

# IOI - ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ





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



Digital  
Humanist

**IO1**

Σχεδιασμός προγραμμάτων σπουδών

## **Περιεχόμενα**

1.1 Μεθοδολογία ανάπτυξης προγραμμάτων σπουδών στον τομέα της κατάρτισης .....	3
1.2. Πρόγραμμα Σπουδών Ψηφιακός Ανθρωπιστής: ο σχεδιασμός .....	7
1.2.1 Ομάδες Στόχοι .....	7
1.2.2 Περιγραφή μαθήματος .....	7
1.2.3 Επαγγελματικό προφίλ .....	8
1.2.4 Μαθησιακά αποτελέσματα.....	12
1.2.5 Προϋποθέσεις εισαγωγής .....	14
1.2.6 Περιεχόμενο.....	18
1.2.7 Μεθοδολογία κατάρτισης.....	18
1.2.8 Τρόποι υλοποίησης .....	19
1.2.9 Αξιολόγηση.....	21
Συμπεράσματα .....	22

## ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

### 1.1 Μεθοδολογία ανάπτυξης προγραμμάτων σπουδών στον τομέα της κατάρτισης

Το μοντέλο ενός προγράμματος σπουδών δημιουργείται βάσει μεθοδολογίας ανάπτυξης πρωτοτύπου από όπου θα εκκινούν τα διάφορα εθνικά προγράμματα σπουδών. Στόχος του πρωτοτύπου είναι να τεθεί και να οριστεί μία δέσμη γνωστικών αντικειμένων (μαθημάτων) με θεωρητικές και πρακτικές πτυχές ώστε να βοηθηθούν οι διδάσκοντες στο να επιτύχουν τις κατάλληλες γνώσεις και δεξιότητες σύμφωνα με τους σκοπούς του έργου. Με άλλα λόγια, να φτιαχτεί, να δοκιμαστεί και, κατόπιν, να διανεμηθεί ένα πρότυπο πλαίσιο σε ερευνητική βάση, το οποίο θα συνδράμει τον τομέα της εκπαίδευσης προκειμένου να υπάρξει αντιστοίχιση ανάμεσα στα προγράμματα σπουδών και στις επαγγελματικές απαιτήσεις από πλευράς διαχείρισης της ψηφιακής παρακαταθήκης.

Η μεθοδολογία έχει ως βάση της τα εξής 4 θεωρητικά μοντέλα σύνταξης προγραμμάτων σπουδών:

- a) το μοντέλο του Tyler,
- b) το μοντέλο της Taba,
- c) το μοντέλο του Ολίνα και
- d) το μοντέλο του Hunkins.

Τα παραπάνω ενοποιούνται επί τη βάση κοινών αρχών:

- σαφώς καθορισμένοι στόχοι,
- σαφώς εντοπισμένες προϋποθέσεις,
- ισορροπία μεταξύ των θεμάτων που να καλύπτει και τα κενά,
- κατανοητά και σαφώς καθορισμένα γνωστικά αντικείμενα (μαθήματα),
- οριζόντιες διασυνδέσεις στο επίπεδο του περιεχομένου μέσα από συσχετίσεις και μέσα από την αλληλουχία μεταξύ των μαθημάτων,
- καθετοποιημένο περιεχόμενο μέσα από συσχετίσεις και μέσα από την αλληλουχία μεταξύ των ενοτήτων διδασκαλίας κάθε μαθήματος,
- σπειροειδής διεύρυνση γνώσεων και ικανοτήτων,



- συνάφεια προς τις αντίστοιχες ηλικιακές και γενεακές ομάδες,
- διάρκεια κατάλληλη για την επίτευξη γνώσεων και δεξιοτήτων (διαλέξεις, σεμινάρια, σύστημα ECTS).

Το 1949 εκδόθηκε το βιβλίο του **Tyler** με τίτλο *Basic Principles of Curriculum and Instruction*. Τέσσερα είναι τα κεντρικά σημεία του εν λόγω μοντέλου που μπορεί να αξιοποιήσει το έργο μας: οι στόχοι, οι εκπαιδευτικές στοχεύσεις μέσω του προγράμματος σπουδών, η εμπειρία διδασκαλίας αναφορικά με τους στόχους και η οργάνωσή της προς επίτευξη του μέγιστου αποτελέσματος για το πρόγραμμα σπουδών (από την εκπαιδευτική διαδικασία) και η αξιολόγηση και αποτίμηση των εκπαιδευτικών στοχεύσεων.

Η προσέγγισή μας υπέρ του μοντέλου του Tyler αποσκοπεί στην αποτύπωση τόσο των μαθημάτων από τα τρέχοντα προγράμματα σπουδών όσο και της αντίστοιχης έρευνας, συμπεριλαμβανομένου του IO1. Οι μέθοδοι διδασκαλίας και εκμάθησης που εφαρμόζουμε είναι η γνωστική, η συναισθηματική και η ψυχοκινητική. Το μαθησιακό μας αποτέλεσμα επέρχεται μέσα από την εξερεύνηση. Μαθαίνουμε κάνοντας. Δομούμε την μαθησιακή εμπειρία από το απλό προς το σύνθετο και από το γενικό προς το ειδικό. Οι εμπειρίες πρέπει να οικοδομούν ενιαίες ενότητες εντός των μαθημάτων. Η αξιολόγηση και η αποτίμηση των αποτελεσμάτων θα πραγματοποιηθούν με τους κύριους δείκτες επιδόσεων (KPIs).

Στο βιβλίο της με τίτλο «*Curriculum development: Theory and Practice*», η **Hilda Taba** (1962) υποστηρίζει ότι οι διδάσκοντες το πρόγραμμα σπουδών (με παραδόσεις και διαλέξεις) πρέπει να συμμετέχουν στη σύνταξή του. Υποστηρίζει, επίσης, ότι η διδασκαλία δεν περιορίζεται στο να μεταφέρει απλώς τα γεγονότα. Αποτελεί μέσο ανάπτυξης της ικανότητας σκέψης των διδασκόμενων η οποία, σύμφωνα με την ίδια, παραμένει ενεργή και αμοιβαία μεταξύ του διδασκόμενου και του αντικειμένου της μελέτης του. Το μοντέλο της Taba θεωρείται ως μοντέλο του τύπου από κάτω προς τα πάνω. Η προσέγγισή μας κατά την αξιοποίηση του εν λόγω μοντέλου είναι υπέρ της δόμησης του μαθήματος ως αλληλουχίας ενοτήτων, ορισμένες εκ των οποίων πρέπει να διαθέτουν και άλλες εναλλακτικές ενότητες.

Το μοντέλο του **Peter Oliva** (2005) προσφέρει στις σχολές την δυνατότητα να αναπτύξουν πλήρως το πρόγραμμα σπουδών τους. Βασική αρχή αποτελεί το ότι οι φοιτητές μίας σχολής έχουν κοινές εξαχθείσες εκπαιδευτικές ανάγκες. Το εν λόγω μοντέλο προσφέρει





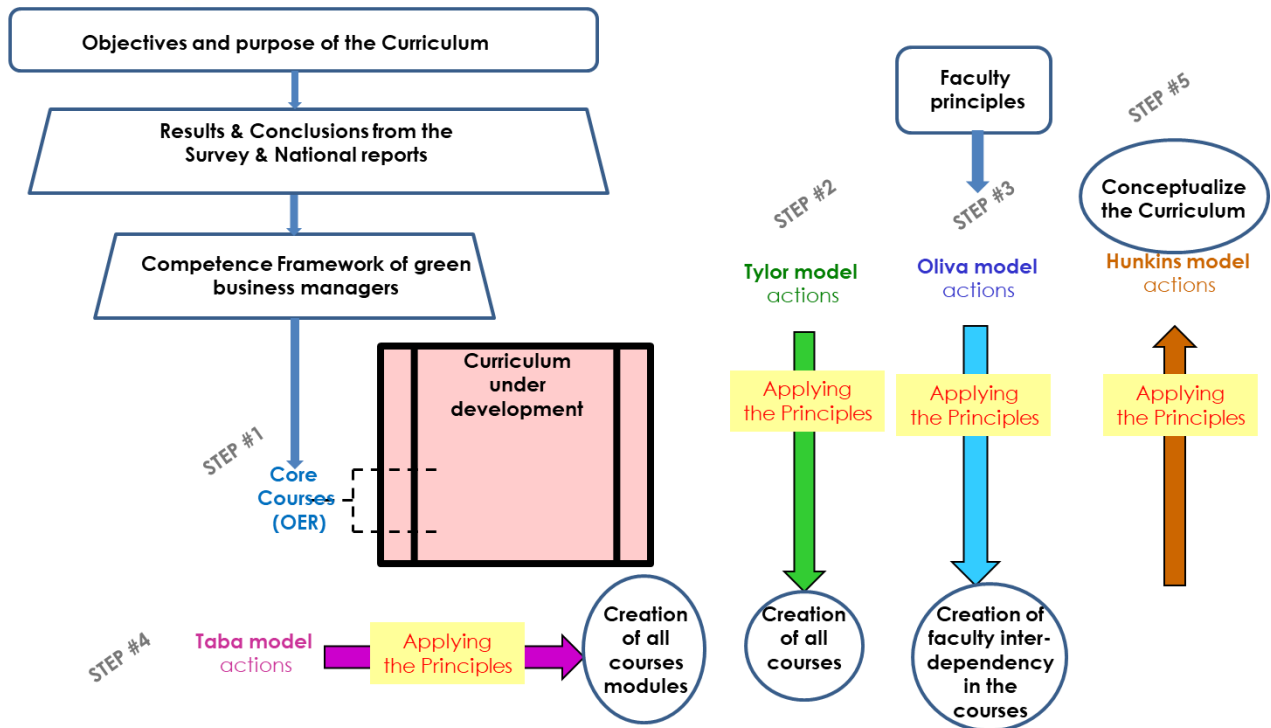
διεπιστημονικά προγράμματα σε επίπεδο σχολής αλλά και σύντομες δευύσεις μέσω των τομέων εξειδίκευσης στη συγκεκριμένη σχολή.

Το μοντέλο του Ολίνα βασίζεται στα μοντέλα του Tyler και της Tabba αλλά εστιάζει περαιτέρω στις «ανάγκες των φοιτητών και της κοινωνίας». Το μοντέλο του Ολίνα αναμένεται να αποτελέσει το υπόβαθρο κατανόησης της συμβολής του ως προς τα προγράμματα σπουδών στον κλάδο των logistics. Θεωρητικά, ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη προγραμμάτων σπουδών στον κλάδο των logistics βασίζονται στην επικοινωνιακή συμβολή των επαγγελματιών του. Στο δικό μας πρόγραμμα σπουδών, οι βασικές αρχές του Ολίνα αφορούν τους φοιτητές μίας σχολής που έχουν κοινές εξαχθείσες εκπαιδευτικές ανάγκες όπως το να συνεκτιμώνται οι αρχές της σχολής και τα μαθήματα εντός της να είναι αλληλένδετα.

Το μοντέλο του **Hunkins** (2004) αποτελεί απάντηση στους προβληματισμούς των οπαδών της εννοιοκρατίας, επικεντρώνόμενο στην κατανόηση της φύσης και της ισχύος του προγράμματος σπουδών. Το εν λόγω μοντέλο εδράζεται στις αξίες και τις πεποιθήσεις της κοινωνίας (και των τοπικών κοινωνιών). Το μοντέλο του Hunkins θεωρείται ως μοντέλο λήψης αποφάσεων με ξεχωριστό του χαρακτηριστικό τον λεγόμενο βρόχο ανατροφοδότησης και προσαρμογής. Ο βρόχος αυτός επιτρέπει στους ιθύνοντες να ανατρέχουν σε πρότερα στάδια για αλλαγές και τροποποιήσεις. Θέτει, επίσης, το πλαίσιο για τη διαδικασία δημιουργίας και υλοποίησης ενός προγράμματος σπουδών.

Η μεθοδολογία που παρουσιάσαμε παραπάνω για την ανάπτυξη προγραμμάτων σπουδών στον τομέα της κατάρτισης μπορεί να εφαρμοστεί μέσω μίας διαδικασίας την οποία συναποτελούν 5 βήματα.





Η αναπτυχθείσα διαδικασία αποτελείται από 5 βήματα:

- i) Με βάση τα «Αποτελέσματα και Συμπεράσματα της Έρευνας» (παραδοτέο του Ιο1) και τους 5 τομείς των ανοιχτών εκπαιδευτικών πόρων (OER) που αναπτύξαμε, ζητούμενο είναι:
- ii) να δημιουργήσουμε τη μείζονα δέσμη μαθημάτων στο πρόγραμμα σπουδών, προσαρμόζοντας τα «μαθήματα κορμού» και εφαρμόζοντας το μοντέλο και τις αρχές του Tyler,
- iii) να δημιουργήσουμε αλληλένδετα μαθήματα σε επίπεδο σχολής, εφαρμόζοντας τις αρχές του αντίστοιχου προς αυτήν εκπαιδευτικού ιδρύματος, οι οποίες αποτελούν και το υπόβαθρο της διαδικασίας εκπαίδευσης και κατάρτισης, εφαρμόζοντας το μοντέλο του Ολίνα,
- iv) να δημιουργήσουμε ενότητες μαθημάτων του προγράμματος σπουδών, εφαρμόζοντας το μοντέλο της Taba,
- v) να θέσουμε το πλαίσιο του προγράμματος σπουδών εφαρμόζοντας το μοντέλο του Hunkins, ελέγχοντας ταυτόχρονα τους επιτευχθέντες στόχους του προγράμματος σπουδών.

## 1.2. Πρόγραμμα Σπουδών Ψηφιακός Ανθρωπιστής: ο σχεδιασμός

### 1.2.1 Ομάδες Στόχοι

Το πρόγραμμα σπουδών με τίτλο Ψηφιακός Ανθρωπιστής απευθύνεται σε προπτυχιακούς ή μεταπτυχιακούς φοιτητές αλλά και σε ειδικούς που υπηρετούν σε θέσεις με αντικείμενο την πολιτιστική κληρονομιά αλλά στερούνται ψηφιακών δεξιοτήτων και συμμετέχουν σε προγράμματα διά βίου μάθησης.

Το πρόγραμμα του Ψηφιακού Ανθρωπιστή είναι ανοιχτό σε φοιτητές γνωστικών αντικειμένων όπως ανθρωπολογία, ιστορία της τέχνης, αγγλική γλώσσα και λογοτεχνία, κινηματογραφικές σπουδές, γεωγραφία, τουρισμός, ιστορία, δημοσιογραφία, μάρκετινγκ, σύγχρονες γλώσσες, μουσική και πολιτισμός, φιλοσοφία, πολιτική επιστήμη, κοινωνιολογία κ.τ.λ.

### 1.2.2 Περιγραφή μαθήματος

Το μάθημα του Ψηφιακού Ανθρωπιστή περιλαμβάνει ψηφιακές προωθητικές ενέργειες στον τομέα του πολιτισμού και επιχειρηματικές δεξιότητες μέσα από καινοτόμες και αλληλεπιδραστικές μεθοδολογίες διδασκαλίας. Ο σχεδιασμός του πραγματοποιήθηκε έχοντας κατά νου τις ψηφιακές δεξιότητες και ικανότητες για τον μέσο επαγγελματία ανθρωπιστή που εξειδικεύεται σε τομείς όπως η λογοτεχνία, η φιλοσοφία, η ιστορία, η θρησκεία, οι γλώσσες, η ιστορία της τέχνης, η φιλολογία, η σημασιολογία και οι εικαστικές τέχνες.

**Σκοπός** αυτής της νέας οντότητας είναι να αξιοποιηθούν οι θεωρητικές μεθοδολογίες που χαρακτηρίζουν τον ανθρωπιστικό κόσμο, καθιστώντας έτσι δυνατές τις επιστημονικές συνεργασίες και εκπονώντας πρακτικές μέσω πόρων και εργαλείων χαρακτηριστικών του τομέα της πληροφορικής, τα οποία χρησιμεύουν σε όλους τους τομείς των ανθρώπινων επιστημών αλλά, κυρίως, στη διαχείριση και προώθηση της πολιτιστικής κληρονομιάς.

Τα δημοφιλέστερα **επαγγελματικά προφίλ**, όπως αυτά περιγράφονται στην Εθνική Κατάταξη Επαγγελμάτων και Θέσεων, είναι: ταξιδιωτικός πράκτορας, εμπορικός αντιπρόσωπος, συνεργάτης μάρκετινγκ, οικονομολόγος, information broker, ειδικός δημόσιας διοίκησης, ειδικός διαχείρισης πληροφοριών, συντονιστής έργων της ΕΕ κ.τ.λ.





Οι απόφοιτοι του προγράμματος του Ψηφιακού Ανθρωπιστή βρίσκουν **εργασία** σε πολλούς τομείς, μεταξύ των οποίων εταιρίες παροχής ηλεκτρονικών υπηρεσιών, εταιρίες λογισμικού, εταιρίες επιχώριας προσαρμογής, βιβλιοθήκες, μουσεία και, γενικότερα, τομείς των τεχνών, της διασκέδασης και του πολιτισμού.

### 1.2.3 Επαγγελματικό προφίλ

Για την ανάπτυξη του επαγγελματικού προφίλ του Ψηφιακού Ανθρωπιστή αξιοποιήθηκαν διάφορες πηγές όπως βιβλιογραφική ανασκόπηση, έρευνα μέσω ομάδων εστίασης, εθνικά πρότυπα επαγγελματικών ικανοτήτων, περιγραφές θέσεων εργασίας και συστάσεις από επαγγελματικούς φορείς. Εκπονήθηκε ολοκληρωμένο πλαίσιο με τον **σχεδιασμό του προφίλ**, τα **σχεδιαστικά χαρακτηριστικά του προγράμματος σπουδών** (ενότητες, μαθήματα, περιεχόμενο OER) και τις **περαιτέρω λεπτομέρειες των επαγγελμάτων** (ικανότητες, δεξιότητες, τεχνογνωσία, δείκτες, αναμενόμενα αποτελέσματα).

Οι ικανότητες του ψηφιακού ανθρωπιστή, η αναμενόμενη τεχνογνωσία και οι συναφείς και προς ανάπτυξη δεξιότητες χωρίστηκαν σε δύο ομάδες. Ορισμένες θεωρήθηκαν προαπαιτούμενα και άλλες (εντός του προγράμματος σπουδών) μαθησιακοί στόχοι.

Πέντε σύνολα ή στρώματα δραστηριοτήτων αντιστοιχούν στους πέντε τομείς ικανοτήτων στο πρόγραμμα σπουδών του Ψηφιακού Ανθρωπιστή:



## Επαγγελματικό προφίλ του ψηφιακού ανθρωπιστή

Τομέας Ικανοτήτων	Δεξιότητες	Γνώσεις
<b>ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ, ΣΥΝΤΑΞΗ ΚΑΙ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΕΡΓΩΝ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΗΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΤΗΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑΣ</b>	<p>Προγραμματισμός, οργάνωση, έλεγχος, αποφάσεις, αποτελέσματα και πελατοκεντρική προσέγγιση</p> <p>Ερμηνεία των αναγκών για αλλαγή στα επικοινωνιακά μοντέλα του πολιτισμού ως προς τις ειδικές εδαφικές ταυτότητες</p> <p>Επικοινωνιακοί στόχοι σε αντιστοιχία προς τους σκοπούς που καθορίστηκαν υπέρ της ανάδειξης των εδαφικών πολιτιστικών αξιών</p> <p>Μετατροπή των εταιρικών οδηγιών σε στρατηγικές που να προσιδιάζουν στις αντίστοιχες αρμοδιότητες, ικανότητες και εδαφικούς στόχους</p>	<p>Σχέση μεταξύ κληρονομιάς και βιώσιμης ανάπτυξης</p> <p>Εκπόνηση στρατηγικής</p> <p>Δεοντολογία</p> <p>Διαδικασία και λειτουργίες στο πλαίσιο της διαχείρισης έργων</p> <p>Βιώσιμη ανάπτυξη</p>
<b>ΑΝΑΛΥΣΗ ΑΓΟΡΩΝ, ΑΞΙΕΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑΣ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΜΕΣΩΝ ΤΠΕ</b>	<p>Εφαρμογή τεχνικών ανάλυσης πλαισίων (ανάλυση αγορών, ανάλυση ανταγωνισμού), ανάλυση κόστους-οφέλους, ευκαιριών και κερδοφορίας</p> <p>Καθορισμός και χρήση εργαλείων πληρέστερης αφηγηματικής υποστήριξης</p> <p>Χρήση των εργαλείων ώστε να βελτιωθεί η εμπειρία των χρηστών του πολιτιστικού περιεχομένου</p> <p>Ανάπτυξη προϊόντων με κωδικό ταχείας απόκρισης (QR Code), επαυξημένη πραγματικότητα (AR), τρισδιάστατα στοιχεία (3D) και ολογράμματα προς επίρρωση του βιωματικού στοιχείου της</p>	<p>Ανάλυση αγορών</p> <p>Ανάλυση κόστους-οφέλους</p> <p>Ψηφιακά εργαλεία</p> <p>Πολυμέσα</p>

πραγματικής ζωής

<p><b>ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΚΕΣ ΚΑΙ ΠΡΟΩΘΗΤΙΚΕΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ</b></p>	<p>Διαχείριση της αντισυμβατικής αφήγησης στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης στον τομέα της ψηφιακής επικοινωνίας</p> <p>Concept και εκτέλεση έργου ψηφιακής επικοινωνίας και εκστρατεία μάρκετινγκ στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης</p> <p>Σχεδιασμός της ψηφιακής επικοινωνίας ως προς τις πολιτιστικές αξίες</p> <p>Διαχείριση μεθόδων και εργαλείων βάσει ενός διασταυρωτικού τρόπου σκέψης για media και transmedia projects</p> <p>Σχεδιασμός αφηγηματικών επικοινωνιακών δομών</p>	<p>Επικοινωνιακή διεργασία</p> <p>Αφηγηματική υποστήριξη</p> <p>Μέσα και δίκτυα κοινωνικής δικτύωσης</p> <p>Storytelling</p> <p>Αφηγηματικές αναρτήσεις</p> <p>Αφηγηματικές δομές</p>
<p><b>Η ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΣΤΟΥΣ ΚΛΑΔΟΥΣ ΤΗΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑΣ</b></p>	<p>Λογικές και μεθοδολογικές δεξιότητες για την ανάπτυξη επιχειρηματικών business models με στόχο την προώθηση της πολιτιστικής κληρονομιάς</p> <p>Ικανότητα διαχείρισης επιχειρηματικών οντοτήτων στους κλάδους της πολιτιστικής βιομηχανίας</p> <p>Διοίκηση ομάδων, συναισθηματική σταθερότητα και διαχείριση συγκρούσεων</p> <p>Προώθηση της αλληλεπίδρασης με τους άλλους, διαπροσωπική επικοινωνία και αποτελεσματικότητα, επιτέλεση καθηκόντων διευθύνοντος ομάδων και συνεδριάσεων, δημόσιος λόγος, πειθώ,</p>	<p>Επιχειρηματικός προγραμματισμός</p> <p>Επιχειρηματικά μοντέλα</p> <p>Χρηματοοικονομική διαχείριση</p> <p>Διοίκηση ομάδων</p> <p>Τρόποι άσκησης ηγετικών καθηκόντων</p> <p>Επίλυση συγκρούσεων</p>



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

διαπραγμάτευση, ηγετικά προσόντα, συναισθηματική σταθερότητα και  
διαχείριση συγκρούσεων





### 1.2.4 Μαθησιακά αποτελέσματα

Τα αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα μπορούν να δομηθούν σε δύο μείζονες ομάδες:

- Εξειδίκευση ανά τομέα (διαχείριση και προώθηση πολιτιστικής κληρονομιάς) και
- Ψηφιακές ικανότητες.

Ο φοιτητής θα εισαχθεί στις αρχές, τις μεθόδους και τις τεχνικές της γλωσσολογίας, συμπεριλαμβανομένης της υπολογιστικής γλωσσολογίας, της ιστορικής έρευνας, της επικοινωνίας, της κωδικοποίησης κειμένου, της διαχείρισης εγγράφων, του ημιδομημένου περιεχομένου και των ημιδομημένων δεδομένων των ηλεκτρονικών τεχνολογιών και υπηρεσιών, της παραγωγής γραφικών και πολυμέσων, της διεπαφής γραφικών και του βαθμού στον οποίο μπορούμε να τις χρησιμοποιήσουμε.

#### Ικανότητες στους τομείς των ανθρωπιστικών επιστημών

- Ικανότητα επεξεργασίας αρχαικών συλλογών, επιτέλεσης καθηκόντων εφόρου εκθέσεων, μεταγραφής και σχολιασμού ιστορικών εγγράφων,
- Ικανότητα διατύπωσης ερευνητικών ερωτημάτων, συλλογής δεδομένων και χρήσης ερευνητικών μεθόδων εύρεσης των αναγκαίων πληροφοριών,
- Ικανότητα κριτικής ανάγνωσης, αποτελεσματικού γραπτού λόγου, ανάλυσης και επίλυσης προβλημάτων,
- Ικανότητα εφαρμογής των αρχών της ρητορικής στην οπτική και προφορική επικοινωνία, της γραμματικής και της συγγραφής ώστε η παρουσίαση να καθίσταται πιο αναγνώσιμη και αισθητικά ελκυστικότερη,
- Επίγνωση των κοινωνικών, πολιτικών και δεοντολογικών πτυχών ενός προβλήματος,
- Γνώση των αρχών περί διανοητικής ιδιοκτησίας και περί του δόγματος της δίκαιης χρήσης,
- Γνώση επί των ζητημάτων διανοητικής ιδιοκτησίας ως προς τα πολυμέσα,
- Ικανότητα εφαρμογής της νομοθεσίας,
- Ικανότητα συνεργασίας με ομοτίμους κατά την ανάθεση και τον καταμερισμό διαφορετικών καθηκόντων,

- Ικανότητα αντιμετώπισης των συγκρούσεων,
- Ικανότητα διαπραγμάτευσης και οικοδόμησης ισχυρών κοινωνικών δικτύων,
- Ικανότητα διαχείρισης, διεύθυνσης και κατάρτισης προϋπολογισμού έργων,
- Εξοικείωση με το μιντιακό τοπίο, συμπεριλαμβανομένων των παραδοσιακών μέσων και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης.

### Τεχνικές ικανότητες

- Δημιουργία και μελέτη ηλεκτρονικού κειμένου,
- Δημιουργία ηλεκτρονικής μουσικής και σύνθεση σε υπολογιστή,
- Σχεδιασμός χαρακτήρων,
- Δημιουργία χάρτη δυαδικών ψηφίων και γραφικών διανύσματος,
- Δημιουργία και χειρισμός ψηφιακών φωτογραφιών,
- Σχεδιασμός, μορφοποίηση και σύνταξη έντυπων εκδόσεων,
- Δημιουργία κινουμένων σχεδίων,
- Δημιουργία βοηθητικού χώρου,
- Δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού,
- Δημιουργία ηλεκτρονικής παρουσίασης,
- Κατασκευή σύνθετων ιστοτόπων WWW,
- Δημιουργία διαδραστικών CD-ROM,
- Δημιουργία χρονοεξαρτώμενων μέσων (ήχος και εικόνα),
- Εγκατάσταση προγραμμάτων και δικτύωση για PC ή MAC
- Χρήση διακομιστή WWW,
- Δημιουργία διαδραστικών έργων,
- Ανάπτυξη βάσεων δεδομένων,
- Διενέργεια ηλεκτρονικής ανάλυσης κειμένου,
- Χρήση μοντελοποίησης δεδομένων για δημιουργία ψηφιακών πόρων,
- Χρήση μεταδεδομένων για περιγραφή περιεχομένου και μεγαλύτερη ευκολία εύρεσης,

- Χρήση μεταγραφής για δημιουργία επιγραμμικού περιεχομένου,
- Χρήση επάλληλων φύλλων στυλ (CSS) για απλούστερες παρουσιάσεις δεδομένων,
- Δημιουργία σχολιασμού για περισσότερη διαδραστικότητα περιεχομένου,
- Χρήση επιγραμμικών εργαλείων συνεργασίας (έγγραφα Google και λογισμικό wiki) ώστε να δημιουργείται μεγαλύτερο ενδιαφέρον,
- Συμμετοχή και διαμοιρασμός της γνώσης,
- Ικανότητα σάρωσης, διαμοιρασμού και παροχής πρόσβασης σε ψηφιακό υλικό,
- Χρήση των κατευθυντηρίων γραμμών της Πρωτοβουλίας Κωδικοποίησης Κειμένων (TEI) για κωδικοποίηση κειμένων,
- Ανάπτυξη εργαλείων αποτύπωσης για ανάδειξη τοποθεσιών,
- Χρήση ετικέτας QR (τρισεδιάστατος γραμμωτός κωδικός) ώστε τα διάφορα μέρη και αντικείμενα να μπορούν να αφηγηθούν τη δική τους ιστορία,
- Κατανόηση της ψηφιακής επεξεργασίας ως ολιστικής διαδικασίας, γνώσεις για τα βασικά στάδια ενός έργου ψηφιακής επεξεργασίας, τις χρησιμοποιούμενες μεθόδους και τεχνολογίες και τα πρότυπα που διέπουν το κάθε στάδιο,
- Γνώση επιλεγμένων εργαλείων υποστήριξης για τα διάφορα στάδια της ψηφιακής επεξεργασίας.

### 1.2.5 Προϋποθέσεις εισαγωγής

Οι φοιτητές ή οι εργαζόμενοι που θα κάνουν αίτηση εγγραφής στο πρόγραμμα θα πρέπει να διαθέτουν τις βασικές γνώσεις και δεξιότητες για τους τομείς της Διοίκησης Επιχειρήσεων, του Μάνατζμεντ και του Μάρκετινγκ

Το πρόγραμμα σπουδών του Ψηφιακού Ανθρωπιστή περιλαμβάνει ένα σύνολο **προτεινόμενων μαθημάτων**, μεθοδολογιών και εμπειριών που αναδεικνύουν τον βέλτιστο συνδυασμό προς επίτευξη προηγμένων γνώσεων και δεξιοτήτων στον κλάδο της ψηφιακής επικοινωνίας στον πολιτιστικό τομέα

Τα παραπάνω συνάδουν προς τον κύριο σκοπό του έργου του Ψηφιακού Ανθρωπιστή που δεν είναι άλλος από τον σχεδιασμό, την πιλοτική έναρξη και τη διάδοση ενός νέου



πανεπιστημιοκεντρικού και προηγμένου μαθησιακού προγράμματος, το οποίο αποσκοπεί στην περαιτέρω εξειδίκευση και προσαρμογή στοιχείων επιχειρηματικής λειτουργίας και μάρκετινγκ με εφαρμογή στις αξίες της πολιτιστικής κληρονομιάς αλλά και στην εκπαίδευση κατάλληλα προετοιμασμένων, ικανών και έμπειρων επαγγελματιών.







## Σχεδιασμός προγραμμάτων σπουδών

Ανοιχτοί Εκπαιδευτικοί Πόροι (OER)	Μεμονωμένες μαθησιακές ενότητες	Προτεινόμενα μαθήματα
<p><b>OER1</b></p> <p>ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ, ΣΥΝΤΑΞΗ ΚΑΙ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΕΡΓΩΝ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΗΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΤΗΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑΣ</p>	<p>1.1 Η εξέλιξη των ψηφιακών ανθρωπιστικών σπουδών: πηγές και μέθοδοι</p> <p>1.2 Πολιτιστικές και δημιουργικές επιχειρήσεις</p> <p>1.3 Ψηφιακή κληρονομιά: το παρελθόν σε ένα ψηφιακό παρόν</p> <p>1.4 Ανοιχτή πρόσβαση και ψηφιακή δεοντολογία</p> <p>1.5 Διαχείριση πολιτιστικής κληρονομιάς και βιώσιμη ανάπτυξη</p>	<p>Ψηφιακές μέθοδοι στις ανθρωπιστικές σπουδές</p> <p>Στρατηγική διαχείριση Καινοτομία και Επιχειρηματικότητα</p> <p>Μάρκετινγκ</p> <p>Διοίκηση επιχειρήσεων</p> <p>Ανάλυση δεδομένων</p>
<p><b>OER2</b></p> <p>ΑΝΑΛΥΣΗ ΑΓΟΡΩΝ, ΑΞΙΕΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑΣ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΜΕΣΩΝ ΤΠΕ</p>	<p>2.1 Ψηφιακή έρευνα αγοράς αξιών πολιτιστικής κληρονομιάς</p> <p>2.2 Ψηφιακό κοινό και ανάλυση</p> <p>2.3 Περιεχόμενο ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς</p> <p>2.4 Ψηφιακά εργαλεία παραγωγής πολυμεσικού περιεχομένου</p> <p>2.5 Κινούμενα σχέδια και παιχνιδοποίηση (gamification): το δημιουργικό δυναμικό της ψηφιακής επικοινωνίας στον τομέα των πολιτιστικών αξιών</p>	<p>Κινητά μέσα και μέσα κοινωνικής δικτύωσης</p> <p>Ψηφιακή επεξεργασία εικόνας</p> <p>Ηγετικά προσόντα</p> <p>Λογισμικά στον τομέα της τεχνολογίας της διασκέδασης και ψηφιακοί κόσμοι</p>
<p><b>OER3</b></p> <p>ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΚΕΣ ΚΑΙ</p>	<p>3.1 Ψηφιακό μάρκετινγκ και μάρκετινγκ στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για τις αξίες της πολιτιστικής κληρονομιάς</p>	<p>Εξόρυξη και αποθήκευση δεδομένων</p>



<p><b>ΠΡΟΩΘΗΤΙΚΕΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ</b></p>	<p><b>3.2 Εκστρατείες μάρκετινγκ στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης</b></p> <p><b>3.3 Ψηφιακός έφορος - ψηφιακές βιβλιοθήκες, μουσεία και πολιτιστικοί φορείς</b></p> <p><b>3.4 Storytelling</b></p> <p><b>3.5 Αφηγηματική δομή και κειμενογράφηση για ψηφιακά μέσα</b></p> <p><b>Κινητά μέσα και επικοινωνία στον τομέα του πολιτισμού</b></p>	
<p><b>ΟΕΡ4</b></p> <p><b>Η ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΣΤΟΥΣ ΚΛΑΔΟΥΣ ΤΗΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑΣ</b></p>	<p><b>4.1 Ανάπτυξη επιχειρηματικού μοντέλου</b></p> <p><b>4.2 Ξεκινώντας μία νέα επιχείρηση</b></p> <p><b>4.3 Διαχείριση νεοφυούς επιχείρησης</b></p> <p><b>4.4 Διοίκηση ομάδας</b></p> <p><b>4.5 Χρηματοοικονομικές επιλογές και σενάρια στους τομείς της δημιουργικής και της πολιτιστικής βιομηχανίας</b></p>	

### 1.2.6 Περιεχόμενο

Το πρόγραμμα σπουδών του Ψηφιακού Ανθρωπιστή περιλαμβάνει τρία δομικά στοιχεία:

#### Σύνολο 1: ν μαθήματα, 15 μονάδες ECTS

Οι εταίροι επιλέγουν υφιστάμενα μαθήματα ως **προτεινόμενα** μαθησιακά χαρακτηριστικά

#### Σύνολο 2: 1 μάθημα, 6 μονάδες ECTS

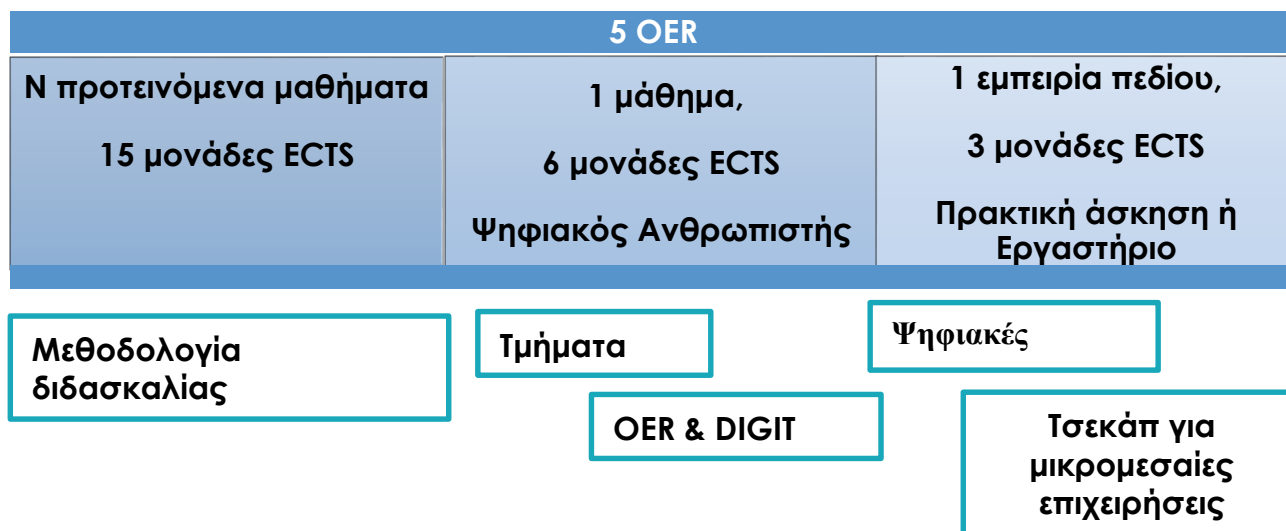
Μάθημα Ψηφιακού Ανθρωπιστή

#### Σύνολο 3: εμπειρία πεδίου, 3 μονάδες ECTS

Bachelor - πρακτική άσκηση

Master - εργαστήριο

### Πρόγραμμα Σπουδών Ψηφιακός Ανθρωπιστής - 24 μονάδες ECTS



### 1.2.7 Μεθοδολογία κατάρτισης

Η μαθητοκεντρική διδασκαλία φέρνει στο προσκήνιο την **ενεργό μάθηση**

**Ευέλικτη διάρθρωση** στο πρόγραμμα σπουδών, στα μαθήματα και στις ενότητες

Ψηφιακό διδακτικό υλικό και ανοιχτή πρόσβαση προς κάθε μεμονωμένη ενότητα διδασκαλίας ώστε να είναι δυνατή η ανασκόπηση ή επανάληψη κάποιων σημείων για πρόσθετες βιβλιογραφικές πηγές, παραδείγματα κ.τ.λ.

Οι φοιτητές συμμετέχουν σε **ολόκληρη τη διαδικασία** δημιουργίας, δημοσίευσης και διαχείρισης μίας **ψηφιακής έκδοσης**.

Τα πρακτικά στοιχεία επιτρέπουν στους φοιτητές να εφαρμόσουν τεχνικές που έχουν ήδη μάθει, αξιοποιώντας τα εργαλεία στα οποία τους εισάγουν οι εκπαιδευτές.

Τα τσεκάπ για μικρομεσαίες επιχειρήσεις δίνουν τη δυνατότητα για πρακτική εφαρμογή, ανάδειξη του επαγγελματισμού και ευκολότερη αναζήτηση εργασίας.

Τα μέσα που επιλέχθηκαν περιλαμβάνουν παραδοσιακή διδασκαλία (διαλέξεις), ψηφιακό πολυμεσικό διδακτικό υλικό (OER και άλλοι πόροι DIGIT), ψηφιακές ιστορίες και εμπειρία πεδίου (τσεκάπ για μικρομεσαίες επιχειρήσεις).

### 1.2.8 Τρόποι υλοποίησης

Το πρόγραμμα σπουδών του Ψηφιακού Ανθρωπιστή μπορεί να υλοποιηθεί με διαφορετικούς τρόπους. Μπορεί να λάβει τη μορφή ενός νέου πανεπιστημιακού προγράμματος ή να προσαρμοστούν και να εμπλουτιστούν μέσα από αυτό ήδη υφιστάμενα προγράμματα.

#### Υλοποίηση

	Bachelor	Master	Διά βίου μάθηση
Μαθήματα	A = 6 μονάδες ECTS B Γ Πρακτική άσκηση = 3 μονάδες ECTS	A1 - αναβαθμισμένο περιεχόμενο και διαφορετικές ικανότητες, B1 Γ1 = 6 μονάδες ECTS	Προσφέρεται οποιοδήποτε εκ των Α, Β, Γ ή Α1 ή Ειδικό πακέτο για όσους εργάζονται ήδη σε αυτόν τον τομέα
Ικανότητες	Πρακτικά ζητήματα, τρόποι χρήσης κ.τ.λ.	Κατανόηση, αξιοποίηση σε διεθνές επίπεδο κ.τ.λ.	Ειδικά ζητήματα - επικεντρωνόμαστε στις γνώσεις και στις δεξιότητες



**Παράδειγμα υλοποίησης:** Το Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών προσφέρει πρόγραμμα μεταπτυχιακών σπουδών με τίτλο Ψηφιακές Μέθοδοι για τις Ανθρωπιστικές Επιστήμες, το οποίο περιλαμβάνει τόσο υποχρεωτικά μαθήματα όσο και μαθήματα επιλογής. Στο υφιστάμενο, λοιπόν, πρόγραμμα μεταπτυχιακών σπουδών μπορούν να αξιοποιηθούν είτε χωριστές ενότητες είτε και ολόκληρο το μάθημα του Ψηφιακού Ανθρωπιστή.

## Ψηφιακές Μέθοδοι για τις Ανθρωπιστικές Επιστήμες (MSc)

πρόγραμμα σπουδών





	Τίτλος	Μονάδες ECTS	Διδακτική περίοδος	Ενότητες Ψηφιακού Ανθρωπιστή
	<b>Υποχρεωτικά μαθήματα</b>			
Υ1	Στοιχεία προγραμματισμού σε Python	6	A	
Υ2	Αναπαράσταση και οργάνωση πληροφορίας και γνώσης	6	A	
Υ3	Διαχείριση, επιμέλεια και έκδοση ψηφιακών πόρων	6	A	
Υ4	<b>Διαχείριση δεδομένων</b>	6	B	<b>Ενότητα Ψηφιακό κοινό και ανάλυση</b>
Υ5	Εφαρμογές Ψηφιακών Μεθόδων στις Ανθρωπιστικές Επιστήμες	6	B	
	<b>Μαθήματα επιλογής</b>			
E1	Γλωσσική τεχνολογία	6	B	
E2	Τεχνολογίες, τεχνικές και εφαρμογές ψηφιοποίησης	6	B	
E3	Διαδραστικός σχεδιασμός και πολυμέσα	6	Γ	
	.....			
E7	<b>Ειδικά θέματα ψηφιακών μεθόδων στις ανθρωπιστικές επιστήμες</b>	6	Γ	<b>Μάθημα ψηφιακού ανθρωπιστή (όλες οι ενότητες)</b>

### 1.2.9 Αξιολόγηση

Οι φοιτητές αξιολογούνται βάσει διαφορετικών εκπαιδευτικών προσεγγίσεων όπως:

- Τεστ μετά από κάθε ενότητα. Οι φοιτητές πρέπει να διατρέξουν όλο το υλικό που έχει αναρτηθεί στην πλατφόρμα DIGIT (εισηγήσεις παρουσιάσεις και βίντεο) για κάθε



ενότητα και να απαντήσουν σε ερωτήσεις συναφείς προς το συγκεκριμένο αντικείμενο.

- Τσεκάπ εταιριών. Οι φοιτητές πρέπει να πραγματοποιήσουν έρευνα σε επιλεγμένες εταιρίες ή οργανισμούς του τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς και να υποβάλουν, στη συνέχεια, σύντομη έκθεση με τα ευρήματά τους.

Ο τελικός βαθμός των φοιτητών ή καταρτιζομένων θα αποτελεί συμπηφισμό των τεστ μετά από κάθε ενότητα στην πλατφόρμα e-learning με την ονομασία DIGIT και των εταιρικών τσεκάπ ως εξής

$$TB = 50\% T + 50\% TK$$

όπου: **TB** = Τελικός Βαθμός

**T** = Τεστ

**TK** = Τσεκάπ

### Συμπεράσματα

Η παρούσα εργασία στο πλαίσιο του αντίστοιχου ερευνητικού σταδίου υπήρξε θεμελιώδους σημασίας για την ευθυγράμμιση εμπνεύσεων, στοιχείων τεκμηρίωσης και στόχων ώστε να δοθεί συνέχεια στον σχεδιασμό του προγράμματος σπουδών και στα επόμενα βήματα του έργου με τίτλο ο Ψηφιακός Ανθρωπιστής. Ακολουθεί σύνοψη των βασικών ζητημάτων και λύσεων αναφορικά με το ερευνητικό πεδίο και τους σκοπούς του Ψηφιακού Ανθρωπιστή.

Η σημερινή σύνθετη αγορά εργασίας και το διαρκώς εξελισσόμενο τοπίο στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς απαιτούν επαγγελματίες υψηλών προσόντων, οι οποίοι θα έχουν κίνητρο για αυτό που κάνουν αλλά και την ικανότητα να ηγηθούν των σύγχρονων εξελίξεων στον εν λόγω τομέα κατά την ψηφιακή εποχή. Η τριτοβάθμια εκπαίδευση και η διά βίου μάθηση στον τομέα του Ψηφιακού Ανθρωπιστή αποκτούν βαρύτητα όταν ζητούμενο είναι να εκπαιδύσουμε νεαρούς επαγγελματίες με κίνητρο και δεξιότητες.

Τα πανεπιστημιακά μαθήματα και προγράμματα σπουδών του Ψηφιακού Ανθρωπιστή στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς είναι ελάχιστα, σποραδικά και περιθωριοποιημένα στο πλαίσιο διαφόρων προπτυχιακών και μεταπτυχιακών προγραμμάτων σπουδών ανά την Ευρώπη.

Τα υφιστάμενα αντίστοιχα μαθήματα και προγράμματα σπουδών διεξάγονται μέσα από τις παραδοσιακές διαλέξεις πρόσωπο με πρόσωπο. Την ίδια στιγμή, η στιβαρή και προηγμένη προετοιμασία συνίσταται στον ισορροπημένο συνδυασμό παραδοσιακών και καινοτόμων μεθόδων διδασκαλίας με γνώση, οικοδόμηση ικανοτήτων, παρατήρηση και εμπειρία πεδίου. Η πανεπιστημιακή μάθηση είναι ζωτικής σημασίας για τον εφοδιασμό των επαγγελματιών (και φοιτητών) του μέλλοντος με προηγμένες γνώσεις, δεξιότητες και εμπειρία ώστε να μπορούν εύκολα να απασχοληθούν σε οργανισμούς και εταιρίες που δραστηριοποιούνται στους τομείς της πολιτιστικής κληρονομιάς ή της δημιουργικής βιομηχανίας. Εκείνο που τους ζητείται είναι να ανταποκριθούν στις επιχειρηματικές ανάγκες και να προωθήσουν τη δημιουργία αξίας και την οικονομική μεγέθυνση γρηγορότερα, φθηνότερα, αποτελεσματικότερα και με πιο στρατηγικό τρόπο.

Οι σύγχρονοι οργανισμοί στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς πρέπει να διαθέτουν τη δική τους στρατηγική προσέγγιση αναφορικά με την ανάπτυξη της επικοινωνίας τους και τις επιχειρηματικές δεξιότητες των εργαζομένων τους. Οι εξελιγμένες δεξιότητες στο πλαίσιο του επαγγελματικού προφίλ του Ψηφιακού Ανθρωπιστή περιλαμβάνουν ικανότητες σχεσιακές, διευθυντικές, αναλυτικές, στρατηγικές και επιχειρηματικές.

9 Ιουλίου 2014, Βαρκελώνη, Ισπανία





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



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante



POZNAŃ UNIVERSITY  
OF ECONOMICS  
AND BUSINESS

