

## Tevékenység 2.1

Az örökségturisztikai létesítményekben dolgozó személyzet számára szervezett speciális képzések kidolgozása és kísérleti megvalósítása

# Képzési útmutató



## Tartalom

Tartalom.....	1
1. Tevékenység leírás:.....	2
1.1. Kimenet:.....	3
1.2. Fő kimenet leírása:.....	3
2. Képzés megvalósításának fő szempontjai:.....	4
3. Modulok részletes vázlata:.....	4
3.1. Modul 1: Innovatív technológiák az örökségturizmusban.....	4
3.1.1. Óravázlat.....	4
3.1.2. Tananyagelemek.....	6
3.1.3. Értékelési módszerek.....	6
3.2. Modul 2: Digitális látogatóirányítási rendszerek.....	6
3.2.1. Óravázlat.....	6
3.2.2. Tananyagelemek.....	8
3.2.3. Értékelési módszerek.....	8
3.3. Modul 3: Kreatív történetmesélés és tartalomkészítés közösségi médiához.....	9
3.3.1. Óravázlat.....	9
3.3.2. Tananyagelemek.....	11
3.3.3. Értékelési módszerek.....	11
3.4. Modul 4: Társadalmi befogadás az innováció révén.....	12
3.4.1. Óravázlat.....	12
3.4.2. Tananyagelemek.....	13
3.4.3. Értékelési módszerek.....	14
3.5. Modul 5: A mindennapi munka szervezése digitális eszközök támogatásával.....	14
3.5.1. Óraterv.....	14
3.5.2. Tantervi elemek.....	16
3.5.3. Értékelési módszerek.....	16
3.6. Modul 6: Digitális marketing és keresztértékesítési lehetőségek.....	17
3.6.1. Óravázlat.....	17
3.6.2. Tananyagelemek.....	18
3.6.3. Értékelési módszerek.....	18

## 1. Tevékenység leírás:

Az A.1.1. pontban szereplő igény- és kompetenciaelemzések eredményei alapján a PP FB+UP tananyagot dolgoz ki egy gyakorlatorientált képzés megvalósításához, melynek célja, hogy növelje az örökségturisztikai létesítményekben dolgozók innovatív tudásáadáshoz szükséges kompetenciáit. A képzés részei:

- min. 5, egyenként kb. 4 órás, kisebb egységekre osztható modul, beleértve a tanulási és prezentációs anyagokat is
- a modulok közül min. 3 kombinált vagy tisztán elearning formájában kerül feltöltésre egy meglévő platformra
- 2 gyakorlati nap, amelyek közül az egyik egy tanulmányút a képzésben résztvevők, a projektpartnerek és stratégiai partnerek számára a programrégióban található jógyakorlatok bemutatására, a másik napon pedig egy, az otthon megkezdett tanulásban gyakorlati befejezése (pl. storytelling termék, marketingstratégia, műszaki megvalósítási koncepció stb.) véglegesítésére szakértőkkel közösen, valamint záróvizsgára kerül sor.

Példák a modulokra:

- ismeretterjesztő tevékenységekhez és ajánlatértékeléshez alkalmazható műszaki innovációk, mint például XR-technológiák, szemmozgás-követés stb.
- digitális látogatómenedzsment rendszerek, előnyök, felhasználási lehetőségek stb.
- kreatív termékfejlesztés és célcsoportok megszólítása, pl. történetmesélés révén
- társadalmi befogadás az innováció révén, különös tekintettel fogyatékkal élőkre
- digitális marketing és keresztértékesítési lehetőségek

A tananyag kétnyelvű (DE-HU) formában készül el, amely alapján az UP+FB oktatási szakértői, valamint külső szakértők fognak határon átnyúló kísérleti képzést megvalósítani, min. 16 - min. 8 osztrák és 8 magyar - résztvevővel. A személyes jelenlét formájában megtartott modulok felváltva, nyelvi csoportok szerint elkülönítve kerülnek megrendezésre a FB és az UP, valamint a ZMI és az ÖFM szabadtéri múzeumaiban. Az ausztriai közös gyakorlati napok konzekutív tolmácsolással kerülnek megrendezésre. A potenciális résztvevők a PP-k és más örökségturisztikai intézmények munkatársai, valamint a programterületről érkező érdeklődők. A meghívók a PP-k, a STRAT P-k és az EUREVITA Academia (az osztrák-magyar EUREVITA Pannonia projekt alapján a kulturális örökség újjáélesztésének platformja) hálózatain keresztül kerülnek kiküldésre. A pilotképzést felnőtteknek szóló felsőfokú mikrokreditpontos képzésként tervezzük, amely kb. 2 ECTS kreditnek (50 órányi tanulás) felel meg; pozitív teljesítés (min. 80%-os jelenlét/részvétel, gyakorlati munka, záróvizsga) esetén a résztvevők az UP vagy az FB megfelelő tanúsítványát kapják. A Pilot képzést a PP-k, a stratégiai partnerek és a résztvevők is értékelik a megvalósítás alatt és után. Amennyiben a célközönség elfogadja, a tananyag, illetve annak egyes részei hosszú távon beépülnek az UP



és a Burgenlandi Főiskola turisztikai és kulturális képzéseibe. Tervezett költségek: személyzet (FB+UP), tanulmányút (ZMI+UMJ) szállítási költségekkel, étkeztetéssel stb., külső előadók bizonyos modulokhoz (FB+UP), fordítás és tolmácsolás

## 1.1. Kimenet:

- Képzési útmutató: Kétnyelvű dokumentum (német/magyar), amely tartalmazza a kísérleti képzés szervezésére és tartalmára vonatkozó részleteket. Min. 30 oldal.  
FB+UP
- Kísérleti képzés: Egy 2 ECTS kreditpontos, kísérleti képzés megvalósítása legalább 16 (legalább 8 magyar és 8 osztrák) résztvevő számára. FB, UP+minden PP

## 1.2. Fő kimenet leírása:

A termékfejlesztési és társadalmi befogadással kapcsolatos kompetenciákra összpontosító képzéskidolgozása: Annak érdekében, hogy ellensúlyozzák az örökségturisztikai intézményekben a társadalmi befogadás szempontjai szerinti modern termékfejlesztéssel kapcsolatos know-how hiányát, a PP-k közösen kidolgoznak egy speciális képzési útmutatót egy 2 ECTS kredites mikro-kreditpontos képzéshez, amelyet a projekt keretében tesztelnek és értékelnek, és a projekten kívül is rendelkezésre bocsátanak majd új képzési tartalomként.

Kísérleti képzés a örökségturisztikai létesítmények munkatársai számára: A határon átnyúlóan kialakított tematikus képzés kísérleti megvalósítása során a projektpartnerek, stratégiai partnerek és más érdekelt szervezetek összesen legalább 16, a programterületen a kulturális örökségturizmus területén dolgozó munkatársát képezik ki, és látják el új személyes („soft“) készségekkel.



## 2. Képzés megvalósításának fő szempontjai:

- 1) A tananyag elkészítése során kiemelt szempont, hogy a képzés résztvevői elsősorban online formában sajátíthassák el az ismereteket.
- 2) A képzéshez kapcsolódó tananyagnak legalább 90%-os készültségi szintet kell elérnie április végéig.
- 3) A képzés moduljainak elérhetőségét az online platformon biztosítani kell, és a modulok teljesítésének lehetőségét május elejétől el kell indítani.
- 4) Az elkészítési ütemezés szerint a 3. modulnak kell elsőként elkészülnie.
- 5) A résztvevők számára a képzés május elejétől szeptember végéig bármikor megkezdhető legyen.
- 6) Az online platformon minden résztvevő számára biztosítani kell a lehetőséget, hogy a modulokat tetszőleges sorrendben teljesíthessék. Az 5 modulból legalább 2 modul „részletesen” kell teljesíteni, amelyeket a résztvevők szabadon választhatnak. A „részletesen” teljesítendő modulok megkülönböztető jellemzője a gyakorlati feladat, amely kötelező beadandó munkát jelent, míg a többi modul esetében elegendő a teszt sikeres kitöltése.
- 7) Gondoskodni kell arról, hogy a résztvevők által benyújtott beadandó munkák továbbításra kerüljenek a szervezeti vezetőik számára.
- 8) A 6. modul teljesítése kötelező a pályázati feltételek teljesítéséhez, azonban nem feltétele a képzési program befejezésének.
- 9) Modulok kiosztása:
  - a. FB: 1. modul, 3. modul
  - b. UP: 2. modul, 5. modul, 6. modul
  - c. 4. modul: Az első fele (1.1 és 1.2 szakasz) az FB számára, míg a második fele (1.3 és 1.4 szakasz) az UP számára van kijelölve.

## 3. Modulok részletes vázlata:

### 3.1. Modul 1: Innovatív technológiák az örökségturizmusban

(a címet esetleg változtatni, pl.: Technológiai megoldások az örökségturizmusban)

#### 3.1.1. Óravázlat

**Időtartam:** 4 óra



**Cél:**

- A résztvevők megértsék, hogyan használhatók innovatív technológiák az örökségturizmusban.
- Gyakorlati tapasztalatot szerezzenek az XR és szemmozgás-követés (eye-tracking) alkalmazásában.

**1.1. Bevezetés az innovatív technológiákba (60 perc)**

- **Előadás:** Innováció az örökségturizmusban: NFC, AR, VR, MI, eye-tracking bemutatása. (további technológiák alapvető ismertetése)
- **Interaktív gyakorlat:** Rövid kvíz az ismertetett technológiákról (online platform használatával, pl. Mentimeter).

**1.2. XR-technológiák használata (60 perc)**

- **Elmélet:**
  - Az XR-technológiák működési elve.
  - Konkrét példák örökségturisztikai alkalmazásokra.
  - MI kihívások múzeumi környezetben
- **Gyakorlat:**
  - Egy AR-alkalmazás letöltése és tesztelése.
  - Feladat: egy történelmi hely AR-alapú bemutatása.

**1.3. Szemmozgás-követés (eye-tracking) az interaktivitás növelésére (60 perc)**

- **Elmélet:**
  - Az eye-tracking alapjai és előnyei.
  - Felhasználási példák: weboldalak, interaktív kiállítások.
- **Gyakorlat:**
  - Eye-tracking szimuláció: egy múzeumi weboldal elemzése (pl. Google Analytics adatok használata).

**1.4. Összegzés és visszacsatolás (60 perc)**

- **Csoportos beszélgetés:** Hogyan integrálhatók ezek a technológiák a résztvevők saját munkaterületén?
- **Feladat:** Rövid prezentáció készítése egy AR vagy eye-tracking alapú projektötletéről.



### 3.1.2. Tananyagelemek

#### Elméleti anyagok:

- Prezentációk PDF formátumban:
  - „XR-technológiák az örökségturizmusban”
  - „Szemmozgás-követés alapjai és felhasználása”
  - „MI megoldások múzeumi környezetben”
- Rövid ismertető: technológiai trendek és esettanulmányok.

#### Gyakorlati anyagok:

- Útmutató az AR-alkalmazás letöltéséhez és teszteléséhez. (Marker alapján és objektum alapján)
- Eye-tracking szimulációs adatok és elemzési eszközök.

#### Interaktív tartalom:

- Kvízek (pl. online platformokon).
- Videós útmutatók az alkalmazások használatáról.

### 3.1.3. Értékelési módszerek

- **Formatív értékelés:**
  - Csoportos visszajelzés a gyakorlati feladatok során.
  - Rövid tesztek a modul végén (pl. kvízek).
- **Összegző értékelés:**
  - Résztvevők projektötleinek rövid prezentációja.
  - Feladat értékelése: mennyire alkalmazható az ötlet a gyakorlatban, illetve mennyire kreatív.

---

## 3.2. Modul 2: Digitális látogatóirányítási rendszerek

### 3.2.1. Óravázlat

**Időtartam:** 4 óra



**Cél:**

- A résztvevők megismerjék a digitális látogatóirányítási rendszerek működését, előnyeit és gyakorlati alkalmazási lehetőségeit.
- Gyakorlati tapasztalatot szerezzenek különböző típusú látogatóirányítási rendszerek használatában (például a partneri megbeszélésen bemutatott 3D-s körbejárást lehetővé tevő webes alkalmazás, Disney, Louvre, state-of-the-art-ban a jó gyakorlatok, Visegrádi Mátyás Király Múzeum audio guide, city appok, Babelhal – Hello Keszthely honlap/App).

**1.1. A digitális látogatóirányítás alapjai (60 perc)**

- **Előadás:**
  - Miért fontos a digitális látogatóirányítás? (beérkező adatok, releváns következtetést platformjai)
  - Példák kulturális örökségi helyszínekre (pl. múzeumok, emlékhelyek).
- **Interaktív gyakorlat:**
  - Kérdések és válaszok: Mit várnak el a látogatók/szolgáltatók egy ilyen rendszertől?

**1.2. Rendszerek bemutatása és telepítése (60 perc)**

- **Elmélet:**
  - Látogatóirányítási rendszerek típusai (mobilalkalmazások, érintőképernyős kioszkok, transzparens kivetítők, ~~RFID-rendszerek~~, audioguide).
  - Példa: egy konkrét alkalmazás használata (pl. Guidemate, Vociemap).
  - Egy meglévő látogatóirányítási rendszer integrálása (ha van rá lehetőség)
- **Gyakorlat:**
  - Egy példa rendszer letöltése és telepítése.
  - Navigáció és alapfunkciók megismerése.

**1.3. Rendszerek előnyei és kihívásai (60 perc)**

- **Elmélet:**
  - Az adatgyűjtés és -elemzés jelentősége a látogatóélmény fejlesztésében.
  - Technikai követelmények és integráció meglévő rendszerekbe. (PE-től független lehetőségei)



- **Csoportmunka:**

- Kis csoportokban előnyök és hátrányok összeállítása, tapasztalatok megvitatása.
- Adatok azonosítása és megállapítás, mely adatok integrálása szükséges a rendszer megfelelő működéséhez. Egy konkrét példán összeszedni, milyen adatokat lehetne saját helyükhöz relevánsan bevezetni/feltölteni.

#### 1.4. Összegzés és gyakorlati alkalmazás (60 perc)

- **Feladat:**

- Saját intézményük látogatóirányítási kihívásainak azonosítása.
- Rövid stratégiai terv kidolgozása, amely tartalmazza egy digitális rendszer bevezetését.

- **Prezentáció:** Csoportok ötleteinek bemutatása.

#### 3.2.2. Tananyagelemek

##### Elméleti anyagok:

- Prezentációk PDF formátumban:
  - „A digitális látogatóirányítás alapjai”
  - „Rendszerek előnyei és integrációja”
- Rövid esettanulmányok sikeres rendszerekről.

##### Gyakorlati anyagok:

- Útmutatók a rendszer telepítéséhez és használatához.
- Példa-adatgyűjtési és -elemzési riportok.

##### Interaktív tartalom:

- Gyakorlati szimuláció egy meglévő rendszerrel (pl. demo verziók).
- Kérdőívek és felmérések készítése a látogatói igények azonosításához.

#### 3.2.3. Értékelési módszerek

- **Formatív értékelés:**

- A csoportos munkák során nyújtott visszajelzések.
- Az előadásban elhangzottak alapján kitöltött kvíz.



- **Összegző értékelés:**

- A csoportos stratégiai terv értékelése: relevancia, megvalósíthatóság, kreativitás.

---

### 3.3. Modul 3: Kreatív történetmesélés és tartalomkészítés közösségi médiához

#### 3.3.1. Óravázlat

**Időtartam:** 4 óra

**Cél:**

- A résztvevők olyan készségekkel ruházzák fel, amelyek segítségével lenyűgöző történeteket készíthetnek, és azokat lebilincselő közösségi médiatartalommal alakíthatják.
- Ismerje meg a történetmesélési technikák és digitális eszközök alkalmazását a kreatív tartalomalkotáshoz.
- Ismerje meg, hogyan optimalizálhatja a tartalmat a közösségi média platformokon a célközönség elérése és bevonása érdekében.

#### 1.1. A történetmesélés alapjai digitális platformokon (45 perc)

- **Elmélet:**
  - A történetmesélés alapjai: Miért ragadják meg a történetek a közönséget és fontosságuk az örökségturizmusban?
  - A történetmesélés elemei: karakterek, cselekmény, konfliktus és megoldás.
  - Történetek adaptálása digitális formátumokhoz és közösségi médiához.
  - Példák sikeres mesemondó kampányokra az örökségturizmusban.
- **Interaktív gyakorlat:**
  - Házi feladat: saját novella készítése
  - Kis csoportok: Elemezze a novellákat (pl. kampányokból), hogy azonosítsa, mi teszi őket hatékonyá.

#### 1.2. Kreatív történetmesélés és vizuális prezentáció (60 perc)

- **Elmélet:**
  - Adott közönségre szabott történetek kidolgozása.



- A történetmesélés javítása vizuális eszközökkel: fényképek, videók és grafikai tervek.
- Az eszközök áttekintése: Canva, PowerPoint és online storyboard készítők.
- A látvány jelentősége a vonzó tartalom létrehozásában digitális platformokon.
- **Gyakorlat:**
  - Csoportmunka: Készítsen egy novellát egy adott helyszínhez kapcsolódóan.
  - Vizuális komponens: Tervezze meg a történet digitális vizuális megjelenítését olyan eszközökkel, mint a Canva vagy a PowerPoint.
  - Koncentráljon a látványelemek (képek, infografikák vagy videórészletek) integrálására, amelyek megerősítik a történet kulcsfontosságú üzenetét.

### 1.3. Közösségi média tartalomkészítés és optimalizálás (60 perc)

- **Elmélet:**
  - Lebilincselő bejegyzések készítése: bevált gyakorlatok olyan platformokon, mint az Instagram, a Facebook és a Twitter.
  - Bejegyzések optimalizálása: Hashtagek, időzítés és közönségelköteleződési stratégiák.
  - Eszközök a tartalom létrehozásához és ütemezéséhez: Canva, Adobe Spark, Buffer.
- **Gyakorlat:**
  - Gyakorlati tevékenység: A közösségi médiában készült bejegyzések vázlata a korábbi gyakorlatok során létrehozott történetmesélés és látványelemek felhasználásával.
  - Fókusz: A bejegyzések optimalizálása egy adott célközönség és kampánycélok szerint.

### 1.4. A történetmesélés integrálása közösségi média kampányokba (75 perc)

- **Elmélet:**
  - Hogyan ösztönzi a történetmesélés a közösségi média elkötelezettségét.
  - Történetek integrálása múzeumi kampányokba, tárlatvezetésekbe vagy rendezvényekbe.
  - Példák interaktív kampányokra (pl. gamified tartalom, VR élmények).



- **Gyakorlat:**
  - Csoportos tevékenység: Mesemondáson alapuló közösségi média kampány kidolgozása egy fiktív örökségturisztikai oldal számára.
  - Tartalmazzon kampánycélokat, bejegyzéseket, látványelemeket, hashtageket és közzétételi ütemtervet.
- **Előadás:**
  - A csoportok bemutatják kampányaikat. Visszajelzés az eredetiségről, az elköteleződési lehetőségekről és a kivitelezésről.

### 3.3.2. Tananyagelemek

#### Elméleti anyagok:

- PDF-ek:
  - "Sztorimesélés alapjai digitális platformokhoz"
  - "Tartalomkészítő eszközök és bevált módszerek"
- Esettanulmányok az örökségturizmus sikeres kampányairól.

#### Gyakorlati anyagok:

- Útmutató a történetmesélési elemekhez és a közösségi média optimalizálásához.
- Sablonok kampánytervezéshez, storyboard-készítéshez és bejegyzések létrehozásához.

#### Interaktív tartalom:

- Történetgeneráló és optimalizálási gyakorlatok.
- Digitális platformok kampányötletek létrehozásához és teszteléséhez.

### 3.3.3. Értékelési módszerek

#### Formatív értékelés:

- Valós idejű visszajelzés a csoportos gyakorlatok során.
- Rövid vetélkedők történetmesélési és tartalomalkotási technikákról.

#### Összefoglaló értékelés:

- A kampánybemutatók csoportos értékelése a következők alapján:
- Kreativitás: A történet és a kampányötlet eredetisége.
- Hatékonyság: Relevancia és elkötelezettség.
- Megvalósíthatóság: A kampányterv gyakorlati megvalósítása

## 3.4. Modul 4: Társadalmi befogadás az innováció révén

### 3.4.1. Óravázlat

**Időtartam:** 4 óra

**Cél:**

- A résztvevők ismereteket szerezzenek a társadalmi befogadás fontosságáról az örökségturizmusban.
- Képesé váljanak az innovatív eszközök és technológiák alkalmazására a különböző célcsoportok, különösen a fogyatékossgal élők integrációjának elősegítése érdekében.

#### 1.1. A társadalmi befogadás elmélete és gyakorlati jelentősége (45 perc)

- **Előadás:**
  - Mi a társadalmi befogadás, és miért fontos a kulturális örökségturizmusban?
  - Példák: akadálymentes múzeumi túrák, speciális programok sérült látogatók számára.
- **Interaktív gyakorlat:**
  - Gondolatébresztő: „Hogyan tehetnénk inkluzívabbá egy meglévő turisztikai terméket fogyatékossgal élő látogatók számára?”

#### 1.2. Technológiák a befogadás támogatására (60 perc)

- **Elmélet:**
  - Digitális megoldások: VR/AR alapú akadálymentes tartalmak, szemmozgás-követés a felhasználóbarát tervezéshez.
  - Műszaki megvalósítás eszközei (feliratok, audio guide-ok, speciális kijelzők).
- **Gyakorlat:**
  - Egy inkluzív alkalmazás tesztelése és értékelése.
  - Ötletek gyűjtése arra, hogyan használhatók ezek az eszközök egy konkrét projektben.



### 1.3. A célcsoportok igényeinek megértése és bevonása (60 perc)

- **Elmélet:**
  - Hogyan azonosítsuk a különböző célcsoportok igényeit?
  - Közvetlen bevonás: fókuszcsoporthoz, kérdőívek szerepe.
- **Gyakorlat:**
  - Csoportos feladat: Fiktív célcsoport (pl. látássérültek, hallássérültek) számára turisztikai élmény kidolgozása.

### 1.4. Stratégiai tervezés inkluzív turisztikai termékekhez (45 perc)

- **Csoportos munka:**
  - Inkluzív marketingstratégia megtervezése egy konkrét helyszínhez kapcsolódóan.
  - Az ötletek megvalósíthatóságának értékelése.
  - Külön workshop csapatmunka, célcsoportokat szétosztani a múzeumok között (egyikük látássérülteknek, másikkak hallássérülteknek inkluzív marketingstratégia, stb.)
- **Prezentáció:** A csoportos munkák bemutatása és közös megbeszélése.

#### 3.4.2. Tananyagelemek

##### Elméleti anyagok:

- Prezentációk PDF formátumban:
  - „A társadalmi befogadás alapjai”
  - „Innovatív technológiák és inkluzivitás”
- Eszközök bemutatása: Példák VR/AR tartalmakra, interaktív eszközökre.

##### Gyakorlati anyagok:

- Eszközhasználati útmutatók (pl. speciális alkalmazások, interaktív kijelzők, kézmozgás modellezés).
- Példák és sablonok egy inkluzív stratégia kidolgozásához.

##### Interaktív tartalom:

- Tesztelhető eszközök és platformok (pl. akadálymentes alkalmazások).
- Kérdőív sablonok a célcsoportok igényeinek felmérésére.

### 3.4.3. Értékelési módszerek

- **Formatív értékelés:**
  - Az inkluzív megoldások kidolgozása során nyújtott visszajelzések.
  - Rövid kvíz a társadalmi befogadásról és az innovatív technológiákról.
- **Összegző értékelés:**
  - Az inkluzív termékstratégiák értékelése: relevancia, hatékonyság, célcsoport-orientáció.

---

## 3.5. Modul 5: A mindennapi munka szervezése digitális eszközök támogatásával

### 3.5.1. Óraterv

**Időtartam:** 4 óra

**Cél:**

- A résztvevők megtanulják optimalizálni napi munkafolyamataikat különféle digitális eszközök segítségével.
- Megérteni, hogyan kell kiválasztani és használni a megfelelő digitális eszközöket a kommunikációhoz, a feladatkezeléshez és az együttműködéshez.
- Stratégiák kidolgozása a digitális eszközök szakmai rutinjaiba való hatékony integrálására.

#### 1.1. Digitális eszközök a feladat- és időgazdálkodáshoz (60 perc)

**Elmélet:**

- Feladatkezelési koncepciók bemutatása (pl. prioritás, határidők, követés).
- Az eszközök áttekintése: Trello, Asana, Microsoft To-Do stb.
- Időgazdálkodási technikák: időblokkolás, Pomodoro technika stb.

**Gyakorlat:**

- Egyéni gyakorlat: Készítsen feladattáblát egy mintaprojekthez egy kiválasztott eszközzel.
- Csoportos beszélgetés: Ossa meg és hasonlítsa össze a feladattáblákat, vitassa meg az eszközök előnyeit és hátrányait.



## 1.2. Digitális kommunikációs és együttműködési eszközök (60 perc)

### Elmélet:

- A kommunikációs eszközök áttekintése (pl. Slack, Microsoft Teams, Zoom).
- Együttműködési platformok: Google Workspace, Microsoft 365, Notion.
- A hatékony digitális kommunikáció és a digitális fáradtság csökkentésének legjobb gyakorlatai.

### Gyakorlat:

- Szerepjáték: szimuláljon egy virtuális értekezletet valamelyik eszköz használatával, a napirend meghatározására és a hatékony kommunikációra összpontosítva.
- Csapatmunka: Egy megosztott dokumentum közös szerkesztése értekezlet-összefoglaló vagy projektterv létrehozásához.

## 1.3. Munkafolyamat automatizálás és integráció (60 perc)

### Elmélet:

- Mi az a munkafolyamat-automatizálás, és miért hasznos?
- Bevezetés az olyan eszközökbe, mint a Zapier, az IFTTT és a Microsoft Power Automate.
- Példák az ismétlődő feladatok automatizálására a mindennapi munkában.

### Gyakorlat:

- Gyakorlati tevékenység: Egy egyszerű munkafolyamat automatizálása (például értekezlet-jegyzetek automatikus hozzáadása a feladatlistához).
- Csoportprojekt: Automatizálási megoldás javaslata egy általános munkahelyi forгатókönyvhöz.

## 1.4. Digitális eszközök értékelése és adaptálása (60 perc)

### Elmélet:

- A megfelelő eszköz kiválasztásának kritériumai: költség, méretezhetőség, egyszerű használat, integrációk.
- Eszközök adaptálása a különböző szakmai környezetekhez.
- A visszacsatolási hurkok jelentősége a folyamatos fejlesztésben.

### Gyakorlat:

- Csapatmunka: Értékeljen egy digitális eszközt (az oktató által kijelölt) megadott szempontok alapján, és mutassa be az eredményeket.



- Csoportos megbeszélés: Gondolja át, hogyan alkalmazhatnák a résztvevők az értékelt eszközt a munkarutinjukban.

### 3.5.2. Tantervi elemek

#### Elméleti anyagok:

- Prezentációk PDF formátumban:
  - "Idő- és feladatkezelési eszközök: áttekintés és bevált gyakorlatok"
  - "Automatizálás a munkahelyen: Előnyök és kihívások"
- Esettanulmányok a digitális eszközök sikeres megvalósításáról.

#### Gyakorlati anyagok:

- Sablonok feladattáblához, értekezleti napirendekhez és automatizálási munkafolyamatokhoz.
- Útmutatók az eszközök értékeléséhez és integrációjához.

#### Interaktív tartalom:

- Szimulált forgatókönyvek digitális együttműködési platformokon.
- Példák automatizált munkafolyamatokra.

### 3.5.3. Értékelési módszerek

#### Formatív értékelés:

- Csoportos gyakorlatok közös értékelése (pl. feladattáblák, munkafolyamatok automatizálása).
- Rövid kvíz a digitális eszközök funkciójáról és használati eseteiről.

#### Összefoglaló értékelés:

- Csoportautomatizálási vagy eszközbevezetési tervek bemutatása és értékelése.
- Kritériumok: relevancia, használhatóság és alkalmazkodóképesség a résztvevők munkakörnyezetéhez.



## 3.6. Modul 6: Digitális marketing és keresztértékesítési lehetőségek

### 3.6.1. Óravázlat

**Időtartam:** 4 óra

**Cél:**

- A résztvevők megismerjék a digitális marketing alapjait és eszközeit, amelyek az örökségturizmusban alkalmazhatók.
- Képesé váljanak keresztértékesítési stratégiák kidolgozására és alkalmazására a turisztikai kínálat bővítése érdekében.

#### 1.1. A digitális marketing alapjai (60 perc)

- **Elmélet:**
  - Digitális marketing szerepe a kulturális örökségturizmusban.
  - Alapfogalmak: SEO, közösségi média marketing, tartalommarketing.
  - Példák: sikeres digitális kampányok az örökségturizmusban.
- **Gyakorlat:**
  - Kisebb csoportokban: Egy fiktív örökségturisztikai helyszín online promóciós kampányának tervezése.

#### 1.2. Tartalommarketing és storytelling (45 perc)

- **Elmélet:**
  - A történetmesélés hatalma: hiteles, érdekes történetek, amelyek a célcsoportokat megfogják.
  - Tartalomstratégia kidolgozása a digitális térben.
- **Gyakorlat:**
  - Egy rövid történet megírása egy helyszínhez kapcsolódóan, amely vonzó a célcsoport számára.
  - Az elkészült történet közösségi média platformra történő adaptálása.

#### 1.3. Keresztértékesítés az örökségturizmusban (60 perc)

- **Elmélet:**
  - Mi az a keresztértékesítés, és hogyan alkalmazható?



- Partnerkapcsolatok kiépítése és közös ajánlatok kidolgozása.
- Példák: közös belépőjegyek, csomagajánlatok.
- **Gyakorlat:**
- Csoportmunka: Egy örökségturisztikai helyszín számára keresztértékesítési lehetőség kidolgozása egy helyi szolgáltatóval együttműködésben.

#### 1.4. Digitális marketing kampányok megtervezése (60 perc)

- **Elmélet:**
- Kampánytervezés lépései: célmeghatározás, célcsoport elemzése, eszközválasztás.
- Digitális hirdetések hatékony alkalmazása.
- **Gyakorlat:**
- Egy alapvető kampányterv kidolgozása: célok, üzenet, eszközök, költségvetés.
- KPI átkattintás arány, hány százalék azok aránya, akit szeretnének bevonni.
- Prezentáció és közös értékelés.

### 3.6.2. Tananyagelemek

#### Elméleti anyagok:

- Prezentációk PDF formátumban:
  - „A digitális marketing alapjai az örökségturizmusban”
  - „Keresztértékesítési stratégiák: elmélet és példák”
- Példák sikeres digitális kampányokra.

#### Gyakorlati anyagok:

- Kampánytervezési sablonok (célmeghatározás, költségvetés stb.).
- Tartalomkészítési segédanyagok (pl. storytelling lépései, közösségi média posztolási technikák).

#### Interaktív tartalom:

- Online platformok, ahol tesztelhetők keresztértékesítési megoldások.
- Példa egy kampány A/B tesztelésére.

### 3.6.3. Értékelési módszerek

- **Formáló értékelés:**



- A csoportos gyakorlatok közös kiértékelése (pl. kampánytervek, storytelling megoldások).
- Rövid kvíz a digitális marketing alapjairól és eszközeiről.
- **Összegző értékelés:**
- Az elkészített kampánytervek bemutatása és értékelése: relevancia, megvalósíthatóság, innovativitás.