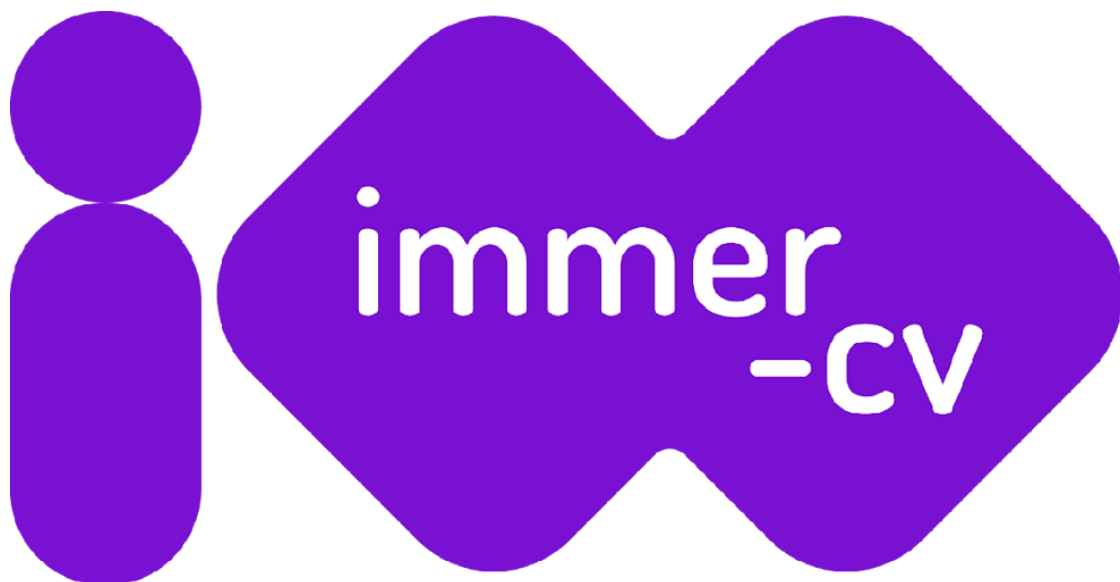




**IMMER-CV: Ανάπτυξη προγράμματος σπουδών για τη διαχείριση
τεχνολογιών εμπύθισης για επαγγελματίες στον πολιτιστικό και
δημιουργικό κλάδο**

Συγγραφείς:

Chuan Li (Innopac)

Barbara López Cabrera (Innopac)

Guillem Bacete (Innopac)

Μαρία Κοτζαγιάννη (Hypertech)



**Με τη χρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης**

Οδηγός Συν-δημιουργικού Εργαστηρίου

Ο κύριος στόχος του έργου IMMER-CV είναι να εκπαιδεύσει επιμελητές μουσείων και επαγγελματίες από τον καλλιτεχνικό και δημιουργικό κλάδο πάνω στη χρήση τεχνολογιών εμπύθισης, ώστε να μπορούν να αντιμετωπίσουν αποτελεσματικά τις προκλήσεις που θέτει η ψηφιακή μετάβαση. Απαραίτητη προϋπόθεση για την επίτευξη αυτού του στόχου είναι η συνεργασία μεταξύ των διαφόρων επαγγελματιών που εμπλέκονται (π.χ. επιμελητές μουσείων, δημιουργοί έργων τέχνης, στελέχη ψηφιακών εργαλείων και διαχείρισης κ.λπ.). Για το λόγο αυτό, το εργαστήριο συν-δημιουργίας στοχεύει στη δημιουργία ενός ανοιχτού συνεργατικού περιβάλλοντος συζήτησης μεταξύ των εμπλεκόμενων φορέων με στόχο την πλαισίωση και αναγνώριση των σύγχρονων προβλημάτων, τον προσδιορισμό των αναγκών του τομέα, τη συλλογή νέων ιδεών και, τέλος, τη δυνατότητα συν-δημιουργίας ικανοποιητικών και στοχευμένων λύσεων.

Η Ομάδα-Στόχος:

- 5-6 επαγγελματίες της τέχνης/επιμελητές μουσείων/καθηγητές/πολιτιστικοί διαχειριστές
- 3-4 μεταπτυχιακοί φοιτητές εγγεγραμμένοι σε μεταπτυχιακά προγράμματα ή παρόμοια.

Απαιτούμενοι πόροι:

- Ευρύς χώρος.
- Χαρτί, στυλό ή/και ηλεκτρονικές συσκευές
- Μαυροπίνακας, οθόνη ή/και προβολείς.

Εκτιμώμενη Διάρκεια: 1.5-2 ώρες

Πρόγραμμα Συν-δημιουργικού Εργαστηρίου	Διάρκεια
Εισαγωγή στους στόχους του εργαστηρίου και παρουσίαση των συμμετεχόντων	10 λεπτά
Σύντομη επισκόπηση της τρέχουσας κατάστασης	20 λεπτά
Αναγνώριση των αναγκών στον τομέα	20 λεπτά
Άσκηση καταιγισμού ιδεών	25 λεπτά
Άσκηση συν-δημιουργίας λύσεων	30 λεπτά

Συμπεράσματα και κλείσιμο του εργαστηρίου	10 λεπτά
--	----------

1. Εισαγωγή στο αντικείμενο του εργαστηρίου και παρουσίαση των συμμετεχόντων

Το εργαστήριο θα ξεκινήσει με: 1) μια σύντομη παρουσίαση του έργου IMMER-CV, 2) των στόχων του εργαστηρίου (δηλαδή του προσδιορισμού των αναγκών του κλάδου και της ανάπτυξης λύσεων επαγγελματικής κατάρτισης για τη βελτίωση των δεξιοτήτων των ενδιαφερόμενων μερών στη χρήση τεχνολογιών εμπύθισης στον καλλιτεχνικό και πολιτιστικό τομέα) και 3) την παρουσίαση των συμμετεχόντων. Οι συμμετέχοντες θα κληθούν να μοιραστούν προσωπικές πληροφορίες, όπως το όνομα, το επώνυμο, το επάγγελμα και τον ρόλο τους στο φορέα που απασχολούνται, το τεχνολογικό γνωστικό τους υπόβαθρο, την εταιρεία/πανεπιστήμιο και εάν έχουν κάποια πρότερη εμπειρία στη χρήση τεχνολογιών εμπύθισης. Αυτή η διαδικασία θα επιτρέψει στους συμμετέχοντες και τους υπεύθυνους εργαστηρίων να γνωριστούν καλύτερα μεταξύ τους και να ομαλοποιηθεί τη συζήτηση.

2. Μια σύντομη επισκόπηση των σύγχρονων προκλήσεων - Χάρτης Ενσυναίσθησης

Στην αρχή αυτής της ενότητας, οι υπεύθυνοι του εργαστηρίου θα παρουσιάσουν επιτυχημένες περιπτώσεις χρήσης τεχνολογιών εμπύθισης στον πολιτιστικό τομέα (είτε εκτεταμένη πραγματικότητα είτε άλλες εμπυθιστικές εμπειρίες). Στη συνέχεια, θα ξεκινήσουν μια συζήτηση σχετικά με προβλήματα που έχουν ήδη εντοπιστεί κατά την εφαρμογή τους και σε σχέση με κάποια κενά στα υπάρχοντα προγράμματα κατάρτισης πάνω σε τεχνολογίες εμπύθισης που εφαρμόζονται στον πολιτιστικό και καλλιτεχνικό τομέα.

Μέθοδος: Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να χωριστούν σε δύο ξεχωριστές ομάδες αρχικά μόνο με συνομηλίκους τους (μαθητές με μαθητές, πολιτιστικοί διαχειριστές με πολιτιστικούς διαχειριστές...). Κατά τη διάρκεια των συζητήσεων μεταξύ των μελών της κάθε υπο-ομάδας, οι συμμετέχοντες καλούνται να παρουσιάσουν τα προβλήματα που αντιμετωπίζει ο τομέας τους στην εφαρμογή τεχνολογιών εμπύθισης από τη δική τους οπτική γωνία, προκειμένου να συζητηθούν και να παρουσιαστούν στη συνέχεια σε όλη την ομάδα σε μεταγενέστερο στάδιο. Για να καθοδηγήσετε αυτό το βήμα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις ερωτήσεις που περιγράφονται παρακάτω με βάση τον Χάρτη Ενσυναίσθησης (Εικ. 1) προσαρμοσμένο στις ανάγκες και τους στόχους του Εργαστηρίου.

Αυτό το βήμα μπορεί να δράσει επικουρικά, επισημαίνοντας ορισμένα σημαντικά ερωτήματα για να δοθεί μια γενική επισκόπηση των αναδυόμενων ζητημάτων και της τρέχουσας κατάστασης στον πολιτιστικό και καλλιτεχνικό τομέα.

- Καθοδηγητικές ερωτήσεις προσαρμοσμένες στους Καλλιτεχνικούς επιμελητές ή καθηγητές (ΚΚ), τους φοιτητές (Φ) ή και τους δύο (Δ):
 - **Τι σκέφτονται και αισθάνονται:**
 - ΚΚ: Κατά τη γνώμη σας, διαθέτετε τις απαραίτητες δεξιότητες για να εφαρμόσετε τεχνολογίες εμπύθισης στον τομέα σας; Παρακαλώ βαθμολογείστε από 1 (Καθόλου) έως 10 (Ναι).
 - Δ: Έχετε λάβει ποτέ εκπαίδευση σε VR, AR ή άλλες τεχνολογίες εμπύθισης; Εάν ναι,
 - Ποιες δυσκολίες/προβληματισμούς είχατε όταν προσπαθήσατε να μάθετε αυτές τις καινοτόμες τεχνολογίες;
 - Εντοπίσατε τυχόν κενά/θέματα που έλειπαν από την εκπαίδευσή σας;
 - Δ: Πιστεύετε ότι το τρέχον εκπαιδευτικό πρόγραμμα, το οποίο είναι διαθέσιμο σε σχολεία, πανεπιστήμια, ινστιτούτα, σεμινάρια κλπ. είναι ικανοποιητικά προσαρμοσμένο στις νέες τεχνολογίες; Και γιατί; Παρακαλώ βαθμολογείστε από 1 (Καθόλου) έως 10 (Απολύτως)
 - ΚΚ: Πιστεύετε ότι οι επαγγελματίες από τον χώρο των τεχνών είναι επαρκώς καταρτισμένοι για να εφαρμόσουν τεχνολογίες εμπύθισης στις μέρες μας; Παρακαλώ αιτιολογείστε την απάντησή σας και βαθμολογείστε από 1 (καθόλου) έως 10 (Απολύτως)
 - Φ: Αισθάνεστε σίγουροι ότι μετά την ολοκλήρωση των σπουδών σας θα έχετε αποκτήσει τις απαιτούμενες γνώσεις και δεξιότητες για να εφαρμόσετε τις τεχνολογίες εμπύθισης; Παρακαλώ βαθμολογείστε από 1 (Καθόλου) έως 10 (Απολύτως)
 - **Τι βλέπουν:**
 - ΚΚ: Γνωρίζετε κάποια πρακτικά παραδείγματα χρήσης της τεχνολογίας εμπύθισης στον τομέα σας;
 - Δ: Έχετε συμμετάσχει/παρακολουθήσει κάποια παράσταση/έκθεση με χρήση τεχνολογιών εμπύθισης; Ποιες ήταν οι σκέψεις σας σχετικά με τη χρήση τους στον τομέα των τεχνών;
 - ΚΚ: Έχετε ακούσει/δει/ενημερωθεί σχετικά με προγράμματα επαγγελματικής κατάρτισης ή/και σπουδών για τις τεχνολογίες εμπύθισης στον πολιτιστικό και καλλιτεχνικό τομέα; Θα σας ενδιέφερε να συμμετάσχετε; Παρακαλώ βαθμολογείστε από 1 (Καθόλου) έως 10 (Απολύτως).
 - **Τι λένε και κάνουν:**
 - Δ: Κατά τη διάρκεια συζητήσεων με τους συναδέλφους σας σχετικά με τη χρήση τεχνολογιών εμπύθισης στον πολιτιστικό και καλλιτεχνικό τομέα,
 - Έχετε αναγνωρίσει ποτέ για την έλλειψη πληροφόρησης ως σημαντικό πρόβλημα;

- Ποια άλλα θέματα έχετε συζητήσει σχετικά, π.χ. πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα, καλλιτεχνικά αποτελέσματα κ.λπ.?
- Φ: Πιστεύετε ότι εσείς και οι συνομήλικοί σας έχετε τους απαραίτητους πόρους για να εκπαιδευτείτε επαρκώς στην χρήση τεχνολογιών εμβύθισης;
- ΚΚ: Πιστεύετε ότι οι φοιτητές και οι μελλοντικοί επαγγελματίες από τον χώρο των τεχνών και του πολιτισμού έχουν πρόσβαση στους απαραίτητους πόρους για να εκπαιδευτούν επαρκώς στην χρήση τεχνολογιών εμβύθισης;
- Δ: Πήρατε κάποια πρωτοβουλία για να μάθετε/εκπαιδευτείτε πάνω στις τεχνολογίες εμβύθισης;
- **Τι ακούνε:**
 - Δ: Έχετε λάβει συστάσεις για μαθήματα ή προγράμματα κατάρτισης σε τεχνολογίες εμβύθισης; Εάν ναι,
 - Πιστεύετε ότι είναι κατάλληλα για τον τομέα των τεχνών και του πολιτισμού;
 - Δ: Γνωρίζετε ανθρώπους από τον τομέα σας, οι οποίοι έχουν λάβει εκπαίδευση πάνω στη χρήση τεχνολογιών εμβύθισης ή ανθρώπους γενικά, που έχουν συμμετάσχει/παρακολουθήσει κάποια παράσταση με χρήση τεχνολογιών εμβύθισης; Εάν ναι,
 - Ξέρετε πώς ήταν η εμπειρία τους;
- Εικόνα 1. Χάρτης ενσυναίσθησης



Αποτέλεσμα: Μια γενική επισκόπηση των κύριων θεμάτων και της γενικής αντίληψης των συμμετεχόντων πάνω στο αντικείμενο του εργαστηρίου. Κάθε υποομάδα θα πρέπει να συμπληρώσει αυτόν τον Χάρτη Ενσυναίσθησης και να

μοιραστεί την άποψή της με ολόκληρη την ομάδα, προκειμένου να εντοπιστούν ομοιότητες και διαφορές στις αντιλήψεις τους. Οι υπεύθυνοι του εργαστηρίου θα συλλέξουν όλους τους χάρτες ενσυναίσθησης και θα διαμορφώσουν έναν τελικό.

3. Καθορισμός τομεακών αναγκών - Χάρτης αναγκών

Με βάση το προηγούμενο βήμα, αυτή η άσκηση θα προσδιορίσει τις συγκεκριμένες ανάγκες των χρηστών που έχουν προκειμένου να αποκτήσουν τις απαραίτητες δεξιότητες για να εφαρμόσουν και να χρησιμοποιήσουν με επιτυχία τεχνολογίες εμπύθισης στους τομείς τους.

Μέθοδος: Δημιουργία ενός χάρτη αναγκών που να συνοψίζει τις συγκεκριμένες ανάγκες των διαφόρων ενδιαφερομένων. Αυτή η άσκηση μπορεί να πραγματοποιηθεί πάλι από δύο ξεχωριστές ομάδες. Κάθε ομάδα θα συζητήσει ποιες ικανότητες ή ανάγκες κατάρτισης χρειάζονται για να εφαρμόσουν αποτελεσματικά τις τεχνολογίες εμπύθισης. Οι ερωτήσεις και ο παρακάτω πίνακας μπορούν να χρησιμεύσουν ως οδηγός για τη δραστηριότητα:

- ο Φ: Τι είδους εκπαίδευση πιστεύετε ότι χρειάζεστε για να εφαρμόσετε αποτελεσματικά τις τεχνολογίες εμπύθισης στον τομέα σας;
- ο ΚΚ: Τι είδους εκπαίδευση πιστεύετε ότι χρειάζεστε για να επιβλέπετε την εφαρμογή τεχνολογιών εμπύθισης στον τομέα σας;
- ο Δ: Ποιοι πόροι θα σας βοηθούσαν να βελτιώσετε τις ικανότητές σας στη χρήση και επίβλεψη της εφαρμογής τεχνολογιών εμπύθισης;
- ο Δ: Τι είδους κατάρτιση πιστεύετε ότι θα ήταν πιο χρήσιμη; (εξειδικευμένα μαθήματα, επιμόρφωση, πρακτική κατάρτιση, μαθήματα on-line κ.λπ.)
- ο Δ: Ποιες δεξιότητες πιστεύετε ότι πρέπει να βελτιωθούν για να χρησιμοποιήσετε επιτυχώς τις τεχνολογίες εμπύθισης στον τομέα σας;
- ο Δ: Τι πόρους νομίζετε ότι θα χρειαστείτε για να δημιουργήσετε ένα κατάλληλο σχέδιο κατάρτισης που εφαρμόζεται στον τομέα ή την εργασία / οργανισμό σας;
- ο Δ: Τι είδους θεσμική υποστήριξη πιστεύετε ότι θα χρειαστείτε για να μπορέσετε να πραγματοποιήσετε αυτή την εκπαίδευση;

Για παράδειγμα, μπορείτε να συμπληρώσετε τον παρακάτω πίνακα:

Γράψτε τον τομέα εξειδίκευσής σας....

Γράψτε σε ποιο τομέα διεξάγεται η εκάστοτε δραστηριότητα.....

Κατηγορία	Περιγραφή	Προτεραιότητα (υψηλή, μεσαία, χαμηλή)
Ανάγκες κατάρτισης		
<i>Εξειδικευμένα μαθήματα</i>	Προγράμματα κατάρτισης που επικεντρώνονται σε τεχνολογίες εμπύθισης που εφαρμόζονται στις τέχνες ή στον πολιτισμό.	

Πρακτική άσκηση	Εργαστήρια και πρακτικές ασκήσεις που προσφέρουν μια πραγματική εμπειρία στη χρήση τεχνολογιών εμπύθισης	
Γενική εκπαίδευση	Γενική (θεωρητική) γνώση πάνω στα διαθέσιμα εργαλεία και τη χρήση τεχνολογιών εμπύθισης.	
Ανάγκες σε πόρους		
Χώροι πειραματισμού	Χώροι όπου η τεχνολογία μπορεί να χρησιμοποιηθεί	
Τεχνική υποστήριξη	Τεχνική βοήθεια κατά τη διαδικασία κατάρτισης	
Σύγχρονη τεχνολογία	Πρόσβαση σε εργαλεία τελευταίας λέξης της τεχνολογίας	
Online σεμινάρια	Διαθέσιμα διαδικτυακά σεμινάρια σχετικά με τον τρόπο χρήσης τεχνολογιών εμπύθισης	
Απαιτήσεις επάρκειας		
Τεχνικές δεξιότητες	Τεχνικές δεξιότητες για τη χρήση τεχνολογιών εμπύθισης	
Δεξιότητες διαχείρισης	Εκπαίδευση στο σχεδιασμό και την εκτέλεση έργων που ενσωματώνουν τεχνολογίες εμπύθισης	
Δημιουργικές δεξιότητες	Εκπαίδευση στη δημιουργία πολιτιστικού/καλλιτεχνικού περιεχομένου που ενσωματώνει τεχνολογίες εμπύθισης	
Ανάγκες υποστήριξης και συνεργασίας		
Χρηματοδότηση της εκπαίδευσης	Υποτροφίες/Ευκαιρίες οικονομικής στήριξης των προγραμμάτων κατάρτισης	
Θεσμικές εταιρικές σχέσεις	Επικοινωνία μεταξύ εκπαιδευτικών, πολιτιστικών και τεχνολογικών ιδρυμάτων.	
Ανάγκη για πληροφορίες		
Πληροφορίες σχετικά με τις νέες τεχνολογίες	Πρόσβαση σε πληροφορίες σχετικά με τις αναδυόμενες τεχνολογίες και την εφαρμογή τους	
Χώροι πληροφοριών	Ενημερωτικοί χώροι για νέες καλές πρακτικές και	

	παραδείγματα εφαρμογής τεχνολογιών εμπύθισης στην τέχνη ή τον πολιτισμό.	
(Παρακαλείσθε να αναφέρετε τυχόν άλλα ζητήματα που θεωρείτε σημαντικά)		

Κάθε υπο-ομάδα θα αξιολογήσει κάθε προτεραιότητα ανάλογα. Μόλις ολοκληρωθεί η συμπλήρωση του Πίνακα, οι ομάδες θα μοιραστούν τις ανάγκες που έχουν προσδιορίσει ως υψηλής προτεραιότητας και θα καταρτιστεί ένας ενιαίος κατάλογος. Αυτό θα παρέχει μια επισκόπηση των κύριων αναγκών των συμμετεχόντων στην διαδικασία κατάρτισης τεχνολογιών εμπύθισης και την ανάπτυξη των απαραίτητων δεξιοτήτων.

Αποτέλεσμα: Ένας οπτικός χάρτης που μπορεί να χρησιμεύσει ως οδηγός για την εξεύρεση λύσεων.

4. Άσκηση καταιγισμού Ιδεών – Brainstorming Session

Με βάση τον Χάρτη Αναγκών και τον εντοπισμό προβλημάτων, θα δοθούν ιδέες με στόχο το σχεδιασμό προγραμμάτων κατάρτισης που ανταποκρίνονται στις ανάγκες που περιγράφονται παραπάνω.

- Μεθοδολογία:

Τεχνική brainwriting: Κάθε συμμετέχων (ή υπο-ομάδα) ξεκινά γράφοντας 3 ιδέες (με βάση τις ανάγκες που περιγράφονται παραπάνω) σε ένα κομμάτι χαρτί σε 5 λεπτά. Στη συνέχεια, το δίνουν στον συνεργάτη (ή την άλλη υπο-ομάδα), ο οποίος καλείται να γράψει 3 ακόμη ιδέες με βάση αυτές που μόλις έλαβαν. Πραγματοποιούνται αρκετοί γύροι και μόλις ολοκληρωθεί η συμπλήρωση όλων των πεδίων, ο κάθε συμμετέχων (ή υπο-ομάδα) διαβάζει σε όλη την ομάδα τις ιδέες στην κάρτα του. Κατόπιν όλοι οι συμμετέχοντες ψηφίζουν ώστε να προκύψει η καλύτερη ιδέα πάνω στην οποία θα εργαστούν στη συνέχεια.

- Για παράδειγμα, μπορείτε να ακολουθήσετε τις παρακάτω ερωτήσεις για να καθοδηγήσετε τη διαδικασία με βάση την τεχνική "Πώς θα μπορούσαμε":
 - ο Πώς θα μπορούσαμε να διαχειριστούμε καλύτερα και πιο αποτελεσματικά τη συνεργασία μεταξύ καλλιτεχνών, πολιτιστικών επιμελητών και τεχνικού προσωπικού ώστε να προσαρμόσουμε το πρόγραμμα κατάρτισης;
 - ο Πώς θα μπορούσαμε να κάνουμε ένα πρόγραμμα κατάρτισης αρκετά ευέλικτο ώστε να ανταποκρίνεται στις ανάγκες κάθε καλλιτεχνικού-πολιτιστικού τομέα;

- ο Πώς θα μπορούσαμε να διασφαλίσουμε ότι το πρόγραμμα κατάρτισης θα καλύπτει τόσο τεχνικές όσο και δημιουργικές πτυχές;
- ο Πώς θα μπορούσαμε να δημιουργήσουμε πειραματικούς χώρους για τεχνολογίες εμπύθισης;
- ο Πώς θα μπορούσαμε να διασφαλίσουμε ότι τα ενδιαφερόμενα μέρη είναι σωστά ενημερωμένα σχετικά με τις ενότητες του προγράμματος κατάρτισης;
- ο Πώς θα μπορούσαμε να διασφαλίσουμε ότι το πρόγραμμα κατάρτισης προσαρμόζεται στις (καλλιτεχνικές-πολιτιστικές) γνώσεις των συμμετεχόντων;
- ο Πώς θα μπορούσαμε να αναπτύξουμε ένα πρόγραμμα κατάρτισης που ενισχύει τις προηγούμενες δεξιότητες των συμμετεχόντων;
- ο Πώς θα μπορούσαμε να διασφαλίσουμε πληροφορίες σχετικά με νέες καλές πρακτικές εφαρμογής τεχνολογιών εμπύθισης;

Πίνακας γραφής ιδεών

Κατηγορία	"Πώς θα μπορούσαμε"	Ιδέες
Ανάγκες κατάρτισης	Π.χ.: πώς θα μπορούσαμε να κάνουμε ένα σχέδιο κατάρτισης αρκετά ευέλικτο ώστε να ανταποκρίνεται στις ανάγκες κάθε καλλιτεχνικού-πολιτιστικού τομέα;	
Ανάγκες σε πόρους	Π.χ.: πώς μπορούμε να δημιουργήσουμε χώρους πρακτικής και πειραματισμού με τεχνολογίες εμπύθισης;	
Απαιτήσεις επάρκειας	Π.χ.: πώς θα μπορούσαμε να διασφαλίσουμε ότι το πρόγραμμα κατάρτισης καλύπτει τόσο τεχνικές όσο και δημιουργικές πτυχές;	
Ανάγκες υποστήριξης και συνεργασίας	Π.χ.: πώς θα μπορούσαμε να εξασφαλίσουμε τη συνεργασία μεταξύ καλλιτεχνών, πολιτιστικών επιμελητών και τεχνικού προσωπικού για τη βελτίωση του προγράμματος κατάρτισης;	
Ανάγκη για πληροφορίες	Π.χ.: πώς μπορούμε να διασφαλίσουμε πληροφορίες σχετικά με νέες καλές πρακτικές	

	χρήσης και εφαρμογής τεχνολογιών εμπύθισης;	
--	--	--

Αποτέλεσμα: Σαφείς ιδέες που ανταποκρίνονται στις ανάγκες του τομέα για την υλοποίηση και υιοθέτηση εφαρμόσιμων λύσεων.

5. Λύσεις συν-δημιουργίας - Δημιουργία κατάλληλου προγράμματος σπουδών ανά ενότητα

Το εργαστήριο θα ολοκληρωθεί με το σχεδιασμό ενός εκπαιδευτικού πλάνου σύμφωνα με όσα έχουν συζητηθεί παραπάνω (προβλήματα και ανάγκες). Αυτή η δραστηριότητα μπορεί να πραγματοποιηθεί σε υπο-ομάδες. Η δραστηριότητα μπορεί να πραγματοποιηθεί χρησιμοποιώντας ψηφιακές πλατφόρμες (π.χ. PowerPoint, MiroBoard) ή σε χαρτί.

- **Πρώτο βήμα:** Οι συμμετέχοντες θα χωριστούν σε μικτής σύνθεσης υπο-ομάδες και θα πρέπει να σχεδιάσουν μια ενότητα ή ένα πρόγραμμα κατάρτισης σύμφωνα με τις ικανότητες ή τα θέματα που έχουν εντοπίσει ως μείζοντα στις προηγούμενες ασκήσεις. Το κάθε πρόγραμμα κατάρτισης θα πρέπει να περιλαμβάνει το όνομα της ενότητας διδασκαλίας, τον στόχο, τη σημασία, τον τύπο της κατάρτισης, τη διάρκεια, τις δεξιότητες που θα αναπτυχθούν αν κάποιος το παρακολουθήσει και τη μορφή του.
 - ο Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτές τις ερωτήσεις για να καθοδηγήσετε τη διαδικασία:
 - Πρέπει να μάθουμε πώς να χρησιμοποιούμε την τεχνολογία εμπύθισης τεχνικά ή είναι πιο σημαντικό να γνωρίζουμε πώς να ενσωματώσουμε την τεχνολογία σε μια δημιουργική διαδικασία;
 - Πρέπει να επικεντρωθεί το πρόγραμμα περισσότερο στη γενική κατάρτιση ή σε εξειδικευμένα μαθήματα;
 - Πρέπει να είναι πιο θεωρητικό ή πρακτικό, ή και τα δύο;
 - Πρέπει να επικεντρωθεί σε έναν συγκεκριμένο τομέα ή μπορεί να εφαρμοστεί σε όλους εκείνους που σχετίζονται με τον πολιτισμό/τέχνη;
 - Ποιοι άλλοι τύποι ικανοτήτων πρέπει να ενσωματωθούν, όπως π.χ. «μη τεχνικές δεξιότητες»;
 - Πρέπει να παραδίδεται διαδικτυακά, με φυσική παρουσία ή σε συνδυασμό;
 - ο Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον ακόλουθο πίνακα:

Πίνακας Ανάπτυξης Προγράμματος Σπουδών ανά Θεματική Ενότητα

Πεδίο	Περιγραφή
Όνομα της ενότητας	
Σκοπός της ενότητας	

Συνάφεια της ενότητας	
Τύπος εκμάθησης	
Ανάπτυξη ικανοτήτων	
Διάρκεια	
Μορφή	

- **Δεύτερο βήμα:** Ανατροφοδότηση σε πραγματικό χρόνο. Κάθε ομάδα παρουσιάζει την ενότητα ή το πρόγραμμα κατάρτισής της στους άλλους συμμετέχοντες. Μετά την παρουσίαση, ξεκινά μια σύντομη συνεδρία ερωτήσεων και απαντήσεων με έμφαση στη σκοπιμότητα της πρότασης σε πραγματικό πλαίσιο και στον τρόπο με τον οποίο θα μπορούσε να εφαρμοστεί στην πράξη.
- **Τελευταίο βήμα:** Τελική συζήτηση. Μετά τις παρουσιάσεις, οι ομάδες θα μπορούν να προσαρμόσουν τα αρχικά προγράμματα σπουδών τους, με βάση τις συστάσεις που έχουν λάβει.

Αποτέλεσμα: Μια σαφή εικόνα για το τι χρειάζονται οι κύριοι ενδιαφερόμενοι για να εκπαιδευτούν κατάλληλα στις τεχνολογίες εμπύθισης. Με τον τρόπο αυτό, οι προτάσεις μπορούν να χρησιμεύσουν ως οδηγός για το σχεδιασμό και την υλοποίηση μελλοντικών προγραμμάτων κατάρτισης.

6. Καταληκτική συνεδρίαση

Το κλείσιμο θα ακολουθηθεί από έναν τελικό προβληματισμό σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο οι λύσεις που έχουν προκύψει θα καθοδηγήσουν τις μελλοντικές εργασίες και θα προσαρμοστούν στις ανάγκες των χρηστών.

- Τελικές ερωτήσεις:
 - ο Τι μάθατε στο εργαστήριο;
 - ο Ποιο είναι το πιο σημαντικό πράγμα που κρατήσατε από αυτή την εμπειρία;

7. Τελική αξιολόγηση

Στο τέλος του εργαστηρίου, θα διεξαχθεί έρευνα σχετικά με τις εμπειρίες όλων των συμμετεχόντων. Αυτή η έρευνα θα αντικατοπτρίζει την ικανοποίηση και τη γνώσεις που προέκυψαν από το εργαστήριο. Για παράδειγμα, ακολουθούν ορισμένες από τις ερωτήσεις που μπορεί να περιλαμβάνει η έρευνα:

- Ερωτήσεις για την αναγνώριση του χρήστη (με σεβασμό στην ανωνυμία του)
- Ηλικία
- Τρέχουσα εργασιακή κατάσταση
 - ο Αυτοαπασχολούμενος\η

- ο Υπάλληλος
 - ο Συνταξιούχος
 - ο Άνεργος\η
 - ο Φοιτητής\τρια
 - ο Μη αμειβόμενη οικιακή εργασία
 - ο Άλλο:
- Προσωπική εμπειρία με τη χρήση τεχνολογιών εμβύθισης στον τομέα των τεχνών:
 - ο Πολύ έμπειρος/η
 - ο Αρκετά έμπειρος/η
 - ο Ελάχιστα έμπειρος/η
 - ο Καμία εμπειρία
- Τομέας στον οποίο έχουν εφαρμοστεί τεχνολογίες εμβύθισης
 - ο Οργανισμοί πολιτιστικής κληρονομιάς και μουσεία
 - ο Πολιτισμικοί και καλλιτεχνικοί οργανισμοί
 - ο Επαγγελματίες δημιουργικών βιομηχανιών
 - ο Τοπικές και περιφερειακές αρχές
 - ο Άλλο:
- Γενική εκτίμηση του εργαστηρίου
 - ο Παρακαλώ, βαθμολογήστε σε μια κλίμακα από το 1 έως το 5, όπου 1 = πολύ δυσαρεστημένος. 2=δυσαρεστημένος; 3=ουδέτερο· 4=ικανοποιημένος; 5= πολύ ικανοποιημένος, τις ακόλουθες πτυχές του εργαστηρίου:
 - ο Οργανισμός
 - ο Ποιότητα
 - ο Χρησιμότητα των δραστηριοτήτων
 - ο Συνάφεια
- Θα συμμετείχατε ξανά σε αυτό ή σε παρόμοιο εργαστήριο;
 - ο Ναι
 - ο Όχι
 - ο Δεν γνωρίζω / Ίσως
- Πώς νιώσατε όταν μοιραστήκατε τις ιδέες και τις εμπειρίες σας με την ομάδα;
 - ο Πολύ άνετα
 - ο Άνετα
 - ο Δεν ξέρω / Προτιμώ να μην απαντήσω
 - ο Άβολα
 - ο Πολύ άβολα
- Πριν παρακολουθήσετε το εργαστήριο, είχατε προγραμματίσει να παρακολουθήσετε ή έχετε ήδη παρακολουθήσει κάποιο παρόμοιο

επιμορφωτικό σεμινάριο σχετικά με την εφαρμογή τεχνολογιών εμβύθισης στον τομέα σας;

- ο Ναι, το είχα σκεφτεί αλλά δεν το παρακολούθησα τελικά.
 - ο Ναι, έχω παρακολουθήσει.
 - ο Δεν είμαι σίγουρος/η. / Δεν το βρήκα ενδιαφέρον.
 - ο Όχι.
- Η παρακολούθηση αυτού του εργαστηρίου σας παρακίνησε να μάθετε περισσότερα σχετικά με τη χρήση τεχνολογιών εμβύθισης στην καλλιτεχνική δημιουργία ή την πολιτιστική διαχείριση;
 - ο Ναι
 - ο Όχι
 - ο Δεν ξέρω / Δεν είμαι σίγουρος/η.
- Έχετε κάποιες προτάσεις βελτίωσης για μελλοντικές μας δράσεις; Εάν ναι, παρακαλώ μοιραστείτε τις ιδέες σας μαζί μας παρακάτω:

- ο Πώς θα περιγράφατε την εμπειρία σας στο εργαστήριο (μπορείτε να επιλέξετε περισσότερες από μία επιλογές);
 - ο Επιμορφωτική
 - ο Καινοτόμα
 - ο Μπερδεμένη
 - ο Βαρετή
 - ο Ενθαρρυντική
 - ο Συνεργατική
 - ο Χρήσιμη
 - ο Άχρηστη
 - ο Άλλο:
- ο Πιστεύετε ότι οι ιδέες σας εξετάστηκαν / συζητήθηκαν κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου;
 - ο Ναι, εντελώς
 - ο Ναι, μερικές φορές
 - ο Ίσως, μερικές φορές
 - ο Όχι
 - ο Δεν γνωρίζω
- Λύσεις συν-δημιουργίας.
 - ο Πόσο πιστεύετε ότι οι τεχνολογίες εμβύθισης μπορούν να βελτιώσουν την εμπειρία των αποδεκτών στον τομέα σας;

- Πολύ
 - Κάπως
 - Λίγο
 - Καθόλου
- ο Πιστεύετε ότι οι λύσεις που δημιουργήθηκαν αντικατοπτρίζουν επαρκώς τις ανάγκες κατάρτισης που συζητήθηκαν;
- Ναι, απολύτως
 - Είμαι ακόμα αναποφάσιστος/η
 - Κάπως
 - Καθόλου
- ο Πιστεύετε ότι τα προγράμματα κατάρτισης που παρουσιάζονται μπορούν να εφαρμοστούν στον τομέα σας;
- Ναι, εντελώς
 - Ναι, αλλά με κάποιες προσαρμογές
 - Καθόλου
 - Δεν γνωρίζω
- ο Πώς αξιολογείτε τις λύσεις που δημιουργήθηκαν από κοινού;
- Πολύ καινοτόμες
 - Αποτελεσματικές
 - Καινοτόμες, αλλά χρειάζονται περαιτέρω ανάπτυξη
 - Ελπιδοφόρες
 - Δεν είναι πολύ σχετικές
 - Δεν νομίζω ότι είναι χρήσιμες
 - Δεν γνωρίζω
- ο Παρακαλούμε, βαθμολογήστε σε μια κλίμακα από το 1 έως το 5, πόσο χρήσιμες πιστεύετε ότι είναι οι λύσεις που δημιουργήθηκαν από κοινού:
- 1= καθόλου χρήσιμες
 - 2= δεν είναι πολύ χρήσιμες
 - 3=ουδέτερες/αδιάφορε
 - 4=χρήσιμες
 - 5=πολύ χρήσιμες

Τέλος, έχετε κάποιες προτάσεις / ιδέες που θα θέλατε να μοιραστείτε σχετικά με το εργαστήριο ή τις δραστηριότητες που πραγματοποιήθηκαν;



Curriculum development
for Management of Immersive
Technologies by Professionals
in Cultural and Creative Sectors

Παράρτημα Ι. Λίστα Συμμετεχόντων

[illegible]

Πώς να αναφέρετε αυτό το έγγραφο:

Li, C., López Cabrera, B., Bacete, G., & Kotzagianni, M. (2024). *Οδηγός Εργαστηρίου Συν-δημιουργίας*. IMMER-CV.



© 2025 IMMER-CV Consortium



Το έργο Immer-CV συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Οι απόψεις και οι απόψεις που εκφράζονται σε αυτή τη δημοσίευση δεσμεύουν μόνο τον συγγραφέα(ες) και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα αυτές της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή της Ισπανικής Υπηρεσίας για τη Διεθνοποίηση της Εκπαίδευσης (SEPIE). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο Εθνικός Φορέας SEPIE μπορούν να φέρουν ευθύνη γι' αυτά.