IPER

ICT – PARA PROMOVER O PATRIMÓNIO CULTURAL

O IPER é um projeto transnacional desenvolvido no âmbito do programa Erasmus+ UE. O projeto visa explorar a metodologia de nano-learning, a fim de atualizar as competências dos profissionais que trabalham no setor turístico e do património cultural e permitir-lhes promover o património cultural da UE utilizando as TIC, usufruindo dos princípios do turismo acessível.

NOTÍCIAS RECENTES

O PROJETO

IPER:KA2VET

O IPER é um projeto transnacional desenvolvido no âmbito do programa Erasmus+ UE (Strategic Partnerships for vocational education and training) coordenado pela Câmara de Comercio e Industria Italiana para España (CCIS).

OBJETIVOS

O projeto visa utilizar a metodologia de nano-learning, a fim de atualizar as competências dos profissionais que trabalham no setor turístico e do património cultural e permitir-lhes promover o património cultural da UE utilizando as TIC, usufruindo dos princípios do turismo acessível.

QUIENES SOMOS

O IPER é uma ampla iniciativa transnacional que reúne 7 parceiros de 4 países europeus com diferentes especializações.

O PROJETO

O IPER é um projeto transnacional desenvolvido no âmbito do programa Erasmus+ EU (Strategic Partnerships for vocational education and training) coordenado pela Cámara de Comercio e Industria Italiana para España. O projeto visa explorar a metodologia de nano-learning, a fim de atualizar as competências dos profissionais que trabalham no setor turístico e do património cultural e permitir-lhes promover o património cultural da UE utilizando as TIC, usufruindo dos princípios do turismo acessível.

PÚBLICO-ALVO DIRETO:

De acordo com os perfis da ESCO, o projeto considerará estes profissionais: técnicos de galeria, museu e biblioteca; profissionais com competências nas áreas artísticas, culturais e culinárias; gestores de centros desportivos, recreativos e culturais; funcionários de educação artística; gerentes de instalações culturais, funcionários das políticas culturais.
Além disso, o projeto busca alcançar amplo reconhecimento e conscientização entre os seguintes públicos-alvo:

- Turistas com acesso limitado ao patrimônio cultural; devido a deficiências físicas, como pessoas cegas ou com mobilidade reduzida, ou outras limitações, como famílias com crianças;

- Provedores de educação e formação profissional;

- Autoridades públicas a nível europeu, nacional e local;

- organizações SME;

- O público em geral.

RESULTADOS

1. Vanguarda na promoção do património cultural e uso de ferramentas digitais de acordo com os princípios do turismo acessível
2. Estudos de Caso
3. Recursos Educativos Complementares Abertos e Plataforma de Formação

Este projeto foi financiado com o apoio da Comissão Europeia. O conteúdo deste site não reflete a opinião oficial da União Europeia. A responsabilidade pelas informações e opiniões expressas no site é inteiramente do(s) autor(es).

Projeto No: 2018-1-ES01-KA202-050246

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

OBJETIVOS

O projeto visa explorar a metodologia de nano-learning, (um programa Nano Learning é um programa tutorial projetado para permitir que os participantes aprendam um determinado assunto num período de 10/15 minutos através do uso de mídia eletrônica e sem interagir cara-a-cara com um instrutor), a fim de atualizar as competências dos profissionais que trabalham no setor turístico e do património cultural e permitir-lhes promover o património cultural da UE utilizando as TIC, usufruindo dos princípios do turismo acessível.
O projeto será focado na gestão dos sítios culturais e da gastronomia como dois componentes essenciais do patrimônio cultural. Uma promoção desta relação será baseada no conceito de "orange tourism", um novo modelo de turismo cujo objetivo não é apenas atrair turistas, mas deixá-los fundir-se no contexto cultural e social da visita, através de diferentes experiências estritamente ligadas à cultura e costumes tradicionais da área visitada (por exemplo, participação em workshops culinários, feiras, eventos locais, etc.). A Orange Tourism apresenta vários aspetos positivos que levam a cabo uma nova ideia de turismo sustentável, porquanto fomenta a diversificação da oferta turística, uma maior relevância do setor cultural como instrumento de dinamização da economia local e a criação de um novo modelo turístico não estreitamente ligado às estações, promovendo os fluxos de turismo também durante as estações de baixa e média duração.

Através do desenvolvimento de seis WPs, os **objetivos do projeto** são:
- Melhorar as competências dos profissionais do setor;
- Criar uma rede público-privada para promover o patrimônio cultural;
- Melhorar a acessibilidade do turismo para atrair mais turistas;
- Realizar atividades de conscientização pública para uma conversação sobre o Patrimônio Mundial;
- Apoiar a participação da população local na preservação de seu patrimônio cultural e natural;
- Incentivar a cooperação internacional na conservação do patrimônio cultural e natural de nosso mundo.

RESULTADOS

A parceria do projeto IPER trabalhará para melhorar os perfis profissionais existentes e melhorar o seu desempenho na promoção do patrimônio cultural de acordo com os princípios do turismo acessível.

Os operadores de patrimônio cultural se tornarão mais:

- capazes de aproveitar as oportunidades oferecidas pelas TIC e tecnologias digitais

- abertos à criatividade e ao empreendedorismo

- capazes de se conectar com pessoas com deficiência e com outros setores, como turismo, gastronomia, SME, startups e tecnologia.

Graças ao melhoramento das suas competências, os operadores de patrimônio cultural poderão desenvolver novas sinergias e explorar novos modelos de negócios para promover o patrimônio cultural tangível e intangível.

Para alcançar os objetivos do projeto, a parceria produzirá os seguintes resultados:

1. **Definir as vanguardas na promoção do Patrimônio Cultural e o uso de ferramentas digitais de acordo com os princípios do turismo acessível** necessitados pelo CH (Cultural Heritage), com base na pesquisa de parceiros, nos pontos fortes e na vasta experiência do consórcio na pesquisa, análise das necessidades e formação;

2. **Desenvolver os estudos de caso mais relevantes** as melhores práticas que deveriam ser levadas em consideração na análise de fraquezas e forças na promoção do patrimônio cultural;

3**. Desenvolver um curso de formação de nano-learning e orientado para as necessidades**, que integra várias competências transversais e específicas do setor, incluindo competências digitais, empresariais e sociais. Será apoiado por um conjunto de OER que, juntamente com os estudos de caso, representará os principais conteúdos do sistema de formação.

MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO

Um **Comité de Monitoramento e Avaliação** (MEC) irá monitorar o projeto em suas fases. O MEC realizará reuniões periódicas, principalmente durante as reuniões transnacionais, mas também por telefone ou videoconferência, se necessário.

AUTOAVALIAÇÃO

Todos os resultados intelectuais serão avaliados pelo MEC para garantir a sua qualidade geral. Dado que a avaliação envolve os parceiros do projeto, o seu processo será contínuo e permitirá um monitoramento contínuo e a melhoria dos resultados intelectuais. A metodologia de avaliação (questionários, grupos focais e outras técnicas de avaliação qualitativa e quantitativa) e a frequência das verificações de qualidade serão definidas de acordo com as características de cada resultado intelectual. Um relatório de avaliação será produzido por cada resultado.

AVALIAÇÃO EXTERNA

A versão beta dos materiais de formação será avaliada por uma amostra representativa durante os testes piloto. De acordo com os resultados desta avaliação a versão beta dos materiais formativos será, se necessário, alterada, adaptada e melhorada a fim de obter a versão final do sistema de formação.

MATERIAIS DE DIVULGAÇÃO

Os principais objetivos a alcançar através do desenvolvimento do WP6 são:

- A divulgação e promoção das atividades do projeto, espalhar o projeto e os produtos finais dele ao maior número de utilizadores finais, potenciais partes interessadas, stakeholders e decisores políticos;
- A divulgação e utilização dos resultados, a longo e curto prazo, para garantir novos desenvolvimentos de sustentabilidade e transferibilidade do IPER para outros setores e contextos locais.

Para alcançar estes objetivos, as seguintes ferramentas serão usadas:

- Projeto gráfico do projeto: logotipo do projeto, estrutura gráfica do site do projeto, layout da apresentação de slides do projeto, brochura e layout do boletim informativo.
- Site do projeto: disponível nos idiomas dos parceiros do projeto (ES, HU, PT, IT) e em inglês;
- Páginas de perfil do projeto em redes sociais (como Twitter e Facebook); As campanhas pagas do Facebook serão previstas durante os principais eventos e reuniões.

- Lista de correio de organizações, instituições e especialistas interessados nos tópicos do projeto: cada parceiro fornecerá uma lista de correio (a nível local, nacional e europeu), atualizará constantemente a lista de correio, e utilizará a lista de correio para divulgar informações, notícias e projetos.

- Boletins informativos: serão estruturados em edições temáticas. O principal objetivo dos boletins informativos será atualizar os públicos-alvo e as principais partes interessadas do setor sobre a situação real do projeto, a implementação dos produtos e, em geral, sobre os principais âmbitos do projeto.

- Anúncios em canais informativos: cada parceiro promoverá e divulgará o projeto e os seus resultados nos canais de informação a nível local e internacional, através de anúncios em jornais, publicação de notícias na Internet.

- Folheto do projeto: o folheto incluirá uma apresentação geral do projeto; será desenvolvido primeiramente em inglês (pela UDS) e depois traduzido para todos os idiomas da parceria. O folheto responderá a dois objetivos principais: divulgação a nível local/nacional (língua nacional) e divulgação a nível transnacional (inglês).

- Dispositivos de divulgação a serem divulgados durante os eventos.

- Conferência final de divulgação realizada em Espanha e 3 conferências nacionais de divulgação.

OUTPUTS

OUTPUT 1

Título:

Estado da arte sobre a promoção do património cultural e utilização de ferramentas digitais de acordo com princípios de turismo acessível.

Descrição:

Este output foi desenvolvido durante o WP1. Os objetivos deste WP foram:

- Analisar a situação real da promoção do património cultural e da utilização de ferramentas digitais nos países envolvidos e a nível europeu
- Análise da situação atual da utilização de ferramentas digitais para a promoção do património cultural e para a formação de assistentes do sector turístico de turistas com necessidades especiais durante a sua visita cultural nos países envolvidos e no resto da Europa
- Selecionar um grupo de beneficiários diretos, o Comité de Pares, que estará envolvido na implementação do projeto e especialmente no teste do material de formação versão beta. (IT, HU, PT)

OUTPUT 2

Título:

Estudos de caso

Descrição:

Este output foi desenvolvida durante o WP2. Os principais objetivos deste WP relacionados com este output são:

- reunir um conjunto de estudos de caso que representarão o conteúdo principal do sistema de formação.

O sistema de formação que estamos a desenvolver será baseado em estudos de casos derivados da seleção das melhores práticas relacionadas com a promoção do património cultural através de ferramentas digitais de acordo com os princípios de turismo acessível nos países da UE membros do projeto.

OUTPUT 3

Título:

RCE Complementar

Descrição:

Este output será desenvolvido durante o WP2. O principal objetivo deste WP relacionado com este output é:

- Desenvolver e adaptar um conjunto de RCE que, juntamente com os estudos de caso, representarão os principais conteúdos do sistema de formação.