

# Digit



Edukacyjny program telewizyjny

# Co to jest DIGIT ?

**DIGIT to edukacyjny program telewizyjny**, innowacyjny format CONFORM S.c.a.r.l. zaprojektowane i stworzone, aby łączyć informacje i szkolenia, stawiając użytkownika w centrum doświadczenia użytkownika.

Zgodnie z najnowszą logiką rozrywki i personalizacji uczenia się, DIGIT przyjmuje i integruje modele przesyłania strumieniowego i interaktywności jako charakterystyczne elementy, które pozwalają użytkownikom wybrać, czy i kiedy uzyskać dostęp do różnych typów treści i jak modulować ich ścieżki uczenia się zgodnie z ich potrzeby.

Odcinki programu odbywają się naprzemiennie w studiu, w których prezenterka Jennifer Mischiati wprowadza różne tematy prostym i wciągającym językiem, przeprowadzając wywiady z nauczycielami i ekspertami oraz krótkie klipy wideo, zaczerpnięte z serii „Alice”, wyprodukowane i dystrybuowane przez CONFORM Scarl, które pełnią rolę pomostu między sesją „informacyjną” a faktyczną sesją edukacyjną.

# Co to jest DIGIT ?

Program DIGIT podzielony jest na cztery odcinki tematyczne które odnoszą się do głównych aspektów niektórych charakterystycznych umiejętności humanisty cyfrowego, w szczególności tych niezbędnych do:

1

**projektowania, opracowywania i zarządzania planami rozwoju** dziedzictwa kulturowego w celu jego waloryzacji w innowacyjny sposób, poprzez wykorzystanie nowych technologii cyfrowych

2

**gromadzenia, interpretacji i analizy informacji o rynku i odbiorcach cyfrowych** w celu tworzenia oferty treści kulturowych przy użyciu narzędzi cyfrowych

3

**komunikowania oferty kulturalnej** dzięki zarządzaniu narzędziami marketingu w mediach społecznościowych, pisaniu stron internetowych, opowiadaniu historii i komunikacji mobilnej

4

**inicjowania i zarządzania projektami przedsiębiorczymi w sektorze kultury i branży kreatywnej, dzięki modelowi biznesowemu i zarządzaniu zespołem**

# CYFROWY projekt HUMANISTYCZNY

Program DIGIT powstał w ramach projektu Erasmus + KA2 Strategic Partnerships for Higher Education „Digital Humanist”, w którym bierze udział 9 partnerów z 5 krajów europejskich (Włochy, Hiszpania, Grecja, Bułgaria i Polska), będący wyrazem systemu akademickiego szkolenia i doradztwo, stowarzyszenia biznesowe i kulturalne oraz inkubatory przedsiębiorczości.



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

# CYFROWY projekt HUMANISTYCZNY

Ogólnie rzecz biorąc, projekt „Digital Humanist” ma na celu rozwinięcie przez uczniów zestawu umiejętności interdyscyplinarnych, przydatnych do wprowadzania innowacji w zakresie produktów i usług w zakresie promocji i wykorzystywania dóbr kulturowych, zarówno dzięki nowym językom, jak i ekspresyjnym kodom cyfrowego ekonomia i empiryczny marketing ziemi oraz wykorzystanie zaawansowanych technologii (rzeczywistość rozszerzona, rzeczywistość wirtualna, zestawy cyfrowe 3D, aplikacje, środowiska immersyjne). Było to możliwe dzięki stworzeniu następujących produktów intelektualnych:

projekt europejskiego uniwersyteckiego programu nauczania zatytułowanego „Digital Humanist” (Cyfrowy Humanista)

tworzenie **Otwartych Zasobów Edukacyjnych** w celu zdobycia / utrwalenia umiejętności waloryzacji dóbr kulturowych danego terytorium, z wykorzystaniem najbardziej odpowiednich technologii do komunikowania lokalnej tożsamości i wartości

projekt **podręcznika** w celu tworzenia cyfrowych, kulturowych historii, ułatwiającego kompleksowe zarządzanie komunikacją w dziedzinie kultury, stosując techniki tworzenia fabuły i opowiadania historii (od serii internetowych do szkiców komiksów)

zarządzanie przez osoby uczące się przeglądu korporacyjnego w przedsiębiorstwach sektora kreatywnego i kulturowego w celu analizy procesów komunikacji kulturowej, poprzez podkreślenie mocnych stron i obszarów wymagających poprawy w zakresie cyfrowej transformacji treści kulturowych

stworzenie **edukacyjnego programu telewizyjnego DIGIT**, jako interaktywnej przestrzeni do nauki, w celu rozwijania docelowych umiejętności

Przewiduje się również realizację **mobilności ponadnarodowej** wykładowców Konsorcjum projektowego w celu zdobycia logicznych, metodologicznych ram i technik nauczania laboratoryjnego.



*think* Digital  
be Human

Chcesz dowiedzieć się więcej o projekcie digital humanist? Odwiedź stronę:  
<http://www.digitalhumanist.unisa.it/>



# Digit

4 Episody



*Kim jest cyfrowy humanista, co on / ona robi i w jakim sektorze pracuje to tematy pierwszego odcinka Digit*

Wychodząc od koncepcji humanistyki cyfrowej, prezynter prostym i dosadnym językiem dokonuje przeglądu podstawowej wiedzy, bez której humanista cyfrowy nie może się obejść, kierując uwagę widzów na kwestie dotyczące specyfiki rynku kultury, cyfrowego dziedzictwa kulturowego, otwartego zarządzanie dostępem i prawami cyfrowymi, kończąc na technikach i narzędziach zarządzania projektami, w celu planowania i skutecznego zarządzania projektami w celu waloryzacji promocji i waloryzacji dziedzictwa.

Wkład w postaci wywiadów udzielonych przez partnerskich nauczycieli i ekspertów wzbogaca odcinek, dostarczając wskazówek i materiału do przemyśleń na temat:

*Humanistyka cyfrowa: ewolucja i zastosowania*

**SABRINA GALANO**

Profesor filologii romańskiej i filologii cyfrowej - Università degli Studi di Salerno

*Humanistyka cyfrowa i nowe technologie*

**FRANCESCO COLACE**

Profesor informatyki - Università degli Studi di Salerno

*Związek między dziedzictwem kulturowym a technologiami cyfrowymi*

**DANIEL TEJERINA**

Ekspert w dziedzinie archeologii i historii starożytnej - Uniwersytet Alicante

*Otwarte źródła i etyka cyfrowa w biurze PR*

**MARCIN TRYDEŃSKI**

LTM Communication





Dzięki niektórym klipom pobranym z „A.L.I.C.E.” seria, produkowana i dystrybuowana przez CONFORM S.c.a.r.l. ( [bit.ly/alicewebserie](http://bit.ly/alicewebserie) ), prezydent zwraca uwagę widzów na sytuacje skontekstualizowane przez bohaterów opowieści, których dialogi umożliwiają użytkownikom, za pośrednictwem elementów interaktywnych, dostęp do pigułek szkoleniowych wideo i obiektów edukacyjnych (LO) stworzonych przez partnerów na następujące tematy:

- Evolucja humanistyki cyfrowej: źródła i metody (UNISA)
- Przedsiębiorstwa kulturalne i kreatywne (CONFORM)
- Dziedzictwo cyfrowe: przeszłość w cyfrowej teraźniejszości (UNIVERSIDAD DE ALICANTE)
- Otwarty dostęp i etyka cyfrowa (WCCI)
- Wprowadzenie do praw autorskich i Creative Commons (CONFORM)
- Zarządzanie dziedzictwem kulturowym i zrównoważony rozwój (CONFORM + CCIAA BULGARIA)
- Podstawy zarządzania projektami (LO - CONFORM)

Aby dodatkowo wzmocnić wiedzę związaną z tematami poruszonymi w odcinku, widzowie mogą uzyskać dostęp do określonych sekcji, w których mogą swobodnie przeglądać szczegółowe materiały edukacyjne, udostępniane w ramach działań prowadzonych przez partnerów badawczych w sieci i / lub opracowane przez nich różne rodzaje zasobów.

*Jak możesz zaoferować efektywne i wciągające doświadczenia ludziom, aby mogli cieszyć się dziedzictwem kulturowym?*

Drugi odcinek DIGIT to prawdziwy „zestaw narzędzi” dla tych, którzy chcą podnieść wartość oferty kulturalnej i sprawić, by była atrakcyjna także dla szerszej grupy docelowej. Odcinek, który będzie Ci towarzyszył, krok po kroku, przez procesy badań marketingu cyfrowego, analizy odbiorców cyfrowych i marketingu treści, w wyborze najbardziej odpowiednich narzędzi cyfrowych do tworzenia multimedialnych treści kulturowych oraz w świecie animacji i grywalizacji.

Wkład w postaci wywiadów udzielonych przez partnerskich nauczycieli i ekspertów wzbogaca odcinek, dostarczając wskazówek i materiału do przemyśleń na temat:

*Co to są badania marketingu cyfrowego*

**EDWARD MACCALLUM MAVROUDAKIS**

Szef marketingu i komunikacji - grecki inkubator i4G

*Doświadczenie użytkownika*

**IOANNIS FENERIS**

Badacz UX / Projektant - Scratch Studio

*Marketing treści*

**NIKOLAY YARMOV**

Współzałożyciel Network CEED - Bułgaria

*Jak możesz zaoferować efektywne i wciągające doświadczenia ludziom, aby mogli cieszyć się dziedzictwem kulturowym?*

Drugi odcinek DIGIT to prawdziwy „zestaw narzędzi” dla tych, którzy chcą podnieść wartość oferty kulturalnej i sprawić, by była atrakcyjna także dla szerszej grupy docelowej. Odcinek, który będzie Ci towarzyszył, krok po kroku, przez procesy badań marketingu cyfrowego, analizy odbiorców cyfrowych i marketingu treści, w wyborze najbardziej odpowiednich narzędzi cyfrowych do tworzenia multimedialnych treści kulturowych oraz w świecie animacji i grywalizacji.

Wkład w postaci wywiadów udzielonych przez partnerskich nauczycieli i ekspertów wzbogaca odcinek, dostarczając wskazówek i materiału do przemyśleń na temat:

*Cyfrowe narzędzia do tworzenia treści multimedialnych*

**DOMENICO SANTANIELLO**

Wykładowca w Humanistycznej Pracowni Informatycznej - Uniwersytet w Salerno

*Edutainment, grywalizacja i poważna gra: główne cechy, zalety i różnice*

**DANIEL TEJERINA**

Ekspert w dziedzinie archeologii i historii starożytnej - Uniwersytet Alicante

*Immersyjne środowisko*

**DANIEL TEJERINA**

Ekspert w dziedzinie archeologii i historii starożytnej - Uniwersytet Alicante





Dzięki niektórym klipom pobranym z „A.L.I.C.E.” seria, produkowana i dystrybuowana przez CONFORM S.c.a.r.l. ([bit.ly/alicewebserie](http://bit.ly/alicewebserie)), prezydent zwraca uwagę widzów na sytuacje skontekstualizowane przez bohaterów opowieści, których dialogi umożliwiają użytkownikom, za pośrednictwem elementów interaktywnych, dostęp do pigułek szkoleniowych wideo i obiektów edukacyjnych (LO) stworzonych przez partnerów na następujące tematy:

- Cyfrowe badania marketingowe dotyczące dóbr dziedzictwa kulturowego (i4G)
- Cyfrowa widownia i analizy (CONFORM + UNISA)
- Treści związane z cyfrowym dziedzictwem kulturowym (UNWE)
- Cyfrowe narzędzia do tworzenia treści multimedialnych (CONFORM + UNISA)
- Animacja i grywalizacja: twórcze możliwości cyfrowej komunikacji dóbr kultury (UNIVERSIDAD DE ALICANTE)

Aby dodatkowo wzmocnić wiedzę związaną z tematami poruszonymi w odcinku, widzowie mogą uzyskać dostęp do określonych sekcji, w których mogą swobodnie przeglądać szczegółowe materiały edukacyjne, udostępniane w ramach działań prowadzonych przez partnerów badawczych w sieci i / lub opracowane przez nich różne rodzaje zasobów.

*Marketing w mediach społecznościowych, treści strony, storytelling, komunikacja mobilna*

Trzeci odcinek DIGIT poświęcony jest podnoszeniu świadomości na temat wszystkiego, co jest potrzebne do skutecznego komunikowania i promowania dziedzictwa kulturowego, koncentrując się na zaangażowaniu użytkowników.

W dobie komunikacji cyfrowej Digital Humanist nie może obejść się bez żadnego z tych aspektów.

Wkład w postaci wywiadów udzielonych przez partnerskich nauczycieli i ekspertów wzbogaca odcinek, dostarczając wskazówek i materiału do przemyśleń na temat:

*Media społecznościowe oraz promocja turystyki i dziedzictwa kulturowego*

**VICKY KATSONI**

Profesor marketingu turystycznego - University of West Attica  
Prezes Międzynarodowego Stowarzyszenia Turystyki Kulturalnej i Cyfrowej

*Marketing w mediach społecznościowych: trendy, umiejętności i wyzwania*

**ALEXANDER CHRISTOV**

Profesor nadzwyczajny - Katedra Międzynarodowych Stosunków Gospodarczych i Biznesu - Wyższa Szkoła Gospodarki Narodowej i Światowej

*Segmentacja rynku*

**CHRISTIAN ZHELEV**

Ekspert ds. Marketingu cyfrowego - Uniwersytet Gospodarki Narodowej i Światowej

*Kurator cyfrowy*

**DANIEL TEJERINA** - Ekspert w dziedzinie archeologii i historii starożytnej - Uniwersytet Alicante

*Marketing w mediach społecznościowych, treści strony, storytelling, komunikacja mobilna*

Trzeci odcinek DIGIT poświęcony jest podnoszeniu świadomości na temat wszystkiego, co jest potrzebne do skutecznego komunikowania i promowania dziedzictwa kulturowego, koncentrując się na zaangażowaniu użytkowników.

W dobie komunikacji cyfrowej Digital Humanist nie może obejść się bez żadnego z tych aspektów

Wkład w postaci wywiadów udzielonych przez partnerskich nauczycieli i ekspertów wzbogaca odcinek, dostarczając wskazówek i materiału do przemyśleń na temat:

*Technologie dokumentowania dziedzictwa kulturowego*

**DANIEL TEJERINA** - Ekspert w dziedzinie archeologii i historii starożytnej - Uniwersytet Alicante

*Studium przypadku: proces dokumentacji 3D „rzymskiej willi Rufio”*

**DANIEL TEJERINA** - Ekspert w dziedzinie archeologii i historii starożytnej - Uniwersytet Alicante

*Storytelling w turystyce i promocji dziedzictwa kulturowego*

**VICKY KATSONI**

Profesor marketingu turystycznego - University of West Attica Prezes Międzynarodowego Stowarzyszenia Turystyki Kulturalnej i Cyfrowej

*Pisanie w sieci (web writing)*

**AGNIESZKA MILECKA**

Ekspert ds. Marketingu cyfrowego - Uniwersytet Ekonomiczny w Poznaniu

*Mobilny marketing*

**VENTSISLAV LUKANOV** - Dyrektor ds. Sztuki cyfrowej, przedsiębiorca IT





Dzięki niektórym klipom pobranym z „A.L.I.C.E.” seria, produkowana i dystrybuowana przez CONFORM S.c.a.r.l. ([bit.ly/alicewebserie](http://bit.ly/alicewebserie)), prezydent zwraca uwagę widzów na sytuacje skontekstualizowane przez bohaterów opowieści, których dialogi umożliwiają użytkownikom, za pośrednictwem elementów interaktywnych, dostęp do pigułek szkoleniowych wideo i obiektów edukacyjnych (LO) stworzonych przez partnerów na następujące tematy:

- Marketing w mediach cyfrowych i społecznościowych zasobów dziedzictwa kulturowego ., (IACUDIT + CONFORM)
- Kampania marketingowa w mediach społecznościowych (UNWE)
- Profilowanie i segmentacja (CONFORM)
- Kuratorstwo cyfrowe - cyfrowe biblioteki, muzea i instytucje kultury (UNIVERSIDAD DE ALICANTE)
- Storytelling (IACUDIT + CONFORM + PUEB)
- Struktura narracyjna i pisanie w sieci (PUEB + CONFORM)
- Media mobilne w komunikacji kulturalnej (UNWE)

Aby dodatkowo wzmocnić wiedzę związaną z tematami poruszonymi w odcinku, widzowie mogą uzyskać dostęp do określonych sekcji, w których mogą swobodnie przeglądać szczegółowe materiały edukacyjne, udostępniane w ramach działań prowadzonych przez partnerów badawczych w sieci i /albo opracowane przez nich różne rodzaje zasobów.

*Jak zostać przedsiębiorcą w sektorze kulturalno-kreatywnym?  
Jak przekuć dobry pomysł w skuteczny biznes?*

W czwartym odcinku DIGIT dowiesz się, czym jest model biznesowy i jak jest rozwijany oraz jakie są główne narzędzia do metodycznej i efektywnej pracy. Wreszcie, skupienie na zarządzaniu zespołem i zasobach finansowych pozwoli ci dalej badać kwestie związane z tymi dwoma kluczowymi aspektami, od których zależy istnienie i trwałość każdej firmy.

Wkład w postaci wywiadów udzielonych przez partnerskich nauczycieli i ekspertów wzbogaca odcinek, dostarczając wskazówek i materiału do przemyśleń na temat:

*Model biznesowy. Co to naprawdę jest?*

**MACIEJ PIETRZYKOWSKI**

Starszy wykładowca - Uniwersytet Ekonomiczny w Poznaniu

*Co wziąć pod uwagę, a czego unikać, rozpoczynając nowy biznes*

**MACIEJ PIETRZYKOWSKI**

Starszy wykładowca - Uniwersytet Ekonomiczny w Poznaniu



Dzięki niektórym klipom pobranym z „A.L.I.C.E.” seria, produkowana i dystrybuowana przez CONFORM S.c.a.r.l. ([bit.ly/alicewebserie](http://bit.ly/alicewebserie)), prezydent zwraca uwagę widzów na sytuacje skontekstualizowane przez bohaterów opowieści, których dialogi umożliwiają użytkownikom, za pośrednictwem elementów interaktywnych, dostęp do pigułek szkoleniowych wideo i obiektów edukacyjnych (LO) stworzonych przez partnerów na następujące tematy:

- Rozwój modelu biznesowego (UEP)
- Zarządzanie start-upem (UEP)
- Rozpoczęcie nowej działalności (CONFORM)
- Inicjatywa (LO - CONFORM)
- Lean Start-up (INTERAZIONE A VIDEO) (CONFORM)
- Lean Canvas (CONFORM)
- Project Canvas (CONFORM)
- Zarządzanie zespołem (CONFORM + WCCI)
- Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji (LO - CONFORM)
- Biznesplan (CONFORM)
- Instrumenty finansowe dla firm (CONFORM)

Aby dodatkowo wzmocnić wiedzę związaną z tematami poruszonymi w odcinku, widzowie mogą uzyskać dostęp do określonych sekcji, w których mogą swobodnie przeglądać szczegółowe materiały edukacyjne, udostępniane w ramach działań prowadzonych przez partnerów badawczych w sieci i /albo opracowane przez nich różne rodzaje zasobów.

Grupa ekspertów partnerskich, po dostosowaniu metodologicznym pod kierunkiem CONFORM Scarl, współpracowała zarówno w poszukiwaniu nauczycieli i ekspertów, z którymi można przeprowadzić wywiady, jak i przy opracowywaniu treści pigułek szkoleniowych wideo i obiektów edukacyjnych, a także opracowywanie i / lub identyfikacja w sieci dalszych materiałów edukacyjnych, udostępnianych użytkownikom w postaci linków do stron internetowych, plików pdf, filmów itp.

Poniżej wymieniono ekspertów z każdej organizacji partnerskiej

## Eksperci z organizacji partnerskiej



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



# Eksperci z organizacji partnerskiej



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 Gawet



CHAMBER OF COMMERCE  
AND INDUSTRY

Wielkopolska Chamber of  
Commerce (PL)

Jakub Sitek  
Aleksandra Cicha

Maksymilian Niekrasiewicz  
Paula Konarzewska

Grupa ekspertów partnerskich, po dostosowaniu metodologicznym pod kierunkiem CONFORM Scarl, współpracowała zarówno w poszukiwaniu nauczycieli i ekspertów, z którymi można przeprowadzić wywiady, jak i przy opracowywaniu treści pigułek szkoleniowych wideo i obiektów edukacyjnych, a także opracowywanie i / lub identyfikacja w sieci dalszych materiałów edukacyjnych, udostępnianych użytkownikom w postaci linków do stron internetowych, plików pdf, filmów itp.

Poniżej wymieniono ekspertów z każdej organizacji partnerskiej

Grupa ekspertów partnerskich, po dostosowaniu metodologicznym pod kierunkiem CONFORM Scarl, współpracowała zarówno w poszukiwaniu nauczycieli i ekspertów, z którymi można przeprowadzić wywiady, jak i przy opracowywaniu treści pigułek szkoleniowych wideo i obiektów edukacyjnych, a także opracowywanie i / lub identyfikacja w sieci dalszych materiałów edukacyjnych, udostępnianych użytkownikom w postaci linków do stron internetowych, plików pdf, filmów itp.

Poniżej wymieniono ekspertów z każdej organizacji partnerskiej

## Eksperci z organizacji partnerskiej



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



# Produkcja

Od 1995 CONFORM S.c.a.r.l. promuje i wdraża na poziomie krajowym i międzynarodowym projekty badawcze i plany szkoleń stacjonarnych, empirycznych i e-learningowych, z ponad 102 milionami godzin szkoleń, około 60 000 uczestników, 8 000 edycji kursów i ponad 1000 firm klientów, gwarantując pomoc techniczną w poszukiwaniu dotacji, monitoringu fizycznym i finansowym oraz sprawozdawczości.

Przez lata tworzył krótkie filmy, filmy fabularne, seriale, edukacyjne programy telewizyjne, reklamy, wirtualne wycieczki 360 °, interaktywne filmy, filmy dokumentalne, dokumenty, portale, treści redakcyjne w AR, kreskówki, komiksy, produkcje audiowizualne, aplikacje mobilne i aplikacje AR z rozwiązaniami VR, AR i MR, gry edukacyjne, strategie grywalizacji i marketing oparty na grach, także w celu waloryzacji kulturowych aspektów terytorium: od sztuki po jedzenie i wino, od historii po tradycje, nie zaniedbując aspektu społecznego.



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



IPEM at UNiWE



POZNAŃ UNIVERSITY  
OF ECONOMICS  
AND BUSINESS

