



# IPER

## ICT - PER PROMUOVERE IL PATRIMONIO CULTURALE

IPER è un progetto transnazionale sviluppato nell'ambito del programma Erasmus + UE. Il progetto mira a sfruttare la metodologia di nano-apprendimento per aggiornare le competenze dei professionisti che operano nella catena del valore del turismo e del patrimonio culturale e consentire loro di promuovere il patrimonio culturale dell'UE utilizzando le TIC sfruttando i principi del turismo accessibile.



## NEWS RECENTI





# IL PROGETTO



## IPER:KA2VET

IPER è un progetto transnazionale sviluppato nell'ambito del programma Erasmus + UE (partenariati strategici per l'istruzione e la formazione professionale) coordinato da Cámara de Comercio e Industria Italiana para España (CCIS).



## OBIETTIVI

Il progetto mira a sfruttare la metodologia di nano-apprendimento per aggiornare le competenze dei professionisti che operano nella catena del valore del turismo e del patrimonio culturale e consentire loro di promuovere il patrimonio culturale dell'UE utilizzando le TIC sfruttando i principi del turismo accessibile.



## CHI SIAMO

IPER è una iniziativa transnazionale che riunisce 7 partner di 4 paesi europei con diverse competenze specializzate.

# IL PROGETTO

IPER è un progetto transnazionale sviluppato nell'ambito del programma Erasmus + UE (partenariato strategico per l'istruzione e la formazione professionale) coordinato da Cámara de Comercio e Industria Italiana para España e finalizzato a sfruttare la metodologia di nano-apprendimento per aggiornare le competenze dei professionisti del turismo e la catena del valore del patrimonio culturale consentendo di promuovere il patrimonio culturale dell'UE utilizzando le TIC sfruttando i principi del turismo accessibile.



## GRUPPO DIRETTO DI RIFERIMENTO :

Secondo i profili ESCO, il progetto prenderà in considerazione questi professionisti: Galleria, tecnici di musei e biblioteche, Professionisti associati artistici, culturali e culinari, Responsabili di centri sportivi, ricreativi e culturali, Responsabile della formazione artistica, Responsabile delle strutture culturali, Responsabile della politica culturale, Responsabili delle strutture di promozione culturali, responsabili delle strutture turistiche. Inoltre, il progetto mira a raggiungere un ampio riconoscimento e sensibilizzazione tra i seguenti gruppi target:

- Turisti con accesso limitato al patrimonio culturale; a causa di disabilità fisiche, come persone cieche o con mobilità ridotta o altre limitazioni, come le famiglie con bambini;
- fornitori di istruzione e formazione professionale;
- autorità pubbliche a livello europeo, nazionale e locale;
- organizzazioni e PMI;
- Il pubblico generale.



Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea. Il contenuto di questo sito web non riflette l'opinione ufficiale dell'Unione Europea. La responsabilità per le informazioni e le opinioni espresse nel sito web è interamente dell'autore / i.

**N. progetto: 2018-1-ES01-KA202-050246**

## RISULTATI

1. Stato dell'arte sulla promozione del patrimonio culturale e l'uso degli strumenti digitali secondo i principi del turismo accessibile
2. Casi di studio
3. Contenuti educativi complementari e piattaforma formativa aperti



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

# OBBIETTIVI

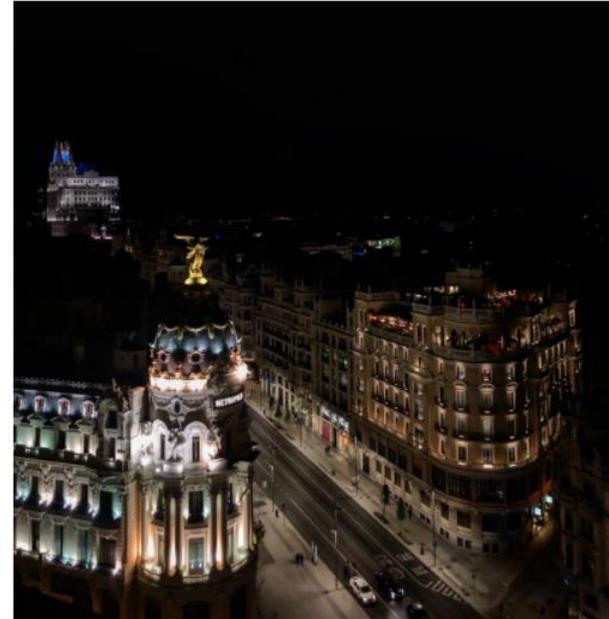


Il progetto vuole promuovere la metodologia di nano-apprendimento (un programma di Nano Learning è un programma di esercitazione progettato per consentire ai partecipanti di apprendere un determinato argomento in un arco temporale di 10/15 minuti attraverso l'uso di media elettronici e senza interazione diretta con un formatore frontale), al fine di aggiornare le competenze dei professionisti che operano nella catena del valore del turismo e del patrimonio culturale e di consentire loro di promuovere il patrimonio culturale dell'UE utilizzando le TIC sfruttando i principi del turismo accessibile.

Il progetto sarà incentrato sulla gestione dei siti culturali e della gastronomia come due componenti essenziali del patrimonio culturale. Una promozione di questo limite si baserà sul concetto di turismo arancione, un nuovo modello di turismo il cui scopo non è solo quello di attirare turisti, ma di farli fondere nel contesto culturale e sociale della visita, attraverso esperienze diverse strettamente legate alla cultura e costumi tradizionali dell'area visitata (ad esempio partecipazione a laboratori culinari, fiere, eventi locali, ecc.). Orange Tourism presenta diversi aspetti positivi che sviluppano una nuova idea di turismo sostenibile, poiché favorisce una diversificazione dell'offerta turistica, una maggiore rilevanza del settore culturale come strumento per stimolare l'economia locale e la creazione di un nuovo modello turistico non strettamente connesso alle stagioni, promuovendo flussi turistici anche durante la bassa e media stagione.

Attraverso lo sviluppo di sei WP, gli obiettivi del progetto sono:

- Migliorare le competenze dei professionisti del settore;
- Creare una rete privata-pubblica per promuovere il patrimonio culturale;
- Migliorare l'accessibilità nel turismo per attirare più turisti;
- Svolgere attività di sensibilizzazione pubblica per la conversazione sul Patrimonio Mondiale;
- Sostenere la partecipazione della popolazione locale alla conservazione del proprio patrimonio culturale e naturale;
- Incoraggiare la cooperazione internazionale nella conservazione del nostro mondo culturale e naturale



# RISULTATI

La partnership del progetto IPER lavorerà per aggiornare i profili professionali esistenti e migliorare le loro prestazioni nella promozione del patrimonio culturale secondo i principi del turismo accessibile.

Gli operatori del patrimonio culturale potranno essere maggiormente :

- in grado di cogliere le opportunità offerte dalle TIC e dalle tecnologie digitali
- aperti alla creatività e all'imprenditorialità
- in grado di connettersi con le persone disabili e altri settori, come il turismo, la gastronomia, le PMI, le startup e la tecnologia.



Grazie al miglioramento delle loro competenze, gli operatori del patrimonio culturale saranno in grado di sviluppare nuove sinergie ed esplorare nuovi modelli di business per promuovere il patrimonio culturale sia tangibile che immateriale.

Per raggiungere gli obiettivi del progetto, la partnership produrrà i seguenti **risultati**:

1. **Definire lo stato dell'arte sulla promozione del patrimonio culturale e l'uso degli strumenti digitali in base ai principi** del turismo accessibile necessari nel settore CH (patrimonio culturale) attingendo alla ricerca dei partner e ai punti di forza e alla vasta esperienza del consorzio nella ricerca, bisogni analisi e formazione;

2. **Sviluppa i casi studio più rilevanti** le migliori pratiche che dovrebbero essere prese in considerazione nell'analisi dei punti deboli e dei punti di forza della promozione del patrimonio culturale;

3. **Progettare un corso di formazione di nano-apprendimento e orientato alle esigenze** che integri diverse abilità specifiche e trasversali, tra cui competenze digitali, imprenditoriali e soft. Sarà supportato da una **serie di OER** che, insieme ai casi di studio, rappresenteranno i contenuti principali del sistema di formazione.

---

## MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

Un **comitato di monitoraggio e valutazione** (MEC) controllerà il progetto durante tutte le fasi. Il MEC terrà incontri periodici, principalmente durante le riunioni transnazionali del progetto, ma anche telefonicamente o in videoconferenza, se necessario.

## AUTOVALUTAZIONE

Tutti i risultati intellettuali saranno valutati dal MEC al fine di garantire la loro qualità generale. Poiché la valutazione coinvolge tutti i partner del progetto, il suo processo sarà continuo e consentirà un costante monitoraggio e miglioramento dei risultati intellettuali. La metodologia di valutazione (questionari, focus group e altre tecniche di valutazione qualitativa e quantitativa) e la frequenza dei controlli di qualità saranno definiti in base alle caratteristiche di ciascuna produzione intellettuale. Sarà prodotto un rapporto di valutazione per ogni uscita.

## VALUTAZIONE ESTERNA

La versione beta del materiale formativo sarà valutata da un campione rappresentativo di beneficiari diretti durante i test pilota. In base ai risultati di questa valutazione, la versione beta del materiale formativo sarà, se necessario, modificata, adattata e migliorata al fine di ottenere la versione finale del sistema di addestramento.

## MATERIALI DI DIFFUSIONE

Gli obiettivi principali da raggiungere attraverso lo sviluppo del WP6 sono:

- La diffusione e la promozione delle attività del progetto, per diffondere il progetto e i suoi prodotti al maggior numero di utenti finali, potenziali persone interessate e coinvolgere attori chiave nel contesto di riferimento, stakeholder e policy maker;
- La diffusione e l'uso dei risultati, a lungo e breve termine, per garantire ulteriori sviluppi di sostenibilità e trasferibilità delle azioni IPER ad altri settori e contesti locali.



Per raggiungere questi obiettivi saranno utilizzati i seguenti strumenti:

- Progettazione grafica del progetto: logo del progetto, struttura grafica del sito web del progetto, layout dello slide show del progetto, layout di brochure e newsletter.
- Sito web del progetto: disponibile in tutte le lingue dei partner del progetto (ES, HU, PT, IT) e in inglese;
- Pagine del profilo del progetto sui social network (come Twitter e Facebook); Le campagne Facebook a pagamento saranno previste durante i principali eventi e incontri.

- Mailing list di organizzazioni, istituzioni ed esperti interessati ai temi del progetto: ciascun partner fornirà una mailing list (a livello locale, nazionale ed europeo), aggiornerà costantemente la mailing list e utilizzerà la mailing list per diffondere informazioni, notizie e prodotti del progetto .
- Newsletter: saranno strutturate in edizioni tematiche. L'obiettivo principale delle newsletter sarà l'aggiornamento dei gruppi target e delle principali parti interessate del settore sulla situazione reale del progetto, sull'implementazione dei prodotti e dei risultati del progetto e, in generale, sui principali settori del progetto.
- Pubblicità su canali informativi: ciascun partner promuoverà e diffonderà il progetto e i suoi risultati sui canali di informazione a livello locale e internazionale, attraverso annunci pubblicitari sui giornali, pubblicazione di notizie su Internet.
- Leaflet del progetto: Leaflet includerà una presentazione generale del progetto; sarà sviluppato prima in inglese (da UDS) e poi tradotto in tutte le lingue della partnership. Risponderà a due obiettivi principali: diffusione a livello locale-nazionale (lingua nazionale) e diffusione a livello transnazionale (inglese).
- Gadget di divulgazione da diffondere durante gli eventi.
- Conferenza di divulgazione finale tenutasi in Spagna e 3 conferenze nazionali di divulgazione.

# USCITAS

## USCITA 1

### **Titolo:**

Stato dell'arte sulla promozione del patrimonio culturale e l'uso di strumenti digitali secondo i principi del turismo accessibile.

### **Descrizione:**

Questo risultato è stato sviluppato durante il WP1. Gli obiettivi di questo WP erano:

- Analizzare la situazione attuale della promozione del patrimonio culturale e dell'uso degli strumenti digitali nei paesi coinvolti e a livello europeo
- Analisi dello stato attuale dell'uso degli strumenti digitali per promuovere il patrimonio culturale e per formare gli assistenti del settore turistico dei turisti con bisogni speciali durante la loro visita culturale nei paesi coinvolti e nel resto d'Europa
- To select a group of direct beneficiaries, Peer Committee, that will be involved in the implementation of the project and especially in the testing of the training materials beta version. (IT, HU, PT)



## USCITA 2

### Titolo :

Casi di studio

### Descrizione:

Questo risultato è stato sviluppato durante il WP2. Gli obiettivi principali di questo WP relativi a questo risultato sono:

- raccogliere una serie di casi di studio che rappresenteranno il contenuto principale del sistema di formazione.

Il sistema di formazione che stiamo sviluppando sarà basato su casi di studio derivanti dalla selezione delle migliori pratiche relative alla promozione del patrimonio culturale attraverso strumenti digitali secondo i principi del turismo accessibile nei paesi dell'UE membri del progetto.



## USCITA 3

### **Titolo :**

OER complementare

### **Descrizione:**

Questo risultato sarà sviluppato durante il WP2. L'obiettivo principale di questo WP relativo a questo risultato è:

- Sviluppare e adattare un insieme di OER che, insieme ai casi di studio, rappresenterà il contenuto principale del sistema di formazione.

