

Digit



Εκπαιδευτικό τηλεοπτικό πρόγραμμα

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ DIGIT

Το **DIGIT** είναι ένα **εκπαιδευτικό τηλεοπτικό πρόγραμμα**, μια καινοτόμα μορφή της CONFORM S.c.a.r.l. που σχεδιάστηκε και δημιουργήθηκε για να συνδυάσει πληροφορίες και εκπαίδευση, τοποθετώντας τον χρήστη στο επίκεντρο της εμπειρίας.

Σύμφωνα με τις πρόσφατες επιταγές της ψυχαγωγίας και της εξατομίκευσης της μάθησης, το DIGIT υιοθετεί και ενσωματώνει μοντέλα ροής και διαδραστικότητας ως διακριτικά στοιχεία, τα οποία επιτρέπουν στους χρήστες να επιλέξουν εάν και πότε θα έχουν πρόσβαση στους διαφορετικούς τύπους περιεχομένου που παρέχονται και πώς να διαμορφώσουν τις μαθησιακές τους διαδρομές σύμφωνα με τις ανάγκες τους.

Τα επεισόδια του προγράμματος εναλλάσσουν συνεδρίες στο στούντιο, όπου η παρουσιάστis, Jennifer Mischiati, παρουσιάζει τα διάφορα θέματα με απλή και ενδιαφέρουσα γλώσσα, με συνεντεύξεις από καθηγητές και εμπειρογνώμονες και σύντομα βίντεο κλιπ από τη σειρά «Alice», που παράγονται και διανέμονται από την CONFORM Scarl, η οποία λειτουργεί ως γέφυρα μεταξύ της «ενημερωτικής» συνεδρίας και της πραγματικής..

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ DIGIT

Το πρόγραμμα Digit χωρίζεται σε τέσσερα θεματικά επεισόδια που αφορούν τις βασικές πτυχές ορισμένων διακριτών δεξιοτήτων ενός ψηφιακού ανθρωπιστή και, ιδίως, εκείνων που είναι απαραίτητες για να:

1

σχεδιάζει, επεξεργάζεται και διαχειρίζεται σχέδια ανάπτυξης πολιτιστικής κληρονομιάς, για να το αξιοποιήσει με καινοτόμο τρόπο, μέσω της χρήσης νέων ψηφιακών τεχνολογιών

2

συλλέξει, ερμηνεύσει και να αναλύσει πληροφορίες στην αγορά και στο ψηφιακό κοινό, για να δημιουργήσει μια προσφορά πολιτιστικού περιεχομένου, χρησιμοποιώντας ψηφιακά εργαλεία

3

επικοινωνήσει την πολιτιστική προσφορά χάρη στη διαχείριση των εργαλείων μάρκετινγκ των κοινωνικών μέσων, της διαδικτυακής γραφής, της αφήγησης και της κινητής επικοινωνίας

4

ξεκινήσει και να διαχειριστεί επιχειρηματικά έργα στον πολιτιστικό και δημιουργικό τομέα, χάρη σε ένα επιχειρηματικό μοντέλο και ομάδα διαχείρισης

DIGITAL HUMANIST



Università di Salerno



Conform S.c.a.r.l.



Chamber of Commerce
and Industry Blagoevgrad

Το πρόγραμμα DIGIT αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του προγράμματος «**Digital humanist**» Erasmus + KA2 για στρατηγικές συνεργασίες στην τριτοβάθμια εκπαίδευση, στο οποίο συμμετέχουν 9 εταίροι από 5 ευρωπαϊκές χώρες (Ιταλία, Ισπανία, Ελλάδα, Βουλγαρία και Πολωνία), έκφραση του ακαδημαϊκού συστήματος, εκπαίδευση και παροχή συμβουλών, επιχειρηματικές και πολιτιστικές ενώσεις και επιχειρήσεις.



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

DIGITAL HUMANIST

Σε γενικές γραμμές, το έργο «**Digital Humanist**» στοχεύει να αναπτύξει το σύνολο των διεπιστημονικών δεξιοτήτων των μαθητών, χρήσιμο για την καινοτομία της γκάμας προϊόντων και υπηρεσιών σχετικά με την προώθηση και τη χρήση πολιτιστικών αγαθών, χάρη τόσο στις νέες γλώσσες όσο και στους εκφραστικούς κώδικες της ψηφιακής οικονομίας και μάρκετινγκ όσο και στη χρήση προηγμένων τεχνολογιών (επαυξημένη πραγματικότητα, εικονική πραγματικότητα, τρισδιάστατα ψηφιακά σύνολα, εφαρμογές, συναρπαστικά περιβάλλοντα). Αυτό ήταν δυνατό χάρη στη δημιουργία των ακόλουθων πνευματικών προϊόντων:

σχεδιασμός του Ευρωπαϊκού Πανεπιστημιακού **Προγράμματος Σπουδών** του «Ψηφιακού Ανθρωπιστή» δημιουργία

ανοιχτών **εκπαιδευτικών πόρων** για την απόκτηση δεξιοτήτων για την αξιοποίηση των πολιτιστικών αγαθών της περιοχής, χρησιμοποιώντας τις πιο κατάλληλες τεχνολογίες για την επικοινωνία τοπικών ταυτοτήτων και αξιών

σχεδιασμός του **Εγχειριδίου** για τη δημιουργία ψηφιακών, πολιτιστικών ιστοριών για τη διαχείριση της πολυπλοκότητας της επικοινωνίας στον πολιτιστικό τομέα, εφαρμόζοντας τεχνικές σειριακής αφήγησης (από διαδικτυακές σειρές έως sketch-coms)

διαχείριση από εκπαιδευόμενους εταιρικών ελέγχων σε Πολιτιστικές και Δημιουργικές Επιχειρήσεις για την ανάλυση διαδικασιών πολιτιστικής επικοινωνίας, επισημαίνοντας τα πλεονεκτήματα και τους τομείς βελτίωσης για τον ψηφιακό μετασχηματισμό του πολιτιστικού περιεχομένου

δημιουργία του εκπαιδευτικού τηλεοπτικού **προγράμματος DIGIT**, ως διαδραστικού χώρου μάθησης, για την ανάπτυξη των δεξιοτήτων στόχου

Η εφαρμογή μιας **διακρατικής κινητικότητας** προβλέπεται επίσης προς όφελος μιας ομάδας εκπαιδευτικών εταιρικής σχέσης για την απόκτηση των κωδικών, μεθοδολογικών αναφορών και των τεχνικών της εργαστηριακής διδασκαλίας.



think Digital
be Human

Θέλετε να γνωρίσετε περισσότερα για το έργο digital humanist; Επισκεφθείτε την ιστοσελίδα <http://www.digitalhumanist.unisa.it/>



Digit

ΤΑ ΕΠΕΙΣΟΔΙΑ

Ποιος είναι ο digital humanist, τι κάνει και σε ποιο τομέα λειτουργεί
Αυτά είναι τα θέματα του πρώτου επεισοδίου του Digit

Ξεκινώντας από την έννοια του Ψηφιακού Ανθρωπισμού, ο παρουσιαστής, με απλή και άμεση γλώσσα, εξετάζει τις βασικές γνώσεις που ένας ψηφιακός ανθρωπιστής δεν μπορεί να μη διαθέτει, επιστώντας την προσοχή των θεατών σε θέματα σχετικά με τα χαρακτηριστικά της πολιτιστικής αγοράς, την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά, την ανοιχτή πρόσβαση και διαχείριση ψηφιακών δικαιωμάτων, και τελειώνει με τεχνικές και εργαλεία διαχείρισης έργων, να σχεδιάζει και να διαχειρίζεται αποτελεσματικά έργα σχετικά με την αξιοποίηση της προώθησης της κληρονομιάς.

Η συνεισφορά που δόθηκε από τις συνεντεύξεις των εκπαιδευτικών και των εμπειρογνομόνων της εταιρικής σχέσης εμπλουτίζει το επεισόδιο που παρέχει ενδείξεις και τροφή για σκέψη:

Ψηφιακός Ανθρωπισμός: εξέλιξη και εφαρμογές

SABRINA GALANO

Καθηγήτρια Ρωμαϊκής Φιλολογίας και Ψηφιακής Φιλολογίας – Università degli Studi di Salerno

Ψηφιακός Ανθρωπισμός και νέες τεχνολογίες

FRANCESCO COLACE

Καθηγητής Πληροφορικής – Università degli Studi di Salerno

Η σχέση μεταξύ πολιτιστικής κληρονομιάς και ψηφιακών τεχνολογιών

DANIEL TEJERINA

Ειδικός στην αρχαιολογία και την αρχαία ιστορία – University of Alicante

Ανοιχτές πηγές και ψηφιακή ηθική στο PR Office

MARCIN TRYDEŃSKI

LTM Communication



Χάρη σε μερικά κλιπ που εξήχθησαν από το "A.L.I.C.E." σειρές, που παράγονται και διανέμονται από την CONFORM Scarl (bit.ly/alicewebserie), ο παρουσιαστής εφιστά την προσοχή των θεατών στις καταστάσεις που περιβάλλονται από τους πρωταγωνιστές της ιστορίας, των οποίων οι διάλογοι επιτρέπουν στους χρήστες, μέσω διαδραστικών στοιχείων, να έχουν πρόσβαση στα χάπια εκπαίδευσης βίντεο και στη μάθηση Αντικείμενα (LO) που παράγονται από συνεργάτες στα ακόλουθα θέματα:

- Εξέλιξη ψηφιακού ανθρωπισμού: πηγές και μέθοδοι (UNISA)
- Πολιτισμικές και δημιουργικές επιχειρήσεις (CONFORM)
- Ψηφιακή κληρονομιά: το παρελθόν σε ένα ψηφιακό μέλλον (UNIVERSIDAD DE ALICANTE)
- Ανοιχτή πρόσβαση και ψηφιακή ηθική (WCCI)
- Εισαγωγή στα πνευματικά δικαιώματα και "Creative Commons" (CONFORM)
- Διαχείριση πολιτισμικής κληρονομιάς και ανάπτυξη βιωσιμότητας (CONFORM + CCIAA BULGARIA)
- Εισαγωγή στη Διαχείριση Έργων (Project Management) (LO – CONFORM)

Για να ενισχύσουν περαιτέρω τις γνώσεις που σχετίζονται με τα θέματα που καλύπτονται από το επεισόδιο, οι θεατές μπορούν να έχουν πρόσβαση σε συγκεκριμένες ενότητες όπου μπορούν να δουν ελεύθερα και σε βάθος εκπαιδευτικό υλικό, το οποίο διατίθεται μέσω της δραστηριότητας που διεξάγεται από τους ερευνητικούς εταίρους στο διαδίκτυο ή / και την ανάπτυξη άλλου τύπου πόρων.

Επεισόδιο 2

Η πολιτισμική προσφορά: από την ανάλυση αγοράς στα ψηφιακά εργαλεία

Πως μπορείτε να προσφέρετε αποτελεσματικές και ενδιαφέρουσες εμπειρίες στον κόσμο ώστε να απολαύσει την πολιτισμική κληρονομιά;

Το δεύτερο επεισόδιο του DIGIT είναι μια πραγματική «εργαλειοθήκη» για όσους σκοπεύουν να αυξήσουν την αξία της πολιτιστικής προσφοράς και να την κάνουν ελκυστική και για μια ευρύτερη ομάδα στόχου. Ένα επεισόδιο που θα σας συνοδεύσει, βήμα προς βήμα, μέσω διαδικασιών έρευνας ψηφιακού μάρκετινγκ, ανάλυσης ψηφιακού κοινού και μάρκετινγκ περιεχομένου, επιλέγοντας τα πιο κατάλληλα ψηφιακά εργαλεία για τη δημιουργία πολιτιστικού περιεχομένου πολυμέσων και μέσω του κόσμου της κινούμενης εικόνας και του παιχνιδιού.

Η συνεισφορά που δόθηκε από τις συνεντεύξεις των εκπαιδευτικών και των εμπειρογνομόνων της εταιρικής σχέσης εμπλουτίζει το επεισόδιο που παρέχει ενδείξεις και τροφή για σκέψη:

είναι η έρευνα Ψηφιακού Μάρκετινγκ

EDWARD MACCALLUM MAVROUDAKIS

Επικεφαλής Μάρκετινγκ και Επικοινωνίας – Greek i4G Incubator

Η Εμπειρία του Χρήστη

IOANNIS FENERIS

UX Ερευνητής/ Σχεδιαστής – Scratch Studio

Μάρκετινγκ περιεχομένου

NIKOLAY YARMOV

Συνιδρυτής του Δικτύου CEED – Bulgaria

Επεισόδιο 2

Η πολιτισμική προσφορά: από την ανάλυση αγοράς στα ψηφιακά εργαλεία

Πως μπορείτε να προσφερετε αποτελεσματικές και ενδιαφέρουσες εμπειρίες στον κόσμο ώστε να απολαύσει την πολιτισμική κληρονομιά;

Το δεύτερο επεισόδιο του DIGIT είναι μια πραγματική «εργαλειοθήκη» για όσους σκοπεύουν να αυξήσουν την αξία της πολιτιστικής προσφοράς και να την κάνουν ελκυστική και για μια ευρύτερη ομάδα στόχου. Ένα επεισόδιο που θα σας συνοδεύσει, βήμα προς βήμα, μέσω διαδικασιών έρευνας ψηφιακού μάρκετινγκ, ανάλυσης ψηφιακού κοινού και μάρκετινγκ περιεχομένου, επιλέγοντας τα πιο κατάλληλα ψηφιακά εργαλεία για τη δημιουργία πολιτιστικού περιεχομένου πολυμέσων και μέσω του κόσμου της κινούμενης εικόνας και του παιχνιδιού.

Η συνεισφορά που δόθηκε από τις συνεντεύξεις των εκπαιδευτικών και των εμπειρογνομόνων της εταιρικής σχέσης εμπλουτίζει το επεισόδιο που παρέχει ενδείξεις και τροφή για σκέψη:

Ψηφιακά εργαλεία για παραγωγή πολυμέσων

DOMENICO SANTANIELLO

Λέκτορας στο Humanistic Informatics Laboratory – University of Salerno

Edutainment, gamification and σειριακό παιχνίδι: κύρια χαρακτηριστικά, πλεονεκτήματα και διαφορές

DANIEL TEJERINA

Ειδικός αρχαιολογίας και αρχαίας ιστορίας – University of Alicante

Εντυπωσιακά περιβάλλοντα

DANIEL TEJERINA

Ειδικός αρχαιολογίας και αρχαίας ιστορίας – University of Alicante



Χάρη σε μερικά κλιπ που εξήχθησαν από το "A.L.I.C.E." σειρές, που παράγονται και διανέμονται από την CONFORM Scarl (bit.ly/alicewebserie), ο παρουσιαστής εφιστά την προσοχή των θεατών στις καταστάσεις που περιβάλλονται από τους πρωταγωνιστές της ιστορίας, των οποίων οι διάλογοι επιτρέπουν στους χρήστες, μέσω διαδραστικών στοιχείων, να έχουν πρόσβαση στα χάπια εκπαίδευσης βίντεο και στη μάθηση Αντικείμενα (LO) που παράγονται από συνεργάτες στα ακόλουθα θέματα:

- Έρευνα Ψηφιακού Μάρκετινγκ σχετικά με στοιχεία πολιτισμικής κληρονομιάς (i4G)
- Ψηφιακό κοινό και αναλύσεις (CONFORM + UNISA)
- Ψηφιακό περιεχόμενο πολιτισμικής κληρονομιάς (UNWE)
- Ψηφιακά εργαλεία για παραγωγή πολυμέσων (CONFORM + UNISA)
- Animation and gamification: δημιουργικές δυνατότητες για ψηφιακή επικοινωνία πολιτισμικών στοιχείων (UNIVERSIDAD DE ALICANTE)

Για να ενισχύσουν περαιτέρω τις γνώσεις που σχετίζονται με τα θέματα που καλύπτονται από το επεισόδιο, οι θεατές μπορούν να έχουν πρόσβαση σε συγκεκριμένες ενότητες όπου μπορούν να δουν ελεύθερα και σε βάθος εκπαιδευτικό υλικό, το οποίο διατίθεται μέσω της δραστηριότητας που διεξάγεται από τους ερευνητικούς εταίρους στο διαδίκτυο ή / και την ανάπτυξη άλλου τύπου πόρων.

Social media marketing, web writing, storytelling, mobile communication

Αυτά είναι τα θέματα του τρίτου επεισοδίου του Digit

Το τρίτο επεισόδιο του DIGIT είναι αφιερωμένο να κινητοποιήσει το ενδιαφέρον πάνω οτιδήποτε χρειάζεται για την επικοινωνία και την προώθηση της πολιτισμικής κληρονομιάς, με αποτελεσματικό τρόπο, εστιάζοντας στην εμπλοκή του χρήστη. Στην εποχή της ψηφιακής επικοινωνίας, ένας ψηφιακός ανθρωπιστής δεν μπορεί να κάνει χωρίς αυτά.

Η συνεισφορά που δόθηκε από τις συνεντεύξεις των εκπαιδευτικών και των εμπειρογνομόνων της εταιρικής σχέσης εμπλουτίζει το επεισόδιο που παρέχει ενδείξεις και τροφή για σκέψη:

Social Media & προώθηση τουρισμού και πολιτισμικής κληρονομιάς
VICKY KATSONI

Καθηγήτρια Τουριστικού Μάρκετινγκ – University of West Attica
Πρόεδρος του International Association of Cultural and Digital Tourism

Social media marketing: τάσεις, δεξιότητες και προκλήσεις
ALEXANDER CHRISTOV

Αναπληρωτής Καθηγητής – Department of International Economic Relations and Business – University of National and World Economy

Τμηματοποίηση αγοράς
CHRISTIAN ZHELEV

Ειδικός στο Ψηφιακό Μάρκετινγκ – University of National and World Economy

Ο ψηφιακός επιμελητής

DANIEL TEJERINA - Ειδικός αρχαιολογίας και αρχαίας ιστορίας – University of Alicante

Social media marketing, web writing, storytelling, mobile communication

Αυτά είναι τα θέματα του τρίτου επεισοδίου του Digit

Το τρίτο επεισόδιο του DIGIT είναι αφιερωμένο να κινητοποιήσει το ενδιαφέρον πάνω οτιδήποτε χρειάζεται για την επικοινωνία και την προώθηση της πολιτισμικής κληρονομιάς, με αποτελεσματικό τρόπο, εστιάζοντας στην εμπλοκή του χρήστη. Στην εποχή της ψηφιακής επικοινωνίας, ένας ψηφιακός ανθρωπιστής δεν μπορεί να κάνει χωρίς αυτά.

Η συνεισφορά που δόθηκε από τις συνεντεύξεις των εκπαιδευτικών και των εμπειρογνομόνων της εταιρικής σχέσης εμπλουτίζει το επεισόδιο που παρέχει ενδείξεις και τροφή για σκέψη:

Τεχνολογίες τεκμηρίωσης της κληρονομιάς

DANIEL TEJERINA - Ειδικός αρχαιολογίας και αρχαίας ιστορίας – University of Alicante

Μελέτη περίπτωσης: the 3D αποτύπωση του “Roman Villa of Rufio”

DANIEL TEJERINA - Ειδικός αρχαιολογίας και αρχαίας ιστορίας – University of Alicante

Storytelling στον τουρισμό και την προώθηση της πολιτισμικής κληρονομιάς

VICKY KATSONI

Καθηγήτρια Τουριστικού Μάρκετινγκ – University of West Attica

Πρόεδρος του International Association of Cultural and Digital Tourism-

Web writing

AGNIESZKA MILECKA

Ειδικός στο ψηφιακό μάρκετινγκ – Poznań University of Economics and Business

Mobile marketing

VENTSISLAV LUKANOV - Digital Art Director, IT entrepreneur



Χάρη σε μερικά κλιπ που εξήχθησαν από το "A.L.I.C.E." σειρές, που παράγονται και διανέμονται από την CONFORM Scarl (bit.ly/alicewebserie), ο παρουσιαστής εφιστά την προσοχή των θεατών στις καταστάσεις που περιβάλλονται από τους πρωταγωνιστές της ιστορίας, των οποίων οι διάλογοι επιτρέπουν στους χρήστες, μέσω διαδραστικών στοιχείων, να έχουν πρόσβαση στα χάπια εκπαίδευσης βίντεο και στη μάθηση Αντικείμενα (LO) που παράγονται από συνεργάτες στα ακόλουθα θέματα:

- Ψηφιακό και κοινωνικό μάρκετινγκ μέσω πολιτιστικής κληρονομιάς (IACUDIT + CONFORM)
- Εκστρατεία μάρκετινγκ κοινωνικών μέσων (UNWE)
- Προφίλ και τμηματοποίηση (CONFORM)
- Ψηφιακή επιμέλεια - ψηφιακές βιβλιοθήκες, μουσεία και πολιτιστικά ιδρύματα (UNIVERSIDAD DE ALICANTE)
- Storytelling (IACUDIT + CONFORM + PUEB)
- Αφηγηματική δομή και συγγραφή ιστού (PUEB + CONFORM)
- Mobile media στην πολιτιστική επικοινωνία (UNWE)

Για να ενισχύσουν περαιτέρω τις γνώσεις που σχετίζονται με τα θέματα που καλύπτονται από το επεισόδιο, οι θεατές μπορούν να έχουν πρόσβαση σε συγκεκριμένες ενότητες όπου μπορούν να δουν ελεύθερα και σε βάθος εκπαιδευτικό υλικό, το οποίο διατίθεται μέσω της δραστηριότητας που διεξάγεται από τους ερευνητικούς εταίρους στο διαδίκτυο ή / και την ανάπτυξη άλλου τύπου πόρων.

ΠΩΣ ΝΑ ΓΙΝΕΤΕ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗ ΣΤΟ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟ ΤΟΜΕΑ; ΠΩΣ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΜΕΤΑΤΡΕΨΕΤΕ ΜΙΑ ΚΑΛΗ ΙΔΕΑ ΣΕ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗ;

Στο τέταρτο επεισόδιο του DIGIT, θα μάθετε τι είναι ένα επιχειρηματικό μοντέλο, πώς αναπτύσσεται και ποια είναι τα κύρια εργαλεία που πρέπει να χρησιμοποιήσετε για να εργαστείτε μεθοδικά και αποτελεσματικά. Τέλος, η εστίαση στη διαχείριση της ομάδας και στους οικονομικούς πόρους θα σας επιτρέψει να διερευνήσετε περαιτέρω τα ζητήματα που σχετίζονται με αυτές τις δύο κρίσιμες πτυχές, από τα οποία εξαρτάται η ύπαρξη και η βιωσιμότητα κάθε εταιρείας.

Η συνεισφορά που δόθηκε από τις συνεντεύξεις των εκπαιδευτικών και των εμπειρογνομόνων της εταιρικής σχέσης εμπλουτίζει το επεισόδιο που παρέχει ενδείξεις και τροφή για σκέψη:

Μοντέλο επιχείρησης. Τι πραγματικά είναι;

MACIEJ PIETRZYKOWSKI

Λέκτορας – Poznań University of Economics and Business

Τι πρέπει να σκεφτείς και να αποφύγεις όταν ξεκινάς μια νέα επιχείρηση

MACIEJ PIETRZYKOWSKI

Λέκτορας – Poznań University of Economics and Business



Χάρη σε μερικά κλιπ που εξήχθησαν από το "A.L.I.C.E." σειρές, που παράγονται και διανέμονται από την CONFORM Scarl (bit.ly/alicewebserie), ο παρουσιαστής εφιστά την προσοχή των θεατών στις καταστάσεις που περιβάλλονται από τους πρωταγωνιστές της ιστορίας, των οποίων οι διάλογοι επιτρέπουν στους χρήστες, μέσω διαδραστικών στοιχείων, να έχουν πρόσβαση στα χάπια εκπαίδευσης βίντεο και στη μάθηση Αντικείμενα (LO) που παράγονται από συνεργάτες στα ακόλουθα θέματα:

- Ανάπτυξη μοντέλου επιχείρησης (PUEB)
- Διαχείριση Start-up (PUEB)
- Ξεκινώντας μια νέα επιχείρηση (CONFORM)
- Κίνητρα (LO - CONFORM)
- Lean Start-up (INTERAZIONE A VIDEO) (CONFORM)
- Lean Canvas (CONFORM)
- Project Canvas (CONFORM)
- Διαχείριση ομάδας (CONFORM + WCCI)
- Επίλυση προβλημάτων και λήψη αποφάσεων (LO - CONFORM)
- Πλάνο επιχείρησης (CONFORM)
- Οικονομικά όργανα για επιχειρήσεις (CONFORM)

Για να ενισχύσουν περαιτέρω τις γνώσεις που σχετίζονται με τα θέματα που καλύπτονται από το επεισόδιο, οι θεατές μπορούν να έχουν πρόσβαση σε συγκεκριμένες ενότητες όπου μπορούν να δουν ελεύθερα και σε βάθος εκπαιδευτικό υλικό, το οποίο διατίθεται μέσω της δραστηριότητας που διεξάγεται από τους ερευνητικούς εταίρους στο διαδίκτυο ή / και την ανάπτυξη άλλου τύπου πόρων.

Μια ομάδα εμπειρογνομόνων εταιρικής σχέσης, μετά από μεθοδολογική ευθυγράμμιση με επικεφαλής την CONFORM Scarl, συνεργάστηκε τόσο στην αναζήτηση καθηγητών και εμπειρογνομόνων που θα πάρουν συνέντευξη, όσο και στην ανάπτυξη περιεχομένου των πυλώνων βίντεο κατάρτισης μαθησιακών αντικειμένων, όπως επίσης και στην επεξεργασία ή / και ταυτοποίηση στο διαδίκτυο περαιτέρω εκπαιδευτικού υλικού, που παρέχεται στους χρήστες με τη μορφή συνδέσμων προς ιστότοπους, αρχεία pdf, βίντεο κ.λπ.

Οι εμπειρογνώμονες από κάθε οργανισμό-εταίρο παρατίθενται παρακάτω

Οι ειδικοί από την οργάνωση των εταίρων



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

Οι ειδικοί από την οργάνωση των εταίρων



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

Μια ομάδα εμπειρογνομόνων εταιρικής σχέσης, μετά από μεθοδολογική ευθυγράμμιση με επικεφαλής την CONFORM Scarl, συνεργάστηκε τόσο στην αναζήτηση καθηγητών και εμπειρογνομόνων που θα πάρουν συνέντευξη, όσο και στην ανάπτυξη περιεχομένου των πυλώνων βίντεο κατάρτισης μαθησιακών αντικειμένων, όπως επίσης και στην επεξεργασία ή / και ταυτοποίηση στο διαδίκτυο περαιτέρω εκπαιδευτικού υλικού, που παρέχεται στους χρήστες με τη μορφή συνδέσμων προς ιστότοπους, αρχεία pdf, βίντεο κ.λπ.

Οι εμπειρογνώμονες από κάθε οργανισμό-εταίρο παρατίθενται παρακάτω

Μια ομάδα εμπειρογνομόνων εταιρικής σχέσης, μετά από μεθοδολογική ευθυγράμμιση με επικεφαλής την CONFORM Scarl, συνεργάστηκε τόσο στην αναζήτηση καθηγητών και εμπειρογνομόνων που θα πάρουν συνέντευξη, όσο και στην ανάπτυξη περιεχομένου των πυλώνων βίντεο κατάρτισης μαθησιακών αντικειμένων, όπως επίσης και στην επεξεργασία ή / και ταυτοποίηση στο διαδίκτυο περαιτέρω εκπαιδευτικού υλικού, που παρέχεται στους χρήστες με τη μορφή συνδέσμων προς ιστότοπους, αρχεία pdf, βίντεο κ.λπ.

Οι εμπειρογνώμονες από κάθε οργανισμό-εταίρο παρατίθενται παρακάτω

Οι ειδικοί από την οργάνωση των εταίρων



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

Η ΠΑΡΑΓΩΓΗ

Από το 1995 η CONFORM S.c.a.r.l. έχει προωθήσει και εφαρμόσει σε εθνικό και διεθνές επίπεδο, ερευνητικά προγράμματα και τάξεις, βιωματικά και ηλεκτρονικά εκπαιδευτικά προγράμματα, με περισσότερες από 102 εκατομμύρια ώρες εκπαίδευσης, περίπου 60.000 συμμετέχοντες, 8.000 εκδόσεις μαθημάτων και πάνω από 1.000 εταιρείες πελατών, που εγγυώνται τεχνική βοήθεια στην αναζήτηση επιδοτήσεων, φυσικής και οικονομικής παρακολούθησης και αναφοράς.

Με τα χρόνια έχει κάνει ταινίες μικρού και μεγάλου μήκους, σειρές, εκπαιδευτικά τηλεοπτικά προγράμματα, διαφημίσεις, εικονικές περιηγήσεις 360 °, διαδραστικά βίντεο, ντοκιμαντέρ, έγγραφα, πύλες, περιεχόμενο σύνταξης σε AR, κινούμενα σχέδια, κόμικς, οπτικοακουστικές παραγωγές, εφαρμογές για κινητά και Εφαρμογές AR με λύσεις VR, AR και MR, εκπαιδευτικά παιχνίδια, στρατηγικές gamification και μάρκετινγκ βάσει παιχνιδιών, ώστε να αξιοποιήσει τις πολιτιστικές πτυχές μιας περιοχής: από την τέχνη έως το φαγητό και το κρασί, από την ιστορία έως τις παραδόσεις, χωρίς να παραμελούμε την κοινωνική πλευρά



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

