



Co-funded by
the European Union

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.



Focus sul curriculum CULT: innovare l'istruzione attraverso arte, cultura e tecnologia



Cari colleghi e stakeholder, siamo lieti di condividere con voi la seconda newsletter del Progetto CULT incentrata in questa edizione su uno dei punti cardine del progetto. Si tratta dello sviluppo di un Curriculum formativo innovativo progettato per ibridare conoscenze artistico-culturali e tecnologie digitali avanzate.

Il Curriculum è strutturato per fornire agli studenti e studentesse competenze multidisciplinari e trasversali, consentendo loro di lavorare in settori culturali e creativi sempre più digitalizzati. La sua visione fonde arte, cultura e tecnologia in un percorso formativo che promuova creatività, pensiero critico e innovazione, riducendo al contempo le problematiche di genere nelle discipline STEM.

Perchè il curriculum CULT?

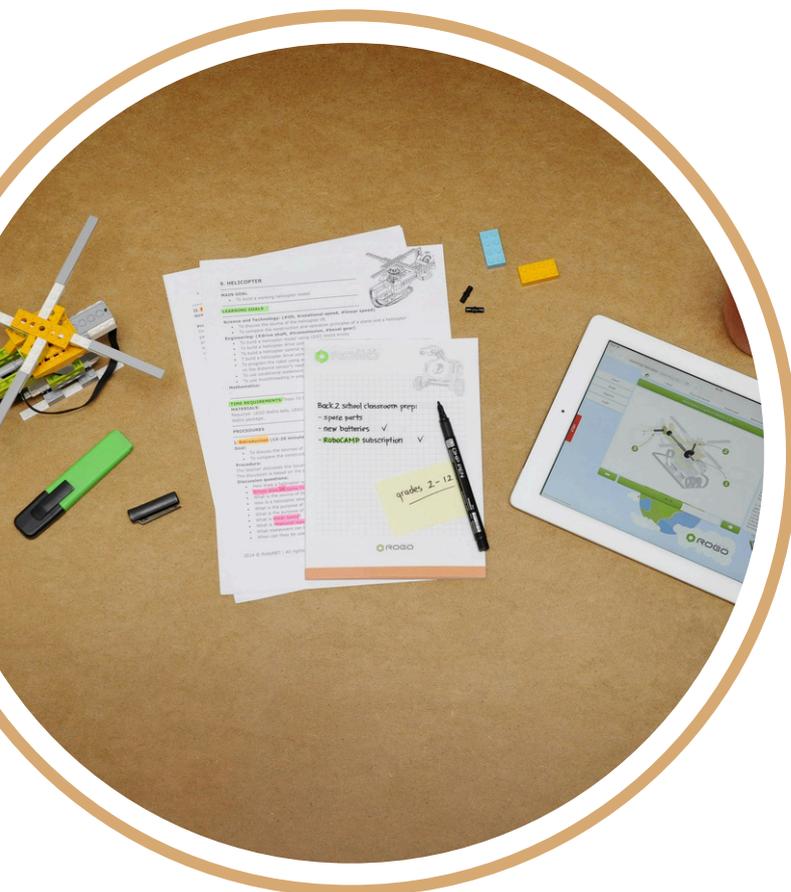
In un contesto in cui la digitalizzazione permea la valorizzazione, la conservazione e l'utilizzo dei beni culturali, CULT fornisce agli studenti competenze negli ambiti della Realtà Virtuale e Aumentata, Intelligenza Artificiale, Web 3D, comunicazione immersiva e progettazione di videogiochi applicati al patrimonio culturale.

CULT li prepara a operare in ambienti internazionali e interculturali, promuovendo inclusività e accessibilità.

CULT incoraggia le studentesse con background umanistico ad accedere a percorsi STEM, migliorando la loro occupabilità e sostenendo l'equità di genere nelle professioni digitali.



Struttura del Curriculum



Il curriculum CULT include moduli come:

- Digital Technologies for Cultural Heritage: esplora gli strumenti per la digitalizzazione, la conservazione e la diffusione dei beni culturali;
- Technologies for Extended Reality: per sviluppare esperienze immersive per la comunicazione culturale
- Web 3D and Immersive Communication: per creare ambienti digitali interattivi e coinvolgenti
- Artificial Intelligence for Digital Heritage Innovation: per integrare l'intelligenza artificiale nella generazione di contenuti creativi e la narrazione culturale
- Video-game Design and Development for Cultural Heritage: per progettare serious game che promuovano narrazioni culturali attraverso esperienze di apprendimento gamificate.

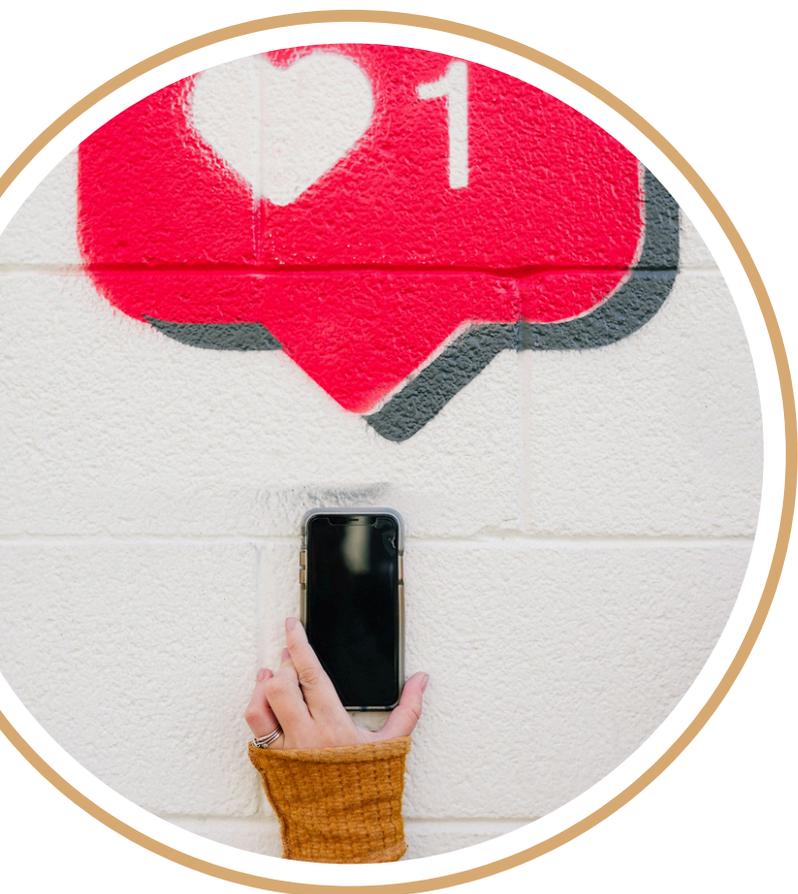
Ogni modulo è progettato in specifici obiettivi di apprendimento, utilizza workshop pratici e approcci interdisciplinari per migliorare la preparazione professionale, la creatività e una mentalità innovativa.

Per il futuro

Ad oggi sono in corso di organizzazione i workshop a supporto della progettazione e affinamento dei moduli formativi. Questi workshop coinvolgono docenti, esperti e studenti in attività di co-creazione, garantendo che i contenuti formativi rispondano efficacemente alle esigenze del mercato, all'evoluzione tecnologica e alle aspettative dei futuri professionisti.



Rimaniamo in contatto



Vorremmo ringraziare tutti i partner per il loro continuo impegno e non vediamo l'ora di condividere i prossimi risultati e le opportunità di collaborazione per formare la prossima generazione di innovatori culturali e tecnologici.



**RESTA AGGIORNATO SULLE
ATTIVITÀ DI CULT!**



**Co-funded by
the European Union**

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.

