

Digit



Programa de **televisión** educativo

¿ Qué es DIGIT ?

DIGIT es un **Programa de televisión educativo**, un formato innovador de CONFORM S.c.a.r.l. diseñado y creado para combinar información y formación, situando al usuario en el centro de la experiencia.

De acuerdo con las más recientes lógicas de entretenimiento y personalización del aprendizaje, DIGIT adopta e integra como elementos distintivos los modelos de **emisión en directo** e **interactividad** que permiten al usuario elegir si accede a los distintos tipos de contenidos ofrecidos y cuándo lo hace, además de cómo modular su trayectoria de aprendizaje según sus necesidades.

Los episodios del programa alternan **sesiones en el estudio**, en las que la presentadora, Jennifer Mischiati, presenta los distintos temas con un lenguaje sencillo y cautivador, con **entrevistas** a profesores y expertos y breves vídeos, extraídos de la **serie "Alice"**, producida y distribuida por CONFORM S.c.a.r.l., que actúan como puente entre la sesión "informativa" y la propiamente formativa.

¿ Qué es DIGIT ?

El programa DIGIT se divide en **cuatro episodios** temáticos que tratan los principales aspectos de algunas **competencias distintivas** del humanista digital y, en concreto, las que se necesitan para:

1

diseñar, elaborar y gestionar planes de desarrollo del patrimonio cultural, valorizarlo de manera innovadora mediante el uso de las nuevas tecnologías digitales

2

recopilar, interpretar y analizar información sobre el mercado y la audiencia digital para crear una oferta de contenidos culturales mediante el uso de herramientas digitales

3

comunicar la oferta cultural gracias a la gestión de las herramientas de marketing de las redes sociales, la escritura en web, la narración y la comunicación móvil

4

comenzar y gestionar proyectos empresariales en el sector cultural y creativo gracias a un modelo de negocio y gestión de equipos

El Proyecto HUMANISTA DIGITAL



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

El programa DIGIT se desarrolló en el marco del proyecto Erasmus + KA2 Strategic Partnerships for Higher Education **"Digital Humanist"** ("Humanista digital"), en el que participan 9 socios de 5 países europeos (Italia, España, Grecia, Bulgaria y Polonia), manifestación del sistema académico, de la formación y el asesoramiento, de las asociaciones empresariales y culturales y de los viveros de empresas.

El Proyecto **HUMANISTA DIGITAL**

En general, el proyecto "**Humanista Digital**" tiene como objetivo desarrollar el conjunto de competencias interdisciplinarias de los estudiantes, útiles para innovar en la oferta de productos y servicios de promoción y uso de los bienes culturales, gracias tanto a los nuevos lenguajes y códigos expresivos de la economía digital y el mercado de tierras experiencial como al uso de tecnologías avanzadas (realidad aumentada, realidad virtual, decorados digitales 3D, aplicaciones, entornos inmersivos). Esto ha sido posible gracias a la creación de los siguientes productos intelectuales

diseño del **plan de estudios universitario europeo** del "Humanista Digital"

creación de **recursos educativos de libre acceso** para adquirir/consolidar habilidades para valorizar los activos culturales del territorio, utilizando las tecnologías más adecuadas para comunicar las identidades y valores locales

diseño del **manual de creación de historias digitales y culturales** para gestionar la complejidad de la comunicación en el ámbito cultural, aplicando técnicas de narración en serie (desde series web hasta sketch-coms o bocetos)

gestión por parte de los alumnos de **revisiones corporativas en empresas culturales y creativas** para analizar los procesos de comunicación cultural, destacando los puntos fuertes y las áreas de mejora para la transformación digital de los contenidos culturales

creación del **programa de televisión educativa DIGIT**, como espacio de aprendizaje interactivo, para desarrollar las competencias fijadas

También se prevé la puesta en marcha de una **movilidad transnacional** en beneficio de un grupo de educadores de la asociación para adquirir la lógica, referencias metodológicas y las técnicas de enseñanza en laboratorio.



think Digital
be Human

¿Quieres saber más sobre el proyecto humanista digital? Visita el sitio web:
<http://www.digitalhumanist.unisa.it/>



Digit

Los Episodios

Quién es un/una humanista digital, qué hace y en qué sector trabaja: estos son los temas del primer episodio de Digit

Partiendo del concepto de Humanidades digitales, el/la presentador/a, con un lenguaje sencillo e inmediato, analiza los conocimientos esenciales de los que no puede prescindir un/a humanista digital, poniendo énfasis en cuestiones relativas a las características del mercado cultural, el patrimonio cultural digital, el libre acceso y la gestión de los derechos digitales, para terminar con las técnicas y herramientas de gestión de proyectos para planificar y gestionar de manera eficaz los proyectos de promoción y valorización del patrimonio.

La aportación de las entrevistas realizadas por los profesores y expertos en colaboración enriquecen el episodio aportando indicaciones y elementos de reflexión sobre:

Humanidades digitales: evolución y aplicaciones

SABRINA GALANO

Profesora de Filología románica y Filología digital - Universidad de Salerno

Humanidades digitales y nuevas tecnologías

FRANCESCO COLACE

Profesor de Informática - Universidad de Salerno

La relación entre el patrimonio cultural y las tecnologías digitales

DANIEL TEJERINA

Experto en arqueología e historia antigua - Universidad de Alicante

Información de dominio público y ética digital en la oficina de relaciones públicas

MARCIN TRYDEŃSKI

Comunicación MLP



Gracias a algunos clips extraídos del "A.L.I.C.E." serie, producida y distribuida por CONFORM S.c.a.r.l. (bit.ly/alicewebserie), el presentador llama la atención de los espectadores sobre las situaciones contextualizadas por los protagonistas de la historia, cuyos diálogos permiten a los usuarios, a través de elementos interactivos, acceder a las píldoras de formación en vídeo y los Objetos de aprendizaje (LO) producidos por los socios de los siguientes temas:

- Evolución de las humanidades digitales: fuentes y métodos (UNISA)
- Empresas culturales y creativas (CONFORM)
- Patrimonio digital: el pasado en un presente digital (UNIVERSIDAD DE ALICANTE)
- Libre acceso y ética digital (WCCI)
- Introducción a los derechos de autor y Creative Commons o bienes comunes creativos (CONFORM)
- Gestión del patrimonio cultural y desarrollo sostenible (CONFORM + CCIAA BULGARIA)
- Fundamentos de la gestión de proyectos (LO - CONFORM)

Para reforzar aún más los conocimientos relacionados con los temas que se tratan en el episodio, los usuarios pueden acceder a secciones específicas en las que pueden ver de manera gratuita y en profundidad los materiales educativos, disponibles a través de la actividad acerca de la red y/o su desarrollo de diferentes tipos de recursos que los socios de la investigación llevan a cabo.

Episodio 2

La oferta cultural: del análisis del mercado a las herramientas digitales

¿Cómo ofrecer experiencias eficaces y atractivas para que la gente disfrute del patrimonio cultural?

El segundo episodio de DIGIT es una verdadera "caja de herramientas" para quienes pretenden aumentar el valor de la oferta cultural y hacerla atractiva también para un grupo destinatario más amplio. Un episodio que te acompañará, paso a paso, a través de procesos de investigación de marketing digital, análisis de la audiencia digital y marketing de contenidos, en la elección de las herramientas digitales más adecuadas para la creación de contenidos culturales multimedia y a través del mundo de la animación y la gamificación.

La aportación de las entrevistas realizadas por los profesores y expertos en colaboración enriquecen el episodio aportando indicaciones y elementos de reflexión sobre:

Qué es la investigación de marketing digital

EDWARD MACCALLUM MAVROUDAKIS

Jefe de marketing y comunicación - Incubadora griega i4G

Experiencia del usuario

IOANNIS FENERIS

Investigador/diseñador de UX - Estudio Scratch

Marketing de contenidos

NIKOLAY YARMOV

Cofundador de Network CEED - Bulgaria

Episodio 2

La oferta cultural: del análisis del mercado a las herramientas digitales

¿Cómo ofrecer experiencias eficaces y atractivas para que la gente disfrute del patrimonio cultural?

El segundo episodio de DIGIT es una verdadera "caja de herramientas" para quienes pretenden aumentar el valor de la oferta cultural y hacerla atractiva también para un grupo destinatario más amplio. Un episodio que te acompañará, paso a paso, a través de procesos de investigación de marketing digital, análisis de la audiencia digital y marketing de contenidos, en la elección de las herramientas digitales más adecuadas para la creación de contenidos culturales multimedia y a través del mundo de la animación y la gamificación.

La aportación de las entrevistas realizadas por los profesores y expertos en colaboración enriquecen el episodio aportando indicaciones y elementos de reflexión sobre:

Herramientas digitales para la producción de contenidos multimedia

DOMENICO SANTANIELLO

Profesor del laboratorio de informática humanística - Universidad de Salerno

Edutainment, gamificación y serious game: principales características, beneficios y diferencias

DANIEL TEJERINA

Experto en arqueología e historia antigua - Universidad de Alicante

Entornos inmersivos

DANIEL TEJERINA

Experto en arqueología e historia antigua - Universidad de Alicante

Episodio 2

La oferta cultural: del análisis del mercado a las herramientas digitales



Gracias a algunos clips extraídos del "A.L.I.C.E." serie, producida y distribuida por CONFORM S.c.a.r.l. (bit.ly/alicewebserie), el presentador llama la atención de los espectadores sobre las situaciones contextualizadas por los protagonistas de la historia, cuyos diálogos permiten a los usuarios, a través de elementos interactivos, acceder a las píldoras de formación en vídeo y los Objetos de aprendizaje (LO) producidos por los socios de los siguientes temas:

- Investigación de marketing digital de bienes del patrimonio cultural (i4G)
- Audiencia digital y análisis (CONFORM + UNISA)
- Contenidos digitales del patrimonio cultural (UNWE)
- Herramientas digitales para la producción de contenidos multimedia (CONFORM + UNISA)
- Animación y gamificación: posibilidades creativas para la comunicación digital de bienes culturales (UNIVERSIDAD DE ALICANTE)

Para reforzar aún más los conocimientos relacionados con los temas que se tratan en el episodio, los usuarios pueden acceder a secciones específicas en las que pueden ver de manera gratuita y en profundidad los materiales educativos, disponibles a través de la actividad acerca de la red y/o su desarrollo de diferentes tipos de recursos que los socios de la investigación llevan a cabo.

Marketing en redes sociales, redacción de páginas web, narración, comunicación móvil

El tercer episodio de DIGIT se centra en dar a conocer todo lo necesario para comunicar y promover el patrimonio cultural de forma eficaz, centrándose en la participación del usuario.

En la era de la comunicación digital, un/a humanista digital no puede prescindir de ninguno de estos aspectos.

La aportación de las entrevistas realizadas por los profesores y expertos en colaboración enriquecen el episodio aportando indicaciones y elementos de reflexión sobre:

Medios de comunicación social y promoción del turismo y el patrimonio cultural

VICKY KATSONI

Profesora de marketing turístico - Universidad de Ática Occidental
Presidente de la Asociación internacional de turismo cultural y digital

Marketing en las redes sociales: tendencias, habilidades y desafíos

ALEXANDER CHRISTOV

Profesor asociado - Departamento de relaciones económicas Internacionales y negocios
- Universidad de economía nacional y mundial

Segmentación del Mercado

CHRISTIAN ZHELEV

Experto en marketing digital - Universidad de economía nacional y mundial

El comisario digital

DANIEL TEJERINA - Experto en arqueología e historia antigua - Universidad de Alicante

Marketing en redes sociales, redacción de páginas web, narración, comunicación móvil

El tercer episodio de DIGIT se centra en dar a conocer todo lo necesario para comunicar y promover el patrimonio cultural de forma eficaz, centrándose en la participación del usuario.

En la era de la comunicación digital, un/a humanista digital no puede prescindir de ninguno de estos aspectos.

La aportación de las entrevistas realizadas por los profesores y expertos en colaboración enriquecen el episodio aportando indicaciones y elementos de reflexión sobre:

Tecnologías de documentación del patrimonio

DANIEL TEJERINA - Experto en arqueología e historia antigua - Universidad de Alicante

Un caso práctico: el proceso de documentación 3D de la "Villa romana de Rufio"

DANIEL TEJERINA - Experto en arqueología e historia antigua - Universidad de Alicante

La narración en la promoción del turismo y el patrimonio cultural

VICKY KATSONI

Profesora de marketing turístico - Universidad de Ática Occidental
Presidenta de la Asociación internacional de turismo cultural y digital

Redacción para la web

AGNIESZKA MILECKA

Experta en marketing digital - Universidad de economía y empresa de Poznań

Marketing móvil

VENTSISLAV LUKANOV - Director de arte digital, empresario de TI



Gracias a algunos clips extraídos del "A.L.I.C.E." serie, producida y distribuida por CONFORM S.c.a.r.l. (bit.ly/alicewebserie), el presentador llama la atención de los espectadores sobre las situaciones contextualizadas por los protagonistas de la historia, cuyos diálogos permiten a los usuarios, a través de elementos interactivos, acceder a las píldoras de formación en vídeo y los Objetos de aprendizaje (LO) producidos por los socios de los siguientes temas:

- Marketing digital y en redes sociales de activos del patrimonio cultural. (IACUDIT + CONFORM)
- Campaña de marketing en redes sociales (UNWE)
- Perfilado y segmentación (CONFORM)
- Conservación digital: bibliotecas digitales, museos e instituciones culturales (UNIVERSIDAD DE ALICANTE)
- Storytelling (IACUDIT + CONFORM + PUEB)
- Estructura narrativa y redacción web (PUEB + CONFORM)
- Mobile media en la comunicación cultural (UNWE)

Para reforzar aún más los conocimientos relacionados con los temas que se tratan en el episodio, los usuarios pueden acceder a secciones específicas en las que pueden ver de manera gratuita y en profundidad los materiales educativos, disponibles a través de la actividad acerca de la red y/o su desarrollo de diferentes tipos de recursos que los socios de la investigación llevan a cabo.

¿CÓMO CONVERTIRSE EN EMPRESARIO/A EN EL SECTOR CULTURAL Y CREATIVO? ¿CÓMO CONVERTIR UNA BUENA IDEA EN UN NEGOCIO DE ÉXITO?

En el cuarto episodio de DIGIT, descubrirás qué es y cómo se desarrolla un modelo de negocio y cuáles son las principales herramientas que hay que utilizar para trabajar de manera metódica y eficaz. Por último, el enfoque en la gestión de equipos y los recursos financieros te permitirán profundizar en las cuestiones relacionadas con estos dos aspectos cruciales, de los que depende la existencia y la sostenibilidad de cualquier empresa.

La aportación de las entrevistas realizadas por los profesores y expertos en colaboración enriquecen el episodio aportando indicaciones y elementos de reflexión sobre:

Modelo de negocio. ¿Qué es realmente?

MACIEJ PIETRZYKOWSKI

Profesor titular – Universidad de economía y empresa de Poznań

Qué hay que tener en cuenta y evitar cuando se empieza un nuevo negocio

MACIEJ PIETRZYKOWSKI

Profesor titular – Universidad de economía y empresa de Poznań



Gracias a algunos clips extraídos del "A.L.I.C.E." serie, producida y distribuida por CONFORM S.c.a.r.l. (bit.ly/alicewebserie), el presentador llama la atención de los espectadores sobre las situaciones contextualizadas por los protagonistas de la historia, cuyos diálogos permiten a los usuarios, a través de elementos interactivos, acceder a las píldoras de formación en vídeo y los Objetos de aprendizaje (LO) producidos por los socios de los siguientes temas:

- Desarrollo del modelo de negocio (PUEB)
- Gestión de la empresa emergente (PUEB)
- Creación de una nueva empresa (CONFORM)
- Iniciativa (LO - CONFORM)
- Empresa emergente lean (INTERAZIONE A VIDEO) (CONFORM)
- Lean canvas (CONFORM)
- Canvas del proyecto (CONFORM)
- Gestión de equipos (CONFORM + WCCI)
- Resolución de problemas y toma de decisiones (LO - CONFORM)
- Plan de negocio (CONFORM)
- Instrumentos financieros para empresas (CONFORM)

Para reforzar aún más los conocimientos relacionados con los temas que se tratan en el episodio, los usuarios pueden acceder a secciones específicas en las que pueden ver de manera gratuita y en profundidad los materiales educativos, disponibles a través de la actividad acerca de la red y/o su desarrollo de diferentes tipos de recursos que los socios de la investigación llevan a cabo.

Un grupo de expertos de la asociación, tras el ajuste metodológico dirigido por CONFORM S.c.a.r.l., colaboró tanto en la búsqueda de profesores y expertos para entrevistar, como en el desarrollo de contenidos de las secciones formativas en vídeo y de los objetos de aprendizaje, además de la elaboración y/o identificación en la web de otros materiales educativos, a disposición de los usuarios en forma de enlaces a páginas web, archivos pdf, vídeos, etc.

Los expertos de cada organización asociada se enumeran a continuación

Los expertos de la organización socia



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

Los expertos de la organización socia



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

Un grupo de expertos de la asociación, tras el ajuste metodológico dirigido por CONFORM S.c.a.r.l., colaboró tanto en la búsqueda de profesores y expertos para entrevistar, como en el desarrollo de contenidos de las secciones formativas en vídeo y de los objetos de aprendizaje, además de la elaboración y/o identificación en la web de otros materiales educativos, a disposición de los usuarios en forma de enlaces a páginas web, archivos pdf, vídeos, etc.

Los expertos de cada organización asociada se enumeran a continuación

Un grupo de expertos de la asociación, tras el ajuste metodológico dirigido por CONFORM S.c.a.r.l., colaboró tanto en la búsqueda de profesores y expertos para entrevistar, como en el desarrollo de contenidos de las secciones formativas en vídeo y de los objetos de aprendizaje, además de la elaboración y/o identificación en la web de otros materiales educativos, a disposición de los usuarios en forma de enlaces a páginas web, archivos pdf, vídeos, etc.

Los expertos de cada organización asociada se enumeran a continuación

Los expertos de la organización socia



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

La Producción

Desde 1995, CONFORM S.c.a.r.l. promueve y pone en marcha a nivel nacional e internacional proyectos de investigación y planes de formación presencial, empírica y de aprendizaje por medios electrónicos, con más de 102 millones de horas de formación impartidas, cerca de 60.000 participantes, 8.000 ediciones de cursos y más de 1.000 empresas clientes, garantizando asesoramiento técnico en la búsqueda de subvenciones, seguimiento físico y financiero y elaboración de informes.

A lo largo de los años ha realizado cortometrajes, películas, series, programas de televisión educativos, anuncios, visitas virtuales de 360 °, vídeos interactivos, documentales, películas documentales, portales, contenidos editoriales en AR, dibujos animados, cómics, producciones audiovisuales, aplicaciones móviles y AR con soluciones de VR, AR y MR, juegos educativos, estrategias de gamificación y marketing basado en juegos, también ha valorizado los aspectos culturales de un territorio: desde el arte a la comida y el vino, desde la historia a las tradiciones, sin descuidar el aspecto social.



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



1992



WIRTSCHAFTS
UNIVERSITÄT
WIEN VIENNA
UNIVERSITY OF
ECONOMICS
AND BUSINESS



IACuDIT



i4C