



DIGI HELICON

**Empowerment aktueller und angehender Künstler_innen durch die
Entwicklung digitaler Fähigkeiten und Kompetenzen**

2022-1-DE02-KA220-ADU-000086615

KÜNSTLER_INNEN WERDEN DIGITAL: ASPIRE TO INSPIRE HANDBUCH UND METHODE

**ARBEITSPAKET N° 2 - KÜNSTLER_INNEN WERDEN DIGITAL:
ASPIRE TO INSPIRE HANDBUCH UND METHODE**

A2.3 KAPAZITÄTSAUFBAU-METHODIK

DATUM: JULI 2023 | Endgültige Entwurfsversion

Erasmus+ Programme

KA220-ADU - Kooperationspartnerschaften in der Erwachsenenbildung

Identifizierung des Dokuments

Arbeitspaket	AP2 - Künstler_innen werden Digital: Aspire to Inspire Handbuch und Methode
Activität	A2.3 KAPAZITÄTSAUFBAU-METHODIK
Ergebnis	Künstler_innen Werden Digital: Aspire to Inspire Handbuch und Methode
Leiter	Symplexis
Author (en)	Patsalidis Dimitris - Symplexis
Verbreitungsstufe	Vertraulich, nur für Mitglieder des Konsortiums (einschließlich der Dienststellen der Kommission und der Projektreviewern)
Status	ENTWURF
Version	ENDGÜLTIGER ENTWURF

Künstler_innen Werden Digital:

Aspire to Inspire Handbuch und Methode

INHALTSVERZEICHNIS

1. Einleitung.....	1
1.1 Das DIGI HELICON Projekt.....	1
1.2 Die Grundlage des Handbuchs und der Methodik sowie deren Inhalt.....	2
1.3 Wofür das "Artists Go Digital: Aspire to Inspire Handbuch und Methodik" verwendet wird.....	3
2. Die Lernlücken und Bedürfnisse von Künstlern und angehenden Künstlern, wie sie im DIGI HELICON Transnational Report über die Fähigkeitslücken von Künstlern und die Präferenzen der Öffentlichkeit erfasst wurden.....	3
3. Welche Elemente, Methoden und Techniken aus den identifizierten bewährten Praktiken und Fallstudien in das methodische Rahmenwerk von DIGI HELICON zur Kapazitätsentwicklung von Künstlern und angehenden Künstlern integriert werden können.....	5
4. DIGI HELICON Methodik.....	8
4.1 Die vorgeschlagenen Bildungstechniken und -methoden für den DIGI HELICON Capacity Building Online-Kurs für Künstler und angehende Künstler sowie die Workshops.....	8
4.2 Vorgeschlagene Struktur des DIGI HELICON Capacity Building Online-Kurses für Künstler und angehende Künstler aus benachteiligten Gruppen.....	11
4.3 Vorgeschlagene allgemeine Lernziele des DIGI HELICON Capacity Building Online-Kurses für Künstler und angehende Künstler aus benachteiligten Gruppen.....	14

Künstler_innen Werden Digital: Aspire to Inspire Handbuch und Methode

1. Einleitung

Dieses Dokument wurde im Rahmen des von der Europäischen Union geförderten Erasmus+ Projekts DIGI HELICON entwickelt und stellt das Handbuch zur Kapazitätsentwicklungsmethodik dar, d.h. ein maßgeschneidertes Dokument zur Kapazitätsentwicklung, das die Lernziele und den Aufbau des Online-Kurses sowie die geeignetsten Lernmethoden für Workshops mit Künstler_innen/Kulturschaffenden im Kontext des DIGI HELICON Projekts hervorhebt. Dieses Dokument ist Teil von Arbeitspaket 2 mit dem Titel "Künstler_innen werden digital: Aspire to Inspire Handbuch und Methodik" des DIGI HELICON Projekts und wurde unter Mitwirkung aller am Projekt beteiligten Partner unter der Leitung von Symplexis, dem Leiter dieses Arbeitspakets, und Litus Novum, dem Koordinationspartner des gesamten Projekts, erstellt.

1.1 Das DIGI HELICON Projekt

DIGI HELICON ist ein europäisches Projekt, das von der DE02 - Nationale Agentur Bildung für Europa beim Bundesinstitut für Berufsbildung (DE) in Partnerschaft mit 8 Partnern aus 6 europäischen Ländern (Deutschland, Frankreich, Niederlande, Italien, Zypern und Griechenland) genehmigt wurde. Das Projekt konzentriert sich auf die "Stärkung aktueller und angehender Künstler durch die Entwicklung digitaler Fähigkeiten und Kompetenzen".

Das Ziel des Projekts ist:

Die Stärkung aktueller und angehender Künstler, insbesondere solcher aus vulnerablen Gruppen und Künstlerinnen, durch die Entwicklung ihrer digitalen Fähigkeiten und Kompetenzen.

Um dieses Ziel zu erreichen, zielt das Projekt darauf ab:

- Innovative Materialien für Künstler und Erwachsenenbildner zu entwickeln,
- Flexible Möglichkeiten zur Weiterbildung anzubieten,
- Unternehmertum und Beschäftigungsfähigkeit von Künstlern zu fördern, und
- Interkulturellen Dialog und soziale Integration zu fördern.

Das DIGI HELICON-Projekt wird eine übertragbare Kapazitätsentwicklungsmethodik, einen eigenständigen kostenlosen Online-Kurs, 6 Workshops mit blended, partizipativem Lernen und ein Mentoring-Programm bieten, zusammen mit der Bereitstellung eines virtuellen Raums zur Förderung der Arbeit von Künstlern. Das Projekt wird von der Europäischen Kommission im Rahmen des Aufrufs zur Einreichung von Vorschlägen KA220-ADU - Kooperationspartnerschaften in der Erwachsenenbildung finanziert und wird vom 01.11.22 bis zum 31.10.25 dauern.

1.2 Die Grundlage des Handbuchs und der Methodik sowie deren Inhalt

Dieses Handbuch und diese Methodik wurden auf Grundlage eines ausführlichen Mappings erstellt, das in Zusammenarbeit mit den Partnern aus den beteiligten Ländern des Projekts entwickelt und umgesetzt wurde. Hierbei wurden ausgedehnte Recherchen sowie Feldstudien durchgeführt, die sowohl Online-Fragebögen als auch Interviews einschlossen, um die folgenden Aspekte zu ermitteln:

- Die Wissens- und Fähigkeitslücken von Künstlern und angehenden Künstlern aus vulnerablen Gruppen.
- Die Konsumpräferenzen und die Art und Weise, wie das Publikum in den teilnehmenden Ländern digitale und Online-Kunstprodukte und -dienstleistungen konsumiert.

Diese Ergebnisse wurden für jedes teilnehmende Land im Projekt detailliert in den Nationalberichten der Partner festgehalten, während die aggregierten Ergebnisse, die die gemeinsamen Bildungsbedürfnisse und -lücken für jedes Land sowie die bevorzugten Mittel und Wege der digitalen Verbreitung und Verteilung von künstlerischen Produkten und Dienstleistungen betreffen, im DIGI HELICON Transnational Report erfasst wurden. Die Kartierung wurde von Februar bis Ende Mai 2023 in den sechs (6) teilnehmenden Ländern (Deutschland, Frankreich, Niederlande, Italien, Zypern und Griechenland) durchgeführt und umfasste die Beteiligung von insgesamt 275 Personen in Fokusgruppen, Interviews und Online-Fragebögen.

Dieses Handbuch und diese Methodiksdokument enthält:

- Eine kurze Zusammenfassung/Liste von Elementen, Methoden und Beispielen bewährter Praxis und Fallstudien sowie deren Verwendung in der DIGI HELICON-Schulungsmethodik in Workshops mit Künstlern/Kulturschaffenden. Dies kann in Einheit 2 dieses Handbuchs und dieser Methodik gefunden werden.
- Eine kurze Zusammenfassung/Liste der Lernbedürfnisse und -lücken von Künstlern und angehenden Künstlern aus verschiedenen benachteiligten Gruppen, die die Bildungsmethodik des DIGI HELICON-Projekts adressieren muss. Dies kann in Einheit 3 dieses Handbuchs und dieser Methodik gefunden werden.
- Die vorgeschlagenen Schulungstechniken und -methoden für das Kapazitätsentwicklungsprojekt Digi Helicon für Künstler und angehende Künstler aus benachteiligten Gruppen sowie deren Verwendung in Workshops mit Künstlern/Kulturschaffenden im Kontext des DIGI HELICON-Projekts. Diese können in Einheit 4.1 dieses Handbuchs und dieser Methodik gefunden werden.
- Die vorgeschlagene Struktur des Online-Kurses zur Kapazitätsentwicklung des DIGI HELICON-Projekts für Künstler und angehende Künstler aus benachteiligten Gruppen. Dies kann in Einheit 4.2 dieses Handbuchs und dieser Methodik gefunden werden.

- Die vorgeschlagenen allgemeinen Lernziele für das Kapazitätsentwicklungsprogramm DIGI HELICON für Künstler und angehende Künstler aus benachteiligten Gruppen. Diese können in Einheit 4.3 dieses Handbuchs und dieser Methodik gefunden werden.

1.3 Wofür das "Artists Go Digital: Aspire to Inspire Handbuch und Methodik" verwendet wird

Dieses Handbuch soll als Leitfaden dienen, um Projekt-Partner, aber auch interessierten Künstlern, Kunst-/Kulturorganisationen, Künstlerorganisationen und Anbietern von Erwachsenenbildung dabei zu helfen, Folgendes zu verstehen und eine klare Perspektive zu gewinnen:

- Welche bewährten Praktiken verwendet und integriert werden können, und wie dies sowohl in die Bildungsmethodik des Online-Kurses zur Kapazitätsentwicklung als auch in deren Umsetzung während der Workshops mit Künstlern und angehenden Künstlern erfolgen kann.
- Welche Bedürfnisse und Lücken bei den Künstlern und angehenden Künstlern in den teilnehmenden Ländern bestehen, sowie die Vorlieben des Publikums und wie sie mit der Methodik und dem Bildungsrahmen des DIGI HELICON Online-Trainingskurses zur Kapazitätsentwicklung von Künstlern und angehenden Künstlern verknüpft und abgedeckt werden können.
- Die Bildungsmethodiken, auf denen der DIGI HELICON Online-Trainingskurs zur Kapazitätsentwicklung von Künstlern und angehenden Künstlern basieren kann, sowie welche Methoden und Techniken in Workshops mit Künstlern/Kulturschaffenden verwendet werden können.
- Die Struktur, die Inhalte und die allgemeinen Lernziele des DIGI HELICON Online-Kurses zur Kapazitätsentwicklung für Künstler und angehende Künstler aus benachteiligten Gruppen.

2. Die Lernlücken und Bedürfnisse von Künstlern und angehenden Künstlern, wie sie im DIGI HELICON Transnational Report über die Fähigkeitslücken von Künstlern und die Präferenzen der Öffentlichkeit erfasst wurden

Aus der Erfassung der Bedürfnisse und Herausforderungen, die auf Ebene der Schreibtischrecherche sowie der Feldforschung stattgefunden haben, ergaben sich nützliche Schlussfolgerungen hinsichtlich der unmittelbaren Bedürfnisse und Fähigkeitslücken von Künstlern und angehenden Künstlern sowie der Schwerpunkte zur Anpassung an die Anforderungen des Publikums.

Kurz gesagt wurden in der Forschung Herausforderungen und Schwierigkeiten in Bezug auf die neuen digitalen Bedingungen in 3-4 Bereichen identifiziert, die allen Ländern gemeinsam sind:

1. Das Fehlen direkter Kontakte zwischen Künstlern und dem Publikum.

2. **Die Schwierigkeit beim Zugang und der Nutzung digitaler Medien zur Präsentation und zum Verkauf von künstlerischen Produkten und Dienstleistungen an das Publikum.**
3. **Die Schwierigkeit, soziale Medien professionell zu nutzen und gezielte Zielgruppen zu finden.**

Gleichzeitig wurde beobachtet, dass Künstler und angehende Künstler sich verstärkt auf die Nutzung von sozialen Medien zur Förderung ihrer Arbeit konzentrierten, jedoch gleichzeitig keine Kenntnisse über bewährte digitale Praktiken von Künstlern und Künstlergruppen in den teilnehmenden Ländern hatten.

Gleichzeitig wurde beobachtet, dass es gruppierte Fähigkeitslücken gibt, die den Bedürfnissen von Künstlern und angehenden Künstlern entsprechen, um den Herausforderungen und Schwierigkeiten der neuen digitalisierten Umgebung zu begegnen. Diese können in vier (4) Gruppen unterteilt werden, wie folgt:

- **Digitale Fähigkeiten und Kompetenzen zur Förderung künstlerischer Arbeit und zur Erweiterung des Publikums (z. B. digitales Marketing und Branding, professionelle Entwicklung und Nutzung sozialer Medien, Promotion in sozialen Medien usw.).**
- **Digitale Fähigkeiten und Kompetenzen im Online-Verkauf von künstlerischen Dienstleistungen und Produkten mit gutem Wissen über den rechtlichen Status von Urheberrechten und Verkaufslizenzen (z. B. Verwaltung von Verkaufsplattformen/Apps, Ausstellung von Online-Pässen und Tickets, E-Shop-Verwaltung, rechtliche Status, kostenpflichtiges Live-Streaming und Inhalte usw.).**
- **Digitale Fähigkeiten und Kompetenzen zur direkten Kommunikation mit ihrem Publikum im Internet und in sozialen Medien auf täglicher Basis (Nutzung professioneller Funktionen sozialer Medien für die direkte Kommunikation, z. B. Messenger, Live-Feeds usw.).**
- **Digitale Fähigkeiten und Kompetenzen zur Gewinnung von Unterstützung durch Sponsoren (Identifizierung und Verhandlung mit Sponsoren, Grundlagen des Sponsorings).**

Schließlich wurde in Bezug auf die Anpassung ihrer Bedürfnisse an die Vorlieben des Publikums eine Vielzahl verschiedener künstlerischer Produkte, Dienstleistungen und Kunstformen identifiziert, die von Verbrauchern online gekauft werden. Es wurde allgemein anerkannt, dass es Potenzial für den Online-Verkauf aller Formen der Kunst gibt. **Alle Lernbedürfnisse und -ziele sollten sich hauptsächlich auf die Nutzung von sozialen Medien konzentrieren, aber auch auf die Verknüpfung von sozialen Medien mit professionellen externen Plattformen und Dienstleistungen, die von Künstlern genutzt werden können, um Produkte zu verkaufen, die für Mobiltelefone, Tablets geeignet sind und eine hohe Sicherheit bei Transaktionen und finanziellen Daten der Käufer bieten.** Gleichzeitig ist es wichtig, das Publikum durch **professionell aktualisierte soziale Medien mit professioneller Werbung, einem modernen Ansatz zur Ansprache des Publikums und für die tägliche Kommunikation und Information des Publikums anzuziehen.**

3. Welche Elemente, Methoden und Techniken aus den identifizierten bewährten Praktiken und Fallstudien in das methodische Rahmenwerk von DIGI HELICON zur Kapazitätsentwicklung von Künstlern und angehenden Künstlern integriert werden können

Aus der Gruppe der bewährten Verfahren (insgesamt 19) und Fallstudien (insgesamt 12), die aus der DIGI HELICON-Mapping hervorgegangen sind, wurden eine Reihe erfolgreicher und umgesetzter Methoden und Techniken beobachtet, sei es im nationalen, regionalen oder lokalen Kontext zur Kapazitätsentwicklung und bestmöglichen Unterstützung und Integration von Künstlern bei der Nutzung digitaler Medien zur Produktion, Kommunikation und Vermarktung ihrer künstlerischen Produkte und Dienstleistungen. Diese Methoden und Techniken könnten im methodischen Rahmenwerk des DIGI HELICON-Kapazitätsentwicklungs-Online-Kurses sowie in den im Projekt abgehaltenen Workshops verwendet, integriert oder als Inspiration genutzt werden.

Aus den Praktiken und Fallstudien, die aus den verschiedenen Partnerländern stammen, Ländern mit unterschiedlichen Erfahrungen, Digitalisierungspolitiken für Kunst und Kultur und Integration von Künstlern im digitalen Zeitalter, wurden Erkenntnisse gewonnen. Aber auch aus allgemeinen europäischen oder internationalen Beispielen können wir sagen, dass sowohl im Kontext des DIGI HELICON Online-Kurses zur Kapazitätsentwicklung von Künstlern und angehenden Künstlern Folgendes möglich wäre:



In die Online-Plattform und Ressourcen ein kurzes und verständliches Material zu den Rechten von Künstlern in ihren Ländern und in der EU sowie allgemeine Informationen integrieren, damit Künstler einen kurzen und umfassenden Überblick über das Kunstfeld sowie seine Arbeits- und allgemeinen Bedingungen haben [zu Arbeitsmethoden, Karrieremöglichkeiten, Versicherungsrechten, Besteuerung und Verpflichtungen]



In die Online-Plattform nützliche Links zu Anlaufstellen und offiziellen Websites in den verschiedenen teilnehmenden Ländern aufnehmen, auf denen Künstler Informationen über Fördermöglichkeiten von öffentlichen und privaten Institutionen sowie über Digitalisierungsfragen finden können.



In die Online-Plattform des DIGI HELICON-Kurses Schulungsmaterial zu Themen wie Social-Media-Marketing, die Verwendung von Verkaufs- und Online-Verkaufsanwendungen integrieren.



In den Workshops für Künstler und Kulturschaffende aktive partizipative Techniken integrieren, wie beispielsweise den Dialog, den Austausch von Ansichten, Ideen, Informationen und Ratschlägen für die bestmögliche digitale künstlerische Karriere durch die Beteiligung von Experten im Bereich digitales Künstlermarketing, aber auch von Kulturorganisationen, Künstlerorganisationen und Künstlergruppen in den Workshops für Künstler und Kulturschaffende.



Bei der Gestaltung der Online-Plattform des DIGI HELICON-Kurses und bei der Gestaltung der Workshops die spezifischen Bedürfnisse und Wünsche von Künstlern und Kunstverbrauchern berücksichtigen, die durch ihren sozioökonomischen Hintergrund beeinflusst sein können.



In die Online-Plattform einen digitalen Raum integrieren, in dem ein Forum für die teilnehmenden Künstler-Auszubildenden bereitgestellt wird, um Künstlern die Möglichkeit zu geben, ihre Werke zu posten und zu empfehlen, aber auch um kontinuierliche Kommunikation und den Austausch von Perspektiven und Ideen sowie Lösungsansätzen für digitale Herausforderungen zwischen Künstlern aus verschiedenen Ländern, Traditionen und Kulturen zu ermöglichen.



In das Bildungsmaterial der Plattform könnten Anwendungen oder Online-Plattformen integriert werden, die Künstlern die Möglichkeit bieten, ihre künstlerischen Produkte zu verkaufen und einen Großteil ihrer Gewinne legal zu sammeln (z. B. Bandcamp, Bandcamp Fridays, onlinegallery.art usw.), sowie Anwendungen, die die Erstellung von Material, die Aufnahme oder die Erstellung von Podcasts sicherstellen (z. B. Anchor usw.) und das Urheberrecht ihrer künstlerischen Kreationen gewährleisten. Gleichzeitig könnte die praktische Nutzung dieser Plattformen und Anwendungen Gegenstand eines Praktikums oder einer Ausstellungstechnik in einem Workshop für Künstler und Kulturschaffende sein.



In die Online-Plattform des DIGI HELICON-Kurses könnte Bildungsmaterial zu Fragen im Zusammenhang mit der Suche, dem Finden und der Beantragung von Fördermitteln für Künstler und der Digitalisierung von Kunst integriert werden.



Durch Links/Verknüpfungen könnte die Online-Plattform interaktiv gestaltet und das STEREOLUX-System als bewährte Praxis in den DIGI HELICON-Online-Kurs aufgenommen werden. Dieses System bietet Künstlern eine Vielzahl von Tools und Dienstleistungen, um ihre digitalen Kreationen auf verschiedenen Online-Plattformen zu verbreiten und ein breiteres Publikum zu erreichen. Gleichzeitig könnte die praktische Anwendung dieses Systems oder ähnlicher Systeme Gegenstand eines Praktikums oder einer Ausstellungstechnik in einem Workshop für Künstler und Kulturschaffende sein.



In die Online-Plattform des DIGI HELICON-Kurses könnte Bildungsmaterial für Anwendungen und Kits integriert werden, die Künstlern die Erstellung und Verwaltung digitaler Ausstellungen für das Web ermöglichen. Diese Ausstellungen können auch über mobile Geräte in einer einladenden, funktionalen und attraktiven Umgebung für digitale Besucher erstellt werden, die mit verschiedenen Websites verknüpft und über soziale Medien veröffentlicht oder verteilt werden können (z. B. MOVIO usw.). Gleichzeitig könnte die praktische Anwendung dieser Anwendungen Gegenstand eines Praktikums oder einer Ausstellung in einem Workshop für Künstler und Kulturschaffende sein.



In die Online-Plattform des DIGI HELICON-Kurses könnten Beispiele und Schulungsmaterialien integriert werden, die Online-Kunstverkaufsplattformen (z. B. Artmajeur usw.) einschließen, die Künstler direkt mit Käufern verbinden, sowie Anleitungen zur Registrierung, Verwaltung und Betreuung von Konten auf solchen Plattformen. Gleichzeitig könnte die praktische Nutzung dieser Plattformen Gegenstand eines Praktikums oder einer Ausstellung in einem Workshop für Künstler und Kulturschaffende sein.

4. DIGI HELICON Methodik

Diese Einheit untersucht die vorgeschlagenen Bildungstechniken und -methoden für den Online-Kapazitätsentwicklungskurs von DIGI HELICON für Künstler und angehende Künstler sowie die vorgeschlagenen Bildungstechniken und -methoden für die Workshops für Künstler und Kulturschaffende. Gleichzeitig präsentiert diese Einheit in Form einer Tabelle die vorgeschlagene Struktur des Online-Kapazitätsentwicklungskurses von DIGI HELICON für Künstler und angehende Künstler aus benachteiligten Gruppen. Die Einheit schließt mit der Matrix der allgemeinen Lernziele des Online-Kapazitätsentwicklungskurses von DIGI HELICON für Künstler und angehende Künstler.

4.1 Die vorgeschlagenen Bildungstechniken und -methoden für den DIGI HELICON Capacity Building Online-Kurs für Künstler und angehende Künstler sowie die Workshops

Es können verschiedene **Schulungstechniken** verwendet werden, die für Online-Umgebungen und Bildungsplattformen geeignet sind, um den **Online-Kurs zur Kapazitätsentwicklung von Künstlern und angehenden Künstlern durchzuführen**. Für diesen Online-Kurs und weil die Zielgruppe **erwachsene Künstler oder angehende Künstler** sind, die:

- aus verschiedenen Kunstformen kommen,
- unterschiedliche Grade von Verwundbarkeit und Ausgrenzung erleben,
- unterschiedliche Erfahrungen, Kenntnisse über das Bildungsthema, unterschiedliche Fähigkeiten und unterschiedliche Lernmotivation haben,
- unterschiedliche Lebenspläne und verfügbare Zeit für die Schulung haben.

Die Kriterien zur Auswahl von Schulungsmethoden und -techniken hängen von 4 Hauptfaktoren ab:

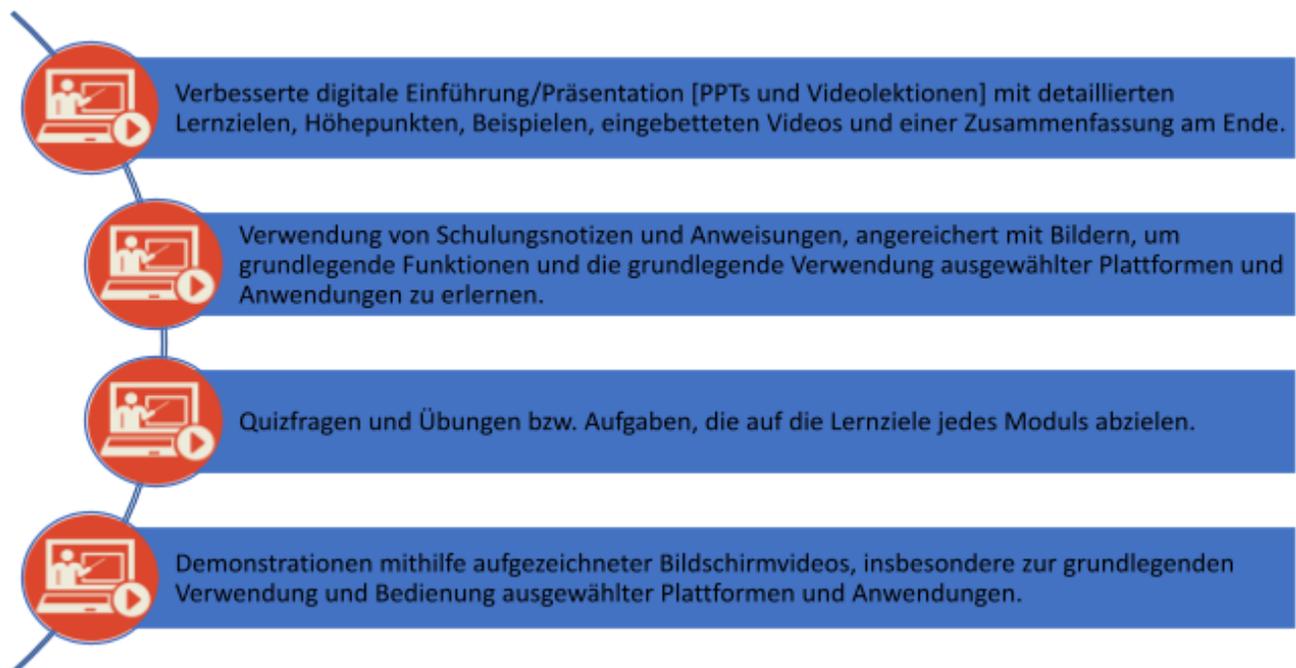
Faktoren	Erklärung
1. Die Art und Weise, wie das Training durchgeführt wird:	Im Fall des DIGI HELICON-Kurses handelt es sich um einen Online-Kurs, daher sollte asynchrones Unterrichten und Unterstützung die Methodik des Kurses charakterisieren.
2. Der Bildungszweck des Kurses oder des Bildungsprogramms:	In diesem Fall ist unser Ziel, in einer angemessenen, aber kurzen Zeit einen komplexen und technischen Lerngegenstand zu behandeln, und die Teilnehmer sollen in ihrer eigenen verfügbaren Zeit und ihrem eigenen Tempo, basierend auf ihren eigenen Lernbedürfnissen, einen kognitiven Bereich entdecken und leicht Fähigkeiten erwerben können, die sie im Rahmen des DIGI HELICON-Kurses und nach Abschluss des Programms weiterentwickeln und ausbauen werden.
3. Die Struktur des Lernobjekts:	Da es sich in diesem Fall sehr um die Präsentation von methodischen und praktischen Anweisungen handelt, sind kooperative/aktive Techniken wie bereicherte Präsentationen und Video-Tutorials am besten geeignet.
4. Die Lernstile und Bildungsmerkmale der Lernenden:	Da wir es in diesem Fall mit Lernenden mit unterschiedlichen Erfahrungen, Kenntnissen über das Thema, Einstellungen und bevorzugten Lernstilen zu tun

haben, sollte es eine breite Palette von Materialien und technischen Methoden auf der Plattform geben, die ihre unterschiedlichen Merkmale abdecken können.

Es wird vorgeschlagen, asynchrones Online-E-Learning auf einer Schulungsplattform zu verwenden.

Asynchrones Online-E-Learning kann eine Vielzahl von Lernmaterialien und digitalen Ressourcen bieten, die zu jeder Zeit von Lernenden in allen Landessprachen der teilnehmenden Länder und in Englisch zugänglich sind. Die Lernenden können das Bildungsmaterial und die Module basierend auf ihrem eigenen Lerntempo, ihrer eigenen Verwundbarkeit, ihren eigenen Bildungsbedürfnissen und ihrer Lernmotivation lernen und verfolgen. Dies gibt den Lernenden effektiv die Kontrolle darüber, was sie lernen und in welchem Zeitrahmen.

Im Kontext des asynchronen Online-E-Lernens können verschiedene gezielte Bildungsmethoden und -techniken erfolgreich eingesetzt werden, um die aktive Beteiligung erwachsener Lernender zu fördern (partizipative Techniken), wie zum Beispiel:



Gleichzeitig, um den methodischen Kontext zu bereichern, können wir die Methode des kollaborativen Online-Lernens integrieren, wie sie in der Sektion zur Integration bewährter Verfahren (Einheit 3) erwähnt wurde. Dabei wird ein Bildungsforum innerhalb der Plattform erstellt, auf dem die Lernenden

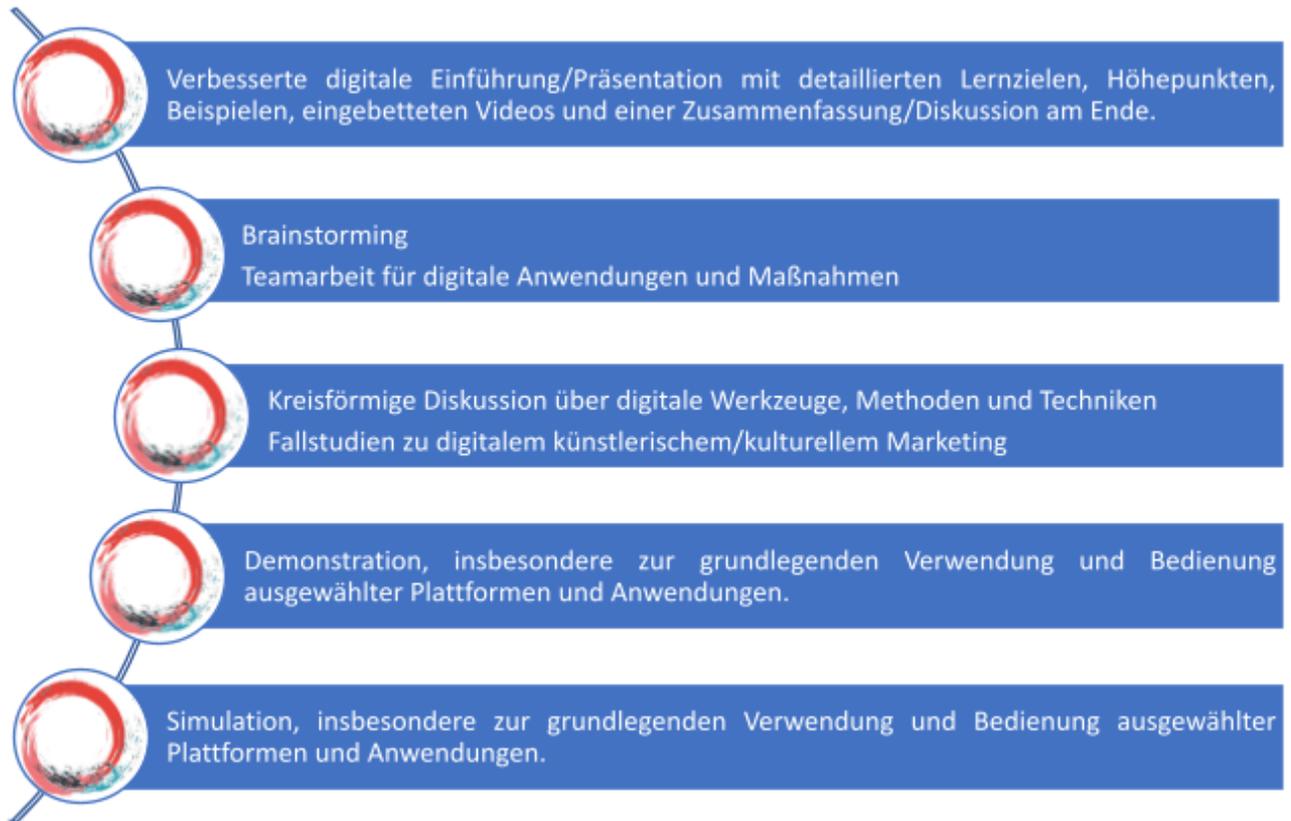
Beiträge verfassen, Threads eröffnen, auf Threads und Fragen antworten und Fragen stellen können, um Ideen, Tipps und Wissen zum Bildungsthema auszutauschen.

Für **Workshops mit Künstlern und Kulturschaffenden können verschiedene Blended Learning- und Kollaboratives Lernen-Methoden mit einer Teamwork-Methodologie verwendet werden**, die sowohl für persönliche Treffen vor Ort als auch für Online-Umgebungen (z. B. Zoom, Webex usw.) geeignet sind.

Die **Auswahlkriterien für die Bildungsmethoden und -techniken hängen von 4 Hauptfaktoren ab:**

Faktoren	Erklärung
1. Die Art und Weise, wie der Workshop durchgeführt wird:	Da die Workshops entweder persönlich von Angesicht zu Angesicht oder online abgehalten werden können, sollten Blended-Learning- und kollaborative Lernmethoden und Unterstützung die Methodik der DIGI HELICON-Workshops prägen.
2. Der Bildungszweck des Workshops:	In diesem Fall ist unser Ziel, in einer angemessenen, aber kurzen Zeit einen komplexen und technischen Lerngegenstand zu behandeln und die Fähigkeiten und das Wissen der Teilnehmer in die Praxis umzusetzen. Daher sind kollaborative und energiegeladene Techniken als notwendig anzusehen.
3. Die Struktur des Lerngegenstands:	Da das Lernziel der DIGI HELICON-Workshops sehr stark auf die Präsentation methodischer und praktischer Anweisungen ausgerichtet ist, sind kollaborative/aktive Techniken wie bereicherte Präsentationen, Arbeitsgruppen, Fallstudien, Demonstrationen und Simulationen am besten geeignet.
4. Die Lernstile und Bildungsmerkmale der Lernenden:	Da wir es in diesem Fall mit Lernenden mit unterschiedlichen Erfahrungen, Kenntnissen über das Thema, Einstellungen und bevorzugten Lernstilen zu tun haben, sollte es eine Kombination von Methoden und Techniken im DIGI HELICON-Workshop geben, die ihre unterschiedlichen Merkmale abdecken können. Dies könnte die Verwendung verschiedener Lehransätze, Gruppenarbeit und individueller Übungen einschließen, um sicherzustellen, dass die Bedürfnisse aller Lernenden berücksichtigt werden.

Daher können für die **DIGI HELICON-Workshops**, basierend auf den Merkmalen der Zielgruppe erwachsener Lernender, die oben erwähnt wurden, **verschiedene gezielte aktive Bildungsmethoden und Blended-Learning- und kollaborative Lernmethoden erfolgreich eingesetzt werden, um die aktive Beteiligung erwachsener Lernender zu fördern (partizipative Techniken) wie:**



4.2 Vorgeschlagene Struktur des DIGI HELICON Capacity Building Online-Kurses für Künstler und angehende Künstler aus benachteiligten Gruppen

Basierend auf den Ergebnissen der Bedürfnisse und Präferenzen der Verbraucher aus der Projektplanung und im Kontext der vorgeschlagenen Techniken und Methoden wird die folgende Struktur für den DIGI HELICON Online-Kurs zur Kapazitätsentwicklung für Künstler und angehende Künstler aus benachteiligten Gruppen vorgeschlagen:

#	Modulbezeichnung	Kurzbeschreibung des Moduls	Vorgeschlagene Unterabschnitte
1	Digitale Vermarktung Ihrer Kunstwerke und Entwicklung Ihres Publikums mithilfe von sozialen Medien und Plattformen.	In diesem Modul lernen die Teilnehmer Methoden und Techniken des digitalen Marketings und der Markenbildung für künstlerische Produkte und Dienstleistungen, Möglichkeiten zur Erstellung und Betreuung professioneller sozialer Medien für Künstler sowie Methoden und Tipps zur Überwachung von Trends und zur Förderung künstlerischer	1.1 Digitales Marketing und Markenbildung. 1.2 Entwicklung professioneller sozialer Medien. 1.3 Techniken zur Förderung in sozialen Medien.

		Produkte und Dienstleistungen gegenüber der Öffentlichkeit.	
2	Digitales Verkaufen und legales Profitieren von künstlerischen Werken und Dienstleistungen mithilfe von sozialen Medien, Apps und Plattformen.	In diesem Modul lernen die Teilnehmer die Grundlagen des rechtlichen Rahmens für Urheberrechte und den Verkauf von künstlerischen Produkten in der EU, sowie wie man digitale legale Verkäufe von künstlerischen Werken und Dienstleistungen in sozialen Medien, Apps und Plattformen erstellt und verwaltet. Gleichzeitig beschäftigt sich dieses Modul mit Techniken zur legalen Reproduktion und Verwaltung von Echtzeit-Kunst-Live-Inhalten/Paid-Live-Streaming und der Ausstellung von E-Pässen und Tickets für diese oder für ihre Online-Ausstellungen.	2.1 Rechtlicher Rahmen für Urheberrechte und Verkauf von künstlerischen Produkten. 2.2 Verwaltung digitaler Verkäufe von künstlerischen Produkten und Dienstleistungen in sozialen Medien, Apps und Plattformen. 2.3 Verwaltung von Live-Streaming-Bezahlhalten, E-Pass und Online-Ticketverkauf.
3	Digitale Kommunikation und Erreichen der Öffentlichkeit über soziale Medien.	In diesem Modul lernen die Teilnehmer grundlegende Methoden der täglichen Kommunikation mit der Öffentlichkeit, den Aufbau und die Verwaltung von Kommunikationskanälen in sozialen Medien und Plattformen sowie die Echtzeit-Videokommunikation mit der Öffentlichkeit [z. B. Live-Streaming] in Bezug auf Ankündigungen, Beantwortung von Fragen der Öffentlichkeit oder Live-Werbung.	3.1 Methoden und Techniken der digitalen Kommunikation in sozialen Medien und Plattformen. 3.2 Erstellung und Verwaltung mehrerer digitaler Kommunikationskanäle. 3.3 Methoden und Techniken der Echtzeit-Videokommunikation mit der Öffentlichkeit.
4	Digitale Anziehung und Ansprache von Sponsoren, Sponsoring-Management.	In diesem Modul lernen die Teilnehmer grundlegende Methoden und Techniken, um digitale Unterstützung von allen Arten von Sponsoren anzuziehen, Sponsoren zu identifizieren und Verhandlungen mit Sponsoren zu führen sowie deren Sponsoring zu verwalten.	4.1 Arten von digitalen Sponsoring und ihre Bedeutung. 4.2 Identifizierung potenzieller Sponsoren und Verhandlungen basierend auf Ihren Bedürfnissen. 4.3 Management von Sponsoring, Schlüsselparameter und Techniken.



4.3 Vorgeschlagene allgemeine Lernziele des DIGI HELICON Capacity Building Online-Kurses für Künstler und angehende Künstler aus benachteiligten Gruppen

Nach Abschluss des Capacity Building Online-Kurses werden die Teilnehmer in der Lage sein:

Kenntnisse	Fähigkeiten	Einstellung
Die Wege und Techniken der Förderung sowie des digitalen Marketings und Brandings über soziale Medien und Plattformen für künstlerische Produkte und Dienstleistungen kennen.	Eine digitale Marketingstrategie entwickeln und geeignete Tools, Techniken und Methoden nutzen, um künstlerische Produkte und Dienstleistungen über soziale Medien und Plattformen zu branden und zu bewerben.	Die Bedeutung einer erfolgreichen digitalen Marketing- und Brandingstrategie über soziale Medien und Plattformen verstehen, um künstlerische Produkte und Dienstleistungen erfolgreich zu bewerben.
Die grundlegenden Methoden zur Entwicklung professioneller sozialer Medien kennen, die zu ihrem Marketingprofil und ihrer Strategie passen.	Professionelle Social-Media-Seiten erstellen, die bereit sind, ihren digitalen Marketingbedürfnissen und -strategien gerecht zu werden.	Die Bedeutung und Notwendigkeit der ordnungsgemäßen Nutzung von sozialen Medien für den Erfolg ihrer digitalen Marketingstrategie schätzen.
Die grundlegenden Regeln und rechtlichen Rahmenbedingungen für Urheberrechte und den digitalen Verkauf im europäischen Kunstsektor kennen.	Die Regeln und rechtlichen Rahmenbedingungen für Urheberrechte und den digitalen Verkauf in der Kunst in der EU klar befolgen.	Die Notwendigkeit und Bedeutung des rechtlichen Rahmens in Bezug auf den Kunstverkauf und den Schutz ihrer Rechte und Urheberrechte als Künstler oder angehende Künstler schätzen.
Methoden und Techniken zur Erstellung und Verwaltung legitimer Profile und Konten in sozialen Medien für den Verkauf von Kunstwerken und Dienstleistungen in sozialen Medien-Apps und -Plattformen kennen.	Legitime Profile und Konten in sozialen Medien und Online-Plattformen für den Verkauf von Kunstwerken und Kunstservices erstellen und verwalten, um Gewinn zu erzielen.	Sich besser vorbereitet fühlen und eine positivere Einstellung gegenüber der Anwendung von Verkaufsmethoden für Künstlerwerke und Dienstleistungen in sozialen Medien in Apps und auf Plattformen entwickeln.

Methoden und Techniken zur rechtlichen Reproduktion und Verwaltung von Echtzeit-Kunst-Live-Inhalten/paid live streaming und zur Ausstellung von E-Pässen und Tickets dafür kennen.	Die notwendigen technischen Mittel zur rechtlichen Reproduktion und Verwaltung von Echtzeit-Kunst-Live-Inhalten/paid live streaming nutzen und E-Pässe und Tickets dafür ausstellen können.	Sich besser vorbereitet fühlen und eine positivere Einstellung zur Anwendung von Methoden zur rechtlichen Reproduktion und Verwaltung von Echtzeit-Kunst-Live-Inhalten/paid live streaming und zur Ausstellung von E-Pässen und Tickets entwickeln.
Kenntnisse	Fähigkeiten	Einstellung
Die grundlegenden Methoden der täglichen und direkten Kommunikation von Künstlern mit dem Publikum in sozialen Medien und Plattformen (Messenger, Kommentare, E-Mails, Chat, persönliche Empfehlungen, Tags usw.) kennen.	Die technischen Anwendungen und Mittel zur täglichen und direkten Kommunikation von Künstlern mit dem Publikum in sozialen Medien und Plattformen (Messenger, Kommentare, E-Mails, Chat, persönliche Empfehlungen, Tags usw.) verwalten können.	Die Bedeutung der Verwendung moderner Methoden und Kanäle zur Kommunikation mit dem Publikum über soziale Medien und Plattformen schätzen und sich besser darauf vorbereitet fühlen, sie zu nutzen.
Methoden und Techniken zur Verwaltung der Echtzeit-Videokommunikation mit dem Publikum (z. B. live streaming) in Bezug auf Ankündigungen, Beantwortung von Fragen des Publikums oder Live-Werbung kennen.	Die Echtzeit-Videokommunikation mit dem Publikum (z. B. live streaming) in Bezug auf Ankündigungen, Beantwortung von Fragen des Publikums oder Live-Werbung verwalten und anwenden können.	Sich besser vorbereitet fühlen und eine positivere Einstellung zur Anwendung von Methoden zur Echtzeit-Videokommunikation mit dem Publikum (z. B. live streaming) in Bezug auf Ankündigungen, Beantwortung von Fragen des Publikums oder Live-Werbung entwickeln.
Die Arten von Sponsoren und Sponsoring kennen und wie sie ihnen als Künstler oder angehenden Künstlern helfen können.	Sponsoren und Sponsoring nach Kategorie/Typ und den Dienstleistungen, die sie ihnen als Künstler oder angehenden Künstlern bieten können, klassifizieren können.	Die Bedeutung verschiedener Arten von Sponsoren und Sponsoring für ihren Erfolg als Künstler oder angehende Künstler schätzen.
Methoden und Techniken zur Identifizierung und Anziehung potenzieller Sponsoren kennen.	Potenzielle Sponsoren identifizieren und anziehen können.	Die Bedeutung verschiedener Arten von Sponsoren und Sponsoring für ihren Erfolg als Künstler oder angehende Künstler schätzen.

Methoden und Techniken zur Verhandlung mit Sponsoren und zur Verwaltung von Sponsoring kennen.	Mit Sponsoren verhandeln und Sponsoring erfolgreich verwalten können.	Sich besser vorbereitet fühlen und eine positivere Einstellung zur Anwendung von Methoden zur Verhandlung mit Sponsoren und zur Verwaltung von Sponsoring entwickeln.
--	---	---