

NEXT ROUTES

User Manual

German

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	2
2. NEXT ROUTES Trainingsmethodik Benutzerhandbuch: Ihr Leitfaden zur digitalen Befähigung.....	3
2.1. Die Bedeutung digitaler Kompetenzen.....	4
2.2. Übersicht über die vier Kernmodule.....	4
2.3. Allgemeine digitale Best Practices für Kulturrouten.....	9
2.4. Messung der Auswirkungen und kontinuierliche Verbesserung.....	10
3. NEXT ROUTES Toolkit Benutzerhandbuch: Anpassung und Umsetzung europäischer Best Practices....	11
3.1. Wie man das NEXT ROUTES Toolkit im Rahmen des Schulungsprogramms nutzt.....	11
3.2. Arbeiten mit Fallstudien.....	12
3.3. Praktischer Arbeitsablauf für die Verwendung des Toolkits.....	13
3.4. Mehrwert für Kulturrouten.....	14
4. Die Next Routes App: Praktisches Benutzerhandbuch für Manager von Kulturrouten.....	15
4.1. Grundlagen schaffen.....	15
4.2. Gestaltung eines ansprechenden Erlebnisses.....	16
4.3. Arbeiten mit Missionen.....	17
4.4. Vorgeschlagene zusätzliche Funktionen.....	20
4.5. Gemeinsame Gestaltung und Testen.....	21
4.6. Nach dem Design: Was kommt als Nächstes?.....	22
5. Fazit: Ein Rahmen für nachhaltige digitale Transformation.....	24
6. Danksagung.....	25

1. Einleitung

Dieses Dokument dient als **Benutzerhandbuch für die NEXT ROUTES-Gaming-App** und als Leitfaden für die **NEXT ROUTES-Schulungsmethodik**, eine von der Fachhochschule Breda entwickelte Initiative zum Kapazitätsaufbau, sowie für das **NEXT ROUTES-Toolkit**, eine gemeinschaftliche Zusammenstellung bewährter Verfahren, die von den Projektpartnern gesammelt und von Mobile Idea zusammengestellt wurde. Die Europäische Vereinigung für die Erhaltung und Förderung der jüdischen Kultur und des jüdischen Erbes (AEPJ) war für die Erstellung dieses Benutzerhandbuchs verantwortlich, mit dem Ziel, die langfristige digitale Widerstandsfähigkeit der Europäischen Kulturwege zu unterstützen.

In der heutigen globalisierten Welt hängen die langfristige Nachhaltigkeit und Sichtbarkeit des kulturellen Erbes von einer hohen digitalen Kompetenz ab. Die NEXT ROUTES-Methodik bietet einen hybriden Lernansatz, der theoretisches Wissen mit praktischen, sofort einsetzbaren Tools kombiniert und den Teilnehmern sowohl konzeptionelles Verständnis als auch umsetzbare Anleitungen für die sofortige Umsetzung vermittelt.

Das Handbuch ist in zwei Hauptteile gegliedert. Der erste Teil bietet einen Überblick über die vier zentralen Schulungsmodule – Digitales Marketing, Engagement, Kulturerbe, Storytelling und Gamification – sowie die über das NEXT ROUTES Toolkit verfügbaren Ressourcen. Der zweite Teil bietet eine praktische Anleitung zur NEXT ROUTES Gaming-App und zeigt Managern Schritt für Schritt, wie sie das kulturelle Erbe ihrer Route in ansprechende Erlebnisse mit missionsgesteuertem Ablauf umsetzen können.

Durch die Erkundung der Module und die Anwendung der Tools sind die Manager der Kulturrouten in der Lage, innovative digitale Lösungen zu entwickeln und umzusetzen. Die praktische Nutzung der Gaming-App verbindet physische Kulturgüter mit digitalen Herausforderungen wie standortgetriebene Spielmissionen, Fragebögen, Bildaufgaben und QR-Codes und trägt so dazu bei, attraktive, lehrreiche und unvergessliche Erlebnisse zu schaffen.

Die in diesem Handbuch enthaltenen Erkenntnisse, Tools und Anleitungen ermöglichen es den Managern von Kulturrouten, ihr Publikum anzusprechen, die Sichtbarkeit zu erhöhen und sicherzustellen, dass das kulturelle Erbe Europas auf sinnvolle und nachhaltige Weise bewahrt, gefördert und erlebt wird.

2. NEXT ROUTES Trainingsmethodik

Benutzerhandbuch: Ihr Leitfaden zur digitalen Befähigung

Dieser Abschnitt dient als wichtige Referenz für das NEXT ROUTES Schulungsprogramm, eine Initiative zum Kapazitätsaufbau, die entwickelt wurde, um die langfristige digitale Widerstandsfähigkeit der Europäischen Kulturrouten zu unterstützen.

In der heutigen digitalen Landschaft hängen die Sichtbarkeit, Zugänglichkeit und Nachhaltigkeit des kulturellen Erbes in hohem Maße von starken digitalen und kreativen Kompetenzen ab. Dieses Programm bietet einen strukturierten Rahmen für die Entwicklung dieser Fähigkeiten.

NEXT ROUTES basiert auf Forschung und praktischer Erfahrung. Es zielt darauf ab, sowohl konzeptionelles Verständnis als auch operative Instrumente zu vermitteln, die Fachleute im Bereich der Kulturrouten direkt in ihrer Arbeit anwenden können.

Die NEXT ROUTES Schulungsmethodik ist eine umfassende Schulungsstrategie, die Fachleuten im Bereich der Kulturwege die folgenden Werkzeuge und Denkweisen vermittelt:

- **Innovation:** Identifizierung neuer Möglichkeiten zur Einbindung des Publikums.
- **Führung:** Den digitalen Wandel von Kulturrouten begleiten.
- **Nachhaltigkeit:** Stärkung des langfristigen Kulturmanagements und der Wirkung des Kulturerbes.

Die NEXT ROUTES Schulungsmethoden bieten einen strukturierten Ansatz zur Förderung der digitalen Kapazitäten europäischer Kulturrouten in den Bereichen Marketing, Engagement, Storytelling und Gamification.

Dieses Handbuch bietet einen Überblick über die wichtigsten Grundsätze und die umfangreichen Ressourcen, die im Rahmen des Programms zur Verfügung stehen. Durch die Anwendung dieser Praktiken können die Manager der Kulturrouten dazu beitragen, dass das kulturelle Erbe Europas auf überzeugende und nachhaltige Weise bewahrt, gefördert und zugänglich gemacht wird.

Wir laden alle Nutzer ein, die Module zu erkunden, die Tools anzuwenden und zur laufenden digitalen Transformation des Netzwerks der Europäischen Kulturrouten beizutragen.

2.1. Die Bedeutung digitaler Kompetenzen

Digitale Kompetenzen sind für ein modernes Kulturmanagement unerlässlich. Kulturrouten sehen sich in einem globalisierten Umfeld einem zunehmenden Wettbewerb ausgesetzt, und digitale Kompetenz verbessert direkt die Sichtbarkeit, das Engagement und die Nachhaltigkeit.

Überbrückung der Qualifikationslücke

Die Forschung zeigt gemeinsame Lücken bei den angewandten digitalen Kompetenzen von Kulturrouten auf. Das Programm NEXT ROUTES befasst sich mit vier Schwerpunktbereichen, in denen digitale Kreativität zu starken Ergebnissen führen kann:

- **Erschließung neuer Zielgruppen** (Marketing & Werbung)
- **Verbesserung der Relevanz des kulturellen Erbes** (Storytelling und Werbung)
- **Aufbau einer Gemeinschaft** (Engagement und Beteiligung)
- **Schaffung unvergesslicher Erlebnisse** (Gamification)

Ein hybrider Lernansatz

Das Programm verbindet beschreibendes Wissen mit praktischen Werkzeugen.

Komponente	Zweck	Beispiele
Beschreibende Ressourcen	Vermittlung von theoretischen Grundlagen, globalen Trends, Fallstudien und Best-Practice-Analysen	Trends im digitalen Marketing Bericht
Operative Ressourcen	Gebrauchsfertige Tools, Vorlagen und praktische Anleitungen bieten	Social-Media-Inhalte Kalender, Gamification Checkliste

Wichtige Erkenntnis: Die Teilnehmer erwerben nicht nur konzeptionelles Verständnis, sondern auch praktische Anleitungen für die sofortige Umsetzung.

2.2. Übersicht über die vier Kernmodule

Der Lehrplan besteht aus vier miteinander verbundenen Modulen. Jedes Modul kann unabhängig voneinander absolviert werden, zusammen bilden sie jedoch einen umfassenden Rahmen für den Kapazitätsaufbau.

Modulstruktur

Jedes Modul umfasst theoretische Inhalte, Fallstudien und praktische Instrumente.

Modul	Kernbereich	Wichtigste Ziele
Modul 1	Digitales Marketing, Werbung und Bildung	Verbesserung der Sichtbarkeit und Ausbau der Bildungsarbeit
Modul 2	Engagement und Beteiligung	Aufbau aktiver, partizipativer Gemeinschaften
Modul 3	Geschichten über das kulturelle Erbe erzählen	Entwickeln Sie starke narrative und digitale Kompetenzen
Modul 4	Gamification-Ansätze	Schaffung interaktiver und lohnender Benutzererfahrungen

Alle genannten Tools und Vorlagen sind digital verfügbar. Die Hinweise „Actionable Tool“ (praktisches Tool) enthalten direkte Links zu diesen Ressourcen.

Modul 1: Digitale Kompetenzen für Marketing, Werbung und Bildung

Dieses Modul konzentriert sich auf die Stärkung der digitalen Sichtbarkeit und die Gewährleistung einer effektiven Verbreitung. Die Inhalte wurden entwickelt, um die externe Kommunikation zu unterstützen und zu steuern, ein breiteres Publikum zu erreichen, die Routen sichtbarer zu machen und die Informationen (wirklich) interaktiv zu gestalten.

Lernziele

Die Teilnehmer lernen:

- **Zielgruppen zu identifizieren und zu segmentieren** (lokale Besucher, internationale Touristen, Pädagogen usw.).
- Geeignete digitale Tools zu identifizieren und anzuwenden, um unterschiedliche Zielgruppen anzusprechen.
- Inhalte und soziale Medien strategisch über mehrere Plattformen hinweg zu verwalten.

- Maßgeschneiderte Strategien zur Einbindung der Zielgruppen für ihre Kulturroute zu entwickeln
- Verstehen, wie Storytelling und Interaktivität zur Förderung der Beteiligung eingesetzt werden können

Operative Ressourcen: Multi-Channel-Marketingstrategie und preisgekrönte Kampagne

Praktisches Tool: Dokument zur digitalen Werbestrategie und Maßnahmenliste

Wichtige Komponenten: Formulierung von Werbemaßnahmen, Identifizierung (möglicherweise neuer) Zielgruppen, Formulierung von KPIs, Auswahl wichtiger Kanäle, Budgetzuweisung (bezahlte/unbezahlte Medien), Messung und Technologien (Identifizierung von Marketing-Tools und -Methoden), Inhaltsplanung, Checkliste für die Erstellung von Inhalten, Benchmarking und Auswirkungen der Kommunikations- und Verbreitungsstrategie.

Praktisches Tool: Leitlinien und Umsetzung von Branding-Grundsätzen

Wichtige Komponenten: Digitale (KI-)Tools zur Entwicklung visueller und pädagogischer Inhalte, Anwendung von Branding-Grundsätzen zur Gewährleistung der visuellen und narrativen Kohärenz, Einsatz digitaler Tools zur Messung der Leistung von Werbematerialien auf der Website und über die genutzten Medienkanäle.

Strategien zur Bildungsförderung

Bewährte Verfahren: Cross-Promotion

Die Zusammenarbeit zwischen Kulturrouten kann die gemeinsame Sichtbarkeit stärken und gleichzeitig die Werbekosten senken. Durch einen koordinierten Austausch von Inhalten können die Routen unterschiedliche Zielgruppen effektiv erreichen.

Modul 2: Digitale Kompetenzen für Engagement und Beteiligung

Dieses Modul konzentriert sich auf die Förderung aktiver digitaler Interessengemeinschaften und die Ermutigung zur Beteiligung der Nutzer. Die Inhalte wurden entwickelt, um den aktuellen Benutzerkreis zu untersuchen, die interne und externe Kommunikation innerhalb der bestehenden Community zu erleichtern und zu verwalten, den Nutzerkreis zu vergrößern und sie aktiv einzubinden.

Lernziele

Die Teilnehmer lernen:

- ein strategisches Gleichgewicht zwischen Werbung (Push) und Engagement herzustellen.
- den Zweck des Aufbaus einer digitalen Community zu definieren
- Zielsetzung für das Engagement
- Anpassung der Kanalstrategie (Mix-Modell-Marketing) und nutzergenerierte Inhalte
- Mikro-Kampagnen

Operative Ressourcen: Engagement-Planung

Praktisches Tool: Besucher-Journey-Mapping

Gewährleistet eine systematische Planung für Engagement und Interaktion während der Reise des Besuchers/Touristen

Wichtige Komponenten: Bewusstsein für unbewusste Reiseplanung, Möglichkeiten zur Aktivierung und Reaktionsstrategien, die Kunst der lehrreichen, unterhaltsamen und problemlösenden Interaktion, interaktives Tool-Mapping für das Engagement.

Praktisches Tool: Richtlinien für nutzergenerierte Inhalte Bietet Anleitungen zur Verwendung nutzergenerierter Inhalte.

Wichtige Komponenten: Optimierte Nutzung von Standorten, Schlüsselwörtern, Hashtags und Suchanfragen, Zusammenarbeit mit Geschichtenerzählern, Reiseführern, Influencern und Einheimischen, das Konzept „Lassen Sie andere das Marketing für Sie übernehmen“, die Erstellung authentischer und nachvollziehbarer Erzählungen, Kartierung von Kanälen für Interaktion und Engagement in Text, Video, Online- und Präsenzveranstaltungen, Plattformdenken, Lehren aus dem Destinationsmarketing, Ansätze für mehrere Generationen.

Fallstudie: Virtuelle Story Circles

Eine Kulturroute nutzte Online-Konferenzen, um Story-Sharing-Sessions zu veranstalten. Mit Zustimmung der Teilnehmer wurden die aufgezeichneten Beiträge in kurze Audioinhalte umgewandelt, was das Engagement der Community und die Authentizität stärkte.

Überlegungen zur Barrierefreiheit

- Untertitel und Bildunterschriften für alle Videoinhalte.
- Klare, vereinfachte Sprache für digitale Materialien.
- Alternativtext für Bilder zur Unterstützung von Bildschirmleseprogrammen.

Modul 3: Digitale Kompetenzen für das Erzählen von Geschichten zum kulturellen Erbe

Dieses Modul behandelt die Grundsätze und Werkzeuge, die erforderlich sind, um Wissen über das kulturelle Erbe in fesselnde (digitale) Erzählungen umzuwandeln.

Lernziele

Die Teilnehmer lernen:

- Entwicklung starker Erzählstrukturen, um unterschiedliche Zielgruppen anzusprechen.
- **Geeignete digitale Formate** (Video, Podcast, interaktive Karte usw.) **auszuwählen**.
- Erlebnisse für Touristen und Besucher mithilfe von Storytelling zu gestalten.
- Einbeziehung der Gemeinschaft und des Netzwerks von Interessengruppen rund um eine Kulturroute, um deren verborgene Geschichten sichtbar und zugänglich zu machen.

Operative Ressourcen: Storytelling-Framework

Praktisches Tool: (Digitales) Storytelling-Modell

Ein Planungsmodell zur Strukturierung von Inhalten vor der Produktion.

Erzählstrategie: Der menschliche Aufhänger

Die Betonung einer persönlichen Geschichte oder eines nachvollziehbaren menschlichen Elements erhöht das Engagement und die Zugänglichkeit des Publikums.

Mehrschichtige Inhaltsstrategien

Bieten Sie mehrere Ebenen von Inhalten, um unterschiedlichen Niveaus der Nutzerinteraktion gerecht zu werden:

- **Kurze Hooks:** 15–30 Sekunden
- **Zusammenfassungen:** 2–3 Minuten
- **Vertiefende Ressourcen:** umfangreiche Archive, Langform-Inhalte oder virtuelle Rundgänge

Modul 4: Digitale Kompetenzen für Gamification-Ansätze

Gamification führt spielerische Elemente ein, um das Engagement und die Beteiligung der Besucher zu steigern.

Lernziele

Die Teilnehmer lernen:

- **Gamification** im Gegensatz zur vollständigen Spieleentwicklung **zu definieren**.
- **Grundlegende Spielmechaniken** wie Punkte, Abzeichen und Herausforderungen **anzuwenden**.
- **Einfache Gamification-Parcours** wie Schnitzeljagden oder standortbezogene Quizze **zu entwerfen**.
- **Engagement-Kennzahlen zu messen**, um die Wirkung zu bewerten.

Operative Ressourcen: Gamification-Toolkit

Praktisches Tool: Checkliste für Gamification-Design

Stellt die Übereinstimmung zwischen Spielelementen und Zielen im Bereich des kulturellen Erbes sicher.

Praktisches Tool: Beispiele für Low-Tech-Gamification

Bietet einfache QR- oder webbasierte Aktivitäten, für die nur minimale Ausrüstung erforderlich ist.

Erläuterung der Kernmechanismen

Definitionen umfassen Punktesysteme, digitale Abzeichen, Ranglisten und narrative Quests.

Fallstudie: AR-Tour durch das Herrenhaus

Eine hybride Vor-Ort-Digital-Erfahrung, bei der QR-Codes und einfache webbasierte AR zum Einsatz kommen, um interaktive historische Entdeckungen zu ermöglichen.

2.3. Allgemeine digitale Best Practices für Kulturrouten

Mobile-First-Ansatz

Alle digitalen Inhalte sollten aufgrund der Mobilität der Besucher der Kulturrouten in erster Linie für die Nutzung auf Smartphones konzipiert sein.

Datenschutz und Ethik

Eine ordnungsgemäße Datenverwaltung ist unerlässlich:

- **Transparenz:** Klare Kommunikation der Zwecke der Datenerhebung.
- **Compliance:** Befolgen der DSGVO und lokaler Vorschriften.
- **Datenminimierung:** Vermeiden der Erfassung unnötiger Informationen.

2.4. Messung der Auswirkungen und kontinuierliche Verbesserung

Leistungskennzahlen (KPIs)

Ziel	Indikator	Zweck
Sichtbarkeit	Website-Traffic (organisch/Verweise)	Misst die Auffindbarkeit
Engagement	Soziale Interaktionsrate	Zeigt die Relevanz von Inhalten an
Beteiligung	Abgeschlossene Herausforderungen / UGC-Beiträge	Misst die aktive Beteiligung
Auswirkung	Verweildauer auf der Seite / Verweildauer	Zeigt die Tiefe des Engagements

Iterative Entwicklung

Ein iterativer Zyklus – **Planen, Ausführen, Messen, Optimieren** – unterstützt kontinuierliches Lernen und langfristige Verbesserungen.

3. NEXT ROUTES Toolkit Benutzerhandbuch: Anpassung und Umsetzung europäischer Best Practices

Das NEXT ROUTES Toolkit bietet Managern von Kulturrouten praktische, codefreie digitale Tools und eine kuratierte Auswahl europäischer Best Practices, die veranschaulichen, wie innovative Ansätze in operative Ergebnisse umgesetzt werden können. In diesem Kapitel wird beschrieben, wie das Toolkit effektiv genutzt werden kann, wie seine Ressourcen an die spezifischen Bedürfnisse jeder Route angepasst werden können und wie aus bestehenden Fallstudien umsetzbare Erkenntnisse gewonnen werden können. Sein Zweck ist es, die Lücke zwischen strategischen Schulungsinhalten und der Umsetzung in der Praxis zu schließen, damit Kulturrouten digitale Lösungen auf strukturierte und skalierbare Weise erproben, prototypisieren und einsetzen können.

3.1. Wie man das NEXT ROUTES Toolkit im Rahmen des Schulungsprogramms nutzt

Wie oben erwähnt, ergänzt das NEXT ROUTES-Toolkit dieses Schulungsprogramm durch praktische, codefreie Tools und reale Fallstudien, die es Kulturrouten ermöglichen, strategische Konzepte in konkrete digitale Ergebnisse umzusetzen. In diesem Kapitel wird erläutert, wie das Toolkit effektiv genutzt, seine Tools ausgewählt und angepasst und wie man sich von seinen Fallstudien inspirieren lassen kann.

Zweck des Toolkits

Das Toolkit bietet eine kuratierte Sammlung digitaler Tools – interaktive Storytelling-Plattformen, App-Builder, Kartentools, Augmented-Reality-Lösungen und Gamification-Anwendungen –, die Kulturrouten bei folgenden Aufgaben unterstützen sollen:

- Entwicklung interaktiver und multimedialer Inhalte zum kulturellen Erbe.
- dem Experimentieren mit digitalen Formaten, ohne dass Programmierkenntnisse erforderlich sind
- Verbesserung der Besucherbindung durch zugängliche, skalierbare digitale Lösungen.
- Ausbau der Kommunikation, Sichtbarkeit und Bildungsarbeit.

Verwendung der Toolkit-Tools innerhalb der Schulungsmodule

Jede Tool-Kategorie passt natürlich zu einem oder mehreren Modulen dieses Schulungsprogramms:

Modul 1: Marketing, Werbung und Bildung

Relevante Tools: Canva, Genially, Planoly, StoryMaps, Tilda.

Anwendungsfälle: Erstellen von visuellen Leitfäden, Werbematerialien, Mini-Websites, interaktiven Zeitleisten.

Modul 2: Engagement und Beteiligung

Relevante Tools: Actionbound, Izi.TRAVEL, Glide, NotebookLM.

Anwendungsfälle: Aufbau partizipativer Aktivitäten, Gestaltung von Feedback-Schleifen, Erstellung von Audioguides, Strukturierung von Community-basiertem Storytelling.

Modul 3: Storytelling

Relevante Tools: StoryMaps, ThingLink, CoSpaces Edu, CapCut.

Anwendungsfälle: Erstellung von immersiven Geschichten zum Kulturerbe, 360°-Touren, Videos oder interaktiven Karten.

Modul 4: Gamification

Relevante Tools: Kahoot!, Actionbound, AR-basierte Apps (Artivive, L'Aquila Rinasce-Modell). Niantic SDK (standortbasiertes Spiel-Plugin)

- Unity (Spiel-Engine)
- Niantic Wayfarer App (3D-Modellierung)
- Python (Programmiersprache)

Anwendungsfälle: Erstellen von Quizen, Schnitzeljagden, hybriden physisch-digitalen Lernerfahrungen.

Diese Ausrichtung unterstützt eine progressive, modulare Entwicklung: Die Teilnehmer wenden Trainingskonzepte mithilfe von gebrauchsfertigen Tools und Tutorials an.

3.2. Arbeiten mit Fallstudien

Das Toolkit präsentiert zahlreiche Best Practices aus Kulturrouten und verwandten Initiativen zum Kulturerbe. Diese Beispiele veranschaulichen, wie Tools ohne Programmieraufwand und kreative digitale Methoden in realen Kontexten angewendet werden können.

Bei der Verwendung von Fallstudien:

- **Identifizieren des Kernziel:** Bildung, Sichtbarkeit, Beteiligung, Interpretation oder Gamifizierung.
- **Extrahieren der Methodik:** verwendete Tools, narrative Struktur, Besucherfluss, Interaktivitätsgrad.
- **Bewerten der Übertragbarkeit:** Welche Aspekte können an die Themen, Zielgruppen und Kapazitäten Ihrer Route angepasst werden?
- **Start mit kleinen Prototypen:** Replizieren Sie eine einzelne Funktion (z. B. eine StoryMap, eine QR-basierte Herausforderung, eine einfache App), bevor Sie die Lösung skalieren.

Fallstudien wie *MemoryLanes*, *Torviscosa auf Minecraft*, *Father and Son* oder die Initiative „*Remote Tourism*“ der *Färöer-Inseln* zeigen verschiedene Wege zu einer kreativen, barrierefreien digitalen Transformation auf.

3.3. Praktischer Arbeitsablauf für die Verwendung des Toolkits

1. **Zieldefinition:** Welche Erfahrungen, Inhalte oder Kommunikationsbedürfnisse möchten Sie ansprechen?
2. **Auswahl einer Tool-Kategorie :** Storytelling, AR/VR, Karten, interaktive Leitfäden, Gamification usw.
3. **Tutorials beachten:** Zu jedem Tool gibt es eine Schritt-für-Schritt-Anleitung.
4. **Entwickeln eines Prototyps:** Nutzen Sie No-Code-Funktionen, um schnell eine erste Version zu erstellen.
5. **Testen mit kleinen Gruppen:** Sammeln Sie Feedback von Besuchern, Kollegen oder Partnern.
6. **Verfeinern und veröffentlichen:** Passen Sie die Inhalte anhand von Indikatoren für Benutzerfreundlichkeit, Barrierefreiheit und Engagement an.
7. **Integrieren des Toolkits in Schulungsmodule:** Verknüpfen Sie den Prototyp mit einer der vier Kernkompetenzen.

Wann soll das Toolkit in Ihrem Projektzyklus eingesetzt

werden: Das Toolkit ist für den Einsatz in mehreren

Phasen konzipiert:

- **Konzeptphase:** Erkunden der Möglichkeiten und Anpassen der Tools an die Anforderungen der Route.
- **Produktionsphase:** Erstellen digitaler Inhalte und interaktiver Erlebnisse.
- **Implementierungsphase:** Bereitstellen von Apps, Karten, Touren oder gamifizierte Routen.

- **Evaluierungsphase:** Überprüfen der Wirkung anhand der in Kapitel 2.4 beschriebenen KPIs.

3.4. Mehrwert für Kulturrouten

Die Verwendung des Toolkits ermöglicht Kulturrouten Folgendes:

- Beschleunigung der digitalen Transformation mit minimalen technischen Hindernissen.
- Stärkung des interpretativen Storytellings durch Multimedia und Interaktivität.
- Verbesserung der Sichtbarkeit durch professionelle digitale Ergebnisse.
- Einbindung von Communities und jüngeren Zielgruppen.
- Prototypentwicklung innovativer Erlebnisse vor der Investition in größere Projekte.

Das NEXT ROUTES-Schulungsprogramm bietet einen strukturierten Ansatz zur Förderung der digitalen Kapazitäten europäischer Kulturrouten in den Bereichen Marketing, Engagement, Storytelling und Gamification.

Dieses Handbuch bietet einen Überblick über die wichtigsten Grundsätze und die umfangreichen Ressourcen, die im Rahmen des Programms zur Verfügung stehen. Durch die Anwendung dieser Praktiken können die Manager der Kulturrouten dazu beitragen, dass das kulturelle Erbe Europas auf überzeugende und nachhaltige Weise bewahrt, gefördert und zugänglich gemacht wird.

4. Die Next Routes App: Praktisches

Benutzerhandbuch für Manager von Kulturrouten

Dieses Kapitel enthält eine Schritt-für-Schritt-Anleitung zur Navigation durch die wichtigsten Funktionen der App, damit die Nutzer ihre Tools effektiv und sachkundig einsetzen können. Durch die Kombination von praktischen Anleitungen mit anschaulichen Beispielen soll das Handbuch eine reibungslose Einführung erleichtern, einheitliche Datenverwaltungspraktiken fördern und die Koordination innerhalb des gesamten Rahmens der Europäischen Kulturrouten stärken.

4.1. Grundlagen schaffen

Bevor Inhalte in der NEXT ROUTES - App erstellt werden, muss ein klarer konzeptioneller und operativer Rahmen festgelegt werden. Dazu gehört es, die Zielgruppen zu definieren, die Kernaussage der Route zu identifizieren, die physischen oder thematischen Elemente zu kartieren und die beabsichtigte Nutzerreise festzulegen. Durch die frühzeitige Klärung dieser Grundlagen stellen die Manager die Kohärenz aller digitalen Komponenten sicher und schaffen eine solide Grundlage für die anschließende Gestaltung und die Interaktionsfunktionen.

Wählen Sie eine Art von Themen oder ein bestimmtes Thema, mit dem sich die Aktivität befassen soll

Die Auswahl eines aussagekräftigen Themas oder einer Thematik ist die Grundlage der Aktivität. Das gewählte Thema sollte in direktem Zusammenhang mit dem Kulturerbe stehen, unabhängig davon, ob es historische Ereignisse, architektonische Details, lokale Traditionen oder verborgene Geschichten hervorhebt. Ein klar definiertes Thema sorgt dafür, dass die Erfahrung sinnvoll und relevant erscheint und den Teilnehmern einen roten Faden für ihre Erkundungen und Lernerfahrungen bietet.

Definieren Sie eine Erzählung, die eine bestimmte Botschaft vermitteln kann

Storytelling ist das Mittel, mit dem Wissen spannend vermittelt wird. Die Erzählung sollte so gestaltet sein, dass sie eine klare Botschaft vermittelt und Fakten, Emotionen und Fantasie auf eine Weise miteinander verknüpft, die die Aufmerksamkeit der Teilnehmer fesselt. Eine starke Handlung verwandelt abstrakte Informationen in eine fesselnde Reise und hilft den Spielern, sich sowohl auf intellektueller als auch auf emotionaler Ebene mit dem kulturellen Erbe zu verbinden.

Die Erzählung muss aufschlussreich sein und einen Lernprozess beinhalten

Die Aktivität sollte den Teilnehmern mehr als nur Unterhaltung bieten – sie muss Entdeckungen und Reflexionen fördern. Jeder Schritt der Reise sollte zum Lernen anregen und Erkenntnisse vermitteln, die das Verständnis für den Ort und seinen kulturellen Wert vertiefen. Indem die Aktivität als Lernprozess strukturiert wird (), werden die Teilnehmer nicht nur zum Spielen eingeladen, sondern nehmen auch neues Wissen und neue Perspektiven mit nach Hause.

4.2. Gestaltung eines ansprechenden Erlebnisses

Um ein ansprechendes Erlebnis zu gestalten, müssen die kulturellen Schätze der Route in intuitive und sinnvolle Interaktionen für die Nutzer übersetzt werden. In dieser Phase liegt der Schwerpunkt darauf, die Inhalte so zu strukturieren, dass sie zugänglich und visuell ansprechend sind und mit den interpretativen Zielen der Route übereinstimmen. Elemente wie visuelle Hierarchie, klare Anweisungen, Erzählrhythmus und ein smartphonefreundliches Layout tragen dazu bei, dass die Besucher reibungslos durch die App navigieren können und motiviert bleiben, ihr volles Potenzial auszuschöpfen.

Muss attraktiv sein, um die Teilnehmer während des gesamten Erlebnisses zu fesseln und sowohl in Bezug auf den Spaß als auch auf das Lernen eine positive Wirkung zu erzielen

Um das Engagement aufrechtzuerhalten, sollte die Aktivität so gestaltet sein, dass diese unterhält und gleichzeitig bildet. Das bedeutet, dass dynamische Herausforderungen, interaktive Elemente und kreatives Storytelling eingeführt werden sollten, die kontinuierlich Neugier wecken. Wenn die Teilnehmer von der Erfahrung gefesselt sind, können die beiden Ziele Spaß und sinnvolles Lernen erreicht werden, was eine positive und unvergessliche Wirkung gewährleistet.

Muss mit bestimmten Orten verbunden sein, damit die Teilnehmer erkennen können, wohin sie gehen müssen und was sie an jedem Ort erwartet.

Jede Phase der Aktivität sollte einem bestimmten Ort innerhalb der Kulturerbestätte entsprechen. Durch die Verknüpfung von Inhalten mit physischen Orten können die Teilnehmer den Raum auf greifbare Weise erkunden, was ihr Gefühl für den Ort und die Geschichte verstärkt. Klare Anweisungen sollten sie zu jedem Ort führen, wo kontextbezogene Inhalte ihnen helfen, das, was sie vorfinden, zu antizipieren und zu interpretieren.

Es muss eine kohärente Abfolge zwischen den Orten hergestellt werden, um sicherzustellen, dass eine Route festgelegt wird, der man folgen kann.

Die Aktivität sollte sich über eine logische und kohärente Route entfalten, die die Teilnehmer von einem Ort zum nächsten führt. So entsteht eine strukturierte Route, die nicht nur die Navigation unterstützt, sondern auch eine fortlaufende Handlung aufbaut. Eine durchdachte Abfolge sorgt für Kontinuität, hält die Spannung aufrecht und vermittelt den Teilnehmern ein Gefühl des Fortschritts, während sie die Erfahrung durchlaufen.

Definieren von ergänzenden Möglichkeiten, um die entsprechenden Inhalte zu erhalten, basierend auf den Lücken in den vor Ort verfügbaren Inhalten.

Nicht alle Kulturerbestätten bieten vor Ort vollständige oder zugängliche Informationen. Um diese Lücken zu füllen, sollte die Aktivität ergänzende Ressourcen wie digitale Rekonstruktionen, Archivmaterialien oder mündliche Überlieferungen integrieren. Durch das Angebot mehrerer Formate wird sichergestellt, dass die Teilnehmer Zugang zu reichhaltigen und vielfältigen Inhalten haben, unabhängig davon, was physisch vor Ort vorhanden ist.

4.3. Arbeiten mit Missionen

Die Gaming-App „NEXT ROUTES“ bietet verschiedene Arten von Missionen, von denen jede ihre eigenen Stärken hat. Die Wahl der richtigen Kombination von Missionstypen ist der Schlüssel zur Gestaltung einer dynamischen und immersiven Erfahrung.

Missionen bilden den interaktiven Kern der App und führen die Nutzer durch Aufgaben, Orte oder thematische Herausforderungen, die zur aktiven Auseinandersetzung mit der Route anregen. Bei der Definition von Missionen sollten die Verantwortlichen auf ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Informationsdichte, Aufwand für den Nutzer und Belohnungsmechanismen achten. Jede Mission sollte ihren Zweck, ihre Schritte und das erwartete Ergebnis klar kommunizieren, damit alle Aufgaben die übergeordnete Erzählung und die pädagogischen Ziele der Route unterstützen.

Geolokalisierungs-Missionen

Bei Geolokalisierungs-Missionen müssen sich die Teilnehmer physisch an einen bestimmten Ort begeben, wodurch die Aktivität an einem realen Ort verankert wird und ein vollständiges Eintauchen in den Kulturerbe-Raum ermöglicht wird. Sie sind besonders effektiv, um die Erkundung zu fördern und ein Gefühl der Entdeckung zu vermitteln, während gleichzeitig die Verbindung zwischen dem digitalen Spiel und der physischen Umgebung gestärkt wird.

Bei der Gestaltung dieser Missionen ist es ratsam, große offene Flächen wie Parks, Plätze oder Flussufer zu vermeiden, wo die GPS-Genauigkeit die Lokalisierung des richtigen Ortes erschweren kann. Wählen Sie stattdessen konkrete Orientierungspunkte wie Gebäude, Denkmäler oder markante architektonische Merkmale. Da die Geolokalisierung das Ziel innerhalb einer Toleranz von etwa ± 5 Metern anzeigt, sorgt die Auswahl klarer, leicht identifizierbarer Orte für eine reibungslose Navigation und ein zufriedenstellenderes Erlebnis für die Teilnehmer.

Wenn Sie die Teilnehmer zu einem bestimmten Ort wie einer Straße führen möchten, sollten Sie ebenfalls klare Hinweise geben, damit sie den genauen geolokalisierten Punkt identifizieren können, z. B. eine Straßenecke oder die markante Fassade eines Gebäudes. Bei der Verwendung des Geolokalisierungs-Modus ist es besonders wichtig, sicherzustellen, dass sich die Teilnehmer richtig orientieren können, da ihnen nur die beschreibenden Informationen zur Verfügung stehen, um den richtigen Ort zu erreichen.

Fragebogen-Missionen

Fragenbasierte Aufgaben dienen dazu, Wissen zu testen und das Verständnis zu vertiefen. Sie können zum Nachdenken anregen, Annahmen hinterfragen oder wichtige Lerninhalte vertiefen und so abstrakte Informationen in einen interaktiven Lernprozess verwandeln.

Ein wesentliches Merkmal von Fragebogen-Missionen ist die Möglichkeit, Multiple-Choice-Fragen zu stellen, bei denen nur eine Option richtig ist. Dieses Format macht die Aktivität klar und strukturiert und leitet die Teilnehmer dazu an, kritisch zu denken und sich aktiv mit den Inhalten auseinanderzusetzen. Gut formulierte Fragen können auch Diskussionen innerhalb der Gruppen anregen, wodurch die Erfahrung spielerisch und dennoch sinnvoll wird und gleichzeitig sichergestellt wird, dass die Teilnehmer mit einem besseren Wissen über das Thema nach Hause gehen.

Aus dieser Perspektive spielen Missionen in Form von Fragebögen eine zentrale Rolle im gesamten Spiel, während die anderen Optionen eine ergänzende Funktion haben. Daher ist es ratsam, Missionen dieser Art an fast allen Orten im Spiel einzusetzen. Es ist

jedoch wichtig zu beachten, dass die Fragen Herausforderungen im Zusammenhang mit der Umgebung darstellen sollten, sodass sie nach Möglichkeit die physische Anwesenheit des Teilnehmers an einem bestimmten Punkt entlang der Route erfordern.

Foto-Missionen

Bei diesen Missionen werden die Teilnehmer aufgefordert, Fotos zu machen, die mit ihrer Reise in Verbindung stehen – zum Beispiel von Sehenswürdigkeiten, Symbolen oder architektonischen Details. Diese Aufgabe fördert die genaue Beobachtung, die Aufmerksamkeit für Details und die Kreativität. Foto-Missionen machen das Erlebnis interaktiv und vermitteln den Teilnehmern gleichzeitig das Gefühl, aktiv am Kulturerbe teilzuhaben.

Die Foto-Mission ist eine wirkungsvolle Ergänzung zur Fragebogen-Mission, da sie den Teilnehmern ermöglicht, durch Beobachtung und Identifizierung von Details in der Umgebung kreativ zu reagieren. In einigen Fällen kann sie als Alternative zu Fragebögen dienen, die bestimmten Einschränkungen unterliegen, insbesondere wenn der Inhalt der Fragen auf der Beobachtung der Umgebung basiert.

Es ist wichtig, die Teilnehmer darüber zu informieren, dass die mit der App aufgenommenen Fotos nicht in der Galerie ihres Smartphones gespeichert werden. Wenn sie persönliche Bilder als Erinnerung behalten möchten, müssen sie die App verlassen und direkt die Kamera ihres Telefons verwenden. Eine klare Kommunikation darüber stellt sicher, dass die Teilnehmer die Missionen erfüllen und gleichzeitig ihre eigenen persönlichen Erinnerungen sammeln können.

QR-Code-Missionen

QR-Codes in der Gaming-App Next Routes haben eine einfache, aber wichtige Funktion: Sie ermöglichen es den Teilnehmern, Missionen zu erfüllen, indem sie sie scannen. Um diese Funktion nutzen zu können, müssen die Organisatoren spezifische QR-Codes erstellen, die jeder Mission entsprechen. Nach dem Scannen validiert der Code die Aufgabe und ermöglicht es den Teilnehmern, die Route fortzusetzen.

Aus diesem Grund besteht der Hauptzweck des QR-Codes als Orientierungspunkt darin, die Suche nach einem ganz bestimmten Ort zu fördern, der von entscheidender Bedeutung ist, und zwar in einer Detailgenauigkeit, die die Geolokalisierung allein nicht bieten kann, während gleichzeitig sichergestellt wird, dass der Teilnehmer eine Reihe von wesentlichen Schritten ausführen muss, um diesen Ort zu finden.

Es ist wichtig zu beachten, dass QR-Codes zwar auch außerhalb der App gescannt werden können, um Websites zu öffnen oder zusätzliche Informationen bereitzustellen, dies jedoch den Fluss der Immersion unterbrechen kann, da dafür die App verlassen und zu einem anderen Scanner gewechselt werden muss. Aus diesem Grund sollten QR-Codes in erster Linie als Werkzeuge zur Missionserfüllung betrachtet werden, um sicherzustellen, dass das Erlebnis innerhalb der App nahtlos und ansprechend bleibt.

4.4. Vorgeschlagene zusätzliche Funktionen

Über die wesentlichen Funktionen hinaus ermöglicht die App die Integration ergänzender Funktionen, die die Interaktion mit den Nutzern verbessern und das Gesamterlebnis bereichern können. Dazu können Multimedia-Inhalte, Geolokalisierungs-Hinweise, Quizfragen, Abzeichen oder kurze Erzählfragmente gehören, die die Interpretation vertiefen. Die Auswahl der zusätzlichen Funktionen sollte sowohl die Prioritäten der Route als auch die Kapazitäten ihres Managementteams widerspiegeln, um eine nachhaltige Pflege und langfristige Nutzbarkeit zu gewährleisten.

Um die Wirkung der App zu maximieren, finden Sie hier einige zusätzliche Vorschläge und praktische Tipps, die auf ihre Funktionalität zugeschnitten sind:

Verbesserung der Missionen durch visuelle Elemente

Obwohl Missionen nicht miteinander kombiniert werden können, können Sie sie durch unterstützende Bilder – Archivfotos, moderne Ansichten, Karten oder Illustrationen – bereichern. Visuelle Elemente helfen den Teilnehmern, den Kontext besser zu verstehen, Details vor Ort zu erkennen und sich stärker mit der Geschichte verbunden zu fühlen.

Individuelles Belohnungssystem

Anstelle von generischen Punkten oder Abzeichen sollten Sie erwägen, Ihre eigenen „Stempel“ oder Sammelsymbole innerhalb der Handlung zu erstellen. Diese könnten im Laufe des Spiels neue Daten, Begriffe oder Codewörter offenbaren. Die Stempel könnten beispielsweise Artefakte, Objekte oder symbolische Bilder darstellen, die mit dem Thema des Kulturerbes in Verbindung stehen, wodurch die Belohnungen zu einer sinnvollen Erweiterung der Erzählung werden.

Zeitliche Herausforderungen (außerhalb der App)

Die App selbst unterstützt zwar keine Zeitlimits, aber die Moderatoren können extern Zeitregeln festlegen. Beispielsweise könnten Gruppen 20 Minuten Zeit erhalten, um einen Abschnitt der Route oder eine ganze Reiseroute zu absolvieren. Dies sorgt bei Bedarf für zusätzliche Spannung und Wettbewerbsfähigkeit, ohne die App zu verändern.

Überlegungen zur Barrierefreiheit

Berücksichtigen Sie die Bedürfnisse verschiedener Gruppen, wie z. B. Schulkinder oder jüngere Teilnehmer. Durch eine Vereinfachung der Sprache, eine Verkürzung der Missionsdauer oder die Bereitstellung unterstützender visueller Elemente kann die Aktivität für Zielgruppen mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Wissensständen inklusiver und effektiver gestaltet werden.

Persönliche Geschichten als Inhalt

Da Audio- und Videodateien nicht in die App integriert werden können, sollten Sie erwägen, schriftliche persönliche Berichte zu verwenden, um emotionale Tiefe zu verleihen. Tagebücher, Autobiografien, Erfahrungsberichte oder Interviews können als Teil der Missionen einbezogen werden. Das Lernen von Geschichte durch gelebte Erfahrungen macht die Aktivität reichhaltiger, menschlicher und einprägsamer.

Reflexionspunkte

Beenden Sie Ihre Route mit einem reflektierenden Element. Bitten Sie die Teilnehmer beispielsweise in der letzten Frage, die Route zu bewerten – was sie überrascht hat, was sie gelernt haben oder wie die Erfahrung ihre Wahrnehmung des Ortes verändert hat. Dies vertieft das Gelernte und regt die Teilnehmer dazu an, kritisch über ihre Reise nachzudenken.

4.5. Gemeinsame Gestaltung und Testen

Der Entwicklungsprozess profitiert in hohem Maße von der Einbeziehung von Interessengruppen, lokalen Gemeinschaften und potenziellen Nutzern durch Co-Creation-Workshops und iterative Testsitzungen. Durch das Sammeln von Feedback in mehreren Phasen können die Verantwortlichen Probleme hinsichtlich der Benutzerfreundlichkeit identifizieren, narrative Entscheidungen validieren und die Zugänglichkeit für verschiedene Zielgruppen sicherstellen. Das Testen unterstützt auch eine evidenzbasierte Entscheidungsfindung und hilft dabei, Interaktionen zu verfeinern und die endgültige Version der App zu optimieren.

Einbeziehen von Jugendgruppen in die Definition der Inhalte ein, damit sie ihre eigene Perspektive einbringen können

Junge Menschen sollten eine aktive Rolle bei der Erstellung von Inhalten spielen. Ihre Perspektiven, ihre Sprache und ihre kulturellen Bezüge können dazu beitragen, dass die Erfahrung für ihre Altersgenossen authentisch und relevant wirkt. Durch die Einbeziehung von Jugendgruppen in den Gestaltungsprozess wird die Aktivität inklusiver, dynamischer und besser auf die Kommunikations- und Lernvorlieben junger Zielgruppen abgestimmt.

Einbeziehen andere Personen in das Testen der Erfahrung, vor dem öffentlichen starten

Bevor die Aktivität allgemein verfügbar gemacht wird, ist es wichtig, Pilotversuche mit verschiedenen Gruppen durchzuführen. Diese Tests ermöglichen es, Stärken und Schwächen zu identifizieren und sicherzustellen, dass die Erfahrung intuitiv, ansprechend und zugänglich ist. Das Sammeln von Feedback von echten Teilnehmern hilft dabei, das Design zu verfeinern und garantiert eine reibungslose und wirkungsvollere öffentliche Einführung.

4.6. Nach dem Design: Was kommt als Nächstes?

Sobald die Struktur, die Aufgaben und die Inhalte der App fertiggestellt sind, verlagert sich der Fokus auf die Bereitstellung, die Kommunikation und die kontinuierliche Verbesserung. Die Verantwortlichen sollten eine Einführungsstrategie vorbereiten, sich mit Partnern abstimmen, um die Sichtbarkeit zu erhöhen, und die ersten Nutzerdaten überwachen, um Bereiche zu identifizieren, die noch verbessert werden können. Nach der Einführung sorgen regelmäßige Updates, Wartungsroutinen und periodische Leistungsüberprüfungen dafür, dass die App relevant und funktional bleibt und auf die sich wandelnden Bedürfnisse der Besucher reagiert.

Aufnahme des Vorschlags in die Kulturprogramme, um die Aktivitäten mit einem kostenlosen, flexiblen und leicht zugänglichen Tool zu ergänzen

Die App sollte als ergänzende Aktivität in ein breites Kulturprogramm integriert werden. Da sie kostenlos, flexibel und leicht zugänglich ist, kann sie bestehenden Initiativen einen Mehrwert verleihen, ohne dass dafür erhebliche zusätzliche Ressourcen erforderlich sind. Diese Integration ermöglicht es Kulturinstitutionen, ihre Reichweite zu vergrößern und Besuchern neue Möglichkeiten der Auseinandersetzung mit dem Kulturerbe zu bieten.

Verbreiten Sie das Tool über Vermittler und Pädagogen im Bereich des kulturellen Erbes

Bewerben des Tools bei Vermittlern, Pädagogen und Kulturschaffenden, die die Reichweite auf die Zielgruppen ausweiten können. Durch die Einbindung dieser Fachleute gewinnt das Tool an Glaubwürdigkeit und Sichtbarkeit und wird in bestehende Kultur- und Bildungspraktiken eingebettet.

Organisation von Schulungen für Fachleute

Anbieten von Schulungsmöglichkeiten für Fachleute, um sicherzustellen, dass sie gut vorbereitet sind und das Tool effektiv nutzen können. Schulungen helfen ihnen, das Potenzial des Tools zu verstehen, es in ihre Arbeit zu integrieren und es auf ansprechende und sinnvolle Weise mit den Teilnehmern zu teilen.

Öffnen der Route für Beiträge anderer Interessengruppen, um neue Aufgaben und Perspektiven einzubeziehen

Die Erfahrung sollte offen und anpassungsfähig bleiben, damit im Laufe der Zeit Beiträge von verschiedenen Interessengruppen einfließen können. Durch die Möglichkeit, neue Missionen, Perspektiven und Geschichten hinzuzufügen, bleibt die Aktivität dynamisch und relevant. Dieser kollaborative Ansatz bereichert nicht nur den Inhalt, sondern fördert auch das Gefühl der gemeinsamen Verantwortung unter den Partnern, Gemeinschaften und Teilnehmern.

5. Fazit: Ein Rahmen für nachhaltige digitale Transformation

Die NEXT ROUTES Schulungsmethodik, das Toolkit und die App, ergänzt durch dieses Benutzerhandbuch, stellen eine umfassende Strategie für die digitale Stärkung der Europäischen Kulturrouten dar. Das ultimative Ziel ist zweigeteilt: Es geht nicht nur darum, Fachleute mit den notwendigen technischen Fähigkeiten auszustatten, sondern auch eine Kultur der kontinuierlichen Innovation und des ethischen Managements des kulturellen Erbes zu fördern.

Die vier Kernmodule – Marketing, Engagement, Storytelling und Gamification – bieten einen Fahrplan für die Entwicklung digitaler Kompetenzen, die sich direkt in folgende Fähigkeiten umsetzen lassen:

- Verbesserung der Sichtbarkeit und der Bildungsreichweite der Routen.
- Aufbau aktiver, partizipativer Gemeinschaften und Nutzer.
- Wissen über das kulturelle Erbe in fesselnde digitale Erzählungen umzuwandeln.
- Schaffung interaktiver und lohnender Benutzererfahrungen.

Die Gaming-App „Next Routes“ mit ihrer missionsbasierten Struktur dient als praktischer Motor für die Umsetzung dieser Konzepte. Mithilfe der bereitgestellten Tools und Fallstudien können Routenmanager:

- digitale Lösungen mit minimalen technischen Hindernissen testen und Prototypen entwickeln.
- Digitale Inhalte in das physische Erlebnis durch standort- und beobachtungsbasierte Missionen integrieren.
- Sichern der Wirkung und Relevanz durch einen iterativen Zyklus aus Planen, Ausführen, Messen und Optimieren.

Alle Nutzer werden dazu ermutigt, eine Mentalität der kontinuierlichen Verbesserung anzunehmen, Mechanismen der gemeinsamen Gestaltung und Erprobung mit verschiedenen Gruppen (einschließlich Jugendlichen) zu nutzen und ihre Routen für Beiträge anderer Interessengruppen offen zu halten. Nur durch die kontinuierliche Anpassung und Integration der App in umfassendere Kulturprogramme kann ihr volles Potenzial ausgeschöpft werden, wodurch die langfristige Vitalität, Zugänglichkeit und Nachhaltigkeit des europäischen Kulturerbes gewährleistet wird.

6. Danksagung

Die Autoren dieses Benutzerhandbuchs möchten den Partnern des NEXT ROUTES Projekts ihren aufrichtigen Dank aussprechen, die mit großem Engagement an der Erstellung dieses Dokuments mitgewirkt und ihre Erkenntnisse hinsichtlich ihrer Bedürfnisse, Präferenzen und Erwartungen im Bereich der Schulung zur Nutzung digitaler Tools zur Förderung der Narrative kultureller Routen eingebracht haben. Wir sind zudem dankbar für den Beitrag bei der Identifizierung von Good Practice Beispielen in ganz Europa und insbesondere für die Mitwirkung an der Bewertung der Umsetzung der Pilotmaßnahmen sowie an der gemeinsamen Analyse der erzielten Auswirkungen und der Bereiche mit Verbesserungsbedarf. In diesem Dokument wurde versucht, die Ergebnisse jedes dieser Beiträge getreu wiederzugeben.