



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

BOOST
Digi
Culture

ΠΡΟΦΙΛ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΕΠΑΡΚΕΙΑΣ

ΤΕΛΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ

ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2022.



RightChallenge



EXEOLAB



stiftung
digitale
chancen

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ
ΑΝΑ ΒΥΚΑΔΙΝ

Αποποίηση ευθύνης: Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.

Το έργο αυτό διατίθεται με άδεια CC BY-SA 4.0. Για να δείτε ένα αντίγραφο αυτής της άδειας,

επισκεφθείτε το <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Περιεχόμενα

Συνοπτική παρουσίαση	4
1. Εισαγωγή	7
2. Μεθοδολογία.....	9
2.1 Πλαίσιο αναφοράς: DigComp.....	9
2.2 Βιβλιογραφική ανασκόπηση	10
2.3 Συνεντεύξεις σε ομάδες εστίασης.....	12
3. Ευρήματα	14
3.1 Πληροφορική και εγγραμματισμός δεδομένων.....	14
3.2 Επικοινωνία και συνεργασία	16
3.3 Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου	18
3.4 Προκλήσεις.....	20
3.5 Επιπλέον συστάσεις	21
4. Συμπέρασμα	23
5. Προφίλ Επαγγελματικής Ψηφιακής Επάρκειας (PDP).....	25
5.1 Επισκόπηση προφίλ.....	25
5.2 Στοιχεία επάρκειας.....	25
6. Βιβλιογραφία	37
7. Κατάλογος Διαγραμμάτων	
Διάγραμμα 1: Το εννοιολογικό μοντέλο αναφοράς DigComp.....	9
Διάγραμμα 2: Συμμετέχοντες σε ομάδες εστίασης ανά επαγγελματικό και θεσμικό υπόβαθρο.....	13
Διάγραμμα 3: Προφίλ επαγγελματικής ψηφιακής επάρκειας (PDP) – Επισκόπηση.....	25

Συνοπτική παρουσίαση

Το Προφίλ Επαγγελματικής Ψηφιακής Επάρκειας (PDP) έχει αναπτυχθεί ως πλαίσιο αναφοράς για την πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης BoostDigiCulture, η οποία προορίζεται να παρέχει ένα πρόγραμμα μικρομάθησης για την ενίσχυση των ψηφιακών ικανοτήτων των επαγγελματιών του πολιτισμού, κυρίως εκείνων που εργάζονται στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς - γκαλερί, βιβλιοθήκες, αρχεία και μουσεία (GLAMs). Ο πρωταρχικός στόχος του PDP είναι να χρησιμεύσει ως σημείο εκκίνησης για την ανάπτυξη του εργαλείου αυτοαξιολόγησης BoostDigiCulture, με στόχο να βοηθήσει τους χρήστες της πλατφόρμας να αξιολογήσουν τις ικανότητές τους και να επιλέξουν τα κατάλληλα μαθήματα κατάρτισης.

Το PDP αποσκοπεί στον προσδιορισμό των κρίσιμων ικανοτήτων για τους επαγγελματίες των πολιτιστικών ιδρυμάτων στο πλαίσιο του πλαισίου ψηφιακών ικανοτήτων για τους πολίτες (DigComp). Το DigComp είναι ένα σύνολο γενικών ψηφιακών ικανοτήτων που ορίζονται από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή ως καθοριστικές για την προσωπική, επαγγελματική και κοινωνική ενδυνάμωση (Vuorikari, Kluzer and Punie, 2022). Ωστόσο, για να εντοπιστούν οι συγκεκριμένες ανάγκες και τα ενδιαφέροντα του τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς στο πλαίσιο του DigComp, ήταν απαραίτητο να διεξαχθεί έρευνα που περιλάμβανε δύο στάδια: δευτερογενής έρευνα και συνεντεύξεις σε ομάδες εστίασης με το προσωπικό των πολιτιστικών ιδρυμάτων.

Στόχος της δευτερογενούς έρευνας ήταν να αποκτήσει εικόνα για παρόμοιες πρωτοβουλίες και βέλτιστες πρακτικές στην Ευρώπη και πέραν αυτής. Πραγματοποιήθηκε έρευνα της υπάρχουσας βιβλιογραφίας με σκοπό να διερευνηθούν παρόμοια έργα και πρωτοβουλίες στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς, αλλά και άλλες έρευνες που μπορεί να είναι χρήσιμες για την προσαρμογή του πλαισίου DigComp στις ανάγκες των επαγγελματιών του GLAM. Κατά τη διάρκεια του καλοκαιριού του 2022 οι εταίροι του έργου διεξήγαγαν διαδικτυακές συνεντεύξεις ομάδων εστίασης με άτομα που εργάζονται σε GLAM.

Οι κύριοι στόχοι ήταν να αποκτήσουν καλύτερη εικόνα του τρόπου με τον οποίο ο ψηφιακός μετασχηματισμός επηρεάζει τα ιδρύματα πολιτιστικής κληρονομιάς, τους θεσμικούς ρόλους και τα καθημερινά επαγγελματικά καθήκοντα, να κατανοήσουν καλύτερα τις ανάγκες των επαγγελματιών και τα τρέχοντα επίπεδα ψηφιακών δεξιοτήτων και να εντοπίσουν πιθανές

θεσμικές, πολιτιστικές ή κοινωνικές ιδιαιτερότητες που θα πρέπει να ληφθούν υπόψη κατά τον σχεδιασμό της μαθησιακής διαδρομής.

Οι ομάδες εστίασης διεξήχθησαν ως ημιδομημένες συνεντεύξεις με ερωτήσεις ανοιχτού τύπου που ενθαρρύνουν τη συζήτηση. Υπήρξαν έξι ομάδες με συνολικά 35 συμμετέχοντες, οι οποίοι επιλέχθηκαν με τη μέθοδο της σκόπιμης δειγματοληψίας βάσει προσωπικών προσκλήσεων και πρόσκλησης ενδιαφέροντος. Οι συμμετέχοντες προέρχονταν από διαφορετικά υπόβαθρα, γεγονός που παρείχε την ευκαιρία να συγκρίνουν τις στάσεις και τις δεξιότητές τους με βάση παράγοντες όπως το εργασιακό τους περιβάλλον, η εμπειρία τους ή το μέγεθος των ιδρυμάτων στα οποία εργάζονται.

Με βάση το μοντέλο DigComp, τα ερευνητικά ευρήματα και τη γνώση του τομέα, αναπτύχθηκε το PDP που περιλαμβάνει τέσσερις διαστάσεις: τομείς, ικανότητες, στοιχεία ικανοτήτων και επίπεδα επάρκειας. Οι τρεις βασικοί τομείς είναι ο πληροφοριακός και πληροφοριακός αλφαριθμητισμός, η επικοινωνία και η συνεργασία και η δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου. Κάθε περιοχή αποτελείται από τρεις ικανότητες.

Πληροφορική και εγγραμματοσμός δεδομένων:

- Ανάλυση και ερμηνεία δεδομένων
- Επιμέλεια και διατήρηση δεδομένων
- Αξιολόγηση και δεοντολογία των πληροφοριών και των δεδομένων

Επικοινωνία και συνεργασία:

- Netiquette
- Ψηφιακή συνεργασία
- Ανάπτυξη κοινού

Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου:

- Πνευματικά δικαιώματα και άδειες
- Διαχείριση ψηφιακών αρχείων
- Ενσωμάτωση και επανασχεδίαση ψηφιακού περιεχομένου.

Κάθε ικανότητα μπορεί να εκφραστεί σε τρία επίπεδα επάρκειας: βασικό, ενδιάμεσο και προχωρημένο. Τα στοιχεία ικανοτήτων περιλαμβάνουν παραδείγματα συγκεκριμένων γνώσεων και δεξιοτήτων, τα οποία μπορούν να χρησιμεύσουν ως σημείο εκκίνησης για την αυτοαξιολόγηση.

Αναμένεται ότι το πρόγραμμα μάθησης BoostDigiCulture με το πλαίσιο ικανοτήτων του θα βοηθήσει τους επαγγελματίες του GLAM όχι μόνο να αναβαθμίσουν τις ψηφιακές ικανότητες που χρειάζονται για τις καθημερινές τους εργασιακές δραστηριότητες, αλλά και να αυξήσουν την ανταγωνιστικότητά τους στην αγορά εργασίας στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς και πέραν αυτής, δίνοντάς τους την ευκαιρία να αναπτύξουν ένα σύνολο διεπιστημονικών δεξιοτήτων σύμφωνα με τα αναδυόμενα επαγγελματικά προφίλ, όπως του ψηφιακού επιμελητή ή του διαχειριστή ψηφιακού περιεχομένου, τα οποία δεν περιορίζονται από τα θεσμικά όρια. Αναμένεται επίσης ότι ένα υψηλότερο επίπεδο διεπιστημονικών δεξιοτήτων θα διευκολύνει τη συνεργασία μεταξύ πολιτιστικών ιδρυμάτων και ότι η εργασία σε κοινά έργα μπορεί να αυξήσει τις ευκαιρίες χρηματοδότησης, ιδίως για τους μικρούς και μεσαίους οργανισμούς.

1. Εισαγωγή

Το προφίλ επαγγελματικής ψηφιακής επάρκειας (PDP) έχει αναπτυχθεί ως πλαίσιο αναφοράς για την πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης BoostDigiCulture, η οποία προορίζεται να παρέχει ένα πρόγραμμα μικρομάθησης για την ενίσχυση των ψηφιακών ικανοτήτων των επαγγελματιών του πολιτισμού. Ο πρωταρχικός στόχος του PDP είναι να χρησιμεύσει ως σημείο εκκίνησης για την ανάπτυξη του εργαλείου αυτοαξιολόγησης BoostDigiCulture, με στόχο να βοηθήσει τους χρήστες της πλατφόρμας να αξιολογήσουν τις ικανότητές τους και να επιλέξουν τα κατάλληλα μαθήματα κατάρτισης. Το πρόγραμμα επιμόρφωσης επικεντρώνεται κυρίως σε επαγγελματίες του πολιτισμού που εργάζονται στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς - γκαλερί, βιβλιοθήκες, αρχεία και μουσεία (GLAMs) - επειδή οι υπηρεσίες που παρέχουν επηρεάζονται βαθιά από τον ψηφιακό μετασχηματισμό και ο ουσιαστικός κοινωνικός τους ρόλος - να αποτελούν κέντρα γνώσης στην κοινότητά τους - εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από το πώς συμβαδίζουν με τις αυξανόμενες απαιτήσεις των ψηφιακών περιβαλλόντων. Το έργο BoostDigiCulture αποσκοπεί στην ανάπτυξη ενός βιώσιμου και χωρίς αποκλεισμούς πλαισίου ανοικτών εκπαιδευτικών πόρων και πρακτικών που θα βοηθήσει τους επαγγελματίες των GLAM να καταστρώσουν ψηφιακές στρατηγικές, να ενσωματώσουν ψηφιακά εργαλεία και υπηρεσίες στην καθημερινή τους εργασία και να αντιμετωπίσουν την κοινωνική καινοτομία και ένταξη μέσω της διαδικτυακής πολιτιστικής ατζέντας των ιδρυμάτων τους.

Έχει αναγνωριστεί ότι για την αντιμετώπιση των προκλήσεων του ψηφιακού μετασχηματισμού είναι ζωτικής σημασίας να επενδύσουμε όχι μόνο στην τεχνολογία, αλλά επίσης και πρωτίστως στους ανθρώπους και τις δεξιότητές τους (Finnis and Kennedy, 2020:15). Ωστόσο, τόσο η έρευνα όσο και τα ανεπίσημα στοιχεία δείχνουν ότι η ψηφιακή αναβάθμιση των επαγγελματιών του GLAM είναι συχνά μη συστηματική και καθοδηγείται από συγκεκριμένα ερωτήματα και όχι από στρατηγική σκέψη (Barnes et al., 2018:27). Μια έρευνα που διεξήχθη σε δημόσιες βιβλιοθήκες σε πέντε ευρωπαϊκές χώρες (Βέλγιο, Βουλγαρία, Ελλάδα, Ιταλία, Λετονία) διαπίστωσε ότι το 94% των βιβλιοθηκονόμων που συμμετείχαν στην έρευνα θεωρούσαν ότι έπρεπε να επικαιροποιήσουν τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους για την εκπλήρωση των καθημερινών επαγγελματικών τους καθηκόντων (Massara, 2021:113). Μια άλλη έκθεση έδειξε ότι σε πάνω από το ένα τρίτο των μουσείων στην Αγγλία το προσωπικό αισθανόταν ότι δεν είχε επαρκείς ψηφιακές δεξιότητες, ενώ ο πολιτιστικός τομέας στο σύνολό του παρουσίασε ιδιαίτερα κενά γύρω από τις ικανότητες

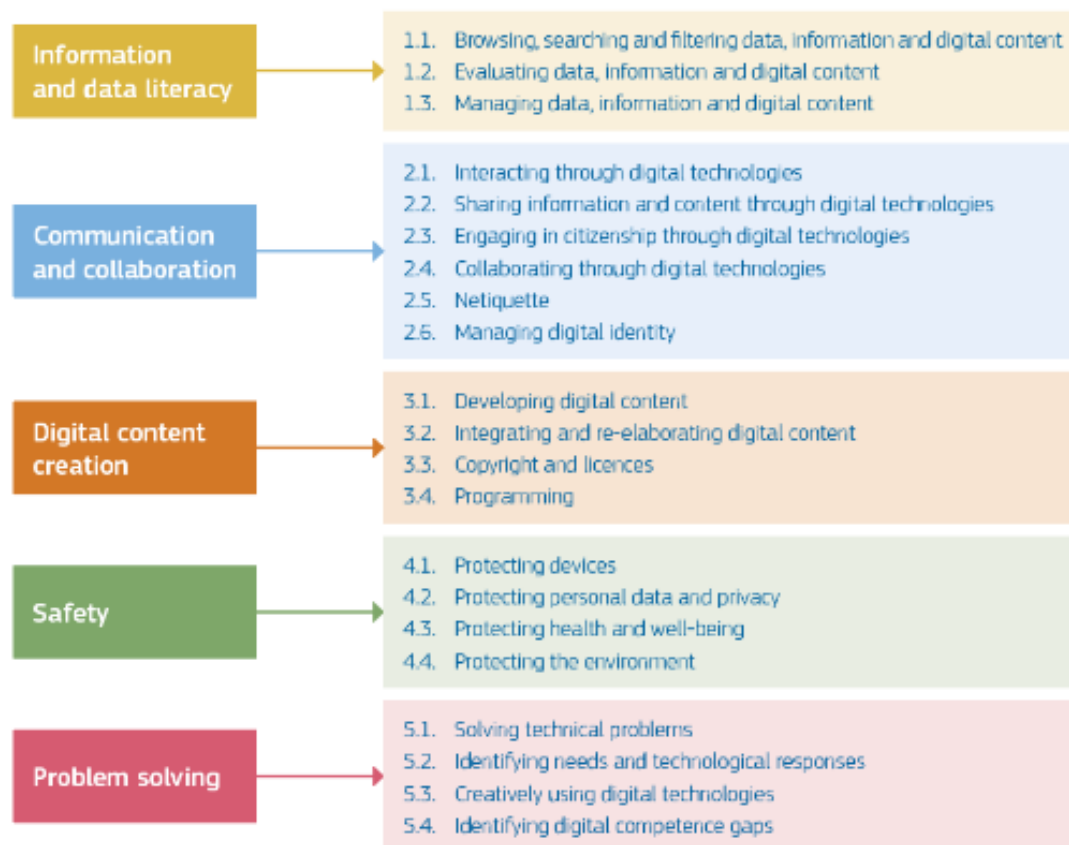
εγγραμματοσύνης σε πληροφορίες και δεδομένα, όπως η πνευματική ιδιοκτησία και η ανάλυση δεδομένων (Barnes et al., 2018:1). Για να αναπτύξουν αποτελεσματικά τις ψηφιακές τους γνώσεις και δεξιότητες, οι επαγγελματίες του GLAM πρέπει να έχουν πρόσβαση σε πρακτικά εργαλεία και πόρους (Malde et al., 2019:19). Ελπίζουμε ότι το πλαίσιο BoostDigiCulture όχι μόνο θα τους βοηθήσει να αναβαθμίσουν τις ψηφιακές ικανότητες που απαιτούνται για τις καθημερινές εργασιακές τους δραστηριότητες, αλλά και θα αυξήσει την ανταγωνιστικότητά τους στην αγορά εργασίας στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς και πέραν αυτής, δίνοντάς τους την ευκαιρία να αναπτύξουν ένα σύνολο διεπιστημονικών δεξιοτήτων σύμφωνα με τα αναδυόμενα επαγγελματικά προφίλ, όπως του ψηφιακού επιμελητή, του διαχειριστή ψηφιακού περιεχομένου ή του μεσίτη πληροφοριών, τα οποία δεν περιορίζονται από τα θεσμικά όρια. Επιπλέον, ελπίζεται ότι ένα υψηλότερο επίπεδο διεπιστημονικών δεξιοτήτων θα διευκολύνει τη συνεργασία μεταξύ πολιτιστικών ιδρυμάτων και ότι η ευκαιρία εργασίας σε κοινά έργα μπορεί να αυξήσει τις πιθανότητες χρηματοδότησης, ιδίως για τους μικρούς και μεσαίους οργανισμούς.

Το PDP αποσκοπεί στον προσδιορισμό των κρίσιμων ικανοτήτων για τους επαγγελματίες του GLAM στο πλαίσιο του πλαισίου ψηφιακής επάρκειας για τους πολίτες (DigComp). Το DigComp είναι ένα σύνολο γενικών ψηφιακών ικανοτήτων που ορίζονται από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή ως καθοριστικές για την προσωπική, επαγγελματική και κοινωνική ενδυνάμωση (Vuorikari, Kluzer and Punie, 2022). Ωστόσο, για να εντοπιστούν οι συγκεκριμένες ανάγκες και τα ενδιαφέροντα του τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς στο πλαίσιο του DigComp, ήταν απαραίτητο να διεξαχθεί μια έρευνα που περιλάμβανε δύο στάδια: 1) δευτερογενής έρευνα, για την απόκτηση γνώσης σχετικά με παρόμοιες πρωτοβουλίες και βέλτιστες πρακτικές στην Ευρώπη και πέραν αυτής, και 2) συνεντεύξεις σε ομάδες εστίασης με άτομα που εργάζονται σε GLAMs. Η παρούσα έκθεση συνοψίζει τις μεθόδους και τα ευρήματα της έρευνας και περιλαμβάνει ένα πλήρες προφίλ ικανοτήτων που προέκυψε από την έρευνα.

2. Μεθοδολογία

2.1 Πλαίσιο αναφοράς: DigComp

Η πρώτη έκδοση του DigComp δημοσιεύθηκε το 2013 και έκτοτε έχει γίνει σημείο αναφοράς για μια σειρά πρωτοβουλιών ψηφιακής επάρκειας σε ολόκληρη την Ευρωπαϊκή Ένωση (Kluzer, Centeno and O'Keefe, 2020- Κοινό Κέντρο Ερευνών της Ευρωπαϊκής Επιτροπής, 2022). Μεταξύ των εξειδικευμένων πλαισίων μέχρι στιγμής έχει βρει την ευρύτερη εφαρμογή στον τομέα της εκπαίδευσης (Redecker, 2017). Ωστόσο, έχει επίσης αναφερθεί σε έργα σχετικά με την ψηφιακή αναβάθμιση στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς, για τα οποία παρέχονται περισσότερες λεπτομέρειες στην επόμενη ενότητα. Το PDP BoostDigiCulture αναφέρεται στην έκδοση 2.2 του πλαισίου DigComp, που δημοσιεύθηκε τον Ιούλιο του 2022 (Σχ. 1).



Διάγραμμα 1. Το εννοιολογικό μοντέλο αναφοράς DigComp. Πηγή: DigComp 2.2.

<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>

Το DigComp ορίζει ένα σύνολο 5 τομέων και 21 ικανοτήτων. Κάθε ικανότητα καλύπτει γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις, δηλαδή την ικανότητα χρήσης ψηφιακών εργαλείων για έναν συγκεκριμένο σκοπό, καθώς και την επανεξέταση της χρήσης τους σε ένα ευρύτερο θεσμικό, επαγγελματικό και κοινωνικό πλαίσιο. Για κάθε μια από τις ικανότητες DigComp υπάρχουν τέσσερα επίπεδα επάρκειας - βασικό, ενδιάμεσο, προχωρημένο και πολύ εξειδικευμένο - καθένα από τα οποία υποδιαιρείται περαιτέρω σε δύο υποεπίπεδα.

Οι ακόλουθοι 3 τομείς και 9 ικανότητες από το DigComp κρίθηκαν συναφείς για τους σκοπούς του έργου BoostDigiCulture και παραπέμφθηκαν για περαιτέρω διερεύνηση:

- 1) Πληροφορική και εγγραμματισμός δεδομένων
 - Περιήγηση, αναζήτηση και φιλτράρισμα δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου
 - Αξιολόγηση δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου
 - Διαχείριση δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου
- 2) Επικοινωνία και συνεργασία
 - Αλληλεπίδραση μέσω ψηφιακών τεχνολογιών
 - Διαμοιρασμός μέσω ψηφιακών τεχνολογιών
 - Συνεργασία μέσω ψηφιακών τεχνολογιών
- 3) Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου
 - Ανάπτυξη ψηφιακού περιεχομένου
 - Ενσωμάτωση και επανασχεδίαση ψηφιακού περιεχομένου
 - Πνευματικά δικαιώματα και άδειες χρήσης.

2.2 Βιβλιογραφική ανασκόπηση

Πραγματοποιήθηκε έρευνα της βιβλιογραφίας με σκοπό τη διερεύνηση: και 2) άλλες έρευνες που μπορεί να είναι χρήσιμες για την προσαρμογή του πλαισίου DigComp στις ανάγκες των επαγγελματιών του GLAM.

Η ανάγκη για ψηφιακή αναβάθμιση των δεξιοτήτων στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς έχει αναγνωριστεί σαφώς στη βιβλιογραφία. Μεταξύ των κυριότερων παραγόντων που οδηγούν τους Barnes et al. (2018:16-17) αναφέρουν την απαίτηση για τη δημιουργία και δημοσίευση ψηφιακών συλλογών, την αυξανόμενη προσδοκία ψηφιακών μορφών, την επικοινωνία με το κοινό, τους ενδιαφερόμενους και τους

συναδέλφους, καθώς και τον ανταγωνισμό εντός του τομέα ή τον "φόβο της απώλειας". Όλοι αυτοί οι παράγοντες επιβεβαιώθηκαν και στις συνεντεύξεις μας.

Κατά την τελευταία δεκαετία μια σειρά από έργα και πρωτοβουλίες επικεντρώθηκαν στον τρόπο διευκόλυνσης του ψηφιακού μετασχηματισμού των ιδρυμάτων GLAM και στη βελτίωση των ψηφιακών δεξιοτήτων του προσωπικού τους (Sturabotti and Surace, 2017, Finnis and Kennedy, 2020, Massara, 2021), με διαφορετικές προσεγγίσεις και μεθόδους. Για παράδειγμα, το έργο Biblio ακολούθησε την προσέγγιση της δημιουργίας εξειδικευμένων επαγγελματικών περιγραμμάτων για τους επαγγελματίες των βιβλιοθηκών που είναι επιφορτισμένοι με τη βελτίωση της ικανότητας των ιδρυμάτων τους για την ψηφιακή μετάβαση (Massara, 2021). Το Biblio όρισε δύο προφίλ - Διευκολυντής Ψηφιακού Μετασχηματισμού (DIGY) και Υπεύθυνος Εμπλοκής και Επικοινωνίας στην Κοινότητα (CECO) - και δημιούργησε αντίστοιχα μαθήματα εξειδίκευσης σε επίπεδο EQF5, με βάση το μοντέλο DigComp. Από την άλλη πλευρά, το έργο One by One, που αποσκοπούσε στη βελτίωση των ψηφιακών δεξιοτήτων των επαγγελματιών των μουσείων στην Αγγλία, υιοθέτησε μια πιο αποκεντρωμένη προσέγγιση, υποδεικνύοντας ότι αντί να συγκεντρώνονται σε ένα επαγγελματικό προφίλ ή τμήμα - κάτι που σε οργανισμούς μικρού μεγέθους μπορεί να αποδειχθεί ακόμη και αδύνατο - οι ψηφιακές αρμοδιότητες πρέπει να κατανέμονται σε ομάδες ατόμων από διάφορα τμήματα (Barnes et al., 2018:6-7). Αυτό το οργανωτικό μοντέλο, όπως έχει υποστηριχθεί, ενθαρρύνει την ενασχόληση με το ψηφιακό και προάγει τη δημιουργικότητα, την καινοτομία και την κουλτούρα μάθησης (Barnes et al., 2018:6-7, Sturabotti and Surace, 2017:12). Η προσέγγιση αυτή βασίζεται στην υπόθεση ότι η ψηφιακή στροφή επηρεάζει όλα τα είδη επαγγελματικής γνώσης στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς, κάτι που έχει υποστηριχθεί από ορισμένες μελέτες σχετικά με τα επαγγελματικά προφίλ στις βιβλιοθήκες (Choi and Rasmussen, 2009, Han and Hswe, 2010, Tammaro et al., 2016). Ως εκ τούτου, οι επαγγελματίες του GLAM πρέπει να συμπεριλάβουν τις ψηφιακές ικανότητες στην επαγγελματική τους πορεία ανάπτυξης, ανεξάρτητα από τον θεσμικό τους ρόλο ή τη θέση εργασίας τους, δεδομένου ότι η εργασία με ψηφιακούς πόρους και υπηρεσίες δύσκολα αναμένεται να περιορίζεται σε μια συγκεκριμένη θέση εργασίας, ιδίως σε ιδρύματα μικρού μεγέθους. Η υπόθεση αυτή υποστηρίχθηκε επίσης από τις συνεντεύξεις μας σε ομάδες εστίασης. Η ενίσχυση των ψηφιακών ικανοτήτων σε όλες τις θέσεις εργασίας και τα τμήματα μπορεί επίσης να ενισχύσει την ικανότητα του ιδρύματος για ψηφιακή ηγεσία, ενώ η συνειδητοποίηση των κινδύνων και των πλεονεκτημάτων των ψηφιακών περιβαλλόντων υποστηρίζει σθεναρά τις βασικές αποστολές του GLAM: παροχή αξιόπιστων πληροφοριών, προώθηση της κριτικής σκέψης

και υποστήριξη της ενεργού συμμετοχής στην κοινωνία (Brown, 2017- Sturabotti and Surace, 2017:9- Hazan, 2020).

Ορισμένα ευρωπαϊκά έργα προσανατολίζονται στη γενική βελτίωση της θεσμικής ικανότητας για τον ψηφιακό μετασχηματισμό. Ένα παράδειγμα είναι το έργο Mu.SA, που αποσκοπεί στη σκιαγράφηση των νέων θέσεων εργασίας στα μουσεία και στην ανάπτυξη αντίστοιχων προγραμμάτων σπουδών για ψηφιακές και εγκάρσιες ικανότητες (Καμέας και Πολυμεροπούλου, 2020). Υπάρχουν επίσης παραδείγματα έργων που δεν επικεντρώνονται πρωτίστως στον ψηφιακό μετασχηματισμό ενός συγκεκριμένου τύπου ιδρύματος, αλλά μάλλον σε έναν συγκεκριμένο διεπιστημονικό τομέα στο ψηφιακό τοπίο του πολιτιστικού τομέα. Για παράδειγμα, το πλαίσιο προγράμματος σπουδών DigCurV δημιουργήθηκε με στόχο την κατάρτιση του προσωπικού του GLAM στον τομέα της ψηφιακής επιμέλειας (Molloy, Gow και Konstantelos, 2014). Παρ' όλα αυτά, είναι προφανές (π.χ. από τη δομή του πλαισίου DigCurV) ότι η ψηφιακή επιμέλεια - όπως και πολλές άλλες ψηφιακές ικανότητες - περιλαμβάνει μια σειρά από "παραδοσιακές" επαγγελματικές ικανότητες, όπως η γνώση αρχειακών πρακτικών, αρχών μακροχρόνιας διατήρησης, προτύπων μεταδεδομένων, νόμων περί πνευματικών δικαιωμάτων κ.λπ. Και πάλι, αυτό καταδεικνύει ότι οι δεξιότητες και τα καθήκοντα που σχετίζονται με το ψηφιακό στα GLAMs είναι θεμελιωδώς διεπιστημονικά, διατμηματικά και διαθεσμικά.

Θα πρέπει επίσης να σημειωθεί ότι μεγάλο μέρος της έρευνας σε αυτόν τον τομέα υπογραμμίζει τη σημασία των ήπιων δεξιοτήτων, μεταξύ των οποίων η πειθώ, η ενσυναίσθηση, η ανθεκτικότητα, η προσαρμοστικότητα, η κοινωνική δικτύωση, το πάθος για μάθηση και η προθυμία για παιχνίδι (Goss, 2017:41-42, 48-49- Sturabotti and Surace, 2017:16- Finnis and Kennedy, 2020:16- Malde et al.; 2019: 14-16). Ωστόσο, η διδασκαλία διαπροσωπικών δεξιοτήτων παραμένει εκτός του πεδίου εφαρμογής του παρόντος έργου.

2.3 Συνεντεύξεις σε ομάδες εστίασης

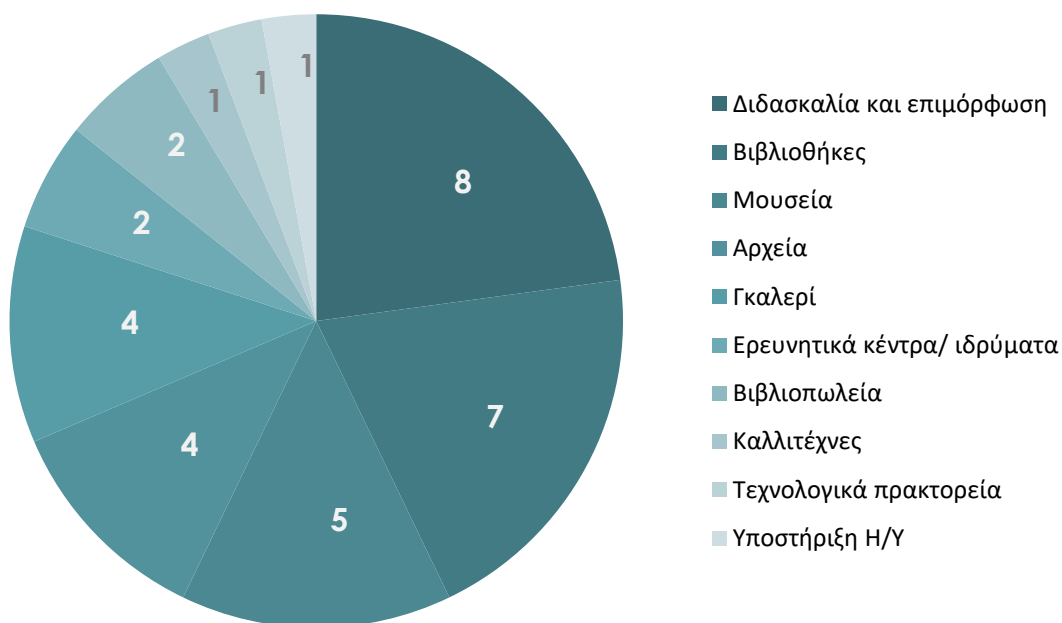
Μεταξύ 18 Ιουνίου και 15 Ιουλίου 2022 κάθε εταίρος του έργου BoostDigiCulture διεξήγαγε μία διαδικτυακή συνέντευξη ομάδας εστίασης. Οι κύριοι στόχοι ήταν οι εξής:

- να αποκτήσουν καλύτερη εικόνα του τρόπου με τον οποίο ο ψηφιακός μετασχηματισμός επηρεάζει τα ιδρύματα πολιτιστικής κληρονομιάς, τους θεσμικούς ρόλους και τα καθημερινά επαγγελματικά καθήκοντα

- η καλύτερη κατανόηση των αναγκών των επαγγελματιών και των σημερινών επιπέδων ψηφιακών δεξιοτήτων και η αντιστοίχισή τους με το DigComp
- να εντοπιστούν πιθανές θεσμικές, πολιτιστικές ή κοινωνικές ιδιαιτερότητες που θα πρέπει να ληφθούν υπόψη κατά το σχεδιασμό της μαθησιακής διαδρομής.

Οι ομάδες εστίασης διεξήχθησαν ως ημιδομημένες συνεντεύξεις με ερωτήσεις ανοιχτού τύπου που διευκολύνουν τη συζήτηση.

Υπήρξαν έξι ομάδες με συνολικά 35 συμμετέχοντες, οι οποίοι επιλέχθηκαν με τη μέθοδο της σκόπιμης δειγματοληψίας βάσει προσωπικών προσκλήσεων και πρόσκλησης ενδιαφέροντος. Οι συμμετέχοντες προέρχονταν από διαφορετικά υπόβαθρα, όπως φαίνεται στο Διάγραμμα 2. Ωστόσο, δεν παρατηρήθηκαν σημαντικές διαφορές στις απαντήσεις τους που θα μπορούσαν να αποδοθούν στην κοινωνική, πολιτιστική ή εκπαιδευτική ποικιλία στις ευρωπαϊκές χώρες. Οι στάσεις και οι εμπειρίες τους φάνηκε να επηρεάζονται περισσότερο από το επαγγελματικό τους υπόβαθρο, ιδίως από τα έτη εμπειρίας, το μέγεθος του ιδρύματος στο οποίο εργάζονται και τα γενικά χαρακτηριστικά του εργασιακού τους περιβάλλοντος (π.χ. επαγγελματίες ή επιστήμονες, δημόσιος ή ιδιωτικός τομέας, επαγγελματίες ή επιστήμονες). Ωστόσο, παρά τις διαφορετικές αφετηρίες, στις συζητήσεις οι ερωτώμενοι ανέδειξαν γενικά τα ίδια ζητήματα, όπως η αυξημένη ζήτηση για ψηφιακό περιεχόμενο, η πρόκληση να συμβαδίζουν με την τεχνολογία και οι αλλαγές που βιώνουν στα εργασιακά τους καθήκοντα.



Διάγραμμα 2. Συμμετέχοντες στην ομάδα εστίασης ανά επαγγελματικό και θεσμικό υπόβαθρο

3. Ευρήματα

3.1 Πληροφορική και εγγραμματισμός δεδομένων

Κατανόηση: Οι ερωτηθέντες ήταν γενικά εξοικειωμένοι με την έννοια του εγγραμματισμού δεδομένων και τον συσχέτισαν κυρίως με την ικανότητα εύρεσης, αξιολόγησης, επιλογής, ερμηνείας και χρήσης πληροφοριών/δεδομένων. Ορισμένοι από αυτούς τόνισαν τη διάκριση μεταξύ του εγγραμματισμού δεδομένων και του εγγραμματισμού πληροφορικής, με την πρώτη έννοια να ορίζεται ως η ικανότητα ερμηνείας, ανάλυσης, κατανόησης και χρήσης πραγματικών δεδομένων, ενώ η δεύτερη να συνδέεται με την αξιολόγηση της αξιοπιστίας των δεδομένων/πληροφοριών και με τη σκόπιμη και ηθική χρήση τους. Η έννοια εγγραμματισμού πληροφορικής θεωρείται ότι αλλάζει και εξελίσσεται με την εμφάνιση των νέων τεχνολογιών, και ως εκ τούτου σχετίζεται με τη δια βίου μάθηση. Επίσης επισημάνθηκε η διάκριση μεταξύ του πληροφοριακού εγγραμματισμού και του εγγραμματισμού της πληροφορικής.

Οι γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις που σχετίζονται με τον εγγραμματισμό στην

Ο ρόλος μας έχει εξελιχθεί μαζί με τις νεοαναδυόμενες τεχνολογίες και πρέπει να είμαστε έτοιμοι να ακολουθήσουμε τις αλλαγές αυτές για να ανταποκριθούμε στις ανάγκες του επαγγέλματός μας.

πληροφορική και τα δεδομένα και αναφέρθηκαν ρητά στις συνεντεύξεις περιλάμβαναν: εργασία με βάσεις δεδομένων, επίγνωση της σύνδεσης των δεδομένων, κατανόηση των δεδομένων ως αξία και γενικά γνώση του τρόπου αξιολόγησης της ακρίβειας των πληροφοριών και χρήση των κατάλληλων πληροφοριών τη κατάλληλη στιγμή ή μέρος. Οι συμμετέχοντες ανέφεραν επίσης τον υπεύθυνο χειρισμό των προσωπικών δεδομένων και την εξοικείωση με τους κανονισμούς περί πνευματικών δικαιωμάτων.

Επιπτώσεις: Η πλειοψηφία των συμμετεχόντων συμφώνησε ότι η καθημερινή τους εργασία επηρεάζεται από την αυξημένη ανάγκη για πληροφόρηση και εγγραμματισμό δεδομένων. Τα παραδείγματα που δόθηκαν ήταν τα εξής:

- Η αυξανόμενη ζήτηση για ψηφιοποίηση των υπηρεσιών (ιδιαίτερα κατά τη διάρκεια της πανδημίας COVID 19) ανέγειρε ζητήματα αναφορικά με την αποθήκευση και τη διαχείριση των δεδομένων.
- Οι πρωτοβουλίες για την ανοικτή επιστήμη που αφορούν ερωτήματα για τη διαχείριση των ερευνητικών δεδομένων (ιδίως στις πανεπιστημιακές βιβλιοθήκες).
- Η ποσότητα των διαθέσιμων διαδικτυακών πηγών (π.χ. σχετικές βάσεις δεδομένων) μπορεί να είναι συντριπτική, γεγονός που καθιστά την εύρεση των σωστών πληροφοριών δύσκολη και χρονοβόρα ("οι σωστές πληροφορίες" μπορεί να περιλαμβάνουν μια απάντηση στο ερώτημα ενός χρήστη, αλλά και εργαλεία και πόρους που χρειάζονται οι ερωτηθέντες για τη δική τους επαγγελματική ανάπτυξη).
- Η χρήση των συλλογών των ιδρυμάτων κινδυνεύει να μειωθεί, επειδή οι χρήστες προτιμούν ευκολότερους και ταχύτερους τρόπους εύρεσης πληροφοριών (Google), ακόμη και σε βάρος της ακρίβειας. Οι χρήστες τείνουν επίσης να αγνοούν ή να υποχρησιμοποιούν τις αναλογικές συλλογές και πηγές.
- Υπάρχει αυξημένη ζήτηση για εκπαίδευση των χρηστών σε θέματα πληροφορικής και παιδείας στα μέσα ενημέρωσης (π.χ. γονείς που θέλουν να προωθήσουν την παιδεία των παιδιών τους στα μέσα ενημέρωσης ή να τους διδάξουν πώς να χρησιμοποιούν το διαδίκτυο με ασφάλεια).
- Η άνοδος της παραπληροφόρησης δημιουργεί πρόσθετες προκλήσεις τόσο όσον αφορά τη δική τους επαγγελματική ανάπτυξη (πώς να επαληθεύουν, ποιες πληροφορίες είναι αυθεντικές και ακριβείς) όσο και την εκπαίδευση των χρηστών (πώς να διδάσκουν τους χρήστες να αξιολογούν τις πηγές πληροφοριών).

Ικανότητα: Οι περισσότεροι ερωτηθέντες αισθάνονται σίγουροι για τις δεξιότητές τους στον τομέα των πληροφοριών/δεδομένων. Ωστόσο, δεν αισθάνονται εξίσου ικανοί σε όλες τις πτυχές του εγγραμμιασμού τους. Γενικά, αισθάνονται πιο σίγουροι για την αναζήτηση και περιήγηση σε πληροφορίες/δεδομένα, αλλά λιγότερο ικανοί στη συλλογή, οργάνωση, ανάλυση και διαχείριση τους. Σε μια έρευνα που διεξήχθη σε μία από τις ομάδες, ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες να αξιολογήσουν τις ικανότητές τους ως αρχάριοι, μέτριοι, προχωρημένοι ή επαγγελματίες: το 60% αξιολόγησε τον εαυτό του ως προχωρημένο στην αναζήτηση πληροφοριών και την πλοήγηση, ενώ το υπόλοιπο 40% κατανέμεται εξίσου μεταξύ των μέτριων και των επαγγελματιών. Συγκριτικά, στον τομέα της διαχείρισης πληροφοριών/δεδομένων το 40% βαθμολόγησε τον εαυτό του ως προχωρημένο, το 40% ως ενδιάμεσο και μόνο το 20% ως επαγγελματίας, γεγονός που προκαλεί κάποια έκπληξη, δεδομένου ότι η διαχείριση πληροφοριών/δεδομένων αποτελεί

μια από τις βασικές δραστηριότητες των πολιτιστικών ιδρυμάτων. Οι μεγαλύτερες διαφορές παρατηρήθηκαν στην αξιολόγηση της ικανότητας κριτικής αξιολόγησης των πηγών πληροφόρησης: ενώ ορισμένοι συμμετέχοντες αισθάνονται αρκετά σίγουροι και έτοιμοι να εκπαιδεύσουν άλλους, άλλοι το θεωρούν δύσκολο και απαιτητικό. Ωστόσο, οι συμμετέχοντες γνωρίζουν ότι η κριτική αξιολόγηση των πηγών πληροφόρησης, και ιδίως η αναγνώριση της παραπληροφόρησης, είναι απαραίτητη στο σημερινό ψηφιακό περιβάλλον. Πιστεύουν ότι είναι καθήκον τους να βοηθήσουν τους χρήστες να βελτιωθούν σε αυτόν τον τομέα, όχι μόνο επειδή πιστεύουν ότι η προώθηση αξιόπιστων πηγών μπορεί τελικά να οδηγήσει σε αυξημένη χρήση των συλλογών των πολιτιστικών ιδρυμάτων (τόσο των αναλογικών όσο και των ψηφιακών). Οι συμμετέχοντες έχουν επίσης επίγνωση της στενής σχέσης μεταξύ της διδασκαλίας του εγγραμμτισμού της πληροφοριακής/δεδομένων και της προώθησης της κοινωνικής ένταξης και ενδυνάμωσης, την οποία αντιλαμβάνονται ως τον παραδοσιακό κοινωνικό τους ρόλο.

Προτάσεις: Οι συμμετέχοντες πρότειναν έμμεσα ή ρητά τα ακόλουθα θέματα μάθησης στον τομέα της διαχείρισης πληροφοριών/δεδομένων:

- επιμέλεια και διατήρηση δεδομένων (συμπεριλαμβανομένης της αρχειοθέτησης και ανάκτησης δεδομένων)
- διαχείριση ερευνητικών δεδομένων (συμπεριλαμβανομένων των δεδομένων της επιστήμης των πολιτών)
- ανάλυση και ερμηνεία δεδομένων
- δεοντολογική χρήση των δεδομένων.

3.2 Επικοινωνία και συνεργασία

Κατανόηση: Οι συμμετέχοντες επικεντρώθηκαν κυρίως στην αλληλεπίδρασή τους με τους χρήστες, ιδίως στο να γνωρίζουν πώς να χρησιμοποιούν διαφορετικά κανάλια επικοινωνίας για να απευθύνονται σε διαφορετικές ομάδες χρηστών. Η επικοινωνία και η συνεργασία σχετίζονταν κυρίως με το ψηφιακό περιεχόμενο και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και σε μικρότερο βαθμό με ένα επιχειρηματικό περιβάλλον (ομαδική εργασία, δικτύωση, ανταλλαγή πληροφοριών και μεταφορά γνώσεων). Μεταξύ των απαιτούμενων επικοινωνιακών δεξιοτήτων, οι συμμετέχοντες ανέφεραν: χρήση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και εφαρμογών messenger, διαχείριση περιεχομένου στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, χρήση εφαρμογών τηλεδιάσκεψης, χρήση διαδικτυακών εργαλείων και

πλατφορμών συνεργασίας και τήρηση των βασικών κανόνων της διαδικτυακής δεοντολογίας. Ένας συμμετέχων περιέγραψε την επικοινωνία ως έναν πολύπλοκο και πολυεπίπεδο τομέα, στον οποίο δύο διαφορετικές μορφές είναι ζωτικής σημασίας για τα πολιτιστικά ιδρύματα: η μία είναι η επικοινωνία με το κοινό και η άλλη είναι η επικοινωνία για τη μετάδοση και τη δημιουργία γνώσης. Η τελευταία γίνεται κυρίως μέσω της δημιουργίας και της συντήρησης ψηφιακών αρχείων.

Επίδραση: Η ψηφιακή επικοινωνία και η συνεργασία είναι παρούσες σε όλες τις πτυχές της εργασίας των πολιτιστικών ιδρυμάτων, ιδίως μετά την πανδημία του Covid 19. Υπάρχει επίσης μια αυξανόμενη τάση για τη δημιουργία κοινών έργων με άλλα εθνικά και διεθνή ιδρύματα και δίκτυα. Αυτές οι ευκαιρίες συνεργασίας οδηγούν σε ένα πιο σύνθετο περιβάλλον εργασίας, το οποίο με τη σειρά του απαιτεί μια πιο διεπιστημονική προσέγγιση για την αντιμετώπιση αυτής της πολυπλοκότητας.

Στην εξωτερική επικοινωνία οι περισσότεροι ερωτηθέντες απέδωσαν την αυξημένη ζήτηση για ψηφιακή αλληλεπίδραση σε δύο λόγους: 1) την ανάγκη προσέγγισης νεολαίας και 2) την ανάγκη προσέγγισης του κοινού που για διάφορους λόγους δεν μπορούσε να προσεγγιστεί με διαφορετικό τρόπο. Τα Ιδρύματα Πολιτισμού χρειάζονται μια εκτεταμένη διαδικτυακή παρουσία για να είναι ορατά στην πολιτιστική σκηνή. Ωστόσο, τονίστηκε ότι η ψηφιακή και η αναλογική επικοινωνία αλληλοσυμπληρώνονται και πρέπει να χρησιμοποιούνται ανάλογα με την περίπτωση. Ως εκ τούτου, η ικανότητα εναλλαγής του τρόπου και των εργαλείων επικοινωνίας που είναι κατάλληλα για ένα δεδομένο πλαίσιο θεωρείται ως μία από τις βασικές δεξιότητες (η έννοια του " πολυκαναλικού", δανεισμένη από τους ειδικούς μάρκετινγκ, έχει αναφερθεί για να περιγράψει την ενωποίηση της φυσικής και ψηφιακής αλληλεπίδρασης, ακολουθούμενη από το παράδειγμα του Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum στη Νέα Υόρκη). <https://www.cooperhewitt.org/new-experience/>).

Στην εσωτερική επικοινωνία έχει καταστεί κρίσιμο να γνωρίζει κανείς πώς να χρησιμοποιεί συνεργατικές πλατφόρμες, όπως συστήματα αποθήκευσης που βασίζονται σε αποθηκευτικούς χώρους cloud, wikis κ.λπ. Γεφυρώνουν τις φυσικές αποστάσεις, εξοικονομούν χρόνο, παρέχουν ένα ασφαλές περιβάλλον για τα ψηφιακά έγγραφα και έτσι θεωρούνται το μέλλον για όλα τα είδη οργανισμών. Η ψηφιακή συνεργασία μερικές φορές περιπλέκεται από τους περιορισμούς που σχετίζονται με την προστασία των προσωπικών δεδομένων (π.χ. ορισμένα εργαλεία δεν συμμορφώνονται με το GDPR και επομένως δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε δημόσιους φορείς).

Επάρκεια: Αν και οι ερωτηθέντες έχουν γενικά αυτοπεποίθηση στη χρήση συνεργατικών εργαλείων και πλατφορμών, ορισμένοι θεωρούν ότι χρειάζονται πρόσθετη κατάρτιση σε ορισμένες πτυχές. Αξιολογούν σε μεγάλο βαθμό την ικανότητά τους να επιλέγουν το σωστό κανάλι και τρόπο επικοινωνίας για μια δεδομένη περίπτωση. Ωστόσο, εξέφρασαν την έντονη ανάγκη για κατάρτιση στην επικοινωνία μέσω των μέσων κοινωνικής δικτύωσης. Υπάρχει έλλειψη συστηματικής, στρατηγικής προσέγγισης για τη δημιουργία και τη διάδοση περιεχομένου στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και οι προσπάθειές τους στον τομέα αυτό βασίζονται κυρίως σε προσωπικούς πειραματισμούς με διάφορες πλατφόρμες. Ορισμένοι συμμετέχοντες παρατήρησαν ότι τα πολιτιστικά ιδρύματα έχουν συχνά ένα συντηρητικό, ακόμη και κουραστικό στυλ επικοινωνίας με το κοινό και ότι αυτό θα πρέπει να βελτιωθεί.

Προτάσεις: Οι περισσότερες προτάσεις στον τομέα αυτό, όπως η κατάρτιση στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, η βελτίωση του επικοινωνιακού ύφους και η εκμάθηση του τρόπου προσαρμογής παραγωγής ψηφιακού περιεχομένου σε διαφορετικές πλατφόρμες ("δημιουργώ μία φορά, δημοσιεύω παντού"), εμπίπτουν γενικά στον γενικό όρο της ανάπτυξης κοινού. Πρωταρχικός στόχος είναι η αύξηση της δέσμευσης και η οικοδόμηση ισχυρότερων σχέσεων με το υπάρχον και το πιθανό κοινό μέσω μιας διεπιστημονικής προσέγγισης που περιλαμβάνει τουλάχιστον κάποιες βασικές γνώσεις δημόσιας πολιτικής, πληροφορικής, μάρκετινγκ και σχεδιασμού. Προτάθηκε ότι σε αυτόν τον τομέα οι επαγγελματίες του πολιτισμού θα επωφελούνταν από εκπαιδεύσεις υπό την καθοδήγηση εμπειρογνομώνων της σχολής διοίκησης επιχειρήσεων.

3.3 Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου

Έπρεπε να ανεβάσω την απόδοσή μου και να μάθω στοιχειώδης δεξιότητες, όπως το Photoshop και η δημιουργία εικονικών περιηγήσεων, για να διατηρήσω το ενδιαφέρον του κοινού μας κατά τη διάρκεια της πανδημίας. Προσέλαβα έναν ειδικό για να αναπτύξει τρισδιάστατες περιηγήσεις στις εκθέσεις, και αυτό λειτούργησε για να προσελκύσει το κοινό στην γκαλερί.

Κατανόηση: Οι συμμετέχοντες συμφωνούν ότι η δημιουργία και η δημοσίευση ψηφιακού περιεχομένου συνδέεται στενά με την ταυτότητα και την προβολή του ιδρύματος και, ως εκ τούτου, είναι σημαντική για την προώθηση των δραστηριοτήτων και υπηρεσιών του. Η δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου περιλαμβάνει, αφενός, υλικό προώθησης σε ποικίλες ψηφιακές μορφές (ιστότοποι, αναρτήσεις στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, βίντεο, podcasts, ψηφιακές εκδηλώσεις) και, αφετέρου, την ψηφιοποίηση και δημοσίευση των συλλογών των πολιτιστικών ιδρυμάτων (ψηφιακά αρχεία, θεματικές συλλογές, ηλεκτρονικές εκθέσεις, εικονικές περιηγήσεις κ.λπ.), καθώς και τη δημιουργία εκπαιδευτικών προσφορών (μαθήματα ηλεκτρονικής μάθησης, ηλεκτρονικά παιχνίδια, κουίζ).

Επίπτωση: Όλοι οι τύποι πολιτιστικών ιδρυμάτων επηρεάζονται από την αυξανόμενη ποσότητα ποιοτικού διαδικτυακού περιεχομένου, επειδή πρέπει να παράγουν και να δημοσιεύουν το δικό τους περιεχόμενο υψηλής αξίας για να συμβαδίζουν με το ρυθμό. Οι υψηλές απαιτήσεις σχεδιασμού ασκούν πίεση στα πολιτιστικά ιδρύματα για την επαγγελματοποίηση της διαδικτυακής τους εμφάνισης. Τα περισσότερα ιδρύματα διατηρούν τον δικό τους ιστότοπο και ένα ή περισσότερα προφίλ στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (κυρίως Facebook και Instagram, και πιο πρόσφατα TikTok). Η αυξανόμενη σημασία της οπτικοποιημένης γλώσσας που υποστηρίζεται από αυτά τα μέσα προτρέπει στην ανάπτυξη νέων δεξιοτήτων, όπως η ψηφιακή επεξεργασία εικόνας και βίντεο.

Το ερώτημα του τρόπου με τον οποίο η δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου επηρεάζει τις θέσεις εργασίας στα Ιδρύματα Πολιτισμού μπορεί να προσεγγιστεί από δύο οπτικές γωνίες. Από τη μία πλευρά, η αυξανόμενη ζήτηση για ψηφιακό περιεχόμενο σημαίνει ότι είναι απαραίτητο να ενισχυθούν οι βασικές δεξιότητες δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου σε όλους τα επαγγελματικά προφίλ των πολιτιστικών ιδρυμάτων. Αυτό απαιτεί από τους επαγγελματίες των Ιδρυμάτων Πολιτισμού να είναι πιο "ενημερωμένοι" σε συνδυασμό με το αυξανόμενο φόρτο εργασίας. Από την άλλη πλευρά, ορισμένοι συμμετέχοντες επεσήμαναν ότι το ψηφιακό δημιουργεί την ψευδαίσθηση της εύκολης επικοινωνίας, ενώ στην πραγματικότητα τα κατάλληλα επίπεδα ποιότητας μπορούν να διασφαλιστούν μόνο εάν η δημιουργία περιεχομένου ανατεθεί σε ειδικούς (επαγγελματίες πληροφορικής, σχεδιαστές, κινηματογραφιστές, ειδικούς δημοσίων σχέσεων). Στην περίπτωση αυτή δεν επηρεάζονται οι περιγραφές των θέσεων εργασίας των επαγγελματιών των πολιτιστικών ιδρυμάτων, αλλά υπάρχει εμφανής οικονομική επιβάρυνση για τον οργανισμό. Οι ερωτηθέντες συμφώνησαν ότι οι επαγγελματίες των πολιτιστικών ιδρυμάτων πρέπει να είναι σε θέση να παράγουν ψηφιακό περιεχόμενο σε ένα ορισμένο επίπεδο ποιότητας, να

γνωρίζουν ποια εργαλεία και μορφές ψηφιακού περιεχομένου είναι διαθέσιμα και να μπορούν να αξιολογούν ποιες εργασίες απαιτούν την εμπλοκή ειδικών.

Επάρκεια: Οι περισσότεροι από τους συμμετέχοντες δήλωσαν ότι γνώριζαν πώς να δημιουργούν και να επεξεργάζονται ψηφιακά αρχεία κειμένου ή να παράγουν παρουσιάσεις πολυμέσων. Παράλληλα λίγο λιγότεροι αισθάνονταν ικανοί να χειρίζονται ψηφιακό περιεχόμενο που δημιουργήθηκε από άλλους (π.χ. ενσωμάτωση κειμένου και βίντεο). Σε μια έρευνα που διεξήχθη σε μία από τις ομάδες, όπου ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες να αξιολογήσουν τις ικανότητές τους ως αρχάριους, μέτριους, προχωρημένους ή επαγγελματίες, το 50% αξιολόγησε την ικανότητά του να επεξεργάζεται ή να επανασχεδιάζει το υπάρχον ψηφιακό περιεχόμενο ως αρχάριο ή μέτριο. Εκφράστηκε επίσης έντονα η ανάγκη να ενισχυθούν οι γνώσεις σχετικά με τους περιορισμούς των πνευματικών δικαιωμάτων και τα συστήματα αδειοδότησης.

3.4 Προκλήσεις

Σε αυτό το πλαίσιο, ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες να αναφέρουν τις μεγαλύτερες προκλήσεις που αντιμετωπίζουν στην εργασία τους με ψηφιακό περιεχόμενο και υπηρεσίες. Οι προκλήσεις που αναφέρθηκαν ήταν οι εξής:

- αυξανόμενος όγκος εργασίας και έλλειψη χρόνου
- ραγδαίες τεχνολογικές αλλαγές που απαιτούν συνεχή προσαρμογή
- έλλειψη ψηφιακής καθοδήγησης και κατάρτισης στα ιδρύματά τους
- έλλειψη χρηματοδότησης όσον αφορά το ψηφιακό περιεχόμενο και τις υποδομές
- προκαταλήψεις ότι οι ψηφιακές δεξιότητες δεν αφορούν τον πολιτιστικό τομέα
- ζητήματα ψηφιακής διατήρησης
- η απαίτηση να ενισχυθεί ο ρυθμιστικός ρόλος των Ιδρυμάτων Πολιτισμού με την ανάπτυξη ελκυστικού ψηφιακού περιεχομένου.

Οι συμμετέχοντες ανέφεραν ότι πολλές ευθύνες σχετικά με το ψηφιακό περιεχόμενο και τις ψηφιακές υπηρεσίες, όπως η ευθύνη για τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, έρχονται να προστεθούν στα υπάρχοντα καθήκοντά τους, αφαιρώντας χρόνο από τη συνήθη εργασία τους και υπονομεύοντας την αποτελεσματικότητά τους. Σχεδόν στο 80% των μουσείων στην Πορτογαλία η παρουσία στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης αποτελεί ευθύνη ενός ατόμου που εκτός από αυτό έχει και μια σειρά άλλων καθηκόντων. Ανέφεραν επίσης την έλλειψη σχεδιασμού, στρατηγικής και προετοιμασίας για τις ψηφιακές δραστηριότητες

σε θεσμικό επίπεδο. Κατά συνέπεια, υπάρχει μια γενική έλλειψη συστηματικής θεσμικής κατάρτισης στις ψηφιακές δεξιότητες, πράγμα που σημαίνει ότι οι εργαζόμενοι πρέπει να διαθέσουν επιπλέον χρόνο και πόρους για να βρουν κατάλληλα προγράμματα επιμόρφωσης ή απλώς να βρουν απαντήσεις σε πρακτικά ερωτήματα που προκύπτουν κατά τη διάρκεια της εργασίας τους με το ψηφιακό. Υπάρχει επίσης έλλειψη χρηματοδότησης όσον αφορά την ψηφιοποίηση και τις ψηφιακές υποδομές, ιδίως σε μεσαίας και μικρής κλίμακας ιδρύματα (αλλά και σε μικρότερες χώρες, σε σύγκριση με τις μεγαλύτερες και πιο ανεπτυγμένες χώρες της Δυτικής και Βόρειας Ευρώπης). Σε μία από τις συνεντεύξεις οι συμμετέχοντες επεσήμαναν επίσης την έλλειψη χρόνου και τεχνογνωσίας για τη σύνταξη προτάσεων χρηματοδότησης, καθώς είναι επιβαρυνμένοι με άλλα καθήκοντα.

Ένα από τα ζητήματα που δυσχεραίνουν τον ψηφιακό μετασχηματισμό είναι η αρνητική στάση απέναντι στις ψηφιακές τεχνολογίες, η οποία εξακολουθεί να είναι ευρέως παρούσα στον πολιτιστικό τομέα. Από τις πιο συγκεκριμένες προκλήσεις οι συμμετέχοντες ανέφεραν την ψηφιακή διατήρηση και τις απαιτήσεις της δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου.

3.5 Επιπλέον συστάσεις

Όλοι οι ερωτώμενοι δήλωσαν ότι έχουν συμμετάσχει σε προγράμματα επαγγελματικής κατάρτισης. Πιο συγκεκριμένα, είχαν παρακολουθήσει ζωντανά και διαδικτυακά μαθήματα, εργαστήρια και διαδικτυακά σεμινάρια. Ορισμένοι από αυτούς, συνήθως όσοι εργάζονται σε μεγαλύτερους οργανισμούς, είχαν εσωτερική εκπαίδευση σε διάφορους τομείς, από τη χρήση συνεργατικών εργαλείων όπως το MS Teams αλλά και πιο σύνθετα θέματα όπως η διαχείριση δεδομένων. Ωστόσο, οι περισσότεροι από τους ερωτηθέντες απέκτησαν ψηφιακές δεξιότητες μόνοι τους, ψάχνοντας στο διαδίκτυο για να βρουν τα κατάλληλα εργαλεία και πειραματιζόμενοι με αυτά. Παρόλα αυτά, θεωρούν ότι αυτή η μέθοδος είναι εξαιρετικά χρονοβόρα και αισθάνονται την ανάγκη για μια πιο εστιασμένη καθοδήγηση. Προτιμούν τις σύντομες, προσανατολισμένες στην πράξη παρουσιάσεις από τα μακροσκελή σεμινάρια ή τα θεωρητικά μαθήματα χωρίς σαφές σενάριο εφαρμογής. Οι προτάσεις τους για μια πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης περιλαμβάνουν:

- Η πλατφόρμα θα πρέπει να προσφέρει μονοπάτια επαγγελματικής ανάπτυξης μέσω Μαζικών Ανοικτών Διαδικτυακών Μαθημάτων (MOOCs). Τα MOOCs που προετοιμάστηκαν για το έργο Mu.SA προσφέρθηκαν ως παράδειγμα καλής πρακτικής (<http://www.project-musa.eu/>).

- Η ανάπτυξη πιο τεχνικών δεξιοτήτων μπορεί να μην λειτουργεί καλά σε ένα διαδικτυακό περιβάλλον. Θα πρέπει να υποστηρίζεται όσο το δυνατόν περισσότερο από πρακτικά σεμινάρια, εργαστήρια και ατομικές εκπαιδεύσεις, καθώς και από διαδικτυακούς χώρους όπου οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να θέτουν ερωτήσεις και να λαμβάνουν άμεσες απαντήσεις ή συμβουλές. Ένας συμμετέχων πρότεινε τη χρήση συνομιλιών αντί για φόρουμ.
- Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να έχουν τη δυνατότητα να ενημερωθούν για νέα εργαλεία και πρακτικές στον τομέα και να πειραματιστούν με αυτά. Τα εργαστήρια 'Διδασκαλία με την Euroropa' έχουν δοθεί ως παράδειγμα καλής πρακτικής (<https://teachwittheuropeana.eun.org/>).
- Οι παρουσιάσεις πρέπει να είναι εστιασμένες, δυναμικές, όχι πολύ μεγάλες και να περιλαμβάνουν βίντεο και κινούμενα σχέδια για να διευκολύνουν την κατανόηση.
- Το πρόγραμμα μάθησης θα πρέπει να ενθαρρύνει τη σχεδιαστική σκέψη.
- Το πρόγραμμα εκμάθησης δεν πρέπει να παραμελεί τα βασικά. Οι άνθρωποι είναι συχνά σίγουροι για τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους επειδή χρησιμοποιούν τακτικά ένα συγκεκριμένο εργαλείο, αλλά αυτό δεν σημαίνει απαραίτητα ότι το χρησιμοποιούν σωστά ή ότι γνωρίζουν πώς να χρησιμοποιούν όλες τις διαθέσιμες επιλογές. Το πρόγραμμα θα πρέπει να βρει έναν τρόπο να στοχεύσει σε "αυτούς που νομίζουν ότι ξέρουν" και να τους βοηθήσει να βελτιώσουν τις ικανότητές τους.
- Οι αποκτηθείσες ικανότητες θα μπορούσαν να δοκιμαστούν μέσω της ομαδικής εργασίας για την τόνωση της δημιουργικότητας και των δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων των συμμετεχόντων.

4. Συμπέρασμα

Με βάση τα ευρήματα της έρευνας, ελήφθησαν οι ακόλουθες αποφάσεις σχετικά με την ανάπτυξη των ικανοτήτων PDP και τη σχέση τους με το πλαίσιο DigComp:

- Ορισμένες ικανότητες του DigComp έχουν παραλειφθεί, επειδή εκτιμήθηκε ότι το επίπεδο επάρκειας των επαγγελματιών των Ιδρυμάτων Πολιτισμού στους τομείς αυτούς είναι ήδη υψηλό και δεν απαιτείται πρόσθετη κατάρτιση. Για παράδειγμα, η πλειονότητα των συμμετεχόντων στην ομάδα εστίασης υποστήριξε ότι αισθάνεται αρκετά ικανή στην περιήγηση, την αναζήτηση και το φιλτράρισμα δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου και επέδειξε υψηλή εξοικείωση με βασικές έννοιες σε αυτόν τον τομέα.
- Ορισμένες από τις ικανότητες του DigComp έχουν αναλυθεί σε υποσύνολα, επειδή οι συμμετέχοντες στην ομάδα εστίασης εξέφρασαν την ανάγκη για πιο εστιασμένα σύνολα δεξιοτήτων. Για παράδειγμα, η ικανότητα διαχείρισης δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου υποδιαιρέθηκε σε ανάλυση και ερμηνεία δεδομένων και σε επιμέλεια και διατήρηση δεδομένων.
- Ορισμένες ικανότητες του DigComp μεταφέρθηκαν από το DigComp στο PDP ως έχουν, επειδή τα ευρήματα των ομάδων εστίασης υπέδειξαν τη σημασία τους για τον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς και αποκάλυψαν ότι το προσωπικό των πολιτιστικών ιδρυμάτων εξακολουθεί να χρειάζεται κατάρτιση σε αυτούς τους τομείς. Τα παραδείγματα είναι τα πνευματικά δικαιώματα και η αδειοδότηση, καθώς και η ενσωμάτωση και η εκ νέου επεξεργασία ψηφιακού περιεχομένου.
- Πρόσθετες ικανότητες DigComp συμπεριλήφθηκαν στο PDP (εκτός από αυτές που αρχικά αναφέρθηκαν για έρευνα, βλ. 2.1) επειδή οι συμμετέχοντες στην ομάδα εστίασης εξέφρασαν την ανάγκη για αυτές (π.χ. δικτυακή δεοντολογία).

Εν κατακλείδι, το PDP περιλαμβάνει 3 τομείς συμπεριλαμβανομένων 9 ικανοτήτων (Σχήμα 3). Τα στοιχεία για καθμία από τις ικανότητες έχουν καθοριστεί με βάση το DigComp, την έρευνα γραφείου, τα ευρήματα των ομάδων εστίασης και τη γνώση του τομέα.

Για λόγους απλότητας, το PDP μειώνει τα επίπεδα ικανοτήτων DigComp σε τρία - βασικό, ενδιάμεσο και προχωρημένο. Ο λόγος είναι η παρατήρηση ότι δεν απαιτούν όλες οι ικανότητες του PDP υψηλή εξειδίκευση στον τομέα των Πολιτιστικών Ιδρυμάτων. Ορισμένες καταστάσεις είναι πολύπλοκες σε σημείο που για να εξασφαλίσουν τα κατάλληλα επίπεδα ποιότητας των πολιτιστικών ιδρυμάτων πρέπει να προσλάβουν ειδικούς, όπως προγραμματιστές πληροφορικής, αναλυτές δεδομένων, ειδικούς δημοσίων σχέσεων ή

σχεδιαστές, και δεν είναι εφικτό να αναμένεται ένα τόσο εξειδικευμένο επίπεδο επάρκειας από το προσωπικό των Πολιτιστικών Ιδρυμάτων. Ωστόσο, η κατοχή προηγμένων δεξιοτήτων στον τομέα αυτό επιτρέπει στους επαγγελματίες των Ιδρυμάτων Πολιτισμού να καθορίζουν στρατηγικά τα καθήκοντά τους, να εκτελούν τα περισσότερα από αυτά μόνοι τους και να επικοινωνούν ευκολότερα με τους εμπειρογνώμονες, αν χρειαστεί.

Τα επίπεδα του PDP ορίζονται γενικά ως εξής:

ΒΑΣΙΚΟ ΕΠΙΠΕΔΟ:

- γενική επίγνωση μιας συγκεκριμένης περιοχής
- ικανότητα αναγνώρισης και περιγραφής θεμελιωδών εννοιών
- ικανότητα εργασίας με βασικά εργαλεία σε μια δεδομένη ροή εργασίας.

ΕΝΔΙΑΜΕΣΟ ΕΠΙΠΕΔΟ:

- βαθύτερη κατανόηση ενός συγκεκριμένου τομέα
- ικανότητα εφαρμογής των γνώσεων και των δεξιοτήτων σε διάφορα επαγγελματικά πλαίσια

ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟ ΕΠΙΠΕΔΟ:

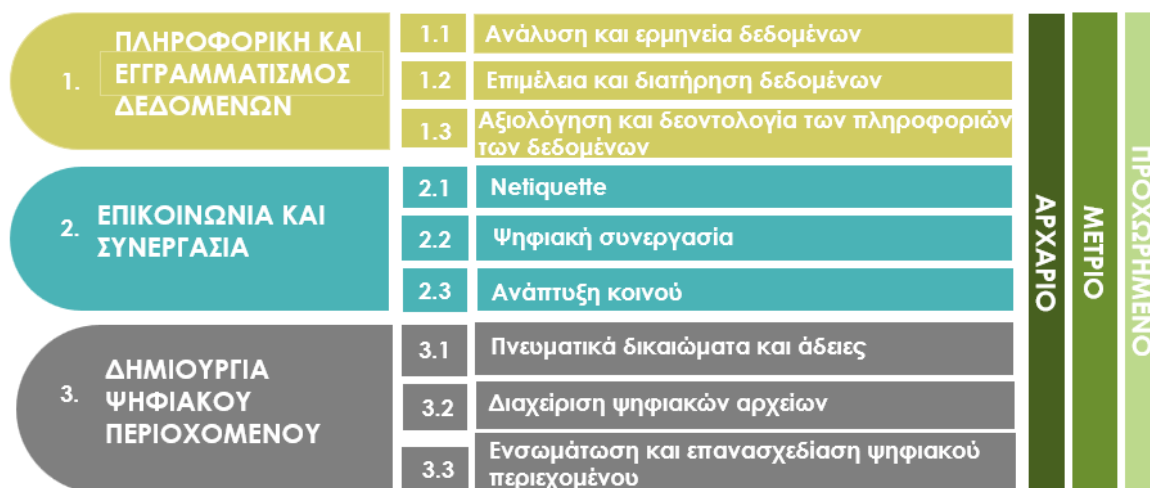
- λεπτομερής γνώση ενός συγκεκριμένου τομέα
- ικανότητα ενσωμάτωσης των γνώσεων και των δεξιοτήτων σε ένα ευρύτερο πλαίσιο θεσμικών και υπερθεσμικών πρακτικών, στρατηγικών και πολιτικών
- ικανότητα δημιουργίας καινοτόμων πρακτικών και λύσεων σε πολύπλοκα προβλήματα
- ικανότητα εκπαίδευσης άλλων.

Δεν απαιτούνται όλα τα στοιχεία ικανοτήτων που προτείνονται στο προφίλ στο υψηλότερο επίπεδο επάρκειας.

Τα επίπεδα επάρκειας στο PDP περιέχουν ορισμένα παραδείγματα ικανοτήτων, αλλά η λεπτομερέστερη αντιστοίχιση των στοιχείων ικανοτήτων σε συγκεκριμένα επίπεδα θα πρέπει να γίνει σε συνεργασία με εμπειρογνώμονες του τομέα που συμμετέχουν στην ανάπτυξη μαθημάτων κατάρτισης.

5. Προφίλ Επαγγελματικής Ψηφιακής Επάρκειας (PDP)

5.1 Επισκόπηση προφίλ



Διάγραμμα 3. Προφίλ Ψηφιακής Επάρκειας Επαγγελματιών (PDP) - Επισκόπηση. Πρότυπο γραφημάτων από <https://slidesgo.com/>, <https://www.freepik.com>

5.2 Στοιχεία επάρκειας

ΠΕΡΙΟΧΗ: 1. Πληροφορική και εγγραμματισμός δεδομένων

1.1 Ανάλυση και ερμηνεία δεδομένων	
Σχετικές δεξιότητες: 1.3 Αξιολόγηση και δεοντολογία πληροφοριών και δεδομένων	
ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΑΡΜΟΔΙΟΤΗΤΩΝ PDP	ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΠΑΡΚΕΙΑΣ
<ul style="list-style-type: none"> να κατανοήσουν τα πιθανά οφέλη της ανάλυσης δεδομένων στις ροές εργασίας των πολιτιστικών ιδρυμάτων να γνωρίζουν πώς να συλλέγουν σχετικά δεδομένα (π.χ. δημιουργία έρευνας) να χρησιμοποιούν τα διαθέσιμα εργαλεία για τη συλλογή και την ανάλυση δεδομένων να γνωρίζουν πώς να προετοιμάζουν τα δεδομένα για ανάλυση (καθαρισμός δεδομένων) 	<p>ΒΑΣΙΚΟ:</p> <p>-εργασία με βασικά εργαλεία συλλογής, ανάλυσης και οπτικοποίησης δεδομένων (ηλεκτρονικές φόρμες, λογιστικά φύλλα, PowerPoint κ.λπ.)</p>

<ul style="list-style-type: none"> ▪ να εφαρμόζουν βασικές στατιστικές διαδικασίες σε ποσοτικά δεδομένα ▪ να γνωρίζουν πώς να αξιολογούν και να ερμηνεύουν τα δεδομένα ▪ να χρησιμοποιούν τα διαθέσιμα εργαλεία για την οπτικοποίηση δεδομένων ▪ να γνωρίζουν τα ηθικά ζητήματα που σχετίζονται με την ανάλυση δεδομένων και τις διαδικασίες λήψης αποφάσεων με βάση τα δεδομένα ▪ να βελτιώνουν τις τρέχουσες επαγγελματικές πρακτικές, τα εργαλεία και τις υπηρεσίες (π.χ. συστήματα πληροφοριών, αρχεία ιδρυμάτων, μαθήματα δια βίου μάθησης, ιστότοποι, προφίλ στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης κ.λπ.) με βάση την ανάλυση και την ερμηνεία των δεδομένων 	<p>ΕΝΔΙΑΜΕΣΟ:</p> <p>-εργασία με πιο σύνθετα εργαλεία ανάλυσης και οπτικοποίησης δεδομένων σε δομημένο περιβάλλον (βάσεις δεδομένων)</p> <p>ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟ:</p> <p>-εργασία με εργαλεία και τεχνικές εξόρυξης δεδομένων</p> <p>-πραγματοποίηση προβλέψεων με βάση τα δεδομένα</p> <p>-βελτίωση υφιστάμενων πρακτικών με βάση τα δεδομένα</p>
---	---

1.2 Επιμέλεια και διατήρηση δεδομένων	
<p>Σχετικές δεξιότητες:</p> <p>1.3 Αξιολόγηση και δεοντολογία των πληροφοριών και των δεδομένων</p> <p>3.2 Διαχείριση ψηφιακών αρχείων</p>	
ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΑΡΜΟΔΙΟΤΗΤΩΝ PDP	ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΠΑΡΚΕΙΑΣ
<ul style="list-style-type: none"> ▪ να είναι εξοικειωμένοι με τις σχετικές πολιτικές, κανονισμούς και κατευθυντήριες γραμμές σχετικά με τη διατήρηση και επαναχρησιμοποίηση δεδομένων, ιδίως στον δημόσιο τομέα (συμπεριλαμβανομένων των αρχών FAIR, των νόμων περί πνευματικής ιδιοκτησίας κ.λπ.) ▪ να διακρίνουν μεταξύ τύπων και μορφών δεδομένων, να κατανοούν τις απαιτήσεις για την αποθήκευση και 	<p>ΒΑΣΙΚΟ:</p> <p>-συλλογή δεδομένων σε απλά περιβάλλοντα</p> <p>-κατανόηση και εφαρμογή βασικών εργαλείων και τεχνικών αρχειοθέτησης και πρόσβασης</p>

<p>τη διατήρησή τους και να είναι σε θέση να αξιολογούν ποιος τύπος δεδομένων ή σύστημα αποθήκευσης είναι ο καταλληλότερος σε ένα δεδομένο πλαίσιο</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ να είναι εξοικειωμένοι με τα σχετικά μοντέλα και πρότυπα για την αρχειοθέτηση δεδομένων (OAIS, PREMIS κ.λπ.) ▪ να είναι εξοικειωμένοι με τα σχετικά συστήματα αναγνώρισης και τα συστήματα μεταδεδομένων ▪ να κατανοήσουν τις τεχνολογίες διατήρησης δεδομένων ▪ να κατανοήσουν και να αποφύγουν τους κινδύνους ασφάλειας δεδομένων (π.χ. μη εξουσιοδοτημένη πρόσβαση, παραβίαση δεδομένων, απώλεια δεδομένων) ▪ να είναι σε θέση να επαληθεύουν την ακεραιότητα των δεδομένων ▪ να είναι σε θέση να εκφράζουν τις απαιτήσεις του συστήματος στους προγραμματιστές και τους παρόχους λογισμικού ▪ να είναι σε θέση να αξιολογούν την αξιοπιστία των αρχείων ανοικτών δεδομένων και να επιλέγουν εκείνα που είναι καταλληλότερα για τις θεσμικές ανάγκες ▪ να είναι σε θέση να εξασφαλίσουν αξιόπιστη μεταφορά δεδομένων (από ένα σύστημα μορφοποίησης ή αποθήκευσης σε άλλο, από μια επιχειρησιακή διαδικασία σε άλλη κ.λπ.) ▪ να είναι σε θέση να δημιουργούν σχέδια διαχείρισης δεδομένων και να συμπεριλαμβάνουν τη διαχείριση δεδομένων σε θεσμικές και υπερθεσμικές στρατηγικές 	<p>(συμβάσεις ονοματοδοσίας αρχείων, έκδοση, βασικές αρχές οργάνωσης κ.λπ.)</p> <p>ΕΝΔΙΑΜΕΣΟ:</p> <ul style="list-style-type: none"> -συλλογή δεδομένων σε πιο σύνθετα, δομημένα περιβάλλοντα (π.χ. σχεσιακές βάσεις δεδομένων) -κατανόηση και εφαρμογή πιο προηγμένων εργαλείων και τεχνικών αρχειοθέτησης και πρόσβασης σε περιβάλλον ανοικτών δεδομένων <p>ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟ:</p> <ul style="list-style-type: none"> -σχεδιασμός για την ακεραιότητα και την ασφάλεια των δεδομένων -βελτίωση των υφιστάμενων πρακτικών επιμέλειας δεδομένων -δημιουργία στρατηγικών διαχείρισης δεδομένων -ενσωμάτωση αρχών και διαδικασιών επιμέλειας δεδομένων
---	--

	σε θεσμικές και υπερθεσμικές πολιτικές και στρατηγικές
--	--

1.3 Αξιολόγηση και δεοντολογία των πληροφοριών και των δεδομένων	
ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΑΡΜΟΔΙΟΤΗΤΩΝ PDP	ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΠΑΡΚΕΙΑΣ
<ul style="list-style-type: none"> ▪ να είναι εξοικειωμένοι με τις σχετικές πολιτικές, κατευθυντήριες γραμμές και νομοθετικές διατάξεις σχετικά με τη δεοντολογική χρήση δεδομένων (π.χ. GDPR, ανοικτή διακυβέρνηση, ευαίσθητα ερευνητικά δεδομένα, πρωτοβουλίες για ανοικτό κώδικα κ.λπ.) και να γνωρίζουν τις επιπτώσεις τους στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς ▪ να εξοικειωθούν με τις έννοιες της αντίπληροφόρησης και της παραπληροφόρησης ▪ να είναι σε θέση να καθορίζουν σαφείς σκοπούς και όρια για τη συλλογή, την πρόσβαση, την ανταλλαγή, τη χρήση και την επαναχρησιμοποίηση δεδομένων σε διάφορες θεσμικές ροές εργασίας και υπηρεσίες (π.χ. επιμέλεια πολιτιστικών δεδομένων, διαχείριση ερευνητικών δεδομένων, ανάλυση και ερμηνεία δεδομένων) ▪ να κατανοούν και να αποφεύγουν τους κινδύνους που συνδέονται με τα ευαίσθητα δεδομένα ▪ να αναλύουν και να αξιολογούν κριτικά δεδομένα, διαδικτυακές πηγές πληροφοριών, αποτελέσματα αναζήτησης ή ροές δραστηριοτήτων στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης 	<p>ΒΑΣΙΚΟ:</p> <ul style="list-style-type: none"> -ανίχνευση της αξιοπιστίας των πηγών πληροφόρησης -διαχείριση πληροφοριών και δεδομένων με υπευθυνότητα στο πλαίσιο μιας δεδομένης ροής εργασίας
	<p>ΕΝΔΙΑΜΕΣΟ:</p> <ul style="list-style-type: none"> -ανάλυση, σύγκριση και κριτική αξιολόγηση της αξιοπιστίας διαφόρων ειδών πηγών πληροφόρησης -ανάλυση, σύγκριση και αξιολόγηση της χρήσης πληροφοριών και δεδομένων σε όλες τις θεσμικές πρακτικές και πολιτικές

<ul style="list-style-type: none"> ▪ να γνωρίζουν πώς να επαληθεύουν τις πληροφορίες που βρίσκονται στο διαδίκτυο (π.χ. έλεγχος πολλαπλών πηγών, χρήση υπηρεσιών ελέγχου γεγονότων) ▪ να κατανοούν το ρόλο των αλγορίθμων τεχνητής νοημοσύνης στη διαχείριση και διανομή πληροφοριών και δεδομένων ▪ να γνωρίζουν τις πιθανές προκαταλήψεις στα ελεγχόμενα λεξιλόγια, στα συστήματα ταξινόμησης και σε άλλα πρότυπα μεταδεδομένων που χρησιμοποιούνται στα Πολιτισμικά Ιδρύματα ▪ να καθοδηγούν τους χρήστες σχετικά με τον τρόπο αξιολόγησης των πληροφοριών και των δεδομένων 	<p>ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟ:</p> <p>-καθοδήγηση άλλων σχετικά με τον τρόπο ανάλυσης, σύγκρισης και αξιολόγησης των πηγών πληροφοριών</p> <p>-κατανόηση και αξιολόγηση των ηθικών επιπτώσεων της χρήσης και παρουσίασης πληροφοριών και δεδομένων σε ένα ευρύτερο θεσμικό και κοινωνικό πλαίσιο</p>
---	--

ΠΕΡΙΟΧΗ: 2. Επικοινωνία και συνεργασία

2.1 Netiquette	
ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΑΡΜΟΔΙΟΤΗΤΩΝ PDP	ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΠΑΡΚΕΙΑΣ
<ul style="list-style-type: none"> ▪ να έχουν επίγνωση της πολιτισμικής και γενεαλογικής ποικιλομορφίας στα ψηφιακά περιβάλλοντα ▪ να εξοικειωθούν με τα βασικά πρότυπα συμπεριφοράς σε ψηφιακά περιβάλλοντα ▪ να εξοικειωθούν με τις έννοιες των μη λεκτικών μηνυμάτων που χρησιμοποιούνται σε ψηφιακά περιβάλλοντα (π.χ. emojis) ▪ να είναι σε θέση να προσαρμόζουν τις στρατηγικές επικοινωνίας σε συγκεκριμένα ακροατήρια (παιδιά, νέοι, ηλικιωμένοι κ.λπ.) ▪ να είναι σε θέση να προσαρμόζουν την επικοινωνία σε συγκεκριμένες καταστάσεις (διαδικτυακές επιχειρηματικές συναντήσεις, απομακρυσμένες 	<p>ΒΑΣΙΚΟ:</p> <p>- τήρηση των βασικών κανόνων διαδικτυακής συμπεριφοράς</p> <p>-διαφοροποίηση και προσαρμογή στις απλές διαφοροποιήσεις της διαδικτυακής επικοινωνίας</p> <hr/> <p>ΕΝΔΙΑΜΕΣΟ:</p> <p>- διαφοροποίηση και προσαρμογή στις γενικές πολιτισμικές ή</p>

<p>παρουσιάσεις, σχόλια στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης κ.λπ.)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ να γνωρίζουν τις απαιτήσεις προσβασιμότητας κατά την επικοινωνία σε ψηφιακά περιβάλλοντα, ώστε η επικοινωνία να είναι χωρίς αποκλεισμούς και προσβάσιμη για όλους τους χρήστες ▪ να αναγνωρίζουν τη ρητορική μίσους και άλλες μορφές εχθρικών μηνυμάτων ή δραστηριοτήτων ▪ να διαχειρίζονται με επιτυχία την ακατάλληλη διαδικτυακή συμπεριφορά τόσο στην επιχειρηματική επικοινωνία όσο και στην επικοινωνία με τους χρήστες/ακροατήριο ▪ να κατανοούν τις επιπτώσεις της κοινής χρήσης περιεχομένου και να μοιράζονται περιεχόμενο σκόπιμα και υπεύθυνα 	<p>γενεαλογικές διαφοροποιήσεις στη διαδικτυακή επικοινωνία</p> <p>ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟ:</p> <p>-χρήση με επάρκεια μια ποικιλία στρατηγικών επικοινωνίας ανάλογα με το πλαίσιο</p>
---	--

2.2 Ψηφιακή συνεργασία	
ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΑΡΜΟΔΙΟΤΗΤΩΝ PDP	ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΠΑΡΚΕΙΑΣ
<p>Σχετικές δεξιότητες:</p> <p>2.1 Netiquette</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ να χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία για τον σχεδιασμό και τον προγραμματισμό της ομαδικής εργασίας (π.χ. ψηφιακά ημερολόγια, ηλεκτρονικά προγράμματα προγραμματισμού συναντήσεων) ▪ να χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία για τη συνδημιουργία περιεχομένου, συμπεριλαμβανομένης της μεταφόρτωσης, κοινής χρήσης, επεξεργασίας και σχολιασμού εγγράφων ▪ να χρησιμοποιούν εφαρμογές τηλεδιάσκεψης και να είναι εξοικειωμένοι με τους κανόνες συμπεριφοράς σε διαδικτυακές συναντήσεις 	<p>ΒΑΣΙΚΟ:</p> <p>-χρήση απλών εργαλείων ψηφιακής συνεργασίας στο πλαίσιο μιας δεδομένης ροής εργασίας</p> <p>ΕΝΔΙΑΜΕΣΟ:</p> <p>-χρήση ψηφιακών εργαλείων και διαδικασιών σε διάφορες ροές εργασίας</p>

<ul style="list-style-type: none"> ▪ να εξοικειωθούν με εργαλεία και μεθόδους συνεργατικής ηλεκτρονικής μάθησης ▪ να κατανοούν ποιο είναι το καταλληλότερο εργαλείο για μια δεδομένη εργασία ή ανάγκη επικοινωνίας ▪ να κατανοούν τους περιορισμούς της διαδικτυακής συνεργασίας και να γνωρίζουν πώς να τους αντισταθμίζουν ▪ να κατανοούν πώς να χρησιμοποιούν τα οφέλη της ηλεκτρονικής συνεργασίας για τη βελτίωση των εργασιακών διαδικασιών (π.χ. πρόσβαση σε πληροφορίες, ανταλλαγή γνώσεων) ▪ να γνωρίζουν και να αποφεύγουν τα μειονεκτήματα της διαδικτυακής συνεργασίας που μπορούν να επηρεάσουν αρνητικά τα κίνητρα και την παραγωγικότητα (π.χ. ψηφιακή κόπωση) 	<p>-εκτίμηση του ποιο συνεργατικό ψηφιακό εργαλείο είναι το καταλληλότερο για μια δεδομένη εργασία</p> <p>ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟ:</p> <p>-δημιουργία στρατηγικών ψηφιακής συνεργασίας</p> <p>-ενίσχυση των θεσμικών ροών εργασίας (π.χ. διαχείριση έργων, ροή πληροφοριών) μέσω συνεργατικών εργαλείων</p>
--	--

2.3 Ανάπτυξη κοινού	
<p>Σχετικές δεξιότητες:</p> <p>1.1 Ανάλυση και ερμηνεία δεδομένων</p> <p>3.3 Ενσωμάτωση και εκ νέου επεξεργασία ψηφιακού περιεχομένου</p>	
ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΑΡΜΟΔΙΟΤΗΤΩΝ ΡΔΡ	ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΠΑΡΚΕΙΑΣ
<ul style="list-style-type: none"> ▪ να είναι σε θέση να εντοπίζουν τρόπους με τους οποίους διάφορα μέλη/ομάδες της κοινότητας θα μπορούσαν να επωφεληθούν από τους πόρους και υπηρεσίες του ιδρύματος ▪ να δημιουργούν ελκυστικό ψηφιακό περιεχόμενο που σχετίζεται με τους πόρους και υπηρεσίες του ιδρύματος ▪ να είναι σε θέση να επικοινωνούν με επιτυχία με τους χρήστες/ακροατήριο μέσω ποικίλων καναλιών, ανάλογα με την ομάδα-στόχο 	<p>ΒΑΣΙΚΟ:</p> <p>-χρήση βασικών εργαλείων επικοινωνίας (ιστότοποι, μέσα κοινωνικής δικτύωσης) για τη μετάδοση περιεχομένου με βάση τις συλλογές και τις υπηρεσίες του ιδρύματος</p>

<ul style="list-style-type: none"> ▪ να δημιουργούν στρατηγικές περιεχομένου και να χρησιμοποιούν αναλυτικά στοιχεία ιστού για το σχεδιασμό περιεχομένου ▪ να συμμετέχουν στις διαδικτυακές δραστηριότητες της κοινότητας ▪ να χρησιμοποιούν εργαλεία για τη δημιουργία εικονικών εκθέσεων, περιηγήσεων κ.λπ. ▪ να αναπτύσσουν καινοτόμες πρακτικές που θέτουν τα Πολιτιστικά Ιδρύματα στο επίκεντρο της αλληλεπίδρασης της κοινότητας (π.χ. να συνδέονται με τοπικές πολιτιστικές εκδηλώσεις, να αναπτύσσουν πλατφόρμες και εφαρμογές με βάση την τοπική κληρονομιά) ▪ να συνεργαστούν στρατηγικά με άλλα Ιδρύματα Πολιτισμού για την ανάπτυξη νέων υπηρεσιών που θα συμβάλουν στην αύξηση της εξωστρέφεια στην κοινότητα 	<p>-χρησιμοποιώντας διαφορετικές πλατφόρμες για να απευθυνθούν σε διαφορετικά ακροατήρια (π.χ. νέοι, άλλοι επαγγελματίες του GLAM, μελετητές)</p>
	<p>ΕΝΔΙΑΜΕΣΟ:</p> <p>-χρήση ποικιλίας μορφών και καναλιών επικοινωνίας για να στοχεύσουν σε διαφορετικά ακροατήρια και να συνδέσουν τις θεσμικές προσφορές σε ελκυστικές ιστορίες για την πολιτιστική κληρονομιά</p> <p>-χρήση εργαλείων ανάλυσης δεδομένων για την ενίσχυση του σχεδιασμού περιεχομένου και της προβολής</p>
	<p>ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟ:</p> <p>-ανάπτυξη καινοτόμων πρακτικών και στρατηγικών για την τοποθέτηση ενός πολιτιστικού ιδρύματος στο κέντρο της</p>

	αλληλεπίδρασης της κοινότητας
--	-------------------------------

ΠΕΡΙΟΧΗ: 3. Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου

3.1 Πνευματικά δικαιώματα και άδειες χρήσης	
ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΑΡΜΟΔΙΟΤΗΤΩΝ ΡΔΡ	ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΠΑΡΚΕΙΑΣ
<ul style="list-style-type: none"> ▪ να είναι εξοικειωμένοι με τα συστήματα αδειοδότησης, τους κανόνες και τους περιορισμούς (π.χ. προστασία πνευματικών δικαιωμάτων, άδειες “CREATIVE COMMONS”, δημόσιους τομείς) και τις επιπτώσεις τους στα ιδρύματα Πολιτισμού ▪ να γνωρίζουν τους νομικούς περιορισμούς της χρήσης και της κοινής χρήσης ψηφιακού περιεχομένου και να γνωρίζουν πώς να χρησιμοποιούν και να μοιράζονται ψηφιακό περιεχόμενο νόμιμα (π.χ. να ελέγχουν τους όρους και τις προϋποθέσεις και τα συστήματα αδειοδότησης) ▪ να γνωρίζουν τους μηχανισμούς και τις μεθόδους για τον αποκλεισμό ή τον περιορισμό της πρόσβασης σε ψηφιακό περιεχόμενο (π.χ. κωδικοί πρόσβασης, γεωγραφικός αποκλεισμός, μέτρα τεχνικής προστασίας, TPM) ▪ να γνωρίζουν ποιες εξαιρέσεις από την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων μπορούν να εφαρμοστούν σε ποιες περιπτώσεις (δίκαιη χρήση) ▪ να διακρίνουν μεταξύ μοντέλων αδειοδότησης λογισμικού (π.χ. ιδιόκτητο, ελεύθερο και ανοικτού κώδικα λογισμικό) 	<p>ΒΑΣΙΚΟ:</p> <p>-εξοικείωση με απλούς κανόνες πνευματικών δικαιωμάτων και αδειών που ισχύουν για δεδομένα, ψηφιακές πληροφορίες και περιεχόμενο</p> <p>-γνώση χρήσης και διανομής νόμιμων ψηφιακών περιεχομένων σε απλά περιβάλλοντα (π.χ. εύρεση δωρεάν διαδικτυακών εικόνων με σκοπό την παρουσίαση)</p> <p>ΕΝΔΙΑΜΕΣΟ:</p> <p>-επιλογή και εφαρμογή κατάλληλων κανόνων πνευματικών δικαιωμάτων και αδειών χρήσης σε διάφορες</p>

<ul style="list-style-type: none"> ▪ να είναι σε θέση να ελέγχουν και να κατανοούν το δικαίωμα χρήσης ή/και επαναχρησιμοποίησης ψηφιακού περιεχομένου που έχει δημιουργηθεί από τρίτους ▪ να είναι σε θέση να επιλέγουν την καταλληλότερη στρατηγική αδειοδότησης για την κοινή χρήση και την προστασία του θεσμικού περιεχομένου 	<p>ροές εργασίας και θεσμικές πρακτικές -χρήση και διανομή ψηφιακού περιεχομένου σε πιο σύνθετα περιβάλλοντα (π.χ. θεσμικά έργα, διαχείριση αρχείων)</p>
	<p>ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟ:</p> <p>-δημιουργία λύσεων σε σύνθετα προβλήματα που σχετίζονται με την εφαρμογή πνευματικών δικαιωμάτων και αδειών σε δεδομένα, ψηφιακές πληροφορίες και περιεχόμενο</p> <p>-καθοδήγηση άλλων στην εφαρμογή πνευματικών δικαιωμάτων και αδειών</p>

3.2 Διαχείριση ψηφιακών αρχείων	
<p>Σχετικές δεξιότητες:</p> <p>1.2 Επιμέλεια και διατήρηση δεδομένων</p> <p>3.1 Πνευματικά δικαιώματα και άδειες</p> <p>3.3 Ενσωμάτωση και επανασχεδιασμός ψηφιακού περιεχομένου</p>	
ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΑΡΜΟΔΙΟΤΗΤΩΝ PDP	ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΠΑΡΚΕΙΑΣ
<ul style="list-style-type: none"> ▪ να διακρίνουν μεταξύ διαφόρων τύπων ψηφιακών αρχείων (π.χ. θεσμικά, θεματικά) 	<p>ΒΑΣΙΚΟ:</p> <p>-εξοικείωση με τις βασικές απαιτήσεις των ψηφιακών αρχείων</p>

<ul style="list-style-type: none"> ▪ να εξοικειωθούν με τις σχετικές κατευθυντήριες γραμμές και τα πρότυπα που σχετίζονται με την υποδομή ψηφιακών αρχείων ▪ να αναλύουν και να αξιολογούν τις απαιτήσεις λογισμικού ψηφιακών αρχείων στο πλαίσιο των θεσμικών αναγκών (π.χ. ανοικτό λογισμικό έναντι ιδιόκτητου λογισμικού) ▪ να εκφράζουν τις απαιτήσεις του συστήματος σε προγραμματιστές ή παρόχους λογισμικού ▪ να κατανοήσουν τις απαιτήσεις του καλού σχεδιασμού διεπαφής ▪ να κατανοήσουν τις βασικές αρχές της ψηφιακής διατήρησης ▪ να κατανοήσουν πώς λειτουργούν οι μηχανές αναζήτησης και πώς το περιεχόμενο των αρχείων μπορεί να γίνει πιο ορατό και ανιχνεύσιμο στις μηχανές αναζήτησης ▪ να αναπτύσσουν πολιτικές που αφορούν την ανάπτυξη, τη διαχείριση, την πρόσβαση και τη διατήρηση ψηφιακών αρχείων ▪ να χρησιμοποιούν τα ψηφιακά αρχεία σε δραστηριότητες, έργα και πρωτοβουλίες που σχετίζονται με την ανάπτυξη του κοινού ▪ να είναι σε θέση να αξιολογούν τον αντίκτυπο ενός ψηφιακού αρχείου σε θεσμικό και υπερθεσμικό πλαίσιο 	<p>ΕΝΔΙΑΜΕΣΟ:</p> <p>-ανάπτυξη και διαχείριση ψηφιακών αρχείων</p>
	<p>ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟ:</p> <p>-δημιουργία καινοτόμων πρακτικών όσον αφορά την ανάπτυξη και τη χρήση των ψηφιακών αρχείων</p> <p>-χρήση ψηφιακών αρχείων για τη βελτίωση του θεσμικού αντίκτυπου</p>

3.3 Ενσωμάτωση και εκ νέου επεξεργασία ψηφιακού περιεχομένου	
Σχετικές δεξιότητες: 3.1 Πνευματικά δικαιώματα και άδειες	
ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΑΡΜΟΔΙΟΤΗΤΩΝ PDP	ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΠΑΡΚΕΙΑΣ
<ul style="list-style-type: none"> ▪ να χρησιμοποιούν τα διαθέσιμα εργαλεία για την ψηφιακή επεξεργασία εικόνας 	<p>ΒΑΣΙΚΟ:</p> <p>-χρήση απλών εργαλείων για την</p>

<ul style="list-style-type: none"> ▪ να χρησιμοποιούν τα διαθέσιμα εργαλεία για την επεξεργασία βίντεο (π.χ. προσθήκη λεζάντας, μουσικής, voiceover) ▪ να είναι σε θέση να δημιουργούν infographics, αφίσες, παρουσιάσεις κ.λπ. συνδυάζοντας διαφορετικά είδη περιεχομένου (π.χ. κείμενο, εικόνες, βίντεο, κινούμενα σχέδια, στατιστικά δεδομένα) ▪ να γνωρίζουν τις διάφορες δυνατότητες τροποποίησης εικόνων και βίντεο (από φίλτρα έως τεχνικές βαθιάς απομίμησης) και να χρησιμοποιούν τα διαθέσιμα εργαλεία για την επαλήθευση της ακεραιότητάς τους ▪ να γνωρίζουν πώς να ενσωματώνουν ψηφιακές τεχνολογίες, υλικό και δεδομένα αισθητήρων για τη δημιουργία ενός νέου (ψηφιακού ή μη ψηφιακού) τεχνουργήματος (π.χ. δραστηριότητες makerspace και ψηφιακής κατασκευής) ▪ να κατανοήσουν τις βασικές διαδικασίες παραγωγής περιεχομένου AI (Τεχνητής Νοημοσύνης), καθώς και τις δυνατότητες και τα μειονεκτήματα της χρήσης τέτοιου περιεχομένου 	<p>επεξεργασία ψηφιακών εικόνων, ήχου και βίντεο</p>
	<p>ΕΝΔΙΑΜΕΣΟ:</p> <p>-συναρμολόγηση και επανεπεξεργασία διαφόρων ειδών ψηφιακών αρχείων (εικόνες, βίντεο, ήχος, κείμενο, στατιστικά δεδομένα κ.λπ.) για τη δημιουργία νέων και πρωτότυπων στοιχείων περιεχομένου</p> <p>-εκτίμηση των καταλληλότερων τρόπων τροποποίησης, βελτίωσης, βελτίωσης και ενσωμάτωσης ψηφιακού περιεχομένου</p>
	<p>ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟ:</p> <p>-δημιουργία λύσεων σε σύνθετα προβλήματα που σχετίζονται με την τροποποίηση, βελτίωση, βελτίωση και ενσωμάτωση ψηφιακού περιεχομένου</p>

6. Βιβλιογραφία

Barnes, S. A. et al. (2018). Mapping the Museum Digital Skills Ecosystem: Phase One Report. Leicester: University of Leicester. Available at:

https://warwick.ac.uk/fac/soc/ier/people/sabarnes/publications/one_by_one_phase1_report.pdf (29-07-2022)

Brown, M. (2017). A Critical Review of Frameworks for Digital Literacy: Beyond the Flashy, Flimsy and Faddish. Part 2. In: ASCILITE Technology Enhanced Learning Blog. 12 October.

Available at: <https://blog.ascilite.org/a-critical-review-of-frameworks-for-digital-literacy-beyond-the-flashy-flimsy-and-faddish-part-2/> (29-07-2022)

Choi, Y.; Rasmussen, E. (2009). What Qualifications and Skills are Important for Digital Librarian Positions in Academic Libraries? A Job Advertisement Analysis. In: The Journal of Academic Librarianship 35(5), 457-467.

European Commission. Joint Research Centre (2022). DigComp. Gallery of Implementations. In: EU Science Hub. Available at: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp/gallery-implementations_en (03-08-2022)

Finnis, J.; Kennedy, A. (2020). The Digital Transformation Agenda and GLAMs: A Quick Scan Report for Europeana. Culture 24. Available at: <https://pro.europeana.eu/post/the-digital-transformation-agenda-and-glams-culture24-findings-and-outcomes> (28-07-2022)

Goss, S. M. (2017). Developing Digital Capability: What Archivists Can Learn from the GLAM Sector. Available at:

http://researcharchive.vuw.ac.nz/xmlui/bitstream/handle/10063/6629/paper_access.pdf?sequence=1 (28-07-2022)

Han, M.-J.; Hswe, P. (2010). The Evolving Role of the Metadata Librarian: Competencies Found in Job Descriptions. In: Library Resources & Technical Services 54(3), 129-141.

Available at: <https://journals.ala.org/index.php/lrts/article/view/5557/6838> (10-08-2022)

Hazan, S. (2020). Deep Fake and Cultural Truth: Custodians of Cultural Heritage in the Age of a Digital Reproduction. In: Rauterberg, M. (Ed.). Culture and Computing: 8th International Conference. Cham: Springer. 2020. Pp. 65-80. Available at:

https://www.researchgate.net/publication/342838216_Deep_Fake_and_Cultural_Truth_-_Custodians_of_Cultural_Heritage_in_the_Age_of_a_Digital_Reproduction (29-07-2022)

Kameas, A.; Polymeropoulou, P. (Eds.) (2020). The Future of Museum Professionals in the Digital Era: The Success Story of Mu.SA. Patras: Hellenic Open University Press. Available at: <http://www.project-musa.eu/wp-content/uploads/2021/03/Mu.SA-e-book.pdf> (12-08-2022)

Kluzer, S.; Centeno, C.; O'Keeffe, W. (2020). DigComp at Work: The EU's Digital Competence Framework in Action on the Labour Market: A Selection of Case Studies. Luxembourg: Publications Office of the European Union. Available at: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC120376> (03-08-2022)

Malde, S. et al. (2019). Understanding the Digital Skills & Literacies of UK Museum People: Phase Two Report. Leicester: University of Leicester. Available at: https://leicester.figshare.com/articles/report/Understanding_the_digital_skills_literacies_of_UK_museum_people_Phase_Two_Report/10196294 (29-07-2022)

Massara, F. (2021). Biblio: Boosting Digital Skills and Librarians in Europe. In: Digitalia 2, 108-115. Available at: <https://digitalia.cultura.gov.it/issue/view/145> (28-07-2022)

Molloy, L.; Gow, A.; Konstantelos, L. (2014). The DigCurV Curriculum Framework for Digital Curation in the Cultural Heritage Sector. In: International Journal of Digital Curation 9(1), 231-241. Available at: <http://www.ijdc.net/article/view/9.1.231> (13-08-2022)

Redecker, C. (2017). European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. Luxembourg: Publications Office of the European Union. Available at: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466> (12-08-2022)

Sturabotti, D.; Surace, R. (Eds.) (2017). Museum of the Future: Insights and Reflections from 10 International Museums. Mu.SA Consortium. Available at: <http://www.project-musa.eu/wp-content/uploads/2017/03/MuSA-Museum-of-the-future.pdf> (29-07-2022)

Tammaro, A. M. et al. (2016). Understanding Roles and Responsibilities of Data Curators: An International Perspective. In: *Libellarium* 9(2), 39-47. Available at: <https://hrcak.srce.hr/clanak/260448> (11-08-2022)

Vuorikari, R.; Kluzer, S.; Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens: With New Examples of Knowledge, Skills and Attitudes*. Luxembourg: Publications Office of the European Union. Available at: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415> (02-08-2022)