

## DiCultYouth na prvi pogled

DiCultYouth je Erasmus+ projekat koji radi na razvoju i jačanju sinergije između kreativnih sektora kulture, obrazovanja i tehnologije kako bi pomogao u jačanju digitalnih vještina i zapošljavanja mladih. Projekat također podržava obrazovne sisteme i kulturne organizacije kako bi se što bolje koristile nove tehnologije koje mogu doprinijeti zapošljavanju mlade generacije.

Cilj nam je povećati zapošljivost ranjivih mladih i podupirati mlade s iskustvom u humanitarnim studijima kako bismo ostvarili mogućnosti karijere u područjima povezanim s kulturnom baštinom.

Metodologija konzorcija temelji se na stvaranju **online tečaja obuke: DiCultYouth za evropsku digitalnu ekonomiju** i pokretanje online **igre**.

## Prvi sastanak konzorcija na Kipru

Prvi sastanak konzorcija DiCultYouth projekta održao se 23. i 24. januara 2019. godine u Nikoziji, na Kipru. Domaćin sastanka bio je CARDET, a cilj mu je bio kratak pregled ciljeva projekta, očekivanja, ostvarenja i usaglašavanje akcijskog plana. Tokom sastanka partneri projekta imali su priliku da raspravljaju o detaljima 3 glavna rezultata, kao i postaviti temelje za inicijativu projektnih aktivnosti na svim nivoima (upravljanje projektom, finansije, diseminacija i osiguranje kvaliteta).

## Drugi projektni sastanak u Sarajevu

Drugi sastanak DiCultYouth projekta održan je 2. i 3. jula u Sarajevu, BiH čije je domaćin bio Sarajevo susret kultura. Tokom prve polovine godine partneri su dogovorili smjernice IO1 "Mapirajte digitalnih vještina u kulturnom sektoru: "komparativna analiza" i počeli su raditi na postizanju prvih ključnih etapa projekta, istraživanja i prikupljanju podataka. Taj sastanak je bio posebno važan jer je na isti uspješan način postavio temelje za sljedeće korake i nastavak projektnih aktivnosti.

## Završetak aktivnosti IO1

Jedan od glavnih ciljeva projekta DiCultYouth je istražiti kako kultura i tehnologija mogu raditi zajedno kako bi potaknuli zapošljivost mladih, povećali sposobnost kulturnih organizacija i oslobodili kreativni potencijal tehnologije. U tom kontekstu konzorcij rado najavljuje završetak komparativne analize pripremljene u okviru aktivnosti IO1. Svrha ovog izvještaja je mapiranje trenutnog stanja i trenda u području digitalne tehnologije u kulturnom sektoru, te pokušaj istraživanja načina izgradnje kapaciteta (u neformalnom obrazovanju) za mlade u očuvanju kulturne baštine. Izvještaj se temelji na prikupljanju i izradi podataka i informacija utemeljenih na dokazima koji će se koristiti kao polazna tačka za razvoj i procjenu izrade programa e-učenja.

## Šta slijedi?

- Izdavanje DiCultYouth igre u proljeće 2020.
- eLearning dostupan u ljeto 2020.
- DiCultYouth za Evropu: Pozvani ste! – Prijavite se za ovaj događaj u martu 2020 u Atini, Grčka.



Posjetite našu web <https://dicultyouth.eu/en/>



Pronađite nas na Facebooku: '[DiCultYouth: Digitization and culture for new generations](#)'