



Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

Efling á færni í gagnvirkri

bókmennta- og kvikmyndaferðapjónustu

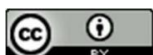
Innleiðing – Verkfærakista 01

*Hvers vegna
gagnvirk tækni
skiptir máli fyrir
fyrirtækið þitt*

Lærðu hvernig hægt er að þróa gagnvirka kvikmynda- og bókmenntaferðapjónustu með hagnýtum vinnustofum og verkfærakistum. Saman skoðum við helstu viðfangsefni, tökumst á við áskoranir, ræðum mögulegar lausnir og kynnum hagnýtar aðferðir sem þú getur yfirfært á eigin starfsemi.

January 2026

By Feltech Ireland



This resource is licensed under CC BY 4.0



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.

Innleiðing – verkfærakista 1



1. Kortleggðu ferðalag gestsins og greindu tækifæri til gagnvirkrar upplifunar
2. Stutt úttekt á stafrænum lausnum og efniviði
3. Prófaðu AR-forrit
- 4.

Evrópskar kvikmyndir og bókmenntir lifna við

Verkfærakista til innleiðingar

Þessi verkfærakista er hönnuð til að hjálpa þér að færa hugmyndir yfir í framkvæmd með því að skoða hvernig hægt er að innleiða gagnvirka upplifun í eigin starfsemi, áfangastað eða frásögnum.

Farðu í gegnum verkefnin, æfingarnar og spurningarnar á þann hátt sem hentar þér best – hvort sem þú vinnur einn, með samstarfsfólki eða í vinnustofu. Áherslan er á að kanna hvað er raunhæft, greina hagnýt tækifæri og ákveða hvaða lausnir henta best þeim auðlindum, markhópum og markmiðum sem þú hefur til staðar.

Kortlagning á ferðalagi gestsins og greining tækifæra til gagnvirkar upplifunar

Í þessari verkfærakistu til innleiðingar skoðar þú hvernig gagnvirk sagnamiðlun getur auðgað upplifun gesta og skapað sterkari tengsl við sögur, staði og menningararf.

Þú vinnur með þrjú hagnýt verkefni:

1. Kortleggja ferðalag gestsins
2. Greina tækifæri fyrir gagnvirka snertipunkta
3. Meta núverandi stafrænar lausnir og efnivið

1

Kortlagning á ferðalagi gestsins

Með því að kortleggja ferðalag gestsins verður auðveldara að greina þau augnablik þar sem sagnamiðlun og gagnvirk upplifun geta haft mest áhrif.

Hugleiddu hvar gestir staldra helst við, hvar forvitni þeirra vaknar eða hvaða spurninga þeir spyrja. Slík augnablik eru kjörin tækifæri til að bæta við gagnvirkum þáttum sem dýpka upplifunina og styrkja frásögnina. Taktu blað og kortleggðu núverandi ferðalag gesta - merktu sérstaklega við þá staði þar sem gestir sýna mestan áhuga, staldra lengur við eða verða sérstaklega forvitnir.

Hugleiddu síðan einn gagnvirkan þátt sem gæti aukið upplifunina á hverjum þessara staða. Til dæmis: Á útsýnisstað þar sem fræg kvikmyndasena var tekin mætti bjóða gestum að horfa á atriðið í snjallsíma eða spjaldtölvu og bera það saman við umhverfið eins og það er í dag. Markmiðið er að tengja stað, sögu og upplifun á þann hátt að gestir taki virkan þátt og myndi sterkari tengsl við efnið.

Notaðu breytanlega kortið „Ferðalag gestsins og gagnvirkir snertipunktar“ hér fyrir neðan.

Skref 1 – Kortleggðu ferðalag gestsins

Skoðaðu hvert stig í ferðalagi gestsins. Aðlagðu eða bættu við stigum ef það hentar þinni starfsemi betur.

- **Fyrir heimsóknina** (uppgötvun og væntingar)
- **Koma á staðinn og fyrstu kynni**
- **Lykilaugnablik sögunnar** (forvitni og tilfinningalegir hápunktar)
- **Dýpri þátttaka** (að skilja söguna og samhengi hennar)
- **Ígrundun og eftirminnileg upplifun**
- **Eftir heimsóknina** (deiling upplifunar og áframhaldandi tengsl)

Kortlagning á ferðalagi gestsins og greining tækifæra til gagnvirkrar upplifunar

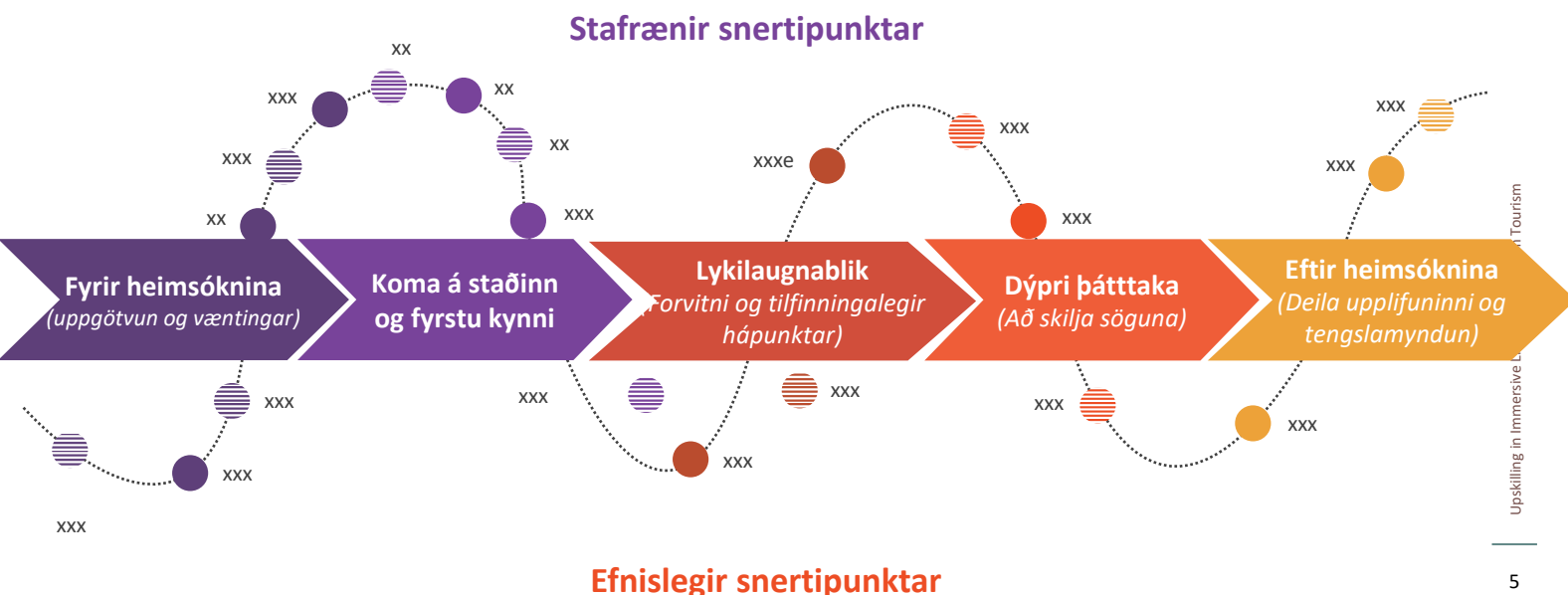
1 Kortleggðu ferðalag gesta í núverandi upplifun

Skref 2: Bættu við og nefndu hvern snertipunkt á kortinu

Nú skaltu merkja inn á kortið þá **snertipunkta** – bæði stafræna og efnislega – þar sem gestir sýna hvað mestan áhuga, staldra við eða spyrja spurninga.

Reyndu að nota **stutt og lýsandi heiti** fyrir hvern snertipunkt. Notaðu orðalag sem endurspeglar upplifun gesta og er auðvelt að skilja. Forðastu tæknilegt orðalag þegar það er ekki nauðsynlegt.

Athugið: Á næstu síðu er að finna frekari leiðbeiningar og dæmi sem geta hjálpað þér við þetta verkefni.



Kortlagning á ferðalagi gestsins og greining tækifæra til gagnvirkar upplifunar

Að greina augnablik sem vekja forvitni

Skref 2: Merktu inn og nefndu snertipunkta upplifunarinnar

Hugleiddu eftirfarandi spurningar:

- ✓ Hvar spyrja gestir helst spurninga?
- ✓ Hvar staldra þeir við eða taka myndir?
- ✓ Hvar virðast þeir tengjast sögunni eða staðnum á persónulegan hátt?

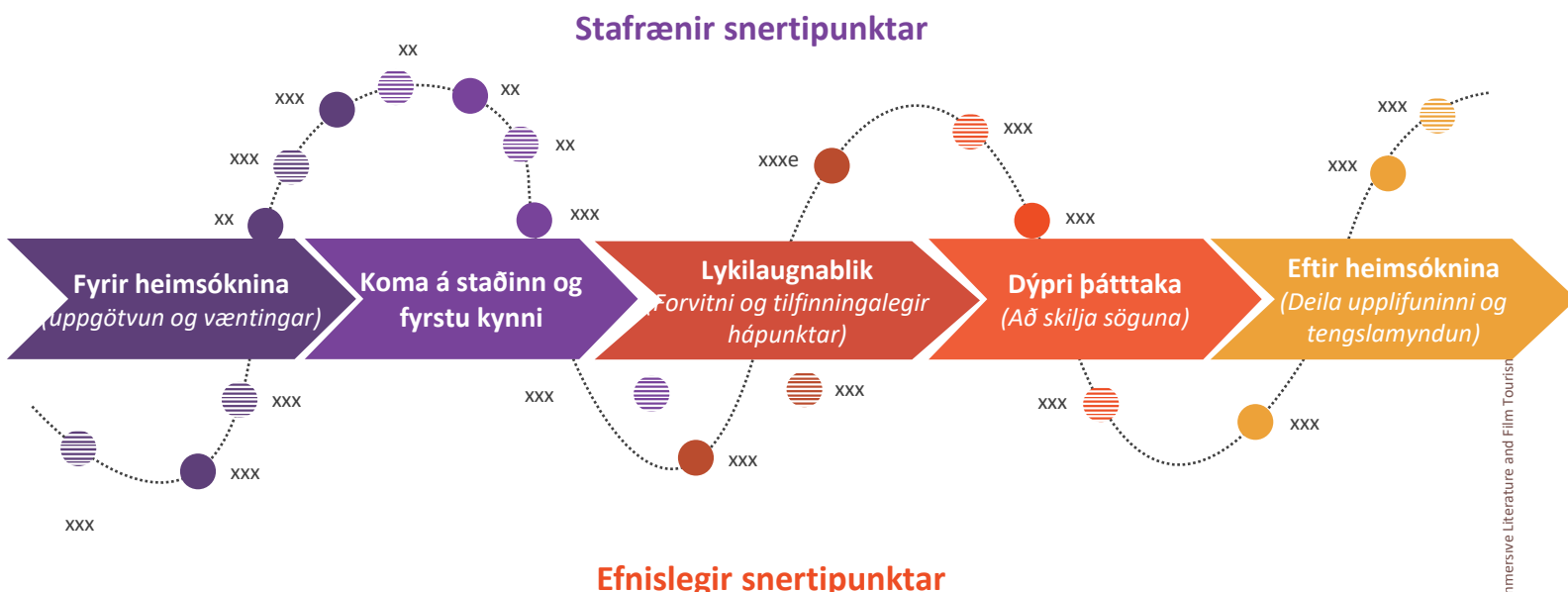
Þessi augnablik eru oft bestu tækifærin til að nýta gagnvirka sagnamiðlun og auðga upplifun gesta.

Næst skaltu merkja inn á kortið þá **stafrænu og efnislegu snertipunkta** þar sem gestir sýna hvað mestan áhuga, staldra við eða spyrja spurninga. Gefðu hverjum snertipunkti stutt og lýsandi heiti og notaðu einfalt, auðskilið orðalag sem endurspeglar upplifun gestsins. Forðastu óþarflega tæknilegt mál.

Veldu einn eða tvo snertipunkta þar sem gagnvirk sagnamiðlun gæti aukið upplifun gesta. Til dæmis:

- ❖ **QR-kóði** sem vísar á kvikmyndasenu eða stutt efni tengt sögunni.
- ❖ **Hljóðsagnamiðlun** með lestri úr bók eða frásögn sem tengist staðnum.
- ❖ **Viðbættur veruleiki (AR)** sem bætir stafrænu efni við raunverulegt umhverfi.
- ❖ **Stuttur leikrænn upplestur** eða hljóðupptaka sem lífgar upp á sögu eða persónur.

Athugið: Á næstu síðu eru frekari leiðbeiningar og dæmi sem geta hjálpað þér við þetta verkefni.





Skref 1: Fyrir heimsóknina - uppgötvun og væntingar

Hugarfar gestsins: „Hvað gerir þennan stað sérstakan?“

Gagnvirkur snertipunktur:

- Stutt kynningarmyndband eða hljóðbrot sem opnast með QR-kóða á vefsíðunni.
- Tilvitnun úr kvikmynd eða bók lesin upp af sögumanni eða leikara.

Einföld tæknilausn: Hljóðbrot á vefsíðu

Tenging við söguna: Skapar eftirvæntingu og setur tóninn fyrir upplifunina áður en gesturinn kemur á staðinn.



Þróaðri tæknilausnir

Þróaðri gagnvirk lausn: Gagnvirkur söguheimur á vefnum

Gagnvirk kynning sem er aðgengileg í vafra, þar sem gestir geta kynnt sér persónur, staði eða tímalínu sögunnar áður en þeir heimsækja áfangastaðinn

Upplifunin getur meðal annars falið í sér: stutt kvikmyndabrot, gagnvirkt val á framvindu sögunnar eða sagnamiðlun með aðstoð gervigreindar (AI) sem aðlagast áhugasviði notandans.

Viðbótarlausn: Persónusniðin kynning með aðstoð gervigreindar (AI)

Gestir svara tveimur til þremur stuttum spurningum á vefnum (til dæmis hvort þeir hafi meiri áhuga á kvikmyndum eða sögu) og fá í kjölfarið sérsniðna kynningu sem dregur fram þá þætti upplifunarinnar sem líklegast er að höfði mest til þeirra.

Gildi fyrir upplifunina:

Byggir upp eftirvæntingu og eykur tilfinningaleg tengsl gesta áður en heimsóknin hefst.



Skref 2: Koma á staðinn og fyrstu kynni

Hugarfar gestsins: „Hvar er ég – og hvers vegna skiptir þessi staður máli?“

Gagnvirkur snertipunktur:

- AR-kynning sem opnast í snjallsíma og sýnir staðinn fyrr og nú.
- Stutt hljóð- eða myndbandskveðja þar sem skálduð persóna, höfundur, leikstjóri eða önnur persóna tengd sögunni býður gesti velkomna.

Einföld lausn: QR-kóði sem vísar á stutt kynningarmyndband.

Tenging við söguna: Hjálpar gestum að átta sig á staðnum, setur söguna í samhengi og skapar tengingu við frásögnina strax í upphafi heimsóknarinnar.

Þróaðri tæknilausnir

Þróaðri gagnvirk lausn: Staðsetningartengd AR-móttaka

Þegar gestir koma á áfangastaðinn opnast AR-upplifun sjálfkrafa í snjallsíma þeirra með hjálp GPS eða staðsetningarskynjara (beacon). Persóna úr sögunni, sögumaður eða leikstjóri tekur á móti gestunum og kynnir staðinn og söguna sem þeir eru að stíga inn í.

Viðbótarlausn: Þrívítt staðbundið hljóð (Spatial Audio) með AR

Hljóðupplifunin breytist eftir því sem gestir hreyfa sig um svæðið. Með staðbundnu hljóði er hægt að leiða þá áfram, bæði um staðinn sjálfan og í gegnum frásögnina, þannig að hreyfing og sagnamiðlun renna saman í eina heildstæða upplifun.

Gildi fyrir söguna:

Skapar áhrifamikla upplifun við komuna sem vekur strax áhuga gesta, setur tóninn fyrir heimsóknina og dregur þá inn í sögu staðarins frá fyrstu stundu..

Þú þarft ekki að nota gagnvirka tækni alls staðar.

Einn vel útfærður gagnvirkur snertipunktur á réttu augnabliki – þegar forvitni eða tilfinningaleg tengsl vakna – getur gjörbreytt upplifun gesta.

Mundu að markmiðið er alltaf hið sama:

Láttu tæknina styðja við söguna – ekki draga athyglina frá henni.

Skref 3: Lykilaugnablik - Forvitni og tilfinningalegir hápunktar

(t.d. útsýnisstaður, gata, herbergi eða landslag sem kemur fyrir í kvikmynd eða bók)

Hugarfar gestins: „Þessi staður virðist mikilvægur – hvað gerðist hér?“



Gagnvirkur snertipunktur

- AR-upplifun í snjallsíma eða spjaldtölvu sem sýnir upprunalegu kvikmyndasenu á staðnum.
- Samanburður á raunverulegu útsýni og kvikmyndasenu, þar sem gestir geta séð vettvanginn eins og hann birtist í kvikmyndinni.

Einföld lausn: Kyrrmynd úr kvikmyndinni ásamt stuttri hljóðskýringu.

Tenging við söguna: Tengir skáldaða frásögn beint við raunverulegan stað og hjálpar gestum að sjá, skilja og upplifa söguna í því umhverfi þar sem hún á sér stað.

Þróaðri tæknilausnir

Þróaðri gagnvirk lausn: AR-endurgerð kvikmynda- eða bókmenntasenu

Með þróaðri AR-lausn er hægt að endurskapa kvikmyndasenu eða atriði úr bókmenntaverki á raunverulegum stað. Persónur birtast í raunverulegri stærð, samtöl og hljóð lifna við og gestir geta gengið um vettvanginn og upplifað atriðið frá mismunandi sjónarhornum.

Viðbótarlausn: Þrívíð myndbandsupptaka af persónum (Volumetric Video)

Leikarar, sögumenn eða aðrir flytjendur eru teknir upp í þrívídd og birtast gestum sem stafrænar þrívíddarmyndir sem virðast vera til staðar á staðnum. Þeir geta sagt frá sögunni, ávarpað gesti eða leitt þá áfram í gegnum upplifunina.

Gildi fyrir söguna:

Sameinar skáldskap og raunveruleika á áhrifaríkan hátt og breytir forvitni gesta í eftirminnilega upplifun sem vekur undrun og dregur þá inn í sögu staðarins.



Skref 4: Dýpri þátttaka - Að skilja söguna

(t.d. safnrými, sýningarsalur eða innandyra á sögustað)

Hugarfar gestsins: „Mig langar að skilja þetta betur.“

Gagnvirkur snertipunktur:

- Hljóðupptaka þar sem fræg tilvitnun úr bók eða kvikmynd er lesin upp á hljóðhát.
- Stutt frásögn á bak við söguna frá höfundi, leikara, leiðsögumanni eða hennar manni.



Einföld lausn: Heyrnartól og hljóðspilari.

Tenging við söguna: Bætir við rödd, tilfinningum og dýpri merkingu.

Þróaðri tæknilausnir

Þróaðri gagnvirk lausn: *Upplifun með sýndarveruleika (VR) eða blönduðum veruleika (MR)*

Gestir stíga inn í sýndar- eða blandað veruleikaumhverfi þar sem þeir geta kannað söguna frá ólíkum sjónarhornum. Þeir geta til dæmis skoðað mismunandi tímalínur, aðra mögulega framvindu sögunnar, fengið innsýn í það sem gerðist á bak við tjöldin eða upplifað frásögnina út frá sjónarhorni mismunandi persóna.

Viðbótarlausn: *Gervigreindar leiðsögumaður*

Leiðsögumaður knúinn gervigreind svarar spurningum gesta í rauntíma. T.d. gætu gestir spurt: „Hvers vegna vakti þessi sena svona mikla athygli?“ Hvers vegna var þessi staður valinn fyrir tök?“

Gildir fyrir söguna:

Dýpkar skilning gesta á sögunni og gefur þeim svigrúm til að kanna efnið á eigin forsendum og í eigin takti.



Skref 5: Ígrundun og eftirminnileg upplifun

Hugarfar gestsins: „Hvaða áhrif hafði þessi upplifun á mig?“

Gagnvirkur snertipunktur:

- Stafræn gestabók eða spurning á borð við: „Hvaða sena eða augnablik sað hjá þér?“
- Hljóðheimur eða tónlist úr kvikmyndinni eða bókmenntaheiminum sem styrkir stemninguna og vekur upp minningar.

Einföld lausn: Póstkort sem gestir geta skráð hugsanir sínar á ásamt QR-kóða sem býður upp á frekara efni eða eftirfylgni eftir heimsóknina.

Tenging við söguna: Hvetur gesti til að staldra við, hugsa um upplifun sína og skapa varanleg tilfinningaleg tengsl við söguna.

Þróaðri tæknilausnir

Þróaðri gagnvirkar lausnir: *Upplifun sem aðlagast viðbrögðum gesta*

Með samþykki gesta getur upplifunin aðlagast út frá svörum þeirra, vali eða samskiptum við efnið. Tónlist, sjónrænir þættir eða framvinda sögunnar breytast þannig til að endurspeglar upplifun og viðbrögð hvers gests.

Viðbótarlausn: *Persónuleg stafræn minning úr heimsókninni*

Gestir geta búið til persónulega stafræna minningu sem þeir fá senda í tölvupósti eða í snjallsíma sinn, t.d. hljóðupptöku með eigin ígrundun, AR-póstkort, eða stutta samantekt í myndbandsformi sem rifjar upp helstu augnablik heimsóknarinnar.

Gildir fyrir söguna:

Breytir tilfinningalegri upplifun í persónulega og varanlega minningu sem gestir geta tekið með sér og rifjað upp síðar.

Þróaðri gagnvirk tækni snýst ekki um að bæta við meira efni – heldur skapa meiri dýpt í upplifuninni.

Tæknin á aðeins að vera notuð þegar hún styrkir söguna, eykur merkingu hennar og hjálpar gestum að tengjast staðnum.



Skref 6: Eftir heimsóknina (deiling upplifunar og áframhaldandi tengsl)

Hugarfar gestsins: „Mig langar að muna þessa upplifun – og deila henni með öðrum.“

Gagnvirkur snertipunktur:

- Gagnvirk AR-myndataækifæri sem gestir geta deilt með öðrum.
- Eftirfylgni í tölvupósti með falinni sögu, áður óbirtu atriði eða aukakafla sem tengist kvikmyndinni eða bókmenntaverkinu.

Einföld lausn: QR-kóði sem veitir aðgang að viðbótarefni eftir heimsóknina.

Tenging við söguna: Lengir upplifunina út fyrir heimsóknina sjálfa



Þróaðri tæknilausnir

Þróaðri gagnvirk lausn: Stafrænt afrit af söguheiminum (Digital Twin)

Gestir fá áframhaldandi aðgang að stafrænni útgáfu af söguheiminum eftir heimsóknina. Þar geta þeir nálgast nýtt efni sem birtist með tímanum, árstíðabundnar sögur eða upplifað söguna frá nýjum sjónarhornum.

Viðbótarlausn: AR-upplifun sem gestir geta deilt á samfélagsmiðlum

Gestir geta búið til og deilt gagnvirkum AR-upplifunum þar sem þeir verða hluti af söguheiminum. Slík upplifun hvetur til eðlilegrar miðlunar á samfélagsmiðlum og getur aukið sýnileika áfangastaðarins eða upplifunarinnar.

Gildi fyrir söguna:

Heldur sögunni lifandi eftir að heimsókn lýkur, styrkir tengsl gesta við upplifunina og hvetur þá til að snúa aftur eða deila reynslu sinni með öðrum.

2 Stutt úttekt á tæknilausnum og efniviði

Mörg fyrirtæki í ferðapjónustu búa nú þegar yfir þeim tækjum og efniviði sem þarf til að þróa einfalda gagnvirka upplifun. Markmið þessa verkefnis er að hjálpa þér að greina hvaða úrræði eru þegar til staðar og hvernig hægt er að nýta þau strax.

Farðu yfir þá tækni sem þú hefur aðgang að.

- ❖ Áttu iPad, spjaldtölvu eða skjávarpa sem nýtist ekki til fulls?
- ❖ Eru flestir gestir með snjallsíma? (Líklega já.)



Skráðu niður þann búnað sem þú hefur aðgang að ásamt því stafræna efni sem þegar er til staðar, svo sem ljósmyndum, myndböndum, hljóðefni eða öðru efni. Oft er hægt að hefja þróun gagnvirkar upplifunar með þeim búnaði og efniviði sem þegar er til staðar. Til dæmis má birta 360° mynd af áfangastaðnum á Google Maps eða Facebook þannig að gestir geti skoðað hann stafrænt áður en þeir koma, eða nota einfalda QR-kóða til að miðla hljóðefni og frásögnum. Þessi úttekt verður góður grunnur þegar kemur að því að skipuleggja hagkvæmar og raunhæfar lausnir.

Skráðu þann búnað og efnivið sem þú hefur þegar aðgang að – og byrjaðu þar.

- ☐ Þráðlaust net (Wi-Fi) á staðnum
- ☐ 1 fartölva fyrir skrifstofu og markaðssetningu
- ☐ Nokkrar þekktar tilvitnanir úr bókinni eða kvikmyndinni sem tengist staðnum.
- ☐ Stutt kynning á sögunni sem þegar er notuð á vefsíðunni.

Verkefni: Endurnýttu tvö stutt kynningarmyndbönd sem þegar hafa verið birt á samfélagsmiðlum (t.d. TikTok, YouTube, Instagram, LinkedIn eða vefsíðu fyrirtækisins).

- ☐ 1 iPad í móttökunni (notaður af og til við bókanir)

Verkefni: Spilaðu stutt kynningarmyndband í lykkju sem kynnir söguna og umhverfið.

- ☐ Færanlegur skjávarpi (notaður á fundum og viðburðum)

Verkefni: Notaðu hann til að sýna kvikmyndasenu eða halda bókmenntaupplestur sem hluta af upplifuninni.

- ☐ Snjallsímar gesta (nánast allir gestir eru með slíkan)

Verkefni: Notaðu QR-kóða sem vísa á hljóðefni eða efni um söguna og það sem gerðist á bak við tjöldin.

- ☐ Yfir 30 vandaðar ljósmyndir af staðnum og umhverfinu

Verkefni: Hleddu upp 360° mynd á Google Maps eða Facebook svo gestir geti skoðað staðinn stafrænt áður en þeir heimsækja hann.

- ☐ Hljóðviðtal við heimamann eða sögumann

Verkefni: Búðu til „Hlustaðu hér“ snertipunkt á stað þar sem sagan tengist sérstaklega umhverfinu.

- ✓ Þú þarft ekki að fjárfesta í nýjum búnaði til að hefjast handa.
- ✓ Líklegt er að stór hluti þess efnis sem þarf til að skapa fyrstu gagnvirku upplifunina sé þegar til staðar.

3

Prófaðu gagnvirka tækni

Ein besta leiðin til að skilja hvernig gagnvirk tækni virkar er að prófa hana sjálf(ur). Sæktu ókeypis AR-forrit, til dæmis **Google Arts & Culture**, sem býður upp á gagnvirkar sýningar og menningarupplifanir, eða forrit á borð við **Historik**, sem endurskarpar sögulega staði og atburði með viðbættum veruleika (AR). rockpaperreality.com.

Hugleiddu síðan hvernig sambærileg lausn gæti nýst í þinni starfsemi. Ef þú beindir snjallsímanum að ákveðnum stað á þínum áfangastað, **hvaða stafræna efni myndi gera upplifun gesta eftirminnilegri?**

Skráðu niður 2–3 hugmyndir. Ekki hafa áhyggjur af því hvernig þær yrðu útfærðar á þessu stigi. Markmiðið er einfaldlega að leyfa hugmyndunum að þróast og kanna hvaða möguleikar gætu hentað best.

Historik app uses AR to combine the modern world with historical events, landmarks

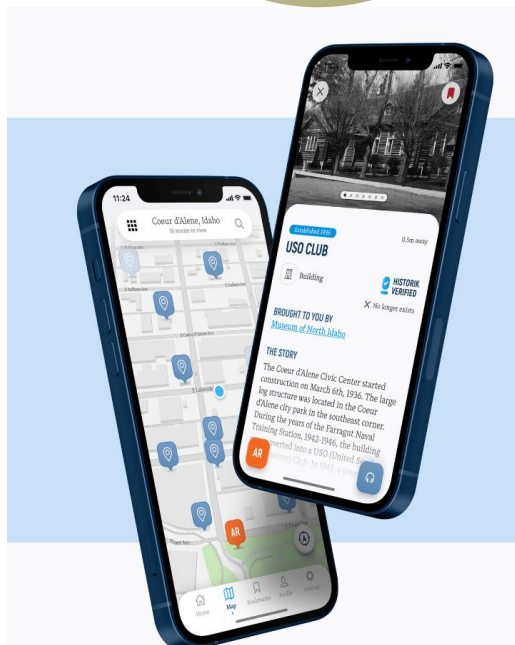
Published Sep 23, 2021 | Jeremy Gray

Comments (7)



Augmented reality (AR) may be modern technology, but entrepreneur Chris Whalen wants to use the tech and a new app, **Historik**, to bring back the past. Using a smartphone with AR capabilities, Historik can recreate historic buildings and objects at specific markers and let users learn more about the past, swipe through artifacts and even explore an old area in full 3D. Users will even be able to set up self-guided tours.

Sæktu
smáforritið
Historik



Við nýtum landupplýsingar til að færa sögu Norður-Idaho til nútímans. Kannaðu sögulega staði og minnismarki í nágrenni þínu og uppgötvaðu bæði falda og vel þekkta staði sem segja sögu svæðisins – allt út frá staðsetningu þinni. Misstu aldrei af sögunni sem leynist rétt hjá þér. <https://www.historik.com/>

Dæmi

Nýja-Sjáland, Miðgarður og meira til

Kvikmyndaferðamennska og gagnvirk miðlun: Þessi dæmi hjálpa þér að sjá hvernig hægt er að innleiða hugmyndir í framkvæmd.

Til að skilja hversu öflug gagnvirk sagnamiðlun getur verið er gagnlegt að skoða árangur Nýja-Sjálands í kvikmyndaferðamennsku.

Eftir að The Lord of the Rings kom í kvikmyndahús markaðssetti Nýja-Sjáland sig með eftirminnilegum hætti sem raunverulegan Miðgarð. Með markaðsherferðum Tourism New Zealand streymdu aðdáendur hvaðanæva að úr heiminum til landsins. Árangurinn var eftirtektarverður. **Á fimm árum eftir frumsýningu fyrstu The Lord of the Rings-myndarinnar jókst fjöldi ferðamanna um um það bil 40% og árið 2006 hafði árlegum komum fjölgað úr 1,7 milljónum í 2,4 milljónir** cathaypacific.com/online/mba.com. Margir gestir nefndu kvikmyndirnar sem mikilvæga ástæðu fyrir því að þeir völdu Nýja-Sjáland sem áfangastað. Þessi aukni áhugi skilaði verulegum efnahagslegum ávinningi – *allt vegna þess að sagan var nýtt á markvissan hátt.*

Nýja-Sjáland lét þó ekki staðar numið við að benda ferðamönnum einfaldlega á tókustaði. Þess í stað voru þróaðar ýmsar upplifanir í kringum þá. **Hobbiton** er ekki aðeins kvikmyndasett; þar taka gestir þátt í leiðsögn þar sem þeir upplifa sig sem hluta af Héraðinu, t.d. með búningum og drykk á **Green Dragon Inn**. Í Wellington býður **Weta Workshop**, upp á gagnvirkar leiðsagnir þar sem gestir geta séð og jafnvel handleikið leikmuni og fengið innsýn í hvernig ævintýraheimurinn var gerður að veruleika.

Lærdómurinn: Þú þarft ekki að hafa stórmynd tekna upp í bakgarðinum til að nýta þessa hugsun. Meginhugmyndin gildir í hvaða stærðarskala sem er. Ef saga tengist þínum stað – hvort sem það er kvikmynd, sjónvarpsþáttur, þekkt bók, þjóðsaga eða önnur frásögn – getur markviss nýting hennar aukið áhuga gesta verulega. Með því að hanna gagnvirkar leiðir fyrir gesti til að upplifa söguna, hvort sem er með tækni, þátttökumiðaðri leiðsögn eða skapandi sagnamiðlun, getur þú breytt forvitnum gestum í virka og áhugasama þátttakendur. Í þessu fræðsluefni færðu leiðbeiningar um hvernig hægt er að gera einmitt það, skref fyrir skref.

[The Economic Impact of LOTR](#)

[Visit Middle Earth and see New Zealand through Frodo's eyes!](#)

[10 Day Lord of the Rings & Hobbit Holiday Package](#)

[Best Lord of the Rings filming locations in New Zealand](#)

Weta Workshop, Wellington, NZ

<https://www.wetaworkshop.com/>



WHAT WE DO ▾ OUR PROJECTS ABOUT US ▾ CONTACT US TOURS ▾

Q SHOP COLLECTIBLES ↗

Making imaginary worlds a reality

MOST POPULAR



Tour

Take an exclusive glimpse into the world of movie magic on a guided tour through our creative home. Open late nights in the summer.



Guided Transfers & Tour

We'll pick you up in the city centre for a guided return transfer, includes our 90-minute tour.

From \$115 NZD



Half day: Tour, Transfers & Lunch

Tour movie magic and taste Kiwi cuisine! Combine both of our tours with kai (lunch) at Karaka Café.



Heimsæktu Miðgarð og sjáðu Nýja-Sjáland með augum Frodo!

Hagnýt ráð við innleiðingu

- Byrjaðu í smáum skrefum.
- Prófaðu hugmyndina fyrst á einum stað eða í einni upplifun.
- Nýttu það efni og þær lausnir sem þú hefur þegar aðgang að.
- Fylgstu með viðbrögðum og þátttöku gesta og lærðu af reynslunni.

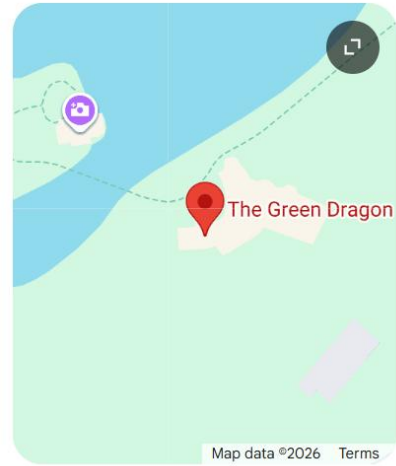
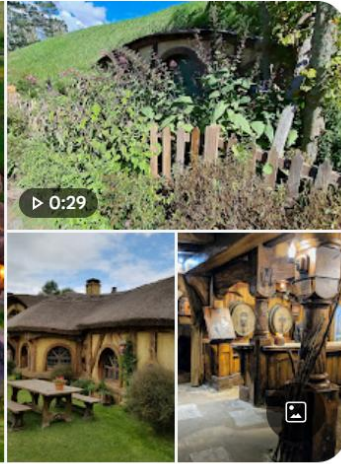


Green Dragon Inn, Matamata, NZ

<https://www.hobbitontours.com/discover/the-green-dragon-inn/>

The Green Dragon Inn

4.8 ★ ⓘ (5.3K) · €€ · Tourist attraction



Lord of the Rings: Tökustaðir, NZ

<https://www.moatrek.com/blog/best-lord-rings-filming-locations>



Peter Jackson leikstýrir við Pelorus ána



Lord of the Rings útsýnisferð



Mt Doom sena úr Lord of the Rings

Leiðir og lausnir

Ef umræðurnar og verkefnin hér að framan hafa vakið bæði spennandi hugmyndir og ákveðnar efasemdir, þá er það fullkomlega eðlilegt. Byrjaðu með litlum skrefum og þróðu hana síðan áfram í takt við reynslu og þarfir gesta.

Hér eru nokkrar leiðir sem geta hjálpað þér að hefjast handa.

- **Byrjaðu á “af hverju”** – Láttu markmiðið alltaf leiða val á tæknilausnum. Notaðu ekki sýndarveruleika (VR), viðbættan veruleika (AR) eða aðra gagnvirka tækni einfaldlega vegna þess að hún er ný eða spennandi. Veldu tæknina vegna þess að hún styður söguna, auðgar upplifun gesta eða leysir raunverulegt verkefni. Skýr markmið auðvelda þér að velja þær lausnir sem henta best.
- **Byggðu á því sem þú hefur nú þegar** – Í mörgum tilfellum er óþarfi að þróa sérsniðnar tæknilausnir frá grunni. Í dag eru fjölmörg forrit og stafrænir vettvangar sem hægt er að nýta án þess að hafa sérþekkingu í forritun. Sum AR-forrit gera þér til dæmis kleift að bæta eigin efni inn í tilbúna lausn. Jafnvel einfaldar lausnir, eins og QR-kóðar sem opna hljóðefni, myndskreið eða annað stafrænt efni í snjallsíma gesta, geta skapað áhrifaríka gagnvirka upplifun. Með því að nýta ókeypis eða hagkvæmar lausnir í upphafi geturðu prófað hugmyndir í framkvæmd áður en ráðist er í stærri fjárfestingar.
- **Láttu tæknina styðja við mannleg samskipti** – Ein áhrifaríkasta leiðin til að nýta gagnvirka tækni er að nota hana sem viðbót við persónulega leiðsögn eða samskipti við gesti — ekki í stað þeirra. Þannig verður tæknin eitt af verkfærunum í frásögninni, á meðan mannleg samskipti og persónuleg leiðsögn halda áfram að vera í forgrunni.
- **Prófaðu, lærðu og þróaðu áfram** – Líttu á fyrstu gagnvirku lausnina sem tilraunaverkefni. Hún þarf ekki að vera fullkomin. Þú gætir til dæmis þróað stutt tveggja mínútna VR-myndband sem endurskarpar atriði úr sögu eða kvikmynd og boðið gestum að prófa það á einum stað. Safnaðu síðan endurgjöf: *Hvernig líkaði gestum upplifunin? Var auðvelt að nota lausnina? Hvað mætti bæta?* Nýttu reynsluna til að þróa upplifunina áfram og taka upplýstar ákvarðanir um næstu skref. Gagnvirk tækni er í stöðugri þróun og því er mikilvægt að líta á innleiðinguna sem ferli þar sem lausnir eru stöðugt endurmetnar og betrubættar.
- **Hafðu aðgengi alltaf í huga** – Þegar gagnvirkar lausnir eru þróaðar er mikilvægt að huga jafnframt að þeim gestum sem geta ekki eða kjósa ekki að nota tæknina. T.d. ef upplifunin byggir á AR-forriti ætti einnig að vera hægt að nálgast sambærilegar upplýsingar á annan hátt, svo sem með upplýsingaskilti, prentuðu efni eða vefsíðu. Með því að huga að fjölbreyttum þörfum gesta frá upphafi verður upplifunin aðgengilegri, notendavænni og ánægjulegri fyrir sem flesta.

Útbúðu aðgerðaráætlun

Fyrstu skref (0–6 mánuðir)

Veldu einn einfaldan gagnvirkan þátt sem þú getur með raunhæfum hætti innleitt á næstu mánuðum. Hann þarf ekki að vera flókin eða kostnaðarsamur – mikilvægast er að hann sé framkvæmanlegur og vekji áhuga þinn.

Það gæti til dæmis verið að bæta við stuttri hljóðsögu sem gestir nálgast með QR-kóða á áhugaverðum stað, eða vinna með nemanda eða sérfræðingi á staðnum að því að þróa einfalt þrívíðarlíkan sem hægt er að nýta í AR-upplifun.

Þegar lausnin hefur verið innleidd skaltu fylgjast með hvernig gestir bregðast við henni og hvaða lærdóm má draga af reynslunni.

Næstu skref (6–24 mánuðir)

Ef fyrstu tilraunirnar skila góðum árangri geturðu hafið skipulagningu á næsta þróunarskrefi.

Það gæti til dæmis falist í að þróa smáforrit eða gagnvirka AR-leið með mörgum viðkomustöðum, sækja um styrk til að fjármagna einfaldan búnað, svo sem VR-glæraugu, eða efla þekkingu starfsfólks með þjálfun í gagnvirkri sagnamiðlun og upplifunardrífinni leiðsögn.

Á þessu stigi er einnig mikilvægt að huga að því hvernig hægt er að kynna nýju upplifunina. Samfélagsmiðlar, myndbönd og öflug sjónræn framsetning geta hjálpað til við að vekja athygli og laða að nýja gesti.

Langtíma markmið (2–5 years)

Hugleiddu hvernig gagnvirk upplifun gæti smám saman orðið hluti af allri starfsemi fyrirtækisins eða áfangastaðarins. Til dæmis gætir þú þróað heildstæða gagnvirka upplifun sem nær yfir allan áfangastaðinn, nýtt stafræna leiðsögumenn eða gagnvirkar upplýsingaveggi, eða unnið með tæknifyrirtækjum að þróun nýrrar upplifunar.

Fylgstu jafnframt með þróun tækninnar. Lausnir sem eru kostnaðarsamar eða flóknar í dag geta orðið mun aðgengilegri á næstu árum. Til dæmis er búist við að létt AR-glæraugu taki í auknum mæli við af snjallsímum sem helsta tæki til gagnvirkrar upplifunar.

Með því að hefja vegferðina núna, prófa einfaldar lausnir og byggja upp reynslu í áföngum verður fyrirtækið betur í stakk búið til að nýta sér stærri tækifæri þegar tæknin verður aðgengilegri og hagkvæmari.



Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism



www.uplifttourism.eu



This resource is licensed
under CC BY 4.0



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.