формата на връзки към уебсайтове, pdf файлове, видеоклипове и др.

Експертите от всяка партньорска организация са изброени по-долу

## Експерти от страна на партньорите



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

# Експерти от страна на партньорите



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

Група от експерти по партньорството, след изравняване на методологията, водена от CONFORM Scarl, си сътрудничи както в търсенето на учители и експерти, които да бъдат интервюирани, така и в разработването на съдържание за базови видео уроци и учебните обекти, в допълнение към разработката и / или идентифициране в мрежата на допълнителни образователни материали, предоставени на потребителите под формата на връзки към уебсайтове, pdf файлове, видеоклипове и др.

Експертите от всяка партньорска организация са изброени по-долу

Група от експерти по партньорството, след изравняване на методологията, водена от CONFORM Scarl, си сътрудничи както в търсенето на учители и експерти, които да бъдат интервюирани, така и в разработването на съдържание за базови видео уроци и учебните обекти, в допълнение към разработката и / или идентифициране в мрежата на допълнителни образователни материали, предоставени на потребителите под формата на връзки към уебсайтове, pdf файлове, видеоклипове и др.

Експертите от всяка партньорска организация са изброени по-долу

## Експерти от страна на партньорите



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

# Продукцията

От 1995 г. CONFORM S.c.a.r.l. насърчава и прилага на национално и международно ниво научноизследователски проекти и учебни планове за обучение, опит и планове за електронно обучение, с предоставени повече от 102 милиона часа обучение, около 60 000 участници, 8 000 курсови издания и над 1000 компании клиенти, гарантиращи техническа помощ в търсенето на субсидии, физически и финансов мониторинг и отчитане.

През годините сме направили късометражни филми, игрални филми, сериали, образователни телевизионни програми, реклами, 360 ° виртуални обиколки, интерактивни видеоклипове, документални филми, портали, редакционно съдържание с разширена реалност, карикатури, комикси, аудио-визуални продукции, мобилни приложения и приложения с решения за разширена реалност, виртуална реалност и смесена реалност, образователни игри, стратегии за игра и маркетинг, базиран на игри, също така за валоризиране на културните аспекти на дадена територия: от изкуството до храната и виното, от историята до традициите, без да се пренебрегва социалният аспект.



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



UNIWERSYTET EKONOMICZNY W KATOWICACH



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante



IPSiG UNiWE



POZNAŃ UNIVERSITY  
OF ECONOMICS  
AND BUSINESS



UNIWERSYTET  
EKONOMICZNY  
W POZNAŃU



WU  
WIRTSCHAFTS  
UNIVERSITÄT  
WIEN VIENNA  
UNIVERSITY OF  
ECONOMICS  
AND BUSINESS



IACuDIT



i4C