



NEXT ROUTES

User Manual

Croatian

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.



Sadržaj

1. Uvod.....	2
2. NEXUS PUTEVA Metodologija obuke: Korisnički priručnik – vaš vodič za digitalno osnaživanje.....	3
2.1. Važnost digitalnih vještina.....	3
2.2. Pregled četiri temeljna modula.....	4
2.3. Opće najbolje digitalne prakse za kulturne rute.....	9
2.4. Mjerenje utjecaja i kontinuirano poboljšanje.....	9
3. Priručnik za korisnike alata NEXT ROUTES: prilagodba i implementacija najboljih europskih praksi.....	10
3.1. Kako koristiti NEXT ROUTES alatni komplet unutar programa obuke.....	10
3.2. Rad s primjerima iz prakse.....	11
3.3. Praktični tijek rada za korištenje alata.....	12
3.4. Dodana vrijednost za kulturne rute.....	12
4. Aplikacija Next Routes: Praktični priručnik za upravitelje kulturnih ruta.....	14
4.1. Postavljanje temelja.....	14
4.2. Dizajniranje zanimljivog iskustva.....	15
4.3. Rad s misijama.....	16
4.4. Predložene dodatne značajke.....	18
4.5. Su-kreiranje i testiranje.....	20
4.6. Nakon dizajniranja: Što slijedi.....	20
5. Zaključak: Okvir za održivu digitalnu transformaciju.....	21
6. Zahvale.....	22

1. Uvod

Ovaj dokument služi kao **korisnički priručnik za aplikaciju NEXT ROUTES** i kao vodič za **metodologiju obuke NEXT ROUTES**, inicijativu za jačanje kapaciteta koju je razvio Sveučilište primijenjenih znanosti u Bredu, te za **alat NEXT ROUTES**, zajedničku zbirku najboljih praksi koju su prikupili članovi projekta i sastavio Mobile Idea. Europsko udruženje za očuvanje i promicanje židovske kulture i baštine (AEPJ) odgovorno je za izradu ovog Priručnika s ciljem podrške dugoročnoj digitalnoj otpornosti europskih kulturnih ruta.

U današnjem globaliziranom okruženju dugoročna održivost i vidljivost kulturnog naslijeđa ovise o snažnim digitalnim vještinama. Metodologija NEXT ROUTES pruža hibridni pristup učenju koji kombinira teorijsko znanje s praktičnim, gotovim alatima, osiguravajući da sudionici steknu i konceptualno razumijevanje i praktične smjernice za neposrednu primjenu.

Priručnik je organiziran u dva glavna dijela. Prvi dio predstavlja pregled četiri temeljna modula obuke – digitalni marketing, angažman, kulturna baština

Pričanje priča i gamifikacija – te resurse dostupne putem NEXT ROUTES alata. Drugi dio nudi praktični vodič za aplikaciju za igranje Next Routes, pokazujući upraviteljima korak po korak kako prenijeti baštinu svoje Rute u zanimljiva, interaktivna iskustva temeljena na misijama.

Istraživanjem modula i primjenom alata, upravitelji kulturnih ruta opremljeni su za izradu prototipova i implementaciju inovativnih digitalnih rješenja. Praktična upotreba aplikacije za igranje povezuje fizičku baštinu s digitalnim izazovima kao što su misije geolokacije, upitnici, zadaci s fotografijama i QR kodovi, pomažući u stvaranju privlačnih, edukativnih i nezaboravnih iskustava.

Zajedno, uvidi, alati i smjernice pruženi u ovom priručniku osnažuju upravitelje kulturnih ruta da angažiraju publiku, povećaju vidljivost i osiguraju da se europska kulturna baština čuva, promiče i doživljava na smislen i održiv način.

2. NEXUS PUTEVA Metodologija obuke: Korisnički priručnik – vaš vodič za digitalno osnaživanje

Ovaj odjeljak služi kao ključna referenca za program osposobljavanja NEXT ROUTES, inicijativu za jačanje kapaciteta razvijenu kako bi se podržala dugoročna digitalna otpornost europskih kulturnih ruta.

U današnjem digitalnom okruženju vidljivost, pristupačnost i održivost kulturnog naslijeđa uvelike ovise o snažnim digitalnim i kreativnim kompetencijama. Ovaj program pruža strukturirani okvir za razvoj tih vještina.

Program NEXT ROUTES temelji se na istraživanjima i praktičnom iskustvu. Cilj mu je pružiti i konceptualno razumijevanje i operativne alate koje stručnjaci za kulturne rute mogu izravno primijeniti u svom radu.

Metodologija obuke NEXT ROUTES sveobuhvatna je strategija obuke koja stručnjake za kulturne rute oprema potrebnim alatima i načinima razmišljanja za:

- **Inovirati:** Identificirati nove prilike za angažman publike.
- **Voditi:** Voditi digitalnu tranziciju kulturnih ruta.
- **Održavati:** Jačati dugoročno kulturno upravljanje i utjecaj baštine.

Metodologija obuke NEXT ROUTES pruža strukturirani pristup za unapređenje digitalnih kapaciteta europskih kulturnih ruta u područjima marketinga, angažmana, pripovijedanja i gamifikacije.

Ovaj priručnik nudi pregled ključnih načela i opsežnih resursa dostupnih kroz program. Primjenom ovih praksi, upravitelji kulturnih ruta mogu pomoći osigurati da europska kulturna baština bude sačuvana, promovirana i učinjena dostupnom na privlačan i održiv način.

Pozivamo sve korisnike da istraže module, primijene alate i doprinesu stalnoj digitalnoj transformaciji mreže Europskih kulturnih ruta.

2.1. Važnost digitalnih vještina

Digitalne kompetencije ključne su za suvremeno upravljanje kulturom. Kulturne rute suočavaju se s rastućom konkurencijom u globaliziranom okruženju, a digitalna pismenost izravno poboljšava vidljivost, angažman i održivost.

Premošćivanje jaza u vještinama

Istraživanje ističe uobičajene praznine u primijenjenim digitalnim vještinama diljem Kulturnih ruta. Program NEXT ROUTES obrađuje četiri prioriteta područja u kojima digitalna kreativnost može donijeti snažne rezultate:

- **Dosezanje novih publika** (marketing i promocija)
- **Povećanje relevantnosti baštine** (pripovijedanje priča i promocija)
- **Izgradnja zajednice** (angažman i sudjelovanje)
- **Stvaranje nezaboravnih iskustava** (gamifikacija)

Hibridni pristup učenju

Program kombinira deskriptivno znanje s praktičnim alatima.

Sastavni dio	Svrha	Primjeri
Deskriptivna sredstva	Pružiti teorijsku utemeljenost, globalne trendove, studije slučaja i analizu najboljih praksi	Trendovi digitalnog marketinga Izvješće
Operativna sredstva	Ponudite gotove alate, predloške i praktične vodiče	Sadržaj na društvenim mrežama Kalendar, Gamifikacija Kontrolna lista

Ključni uvid: Sudionici stječu ne samo konceptualno razumijevanje, već i praktične smjernice za neposrednu primjenu.

2.2. Pregled četiri temeljna modula

Kurikulum se sastoji od četiri međusobno povezana modula. Svaki se može pratiti neovisno, dok zajedno čine sveobuhvatan okvir za izgradnju kapaciteta.

Struktura modula

Svaki modul sastoji se od teorijskog sadržaja, studija slučaja i praktičnih alata.

Modul	Ključno područje fokusa	Ključni ciljevi
Modul 1	Digitalni marketing, promocija i Obrazovanje	Poboljšati vidljivost i unaprijediti obrazovni doseg

Modul 2	Angažman i sudjelovanje	Izgradite aktivne, participativne zajednice
Modul 3	Pričanje priča o kulturnom naslijeđu	Razvijte snažne vještine u pripovijedanju i digitalnom sadržaju
Modul 4	Pristupi gamifikaciji	Stvorite interaktivna i nagrađujuća korisnička iskustva

Svi navedeni alati i predlošci dostupni su digitalno. Označivači "Actionable Tool" upućuju na izravne poveznice na te resurse.

Modul 1: Digitalne kompetencije za marketing, promociju i Obrazovanje

Ovaj modul se usredotočuje na jačanje digitalne vidljivosti i osiguravanje učinkovitog širenja. Sadržaj je razvijen kako bi pomogao u upravljanju vanjskom komunikacijom; kako bi dosegao širu publiku; kako bi putanje bile vidljivije i kako bi informacije bile (zaista) interaktivne.

Ciljevi učenja

Sudionici će naučiti:

- **Identificirati i segmentirati publiku** (lokalne posjetitelje, međunarodne turiste, edukatore itd.).
- Prepoznati i primijeniti odgovarajuće digitalne alate za angažiranje raznolikih publika.
- Strateški upravljati sadržajem i društvenim mrežama na više platformi.
- Osmišljavati strategije angažmana prilagođene njihovoj kulturnoj ruti
- Razumjeti kako koristiti pripovijedanje priča i interaktivnost za poticanje sudjelovanja

Operativna sredstva: višekanalna marketinška strategija i nagrađivana kampanja

Praktičan alat: dokument strategije digitalne promocije i popis akcija

Ključne komponente: formuliranje izazova promocije, identificiranje (moguće novih) publika, formuliranje KPI-jeva, odabir ključnih kanala, raspodjela proračuna (plaćeni/neplaćeni mediji), mjerenje i tehnologije (identificiranje marketinških alata i metoda), planiranje sadržaja, kontrolna lista za izradu sadržaja, benchmarking i utjecaj pristupa komunikaciji i diseminaciji.

Praktičan alat: smjernice o principima brendiranja i njihova primjena

Ključne komponente: digitalni (AI) alati za razvoj vizualnog i edukativnog sadržaja, primjena principa brendiranja radi osiguranja vizualne i narativne kohezije, korištenje digitalnih alata za mjerenje uspješnosti promotivnih materijala na web-stranici i putem korištenih medijskih kanala.

Strategije edukativnog dosega

Najbolja praksa: međusobna promocija

Suradnja između kulturnih ruta može ojačati zajedničku vidljivost uz smanjenje troškova promocije. Koordinirana razmjena sadržaja omogućuje rutama da učinkovito dosegnu različite publike.

Modul 2: Digitalne kompetencije za angažman i sudjelovanje

Ovaj modul usredotočen je na njegovanje aktivnih digitalnih zajednica i poticanje sudjelovanja korisnika. Sadržaj je razvijen za proučavanje postojeće zajednice; za olakšavanje i upravljanje internom i eksternom komunikacijom unutar postojeće zajednice, rast zajednice i njihovo aktivno uključivanje.

Ciljevi učenja

Sudionici će naučiti:

- Strateški uravnotežiti promociju (push) i angažman.
- Definiranje svrhe izgradnje digitalne zajednice
- Mapiranje ciljeva za angažman
- Usklađivanje strategije kanala (marketinški miks) i sadržaja koji generiraju korisnici
- Mikrokampanje

Operativni resursi: Planiranje angažmana

Praktičan alat: mapiranje putovanja posjetitelja

Osigurava sustavno planiranje angažmana i interakcije tijekom putovanja posjetitelja/turista

Ključne komponente: svijest o nesvjesnom planiranju putovanja, mogućnosti za aktivaciju i strategije odgovora, umijeće edukativne, zabavne i interakcije usmjerene na rješavanje problema, mapiranje interaktivnih alata za angažman.

Praktični alat: Smjernice za sadržaj koji generiraju korisnici. Pružaju smjernice za korištenje sadržaja koji generiraju korisnici.

Ključne komponente: optimizirana upotreba lokacija, ključnih riječi, hashtagova i upita za pretraživanje, partnerstvo s pripovjedačima, vodičima, influencerima i lokalnim stanovništvom, koncept "pustiti druge da rade marketing za vas", stvaranje autentičnih i bliskih narativa, mapiranje kanala za interakciju i angažman u tekstu, videozapisima, online i osobnim događanjima, razmišljanje u terminima platformi, lekcije iz marketinga destinacija, pristupi za više generacija.

Studija slučaja: Virtualni krugovi pričanja

Kulturna ruta je koristila internetske konferencije za organizaciju sesija dijeljenja priča. Uz suglasnost sudionika, snimljeni doprinosi pretvoreni su u kratki audio sadržaj, čime je ojačano sudjelovanje zajednice i autentičnost.

Razmatranja pristupačnosti

- Titlovi i opisi za sav video sadržaj.
- Jasno, pojednostavljeno jezično izražavanje za digitalne materijale.
- Alternativni tekst za slike za podršku čitačima zaslona.

Modul 3: Digitalne kompetencije za pripovijedanje priča o kulturnoj baštini

Ovaj modul obuhvaća principe i alate potrebne za pretvaranje znanja o baštini u uvjerljive (digitalne) narative.

Ciljevi učenja

Sudionici će naučiti:

- Razviti snažne narativne strukture za angažiranje raznolikih publika.
- **Odabrati odgovarajuće digitalne formate** (video, podcast, interaktivna karta itd.).
- Dizajnirati iskustva za turiste i posjetitelje putem pripovijedanja.
- Uključiti zajednicu i mrežu dionika oko kulturne rute kako bi njihove skrivene priče postale vidljive i dostupne.

Operativna sredstva: Okvir pripovijedanja

Praktični alat: Model pripovijedanja priča (digitalno)

Model planiranja za strukturiranje sadržaja prije produkcije.

Narativna strategija: Ljudski mamac

Naglašavanje osobne priče ili elementa s kojim se publika može poistovjetiti poboljšava angažman publike i pristupačnost.

Strategije slojevitog sadržaja

Pružite više slojeva sadržaja kako biste zadovoljili različite razine angažmana korisnika:

- **Kratki uvodni segmenti:** 15–30 sekundi
- **Sažeci:** 2–3 minute
- **Detaljni resursi:** prošireni arhivi, sadržaj duge forme ili virtualne ture

Modul 4: Digitalne kompetencije za pristupe gamifikaciji

Gamifikacija uvodi elemente nadahnute igrama kako bi se poboljšala angažiranost i sudjelovanje posjetitelja.

Ciljevi učenja

Sudionici će naučiti:

- **Definirati gamifikaciju** u kontrastu s potpunim razvojem igara.
- **Primijeniti osnovne mehanike igara**, uključujući bodove, značke i izazove.
- **Dizajnirati jednostavne gamificirane staze** poput potrazi za blagom ili kvizova temeljenih na lokaciji.
- **Mjeriti metrike angažmana** kako bi se procijenio utjecaj.

Operativni resursi: Alati za gamifikaciju

Praktičan alat: Kontrolna lista za dizajn gamifikacije

Osigurava usklađenost između elemenata igre i ciljeva baštine.

Praktičan alat: Primjeri niskotehnološke gamifikacije

Pružuje jednostavne aktivnosti temeljene na QR kodovima ili webu koje zahtijevaju minimalnu opremu.

Objašnjenje osnovnih mehanika

Definicije uključuju sustave bodova, digitalne bedževe, ljestvice i zadatke vođene naracijom.

Studija slučaja: AR tura po dvorcu

Hibridno iskustvo uživo i digitalno koje koristi QR kodove i jednostavnu web-baziranu AR tehnologiju za interaktivno otkrivanje povijesti.

2.3. Opće najbolje digitalne prakse za kulturne rute

Pristup Mobile-First

Sav digitalni sadržaj treba biti primarno dizajniran za korištenje na pametnim telefonima zbog mobilnosti posjetitelja Rute.

Privatnost podataka i etika

Pravilno upravljanje podacima je ključno:

- **Transparentnost:** Jasno komunicirajte svrhe prikupljanja podataka.
- **Usklađenost:** Slijedite GDPR i lokalne propise.
- **Minimizacija podataka:** Izbjegavajte prikupljanje nepotrebnih informacija.

2.4. Mjerenje utjecaja i kontinuirano poboljšanje

Ključni pokazatelji uspješnosti (KPI-jevi)

Cilj	Pokazatelj	Svrha
Vidljivost	Promet na web-stranici (organski/preporučeni)	Mjeri otkrivljivost
Angažman	Stopa društvene interakcije	Ukazuje na relevantnost sadržaja
Sudjelovanje	Završeni izazovi / UGC prijave	Mjeri aktivno sudjelovanje
Utjecaj	Vrijeme na stranici / vrijeme boravka	Pokazuje dubinu angažmana

Iterativni razvoj

Iterativni ciklus—**Planiraj, Izvrši, Mjeri**, Optimiziraj—podržava kontinuirano učenje i dugoročno poboljšanje.

3. Priručnik za korisnike alata NEXT ROUTES: prilagodba i implementacija najboljih europskih praksi

Alat NEXT ROUTES pruža upraviteljima kulturnih ruta praktične, kodne digitalne alate i kuriranu selekciju najboljih europskih praksi koje ilustriraju kako se inovativni pristupi mogu pretočiti u operativne rezultate. Ovo poglavlje objašnjava kako učinkovito koristiti alatni komplet, kako prilagoditi njegove resurse specifičnim potrebama svake Rute i kako izvući primjenjive uvide iz postojećih studija slučaja. Njegova je svrha premostiti jaz između strateškog sadržaja obuke i implementacije u stvarnom svijetu, omogućujući Kulturim rutama da eksperimentiraju, izrađuju prototipove i implementiraju digitalna rješenja na strukturiran i skalabilan način.

3.1. Kako koristiti NEXT ROUTES alatni komplet unutar programa obuke

Kao što je navedeno gore, alat NEXT ROUTES nadopunjuje ovaj program obuke pružajući praktične, no-code alate i stvarne studije slučaja koje omogućuju Kulturnih ruta da strateške koncepte pretvore u konkretne digitalne rezultate. Ovo poglavlje objašnjava kako učinkovito koristiti alat, kako odabrati i prilagoditi njegove alate i kako crpiti inspiraciju iz njegovih studija slučaja.

Svrha alata

Alati nude pažljivo odabranu zbirku digitalnih alata—platformi za interaktivno pripovijedanje, alatima za izradu aplikacija, alatima za mapiranje, rješenjima za proširenu stvarnost i aplikacijama za gamifikaciju—osmišljenih za podršku Kulturnih ruta u:

- Razvijanje interaktivnog i multimedijskog sadržaja o baštini.
- Eksperimentiranje s digitalnim formatima bez potrebe za programerskim vještinama.
- Povećanje angažmana posjetitelja putem pristupačnih, skalabilnih digitalnih rješenja.
- Proširivanje komunikacije, vidljivosti i obrazovnog dosega.

Kako koristiti alate Toolkita unutar modula obuke

Svaka kategorija alata prirodno se podudara s jednim ili više modula ovog programa obuke:

Modul 1: Marketing, promocija i edukacija

Relevantni alati: Canva, Genially, Planoly, StoryMaps, Tilda.

Primjeri upotrebe: Izrada vizualnih vodiča, promotivnih materijala, mini-web stranica, interaktivnih vremenskih crta.

Modul 2: Angažman i sudjelovanje

Relevantni alati: Actionbound, Izi.TRAVEL, Glide, NotebookLM.

Prijemčivi slučajevi: izgradnja participativnih aktivnosti, dizajniranje povratnih petlji, izrada audio vodiča, strukturiranje pripovijedanja temeljenog na zajednici.

Modul 3: Pripovijedanje

Relevantni alati: StoryMaps, ThingLink, CoSpaces Edu, CapCut.

Slučajevi upotrebe: izrada imerzivnih priča o baštini, 360° tura, videozapisa ili interaktivnih karata.

Modul 4: Gamifikacija

Relevantni alati: Kahoot!, Actionbound, AR-aplikacije (Artivive, model L'Aquila Rinasce). Niantic SDK (plugin za igre temeljene na lokaciji)

- Unity (igrači motor)
- Niantic Wayfarer aplikacija (3D modeliranje)
- Python (programski jezik)

Primjeri upotrebe: Izrada kvizova, potjera za blagom, hibridna fizičko-digitalna iskustva učenja.

Ovo usklađivanje podržava progresivan, modularni razvoj: sudionici primjenjuju koncepte obuke koristeći gotove alate i tutorijale.

3.2. Rad s primjerima iz prakse

Alati i resursi predstavljaju brojne najbolje prakse iz inicijativa Kulturnim rutama i srodnih inicijativa za baštinu. Ovi primjeri ilustriraju kako se alati bez programiranja i kreativne digitalne metode mogu primijeniti u stvarnim kontekstima.

Prilikom korištenja studija slučaja:

- **Identificirajte ključni cilj:** obrazovanje, vidljivost, sudjelovanje, interpretacija ili gamifikacija.
- **Izvodite metodologiju:** korištene alate, narativnu strukturu, tok posjeta, razinu interaktivnosti.
- **Procijenite prenosivost:** koji se aspekti mogu prilagoditi temama, publici i kapacitetima vaše Rute.

- **Počnite s malim prototipovima:** replicirajte jednu značajku (npr. StoryMap, izazov temeljen na QR kodu, jednostavnu aplikaciju) prije nego što proširite opseg.

Studije slučaja poput *MemoryLanes*, *Torviscose na Minecraftu*, *Oca i sina* ili inicijative *daljinski turizam Farskih otoka* pokazuju različite putove do kreativne, pristupačne digitalne transformacije.

3.3. Praktični tijek rada za korištenje alata

1. **Definirajte svoj cilj:** Koje iskustvo, sadržaj ili komunikacijsku potrebu želite zadovoljiti?
2. **Odaberite kategoriju alata:** pripovijedanje, AR/VR, karte, interaktivni vodiči, gamifikacija itd.
3. **Pregledajte upute:** Svaki alat dolazi s vodičem korak po korak.
4. **Razvijte prototip:** Koristite no-code funkcionalnosti za brzo izradu početne verzije.
5. **Testirajte s malim grupama:** Prikupite povratne informacije od posjetitelja, kolega ili partnera.
6. **Uljepšajte i objavite:** prilagodite sadržaj na temelju pokazatelja upotrebljivosti, pristupačnosti i angažmana.
7. **Integrirajte s modulima obuke:** povežite svoj prototip s jednom od četiri temeljne kompetencije.

Kada koristiti alatni komplet u ciklusu vašeg projekta

Alatni komplet je osmišljen za korištenje u više faza:

- **Konceptualna faza:** istražite mogućnosti i uskladite alate s potrebama Rute.
- **Faza produkcije:** kreirajte digitalni sadržaj i interaktivna iskustva.
- **Faza implementacije:** implementirajte aplikacije, karte, ture ili gamificirane rute.
- **Faza evaluacije:** pregledajte utjecaj koristeći KPI-jeve opisane u poglavlju 2.4.

3.4. Dodana vrijednost za kulturne rute

Korištenje alata omogućuje Kulturne rute da: - Ubrzaju digitalnu transformaciju uz minimalne tehničke prepreke. - Ojačaju interpretativno pripovijedanje putem multimedije i interaktivnosti. - Poboljšaju vidljivost putem profesionalnih digitalnih

rezultata. - Angažiraju zajednice i mlađu publiku. - Prototipiraju inovativna iskustva prije ulaganja u veće projekte.

Program obuke NEXT ROUTES pruža strukturirani pristup za unapređenje digitalnih kapaciteta europskih kulturnih ruta u područjima marketinga, angažmana, pripovijedanja i gamifikacije.

Ovaj priručnik nudi pregled ključnih načela i opsežnih resursa dostupnih kroz program. Primjenom ovih praksi, voditelji kulturnih ruta mogu pomoći osigurati da se europska kulturna baština očuva, promiče i učini dostupnom na privlačan i održiv način.

4. Aplikacija Next Routes: Praktični priručnik za upravitelje kulturnih ruta

Ovo poglavlje pruža vodič korak po korak za snalaženje u glavnim funkcionalnostima aplikacije, osiguravajući da korisnici mogu učinkovito i informirano koristiti njezine alate. Kombiniranjem operativnih uputa s ilustrativnim primjerima, priručnik ima za cilj olakšati jednostavno usvajanje, promicati dosljedne prakse upravljanja podacima i ojačati koordinaciju unutar šireg okvira Europskih kulturnih ruta.

4.1. Postavljanje temelja

Prije izrade bilo kakvog sadržaja u aplikaciji Next Routes, ključno je uspostaviti jasan konceptualni i operativni okvir. To uključuje definiranje ciljnih publika, utvrđivanje temeljne naracije Rute, mapiranje fizičkih ili tematskih elemenata koji će biti uključeni i određivanje namjeravanog korisničkog putovanja. Pojašnjavanjem ovih temelja u ranoj fazi, upravitelji osiguravaju koherentnost svih digitalnih komponenti i stvaraju čvrstu osnovu za naknadni dizajn i značajke interakcije.

Odaberite skup tema ili određenu temu koju će aktivnost obuhvatiti

Odabir smislene teme ili pitanja temelj je aktivnosti. Odabrana tema treba biti izravno povezana s prostorom baštine, bilo da ističe povijesne događaje, arhitektonske detalje, lokalne tradicije ili skrivene priče. Dobro definirana tema osigurava da iskustvo bude svrhovito i relevantno, pružajući sudionicima vodilju dok istražuju i uče.

Definirajte pripovijedanje koje može prenijeti određenu poruku

Pričanje priča je sredstvo pomoću kojeg znanje postaje zanimljivo. Narativ treba biti osmišljen tako da prenosi jasnu poruku, ispreplićući činjenice, emocije i maštu na način koji privlači pažnju sudionika. Snažna priča pretvara apstraktne informacije u uvjerljivo putovanje, pomažući igračima da se povežu s baštinom na intelektualnoj i emocionalnoj razini.

Narativ mora biti sadržajan i sastojati se od procesa učenja

Aktivnost bi sudionicima trebala pružiti više od zabave – mora poticati otkrivanje i promišljanje. Svaki korak putovanja treba poticati učenje, nudeći uvide koji produbljuju razumijevanje mjesta i njegove kulturne vrijednosti. Strukturiranjem aktivnosti kao

procesa učenja, sudionici su pozvani ne samo da se igraju, već i da odu s novim znanjem i perspektivama.

4.2. Dizajniranje zanimljivog iskustva

Dizajniranje zanimljivog iskustva uključuje pretvaranje kulturnih resursa Rute u intuitivne i smislene interakcije za korisnike. Ova se faza usredotočuje na strukturiranje sadržaja na način koji je pristupačan, vizualno privlačan i usklađen s interpretativnim ciljevima Rute. Elementi kao što su vizualna hijerarhija, jasnoća uputa, tempo pripovijedanja i responzivni izgled za mobilne uređaje doprinose osiguravanju da posjetitelji mogu glatko kretati aplikacijom i ostati motivirani istraživati njezin puni potencijal.

Mora biti privlačan kako bi zadržao sudionike tijekom cijelog iskustva, te težiti pozitivnom utjecaju i na uživanje i na učenje

Kako bi se održao angažman, aktivnost treba biti osmišljena tako da zabavlja, ali i educira. To znači uvođenje dinamičnih izazova, interaktivnih elemenata i kreativnog pripovijedanja koji neprestano potiču znatiželju. Kada su sudionici očarani iskustvom, moguće je postići dvostruki cilj užitka i smislenog učenja, čime se osigurava pozitivan i nezaboravan dojam.

Mora biti povezan s određenim lokacijama kako bi se osiguralo da sudionici mogu prepoznati kamo otići i razumjeti što mogu očekivati na svakom mjestu

Svaka faza aktivnosti trebala bi odgovarati određenoj lokaciji unutar lokaliteta baštine. Povezivanje sadržaja s fizičkim lokacijama omogućuje sudionicima da istraže prostor na opipljiv način, jačajući njihov osjećaj mjesta i povijesti. Jasne upute trebale bi ih voditi do svake lokacije, gdje im kontekstualizirani sadržaj pomaže predvidjeti i protumačiti ono što će susresti.

Moraju uspostaviti koherentan slijed između lokacija kako bi se osigurao itinerar koji se može pratiti

Aktivnost bi se trebala odvijati kroz logičnu i koherentnu rutu koja vodi sudionike s jedne lokacije na drugu. To stvara strukturirani itinerer koji ne samo da podržava navigaciju " ", već i gradi progresivnu priču. Promisljena sekvenca osigurava

kontinuitet, održava napetost i daje sudionicima osjećaj napretka dok napreduju kroz iskustvo.

Definirajte komplementarne načine za dobivanje odgovarajućeg sadržaja, ovisno o nedostacima dostupnog sadržaja na licu mjesta

Nisu svi prostori baštine u mogućnosti pružiti potpune ili pristupačne informacije na licu mjesta. Kako bi se te praznine popunile, aktivnost bi trebala integrirati komplementarne resurse kao što su digitalne rekonstrukcije, arhivski materijali ili usmene povijesti. Ponudom više formata osigurava se da sudionici imaju pristup bogatom i raznolikom sadržaju, bez obzira na ono što je fizički prisutno na lokaciji.

4.3. Rad s misijama

Igrica Next Routes nudi različite vrste misija, od kojih svaka ima svoje jedinstvene prednosti. Odabir prave kombinacije vrsta misija ključan je za osmišljavanje dinamičnog i imerzivnog iskustva.

Misije čine srž interaktivne komponente aplikacije, vodeći korisnike kroz zadatke, lokacije ili tematske izazove koji potiču aktivno sudjelovanje s Rutom. Prilikom definiranja misija, upravitelji bi trebali uzeti u obzir ravnotežu između informacijske dubine, truda korisnika i mehanizama nagrađivanja. Svaka misija trebala bi jasno komunicirati svoju svrhu, korake i očekivani ishod, osiguravajući da svi zadaci podržavaju sveobuhvatni narativ i obrazovne ciljeve Rute.

Misije geolokacije

Misije geolokacije zahtijevaju od sudionika da se fizički pomaknu na određenu lokaciju, čime se aktivnost veže za stvarno mjesto i stvara potpuna uronjenost u prostor baštine. Posebno su učinkovite u poticanju istraživanja i njegovanju osjećaja otkrića, istovremeno jačajući vezu između digitalne igre i fizičkog okruženja.

Prilikom osmišljavanja ovih misija preporučljivo je izbjegavati velika otvorena područja poput parkova, trgova ili riječnih obala, gdje GPS preciznost može otežati precizno određivanje lokacije. Umjesto toga, odaberite konkretne znamenitosti – poput zgrada, spomenika ili prepoznatljivih arhitektonskih značajki. Budući da geolokacija određuje cilj unutar pogreške od otprilike ± 5 metara, odabir jasnih, lako prepoznatljivih lokacija osigurava lakšu navigaciju i zadovoljavajuće iskustvo za sudionike.

Slično tome, kada želite usmjeriti sudionike na određeni prostor, poput ulice, pobrinite se da pružite jasne naznake koje će im pomoći da prepoznaju točnu geolokiranu točku, poput ugla ulice ili prepoznatljivog pročelja zgrade. Kada koristite način geolokacije, posebno je važno osigurati da se sudionici mogu pravilno orijentirati, budući da im su dostupne samo opisne informacije za dolazak na ispravnu lokaciju.

Misije na temelju upitnika

Misije temeljene na pitanjima osmišljene su za provjeru znanja i produbljivanje razumijevanja. Mogu potaknuti razmišljanje, dovesti u pitanje pretpostavke ili ojačati ključne točke učenja, pretvarajući apstraktne informacije u interaktivni proces učenja.

Ključna značajka misija u obliku upitnika je mogućnost postavljanja pitanja s višestrukim izborom, gdje je samo jedna opcija ispravna. Ovaj format čini aktivnost jasnom i strukturiranom, vodeći sudionike da kritički razmišljaju i aktivno se uključe u sadržaj. Dobro osmišljena pitanja također mogu potaknuti raspravu unutar grupa, čineći iskustvo zabavnim, ali i smislenim, istovremeno osiguravajući da sudionici odu s čvršćim znanjem o temi.

S te točke gledišta, misije osmišljene u obliku upitnika igraju središnju ulogu u cjelokupnoj igri, dok druge opcije imaju komplementarnu funkciju. Stoga je preporučljivo koristiti misije ove vrste na gotovo svim lokacijama uključenima u igru. Međutim, važno je imati na umu da pitanja trebaju predstavljati izazove povezane s okolinom, tako da, kad god je to moguće, nužno zahtijevaju fizičku prisutnost sudionika na posebno određenoj točki duž rute.

Misije fotografiranja

Ove misije pozivaju sudionike da fotografiraju stvari povezane sa svojim putovanjem – na primjer, da snime znamenitosti, simbole ili arhitektonske detalje. Ovaj zadatak potiče pomno promatranje, pažnju na detalje i kreativnost. Misije s fotografijama čine iskustvo interaktivnim, a istovremeno sudionicima daju osjećaj aktivnog sudjelovanja u prostoru baštine.

Misija temeljena na fotografijama predstavlja snažan dodatak misiji temeljenoj na upitniku jer sudionicima omogućuje da kreativno odgovore promatranjem i prepoznavanjem detalja u okolnom okruženju. U nekim slučajevima može poslužiti kao alternativa upitnicima koji imaju određena ograničenja, osobito kada se sadržaj pitanja temelji na promatranju okoline.

Važno je obavijestiti sudionike da fotografije snimljene unutar aplikacije nisu spremljene u galeriju njihovog pametnog telefona. Ako žele sačuvati osobne fotografije

kao uspomene, morat će izaći iz aplikacije i izravno koristiti kameru svog telefona. Jasna komunikacija o tome osigurava da sudionici mogu uskladiti dovršavanje misija i pritom prikupljati vlastite osobne uspomene.

Misije s QR kodovima

QR kodovi u aplikaciji za igru Next Routes imaju jednostavnu, ali ključnu funkciju: omogućuju sudionicima da dovrše misije skeniranjem. Kako bi koristili ovu značajku, organizatori moraju izraditi specifične QR kodove koji odgovaraju svakoj misiji. Nakon skeniranja, kod potvrđuje zadatak i omogućuje sudionicima da napreduju kroz rutu.

Iz tog razloga, glavna svrha QR koda shvaćenog kao znamenitosti jest potaknuti potragu za vrlo preciznom lokacijom koja je ključna, do razine detalja koju sama geolokacija ne može pružiti, istovremeno osiguravajući da njezino otkrivanje od sudionika zahtijeva dovršetak niza ključnih koraka.

Važno je napomenuti da, iako se QR kodovi mogu skenirati i izvan aplikacije za otvaranje web-stranica ili pružanje dodatnih informacija, to može prekinuti doživljaj uronjenosti jer zahtijeva napuštanje aplikacije i prebacivanje na drugi skener. Iz tog razloga QR kodove treba prvenstveno smatrati alatima za dovršetak misije, čime se osigurava da iskustvo unutar aplikacije ostane besprijekorno i zanimljivo.

4.4. Predložene dodatne značajke

Osim osnovnih funkcionalnosti, aplikacija omogućuje integraciju komplementarnih značajki koje mogu poboljšati interakciju korisnika i obogatiti cjelokupno iskustvo. To može uključivati multimedijски sadržaj, geolokacijske upute, kvizove, bedževe ili kratke narativne fragmente koji produbljuju interpretaciju. Odabir dodatnih značajki trebao bi odražavati i prioritete Rute i kapacitete upravljačkog tima, osiguravajući održivo održavanje i dugoročnu upotrebljivost.

Kako bi se maksimizirao utjecaj aplikacije, evo nekoliko dodatnih prijedloga i praktičnih savjeta prilagođenih njezinoj funkcionalnosti:

Obogaćivanje misija vizualima

Iako se misije ne mogu kombinirati, možete ih obogatiti dodavanjem pratećih slika – arhivskih fotografija, suvremenih prikaza, karata ili ilustracija. Vizualni sadržaji pomažu sudionicima da bolje razumiju kontekst, prepoznaju detalje na licu mjesta i osjećaju se povezanim s pričom.

Prilagođeni sustav nagrada

Umjesto generičkih bodova ili znački, razmislite o stvaranju vlastitih "Žigova" ili sakupljivih simbola unutar priče. Oni bi mogli otkrivati nove datume, pojmove ili kodne riječi kako sudionici napreduju. Na primjer, Žigovi bi mogli predstavljati artefakte, predmete ili simbolične prikaze povezane s temom baštine, pretvarajući nagrade u smisleno proširenje narativa.

Vremenski izazovi (izvan aplikacije)

Iako sama aplikacija ne podržava vremenska ograničenja, voditelji mogu vanjski postaviti pravila o vremenu. Na primjer, grupama se može dati 20 minuta za dovršetak dijela rute ili cijelog itinerera. To dodaje uzbuđenje i natjecateljski duh kada je to poželjno, bez mijenjanja aplikacije.

Razmatranja o pristupačnosti

Imajte na umu potrebe različitih skupina, kao što su školarci ili mlađi sudionici. Pojednostavljenje jezika, skraćivanje duljine misije ili pružanje poticajnih vizualnih prikaza mogu učiniti aktivnost uključivijom i učinkovitijom za publiku s različitim sposobnostima i razinama znanja.

Osobne priče kao sadržaj

Budući da se audio i video ne mogu integrirati u aplikaciju, razmislite o korištenju pisanih osobnih ispriča kako biste dodali emocionalnu dubinu. Dnevnici, autobiografije, svjedočanstva ili intervjui mogu se uključiti kao dio misija. Učenje povijesti kroz proživljena iskustva čini aktivnost bogatijom, ljudskijom i pamtljivijom.

Točke za razmišljanje

Zaključite svoju rutu refleksivnim elementom. Na primjer, u posljednjem pitanju zatražite od sudionika da ocijene rutu – što su smatrali iznenađujućim, što su naučili ili kako im je iskustvo promijenilo percepciju lokacije. To učvršćuje znanje i potiče sudionike na kritičko razmišljanje o svom putovanju.

4.5. Su-kreiranje i testiranje

Proces razvoja uvelike ima koristi od uključivanja dionika, lokalnih zajednica i potencijalnih korisnika kroz radionice sukreacije i iterativne sesije testiranja. Prikupljanje povratnih informacija u više faza omogućuje voditeljima da utvrde probleme s upotrebljivošću, potvrde narativne odabire i osiguraju pristupačnost za različite publike. Testiranje također podržava donošenje odluka utemeljeno na dokazima, pomažući u usavršavanju interakcija i optimizaciji konačne verzije aplikacije.

Uključite mlade u definiranje sadržaja kako bi mogli ponuditi vlastitu perspektivu

Mladi bi trebali imati aktivnu ulogu u stvaranju sadržaja. Njihove perspektive, jezik i kulturne reference mogu učiniti da se iskustvo čini autentičnim i relevantnim njihovim vršnjacima. Uključivanjem grupa mladih u proces dizajna aktivnost postaje uključivija, dinamičnija i usklađenija s načinima na koje mlada publika voli komunicirati i učiti.

Uključite druge ljude u testiranje iskustva prije javnog lansiranja

Prije nego što aktivnost učinite široko dostupnom, ključno je provesti pilot-teste s raznolikim skupinama. Te sesije testiranja omogućuju prepoznavanje prednosti i slabosti, osiguravajući da je iskustvo intuitivno, zanimljivo i pristupačno. Prikupljanje povratnih informacija od stvarnih sudionika pomaže usavršiti dizajn i jamči glađe i uspješnije javno lansiranje.

4.6. Nakon dizajniranja: Što slijedi

Nakon što su struktura, misije i sadržaj aplikacije finalizirani, fokus se prebacuje na implementaciju, komunikaciju i kontinuirano poboljšavanje. Upravitelji bi trebali pripremiti strategiju lansiranja, koordinirati se s partnerima radi vidljivosti i pratiti početne podatke korisnika kako bi identificirali područja za poboljšanje. Nakon lansiranja, redovita ažuriranja, rutine održavanja i periodične provjere performansi osiguravaju da aplikacija ostane relevantna, funkcionalna i prilagodljiva promjenjivim potrebama posjetitelja.

Uključite prijedlog u svoje kulturne programe kako biste upotpunili svoje aktivnosti besplatnim, fleksibilnim i pristupačnim alatom

Aplikaciju treba integrirati u šire kulturne programe kao komplementarnu aktivnost. Budući da je besplatna, fleksibilna i lako dostupna, može dodati vrijednost postojećim inicijativama bez potrebe za velikim dodatnim resursima. Ta integracija omogućuje

kulturnim institucijama da prošire svoj doseg i ponude posjetiteljima nove načine interakcije s baštinom.

Širite alat putem medijatora i edukatora kulturne baštine

Promovirajte alat među medijatorima, edukatorima i kulturnih djelatnicima koji mogu proširiti njegov doseg do ciljne publike. Uključivanjem tih stručnjaka alat stječe vjerodostojnost i vidljivost te se ugrađuje u postojeće kulturne i obrazovne prakse.

Organizirati obuke za praktičare

Pružite mogućnosti obuke za praktičare kako biste osigurali da su osnaženi i dobro pripremljeni za učinkovito korištenje alata. Radionice im pomažu razumjeti njegov potencijal, integrirati ga u svoj rad i dijeliti ga s polaznicima na zanimljiv i smislen način.

Otvorite svoj put doprinosima drugih dionika kako biste uključili nove misije i perspektive

Iskustvo bi trebalo ostati otvoreno i prilagodljivo, omogućujući doprinose različitih dionika tijekom vremena. Omogućujući dodavanje novih misija, perspektiva i priča, aktivnost ostaje dinamična i relevantna. Ovaj suradnički pristup ne samo da obogaćuje sadržaj, već i potiče osjećaj zajedničkog vlasništva među partnerima, zajednicama i sudionicima.

5. Zaključak: Okvir za održivu digitalnu transformaciju

Metodologija obuke, skup alata i aplikacija NEXT ROUTES, upotpunjeni ovim korisničkim

Priručnik, predstavljaju sveobuhvatnu strategiju za digitalno osnaživanje europskih kulturnih ruta. Konačni je cilj dvostruk: ne samo opremiti stručnjake potrebnim tehničkim vještinama, već i poticati kulturu kontinuiranih inovacija i etičkog upravljanja baštinom.

Četiri temeljna modula – marketing, angažman, pripovijedanje i gamifikacija – predstavljaju putokaz za razvoj digitalnih kompetencija koje se izravno prevode u sposobnost da:

- Poboľjšati vidljivost i obrazovni doseg Ruta.

- Izgraditi aktivne, participativne zajednice.
- Pretvoriti znanje o baštini u uvjerljive digitalne narative.
- Stvoriti interaktivna i nagrađujuća korisnička iskustva.

Igrica Next Routes, sa svojom strukturom temeljenom na misijama, služi kao praktičan pogon za primjenu ovih koncepata. Kroz pružene alate i studije slučaja, upravitelji ruta mogu:

- Eksperimentirati i izraditi prototipove digitalnih rješenja uz minimalne tehničke prepreke.
- Integrirajte digitalni sadržaj s fizičkim iskustvom putem misija temeljenih na lokaciji i promatranju.
- Osigurajte utjecaj i relevantnost primjenom iterativnog ciklusa Planiraj, Izvrši, Mjeri i Optimiziraj.

Svi korisnici potiču se da usvoje način razmišljanja kontinuiranog poboljšanja, koriste mehanizme sukreacije i testiranja s raznolikim skupinama (uključujući mlade) te da svoje Rute drže otvorenima za doprinose drugih dionika. Samo kontinuiranom prilagodbom i integracijom Aplikacije u šire kulturne programe može se ostvariti njezin puni potencijal, osiguravajući dugoročnu vitalnost, pristupačnost i održivost europske kulturne baštine.

6. Zahvale

Autori ovog Priručnika za korisnike žele izraziti svoju iskrenu zahvalnost članovima projekta Next Routes koji su strastveno doprinijeli pripremi ovog dokumenta, dajući svoje uvide u vezi sa svojim potrebama, preferencijama i očekivanjima u području obuke o korištenju digitalnih alata za promicanje narativa Kulturnih ruta. Također smo zahvalni na njihovim doprinosima u obliku primjera dobre prakse identificiranih diljem Europe, a osobito na njihovom sudjelovanju u procjeni provedbe pilot-akcija, kao i na zajedničkoj analizi postignutih učinaka i područja za poboljšanje koja je potrebno riješiti. Ovaj dokument nastoji vjerno odražavati rezultate svakog od tih doprinosa.