



Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

Efling á færni í gagnvirkri

bókmennta- og kvikmyndaferðapjónustu

Vinnustofa 01

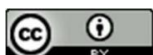
*Hvers vegna
gagnvirk tækni
skiptir máli fyrir
fyrirtækið þitt*

Lærðu hvernig hægt er að þróa gagnvirka upplifun í kvikmynda- og bókmenntaferðamennsku með hagnýtum vinnustofum og verkfærakistum til innleiðingar.

Markmiðið er að hjálpa þér að breyta hugmyndum í framkvæmd og öðlast aukið öryggi við að þróa nýja og eftirminnilega upplifun fyrir gesti

June 2026

By Feltech Ireland,
translated by UNAK, Iceland



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.

Samstarfs- aðilarnir



UPLIFT-verkefnið sameinar fjölbreyttan hóp samstarfsaðila frá víðs vegar um Evrópu sem búa yfir sérþekkingu á ferðaþjónustu, stafrænni nýsköpun, starfsmenntun (VET), gagnvirkri tækni og byggðaðróun.

Samstarfið nær til Írlands, Íslands, Danmerkur, Slóveníu og Litháens og byggir á sameiginlegri sýn: að styðja lítil og meðalstór fyrirtæki í ferðaþjónustu og áfangastaði við að nýta kvikmynda- og bókmenntaarf til að skapa sjálfbæra, nýskapandi og tæknistudda upplifun fyrir gesti.

Með vinnustofum og verkfærakistum til innleiðingar sameinar UPLIFT hagnýta reynslu úr ferðaþjónustu við nýjustu þróun á sviði viðbætts veruleika (AR), sýndarveruleika (VR), sagnamiðlunar og snjallra lausna í ferðaþjónustu. Markmiðið er að gera fyrirtækjum og áfangastöðum kleift að hanna, þróa og innleiða gagnvirka upplifun sem byggir á raunverulegum þörfum gesta og styrkir samkeppnishæfni þeirra til framtíðar.



Vera Vilhjálmisdóttir , UNAK



Guðrún Þóra Gunnarsdóttir,
UNAK



Lina Pečiūrė, VILNIUS TECH



Vilma Purienė, VILNIUS
TECH



Monika Grinevičiūtė,
VILNIUS TECH



Tanja Abarca Kokol , VSGT



**Dr Tony Johnston, TUS,
Ireland**



**Dr Noelle O'Connor, TUS,
Ireland**



Mr Alex Yu, TUS, Ireland



Ms Laura Magan, Feltech



Irena Krošl, VSGT



Catherine Neill, EUEI

Efnisyfirlit



- ❖ **Leiðarvísir fyrir gagnvirka kvikmynda- og bókmenntaferðapjónustu** *(Bls 5)*
 - ❖ **Yfirlit yfir vinnustofur og verkfærakistur til innleiðingar** *(Bls 8)*
 - ❖ **Hvernig vinnustofurnar og verkfærakisturnar eru byggðar upp** *(Bls 11)*
 - ❖ **Vinnustofa 1** *(Bls 12)*
Hvers vegna gagnvirk tækni skiptir máli fyrir þitt fyrirtæki
 - ❖ **Umræðuhluti vinnustofunnar** *(Bls 24)*
Að greina tækifærin í starfrænni og gagnvirkri miðlun
1. Tengingar við kvikmyndir og bókmenntir *(Bls 27)*
 2. Áhugi gesta á kvikmyndum og bókmenntum *(Bls 30)*
 3. Hvar felast tækifærin til að styrkja frásögnina? *(Bls 33)*
 4. Hvar mætti bæta upplifun gesta? *(Bls 36)*
 5. Hvaða aðferðir og tæknilausnir henta best? *(Bls 36)*
 6. Áskoranir við innleiðingu *(Bls 42)*



Inngangur

Vinnustofur og verkfærakistur fyrir
gagnvirka kvikmynda- og
bókmenntaferðapjónustu



Photo Credit: Image title

Vinnustofur og verkfærakistur til innleiðingar í gagnvirkri kvikmynda- og bókmennta ferðapjónustu

Velkomin í vinnustofur og verkfærakistur UPLIFT um gagnvirka kvikmynda- og bókmenntaferðapjónustu!

Þessi leiðarvísir kynnir fjórar hagnýtar vinnustofur og verkfærakistur til innleiðingar sem eru hannaðar til að styðja fyrirtæki í ferðapjónustu við að þróa gagnvirka sagnamiðlun og upplifun gesta sem byggir á kvikmyndum og bókmenntum. Með leiðsögn sérfræðinga förum við í gegnum röð sjálfstæðra verkfærakistna þar sem hver þeirra fjallar um ákveðið lykilviðfangsefni. Saman mynda þær hagnýtan vegvísi sem leiðir þig skref fyrir skref í gegnum ferlið við að lífga upp á sögur úr bókum og kvikmyndum í ferðapjónustu.

Hvort sem þú ert að stíga þín fyrstu skref í notkun stafrænnar tækni, ert óörugg/ur með hvernig best sé að nýta hana eða einfaldlega að leita nýrra leiða til að efla upplifun gesta, þá er þessi leiðarvísir ætlaður þér. Hér finnur þú hagnýtar, aðgengilegar og hagkvæmar leiðir til að innleiða gagnvirka upplifun í kvikmynda- og bókmenntatengdri ferðapjónustu. Að loknu efninu munt þú hafa öðlast betri skilning á möguleikum gagnvirkrar tækni, aukið sjálfstraust til að nýta hana í eigin starfsemi og hafa skýra mynd af næstu skrefum við að þróa og innleiða gagnvirka upplifun fyrir gesti.

Hvers vegna að leggja áherslu á kvikmynda- og bókmenntaferðapjónustu?

Aðdáendur kvikmynda og bókmennta ferðast gjarnan til að heimsækja raunverulega staði sem tengjast uppáhaldssögum þeirra – allt frá Glenfinnan-brúnni í Skotlandi, sem margir þekkja sem „Harry Potter-brúna“, til gróskumikilla landslaga Miðjarðar á Nýja-Sjálandi.

Á undanförunum árum hafa vinsældir kvikmynda- og bókmenntaferðamennsku aukist verulega. Þegar áfangastaður fær áberandi hlutverk í vinsælli kvikmynd eða sjónvarpsþáttaröð getur áhugi ferðamanna aukist hratt. Eftir frumsýningu The Lord of the Rings-myndanna jókst fjöldi erlendra ferðamanna til Nýja-Sjálands um 50%, sem skilaði þjóðarþúinu tekjum upp á tugi milljóna dollara ([sciencedirect.com](https://www.sciencedirect.com)). Einnig hafa streymisveitur á borð við Netflix aukið þessi áhrif enn frekar. Vinsælar alþjóðlegar þáttaraðir geta kynnt áfangastaði fyrir milljónum áhorfenda á örskömmum tíma, vakið forvitni, hvatt fólk til að skipuleggja ferðalög og aukið þekkingu og áhuga á áfangastöðum til lengri tíma.

Afleiðingin er sú að staðir sem birtast á hvíta tjaldinu eða í sjónvarpi eru ekki lengur aðeins staðir sem fólk vill heimsækja – þeir verða að upplifun sem fólk vill stíga inn í, endurupplifa og mynda persónuleg tengsl við. Þessi aukni áhugi skapar ný og spennandi tækifæri fyrir fyrirtæki í ferðaþjónustu og áfangastaði. **Um leið vakna mikilvægar spurningar:** Hvernig er hægt að taka á móti auknum fjölda gesta á ábyrgan hátt? Hvernig er hægt að bjóða upp á meira en hefðbundna heimsókn á tökustað eða söguvið? Og hvernig er hægt að umbreyta auknum áhuga í innihaldsríka og gagnvirka upplifun sem skapar verðmæti fyrir gesti, fyrirtæki og nærsamfélagið til lengri tíma?

Kraftur gagnvirkar frásagnar

Sögur sem sagðar eru í bókum, kvikmyndum og sjónvarpsþáttum hafa mikið aðdráttarafl og geta haft veruleg áhrif á ferðaaval fólks. Með því að nýta gagnvirkar aðferðir er hægt að gera slíkar heimsóknir enn áhugaverðari, innihaldsríkari og eftirminnilegri fyrir gesti..

Hvað felst í “gagnvirkri” upplifun?

Gagnvirk ferðaþjónusta snýst um að gefa gestum tækifæri til að stíga inn í sögu eða söguheim í stað þess að vera aðeins áhorfendur. Slík upplifun getur byggt á tæknilausnum á borð við viðbættan veruleika (AR) eða sýndarveruleika (VR), þar sem stafrænum þáttum sögunnar er bætt við raunverulega staði. Hún getur einnig falist í einfaldari og aðgengilegri leiðum, svo sem hlutverkaleik, lifandi frásögn eða öðrum skapandi aðferðum sem virkja gesti og dýpka tengsl þeirra við söguna.

Markmiðið er að skapa eftirminnilega upplifun þar sem gestir tengjast frásögninni á persónulegan hátt og verða virkir þátttakendur. Þróunin á þessu sviði er hröð. Viðbættur veruleiki (AR) og önnur gagnvirk tækni eru að umbreyta ferðaþjónustunni og sífellt fleiri fyrirtæki nýta slíkar lausnir til að bjóða upp á gagnvirka upplifun. Spár gera ráð fyrir að markaðsvirði AR í ferðaþjónustu og tengdum greinum muni nema **23,5 milljörðum Bandaríkjadala árið 2028**, samhliða því sem eftirspurn eftir gagnvirkri og upplifunardrifinni ferðaþjónustu heldur áfram að aukast -rockpaperreality.com

Aukin eftirspurn eftir einstakri og grípandi upplifun

Ferðaþjónusta í Evrópu mótast í síauknum mæli af eftirspurn eftir einstakri og grípandi upplifun gesta. Kvikmynda- og bókmenntaferðaþjónusta er ein af þeim greinum sem bjóða upp á spennandi tækifæri til að miðla menningu, sögu og menningararfi á lifandi hátt. Með því að nýta gagnvirkar aðferðir getur þú lífgað upp á sögur sem tengjast þínum áfangastað og skapað eftirminnilegri upplifun fyrir gesti.

Markmið og yfirlit: Fjórar vinnustofur og verkfærakistur UPLIFT



Fræðsluefni UPLIFT samanstendur af fjórum hagnýtum vinnustofum og fjórum verkfærakistum sem eru hannaðar til að styðja þig við að þróa og innleiða gagnvirkar upplifun sem byggir á kvikmyndum og/eða bókmenntum.

Efnið er sérstaklega ætlað fyrirtækjum í ferðapjónustu, frumkvöðlum og áfangastöðum sem vilja þróa nýjar upplifanir fyrir gesti. Við þróun efnisins var sérstaklega horft til þeirra áskorana sem lítil og meðalstór fyrirtæki standa frammi fyrir, meðal annars hvað varðar fjárhagsáætlanir, aðgengi að auðlindum og þekkingu á stafrænni tækni. Því er lögð áhersla á lausnir sem eru raunhæfar, aðgengilegar og hægt er að innleiða í áföngum. Hægt er að vinna í þeirri röð sem þær eru settar fram eða velja einstaka hluta eftir því hvar þú ert staddur í þróunarferlinu

Saman skoðum við helstu viðfangsefni á sviði gagnvirkar kvikmynda- og bókmenntaferðapjónustu. Ræðum raunverulegar áskoranir, greinum tækifæri, skoðum mögulegar lausnir og kynnum hagnýtar leiðir til innleiðingar sem hægt er að yfirfæra á eigin starfsemi.

Vinnustofa 1:

Hvers vegna gagnvirk tækni skiptir máli fyrir þitt fyrirtæki. Í þessari vinnustofu er fjallað um hvers vegna gagnvirk tækni verður sífellt mikilvægari þáttur í ferðapjónustu og upplifunardrifinni starfsemi. Jafnframt eru helstu hugtök kynnt á skýran, aðgengilegan og hagnýtan máta.



Þú kynnist mismunandi leiðum til að skapa gagnvirka upplifun – allt frá einföldum lausnum sem krefjast lítillar tækni og fjárfestingar til þróaðri stafrænna upplifana.

Markmiðið er að hjálpa þér að greina hvaða lausnir henta best þínu fyrirtæki, þeirri þekkingu sem fyrir hendi er og þeim fjárhagsramma sem þú hefur til ráðstöfunar. Þú færð jafnframt leiðsögn við að móta raunhæfa þróunaráætlun fyrir innleiðingu gagnvirkar upplifunar. Áhersla er lögð á að byggja upp upplifunina í áföngum á næstu 1–5 árum, fremur en að ráðast strax í umfangsmiklar fjárfestingar.

Vinnustofa 2:

Staðfærsla, vörumerki, markhópar og hönnun gagnvirkar frásagnar. Í þessari vinnustofu er lögð áhersla á að styrkja vörumerki fyrirtækisins, skilgreina markhópa og tryggja að hugmyndir um gagnvirka upplifun styðji markmið fyrirtækisins.

Þú færð leiðsögn við að greina fyrir hverja upplifunin er ætluð, hvaða upplifun og tilfinningar þú vilt að gestir taki með sér og hvernig gagnvirk sagnamiðlun getur stutt við þau markmið. Jafnframt skoðar þú hvernig hægt er að byggja á vörumerki fyrirtækisins, sérkennum staðarins eða menningararfi til að skapa grípandi frásagnir og gagnvirka upplifun.

Vinnustofa 3:

Fjárhagsáætlanir, kostnaður, fjárhagsleg skipulagning og ábyrg innleiðing gagnvirkar upplifunar. Þessi vinnustofa fjallar um þann kostnað sem getur fylgt þróun gagnvirkar upplifunar og hvernig hægt er að skipuleggja innleiðinguna á raunhæfan, hagkvæman og ábyrgan hátt.



Þú kynnist mismunandi leiðum til að þróa gagnvirkar lausnir, þar sem áhersla er lögð á hagkvæmar og sveigjanlegar aðferðir. Farið er yfir hvernig hægt er að prófa hugmyndir með einföldum tilraunaverkefnum, byggja upp fjárhagsáætlanir í áföngum og ráðast smám saman í frekari fjárfestingar eftir því sem reynsla og eftirspurn aukast.

Jafnframt er farið yfir helstu lagalegu, siðferðilegu og hagnýtu atriðin sem mikilvægt er að hafa í huga við þróun gagnvirkrar upplifunar. Markmiðið er að hjálpa þér að greina mögulega áhættu, forðast algengar gildrur og taka upplýstar ákvarðanir strax frá upphafi.

Vinnustofa 4:

Markaðssetning og sala með öflugri frásögn. Í þessari vinnustofu er lögð áhersla á hvernig hægt er að miðla, markaðssetja og selja gagnvirka kvikmynda- og bókmenntatengda upplifun með því að nýta frásagnir og miðlun sem öflugt verkfæri til að vekja áhuga, skapa tengsl við markhópa og auka þátttöku gesta.

Þú færð leiðsögn við að þróa upplifun sem leiðir gesti í gegnum heildstætt ferðalag, þar sem staðir, persónur og frásagnir lifna við á skýran, trúverðugan og grípandi hátt í samræmi við markmið og sérstöðu fyrirtækisins.

Áherslan er á að breyta góðum sögum í raunverulega upplifun sem vekur áhuga, hvetur fólk til að heimsækja áfangastaðinn og gerir því auðvelt að bóka upplifunina – án þess að flækja ferlið eða skapa óþarfa hindranir fyrir gesti.

Hvernig vinnustofurnar og verkfærakisturnar eru uppbyggðar



Margir sem starfa í ferðapjónustu tengja gagnvirka tækni við kostnaðarsaman búnað. Raunin er hins vegar sú að hægt er að skapa öfluga gagnvirka upplifun með einföldum lausnum sem gestir nálgast í eigin snjallsíma.

Hvert skjal er byggt upp á sama hátt og inniheldur:

- **Inngang** að viðfangsefninu þar sem fjallað er um af hverju það skiptir máli.
- **Markmið** sem skýrir hvað þú átt að hafa lært eða náð fram að loknum kaflanum.
- **Helstu áskoranir og tækifæri** sem vert er að hafa í huga.
- **Vinnustofu** með spurningum sem styðja við ígrundun, umræðu og hugmyndavinnu, hvort sem unnið er einstaklingslega eða í hóp.
- **Verkfærakistu til innleiðingar** með hagnýtum verkefnum og æfingum sem hjálpa þér að prófa hugmyndir, hrinda þeim í framkvæmd og meta hvernig þær geta nýst í eigin starfsemi.
- **Tillögur að leiðum og lausnum**, þar sem kynntar eru góðar starfsvenjur og aðferðir sem geta hjálpað til við að takast á við algengar áskoranir.
- **Dæmi úr raunveruleikanum**, sem veitir innblástur og sýnir hvernig aðrir hafa þróað sambærilega upplifun og tenglar á frekara lesefni og gagnleg úrræði, sem þú getur nýtt til að kafa dýpra í viðfangsefnið og skoða hvernig aðrir hafa nálgast sambærileg verkefni.

Þér er frjálst að hefja vinnu á því viðfangsefni sem vekur mestan áhuga eða hentar þínum þörfum hverju sinni. Hver vinnustofa og verkfærakista stendur sjálfstætt og því er hægt að vinna efnið í þeirri röð sem hentar best. Ef þú vinnur kaflana í þeirri röð sem þeir eru settir fram byggja þeir þó hver á öðrum og mynda saman heildstæða leið að þróun og innleiðingu gagnvirkar upplifunar.

Eftir því sem líður á efnið byggjum við smám saman ofan á þekkinguna. Við **byrjum á einföldum og hagkvæmum hugmyndum sem hægt er að prófa á næstu sex mánuðum** og færum okkur síðan yfir í metnaðarfullri verkefni sem hægt er að prófa á næstu árum. Þannig getur þú bæði skipulagt næstu skref og mótað langtímasýn fyrir þróun gagnvirkar upplifunar í þinni starfsemi.



Nú er komið að því að hefja vegferðina og nýta þau tækifæri sem gagnvirk kvikmynda- og bókmenntaferðapjónusta hefur upp á að bjóða!



Vinnustofa 1 Inngangur

Hvers vegna gagnvirk tækni
skiptir máli fyrir þitt fyrirtæki

Photo Credit: Image title

Yfirlit

Þegar talað er um gagnvirka tækni dettur mörgum í hug flókin tæknibúnaður eða kostnaðarsamar lausnir. Í raun snýst hún þó fyrst og fremst um að skapa upplifun sem dregur gesti inn í sögu eða stað og gerir þá að virkum þátttakendum. Í hefðbundinni ferðaþjónustu felst upplifunin oft í því að skoða, hlusta og lesa. Gagnvirk upplifun gengur skrefi lengra og býður gestum að taka þátt, kanna umhverfið, upplifa söguna og tengjast henni á persónulegan hátt.

Ímyndaðu þér til dæmis að gestur standi á stað þar sem frægt atriði úr kvikmynd var tekið. Í stað þess að lesa aðeins upplýsingaskilti gæti hann lyft símanum sínum og séð atriðið birtast aftur á sama stað með aðstoð viðbættis veruleika (AR). Á sama hátt gæti gestur sem heimsækir stað sem tengist skáldsögu stigið inn í sýndarveruleika (VR) og upplifað söguna eins og hann væri hluti af henni. Þessi tækni bætir stafrænum lögum við raunverulega staði með myndum, hljóði og gagnvirkum þáttum sem gera upplifunina líflegri, grípandi og eftirminnilegri.

Það er þó mikilvægt að undirstrika að gagnvirk tækni kemur ekki í stað staðarins sjálfs. Markmið hennar er að styrkja upplifunina, auka skilning gesta og skapa dýpri tengsl við söguna og umhverfið.

Viðbættur veruleiki (AR) bætir stafrænu efni við það sem gesturinn sér þegar hann horfir á umhverfið í gegnum síma eða önnur tæki. Sýndarveruleiki (VR) flytur notandann hins vegar inn í stafrænt umhverfi þar sem hann getur upplifað sögu eða vettvang á nýjan hátt. Hvort tveggja getur verið öflugt verkfæri í kvikmynda- og bókmenntaferðamennsku þar sem markmiðið er að lífga upp á sögur, persónur og staði sem skipta máli.

Gagnvirk tækni nær einnig yfir aðrar lausnir, svo sem blandaðan veruleika (MR), gagnvirka stafræna miðlun og gervigreind (AI). Þessar lausnir gera mögulegt að tengja saman raunverulega staði og stafrænt efni þannig að gestir geti upplifað sögur á nýjan hátt, hvort sem þeir eru staddir á vettvangi eða skoða efnið úr fjarlægð.

Hvernig er hægt að gera þetta aðgengilegt fyrir minni fyrirtæki?

Fyrir fyrirtæki í ferðaþjónustu, sérstaklega lítil og meðalstór fyrirtæki, skapar gagnvirk tækni ný tækifæri til að efla upplifun gesta og aðgreina sig á samkeppnismarkaði. Hún getur gert leiðsagnir og heimsóknir meira grípandi, aukið áhuga gesta utan háannar og höfðað til ferðalanga sem leita að innihaldsríkri og eftirminnilegri upplifun. Það sem skiptir ekki síður máli er að innleiðing gagnvirkra lausna þarf hvorki að vera flókin né kostnaðarsöm. Einfaldar lausnir, svo sem QR-kóðar sem opna hljóðefni eða myndskreið í snjallsímum gesta, geta haft veruleg áhrif á upplifun þeirra án mikils tilkostnaðar.

Rannsóknir sýna að notkun gagnvirkar tækni getur aukið gæði upplifunar gesta, dýpkað tengsl þeirra við sögur og staði og gert heimsóknina eftirminnilegri. Þar sem flestir gestir eru nú þegar með snjallsíma í vasanum geta jafnvel smærri fyrirtæki nýtt sér slíkar lausnir á hagkvæman hátt.

Í stuttu máli snýst gagnvirk tækni ekki um tæknina sjálfa. Hún er leið til að segja betri sögur, skapa sterkari tengsl við staði og gera gestum kleift að taka virkan þátt í upplifuninni. Þegar tæknin er notuð á markvissan hátt verður hún verkfæri sem styður sagnamiðlunina – en tekur aldrei athyglina frá henni.

- **Aukin þátttaka gesta:** Viðbættur veruleiki (AR) og sýndarveruleiki (VR) gera gestum kleift að kanna efni, hafa áhrif á eigin upplifun og taka virkan þátt. Þannig breytast hefðbundnar leiðsagnir í gagnvirka og eftirminnilega upplifun. adventurespmc.ncbi.nlm.nih.gov/hospitalitynet.org.
- **Sveigjanlegar og hagkvæmar lausnir:** Jafnvel með hóflegu fjármagni er hægt að þróa AR- og VR-lausnir (til dæmis AR-forrit fyrir snjallsíma) sem auðga upplifun gesta og skapa verðmæti allt árið um kring.
- **Samkeppnisforskot:** Einstök gagnvirk upplifun getur hjálpað smærri áfangastöðum að skera sig úr á samkeppnismarkaði og mæta væntingum nútímaferðalanga.

Frekara lesefni (á ensku):

[Immersive technologies for tourism: a systematic review](#)

[Immersive Hospitality: Redefining the Guest Experience](#)



Markmið: Hvers vegna gagnvirk tækni skiptir máli fyrir þitt fyrirtæki.

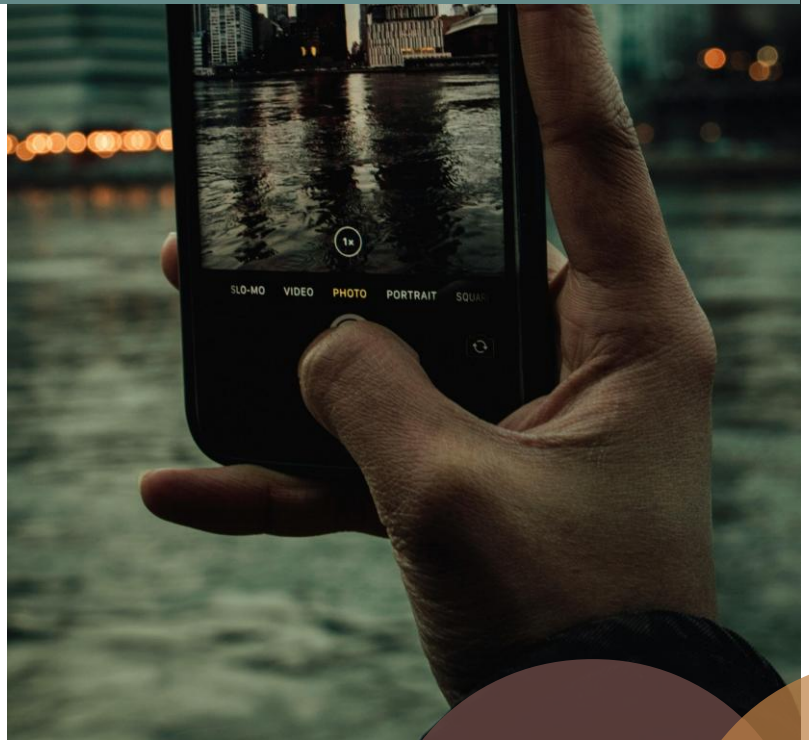


Photo Credit: Image title



*Í þessari vinnustofu er árhörfla lögð á að **auka skilning og efla þekkingu** – ekki að innleiða tæknilausnir strax.*

Markmið vinnustofunnar eru að:

- ❖ **Kynna gagnvirkar aðferðir** á einfaldan og aðgengilegan hátt, án þess að gera ráð fyrir tæknilegri sérþekkingu.
- ❖ **Auka skilning** á því hvers vegna gagnvirk upplifun skiptir sífellt meira máli í kvikmynda- og bókmenntaferðamennsku.
- ❖ **Draga úr óvissu og misskilningi** sem geta tengst notkun gagnvirkar tækni og hjálpa þátttakendum að greina hvaða þekkingu eða færni þeir vilja efla.
- ❖ **Efla sjálfstraust og öryggi** þannig að þátttakendur geti tekið upplýstar ákvarðanir þegar þeir eru tilbúnir til að þróa eigin upplifanir.

Í þessari vinnustofu er **ekki** gert ráð fyrir að þú takir ákvörðun um að fjárfesta í tækni eða veljir ákveðnar lausnir. Markmiðið er fyrst og fremst að byggja upp þekkingu, skoða möguleika og leggja traustan grunn fyrir næstu skref.

Til að byrja með er mikilvægt að skilja hvað felst í hugtakinu *gagnvirk tækni* og hvers vegna hún skiptir sífellt meira máli fyrir fyrirtæki í ferðaþjónustu.

Gagnvirk tækni nær yfir fjölbreytt verkfæri og lausnir, svo sem sýndarveruleika (VR), viðbættan veruleika (AR), gagnvirka stafræna miðlun og jafnvel gervigreind (AI). Sameiginlegt með þessum lausnum er að þær gera gestum kleift að upplifa sögur og staði á virkari, persónulegri og meira grípandi hátt. Í kvikmynda- og bókmenntaferðamennsku gæti þetta til dæmis falist í AR-forriti sem sýnir atriði úr kvikmynd yfirlagt á raunverulegan tökustað. Með því að tengja saman stafræna miðlun og raunverulega staði opnast nýjar leiðir til að segja sögur og skapa dýpri upplifun fyrir gesti - rockpaperreality.com.

Fyrir lítil og meðalstór fyrirtæki í ferðaþjónustu getur innleiðing gagnvirkrar tækni virst stórt og jafnvel flókið skref. Í auknum mæli er hún þó að verða mikilvægur þáttur í því að efla samkeppnishæfni fyrirtækja og mæta breyttum væntingum gesta. Ferðalangar – ekki síst yngri kynslóðir og þeir sem eru vanir að nýta stafræna tækni í daglegu lífi – gera ráð fyrir upplifun sem er gagnvirk, persónuleg og virkjar þá til þátttöku.

Þegar gagnvirk tækni er nýtt á markvissan hátt getur hún aukið ánægju gesta og hjálpað fyrirtækjum að skapa sér sérstöðu. Hún gerir gestum kleift að tengjast sögum og stöðum á persónulegri hátt og þeir fá tækifæri til að taka virkan þátt í upplifuninni – og það skilar sér oft í sterkari og eftirminnilegri upplifun. Gagnvirk tækni getur einnig opnað dyr að nýjum markhópum. Gott dæmi um þetta eru áhrif farsímaleiksins Pokémon GO, sem hvatti milljónir manna til að kanna borgir, hverfi og áhugaverða staði í nærumhverfi sínu á nýjan hátt.

Gagnvirk tækni er ekki að koma í stað mannlegra samskipta – heldur hjálpar til við að skapa tengingar og dýpka upplifun.



Dæmi

Bók Kells við Trinity College Dublin, Írlandi

Í sýningu Bókar Kells (Book of Kells) við Trinity College Dublin, þar sem eitt þekktasta miðaldahandrit heims er varðveitt og sýnt, hefur gagnvirk tækni verið nýtt til að auðga upplifun gesta. Með því að samþætta nýjustu stafrænar lausnir við ríkan menningararf hefur tekist að skapa upplifun sem hefur orðið fyrirmynd að sjálfbærri og gagnvirkri ferðaþjónustu á Írlandi. [\[lestu meira hér\]](#).

Heimur í Orðum, Reykjavík

Á svipaðan hátt nýtir sýningin *Heimur í Orðum* í Reykjavík, gagnvirkar uppsetningar og stafræna miðlun til að gera bókmenntaarfinn lifandi og eftirminnilegan fyrir gesti - heimuriordum.is.

Hvað er átt við með “gagnvirk”?

Gagnvirk upplifun snýst um tengingu og þátttöku – ekki flókna tækni.

Gagnvirk ferðabjónusta snýst fyrst og fremst um hvernig **gestir upplifa sögu eða stað**, en ekki um tæknina sjálfa.

Upplifun verður gagnvirk þegar hún:

- ✓ skapar tilfinningaleg tengsl við gesti,
- ✓ hvetur gesti til virkrar þátttöku í stað þess að þeir séu einungis áhorfendur,
- ✓ dýpkar skilning á sögu, stað eða persónum.

Gagnvirk upplifun getur byggst á:

- ❖ stafrænni tækni, svo sem hljóðefni, viðbættum veruleika (AR) eða 360° efni,
- ❖ einföldum lausnum, svo sem öflugri sagnamiðlun, leiðsögn, þátttöku gesta eða stemningssköpun,
- ❖ eða blöndu af hvoru tveggja.

Hvers vegna skiptir gagnvirk upplifun máli í kvikmynda- og bókmenntaferðamennsku

Gestir sem sækja áfangastaði vegna kvikmynda eða bókmennta:



koma með tilfinningaleg tengsl við sögu eða persónur, vilja stíga inn í söguheim sem þeir þekkja og hafa áhuga á, gera ráð fyrir meira en upplýsingaskiltum, minnisplötum eða myndatökustöðum.

Án gagnvirkrar upplifunar:



orðið yfirborðskenndar eða of stuttar, skapað takmörkuð efnahagsleg verðmæti, aukið álag á vinsæla staði og innviði.

Með gagnvirkri nálgun:



lengt og dýpkað upplifun gesta, aukið ánægju og upplifunargildi, dregið úr ágengi á viðkvæmum eða fjölsóttum stöðum, skapað ríkari og eftirminnilegri upplifun.

Í stuttu máli: Gagnvirk upplifun er ekki tískufyrirbæri eða skammtímalausn. Hún er svar við breyttum væntingum gesta og þeirri þróun sem á sér stað í ferðaþjónustu. Markaðurinn fyrir lausnir sem byggja á viðbættum veruleika (AR) og sýndarveruleika (VR) vex hratt og hefur aukist um meira en 30% á ári rockpaperreality.com. Fyrirtæki og áfangastaðir sem hefja þróun og innleiðingu slíkra lausna snemma eiga því betri möguleika á að nýta þau tækifæri sem felast í þessari þróun. Með því að samþætta öfluga sagnamiðlun og viðeigandi tækni geta jafnvel lítil fyrirtæki í ferðaþjónustu skapað einstaka og eftirminnilega upplifun sem gestir muna eftir, segja öðrum frá og deila áfram – bæði í samtölum og á samfélagsmiðlum.



Kynntu þér fleiri dæmi um góðar starfsvenjur og kafaðu dýpra í viðfangsefnið. Við höfum þróað tvö ítarleg stuðningsefni sem veita innsýn í helstu þróun og strauma sem móta gagnvirka ferðaþjónustu. Þar finnur þú jafnframt fjölbreytt dæmi um vel heppnaðar lausnir og verkefni frá Evrópu og víðar sem geta veitt innblástur við þróun eigin upplifunar.

1

Rannsóknarskýrsla

Þessi skýrsla skoðar hvernig viðbótarveruleiki (AR), sýndarveruleiki (VR) og gervigreind (AI) eru að breyta því hvernig við nálgumst menningararf sem tengist bókmenntum og kvikmyndum. Skýrslan kortleggur helstu þróun, tækifæri og áskoranir á þessu sviði í ferðaþjónustu og menntageiranum.

2

Samantekt af góðum starfsvenjum

Ríkulegt safn af raunverulegum dæmum víðsvegar að úr Evrópu sem sýnir hvernig stafræn og gagnvirk tækni er nú þegar notuð til að auka upplifun gesta. Allt frá bókasöfnum til alþjóðlegra kvikmyndahátíða, samantektin býður upp á fjölbreyttar hugmyndir að áhugaverðum og gagnvirkum viðburðum.

Smelltu hér
til að lesa
meira

<https://uplifttourism.eu/resources/immersive-tourism-insights-research-best-practices-is/>



Helstu áskoranir

Eins og með aðra nýsköpun fylgja innleiðingu gagnvirkar tækni bæði áskoranir og spennandi tækifæri:

Áskoranir

- ❖ Mörg lítil og meðalstór fyrirtæki hafa áhyggjur af því að innleiðing gagnvirkar tækni sé bæði kostnaðarsamt og flókið. Algengar spurningar eru til dæmis: „Þarf ég að fjárfesta í dýrum VR-búnaði eða ráða sérfræðinga til að þróa lausnir?“
- ❖ Þetta er lærdómsferli. Ef þú hefur litla reynslu af stafrænum lausnum geta AR-forrit, gagnvirk miðlun og önnur tækniverkfæri virst flókin í fyrstu.
- ❖ Gestir eru misvanir notkun stafrænnar tækni. Sumir kjósa til dæmis að hlaða ekki niður smáforritum í síma sína og aðrir kunna að standa frammi fyrir aðgengishindrunum sem þarf að taka tillit til.
- ❖ Huga þarf að rekstri til lengri tíma. Gagnvirkt efni þarf reglulega viðhald og uppfærslur, og mikilvægt er að gera ráð fyrir því hvernig bregðast skuli við ef tæknin bregst.
- ❖ Að lokum óttast sumir að tæknin taki athyglina frá því sem skiptir mestu máli – sögunni, staðnum og þeirri einstöku upplifun sem áfangastaðurinn hefur upp á að bjóða. Markmiðið er hins vegar að tæknin styðji við upplifunina og sagnamiðlunina, en komi aldrei í stað þeirra.



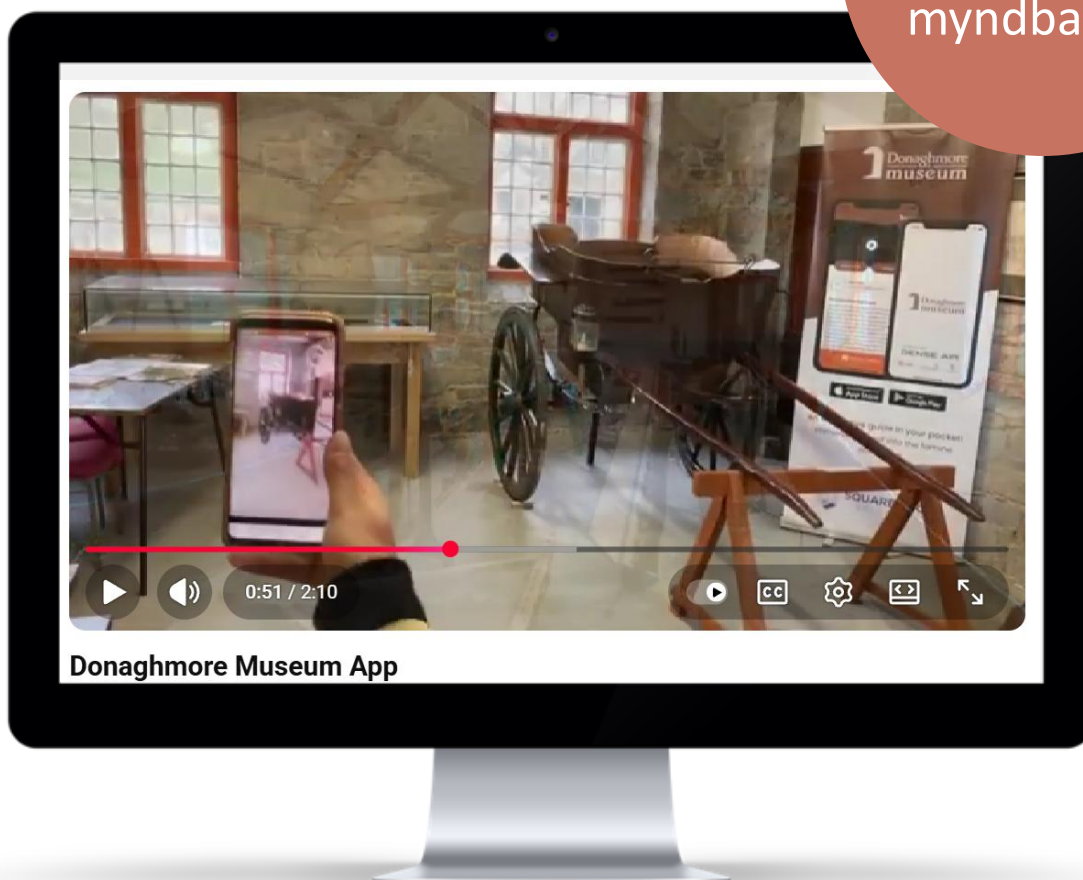
The Harry Potter Immersive Experience, London

<https://hpforbiddenforestexperience.com/>

Harry Potter
A FORBIDDEN FOREST
EXPERIENCE

PREPARE FOR THE MOST MAGICAL OF WALKS!

Næturganga um töfrandi skóg þar sem gestir mæta töfraverum og kynjaverum úr kvikmyndunum Harry Potter™ og Fantastic Beasts™. Upplifunin fer fram í fallegu skóglendi og hefur verið þróuð af margverðlaunuðum leikmyndahönnuðum og sérfræðingum í hönnun gagnvirkar upplifunar.



Smáforrit Donaghmore safnsins

<https://www.youtube.com/watch?v=sEbTzBnCGPE>

Íríska fyrirtækið Square Root Solutions þróaði smáforrit fyrir Donaghmore-safnið sem gerir gestum kleift að skanna safngripi og nálgast ítarlegar upplýsingar um þá, þar á meðal texta, myndir, myndskreið og hljóðefni. Auk þess geta gestir séð valda safngripi lifna við með aðstoð viðbættis veruleika (AR) og þrívíddartækni (3D), sem gefur þeim nýja og gagnvirka sýn á hlutina og sögu þeirra.

❖ Upplýsingar um Donaghmore safnið

<https://www.discoverireland.ie/laois/donaghmore-famine-workhouse-museum>

❖ Upplýsingar um Square Root Solutions

<https://suareroot.ie/achievements>

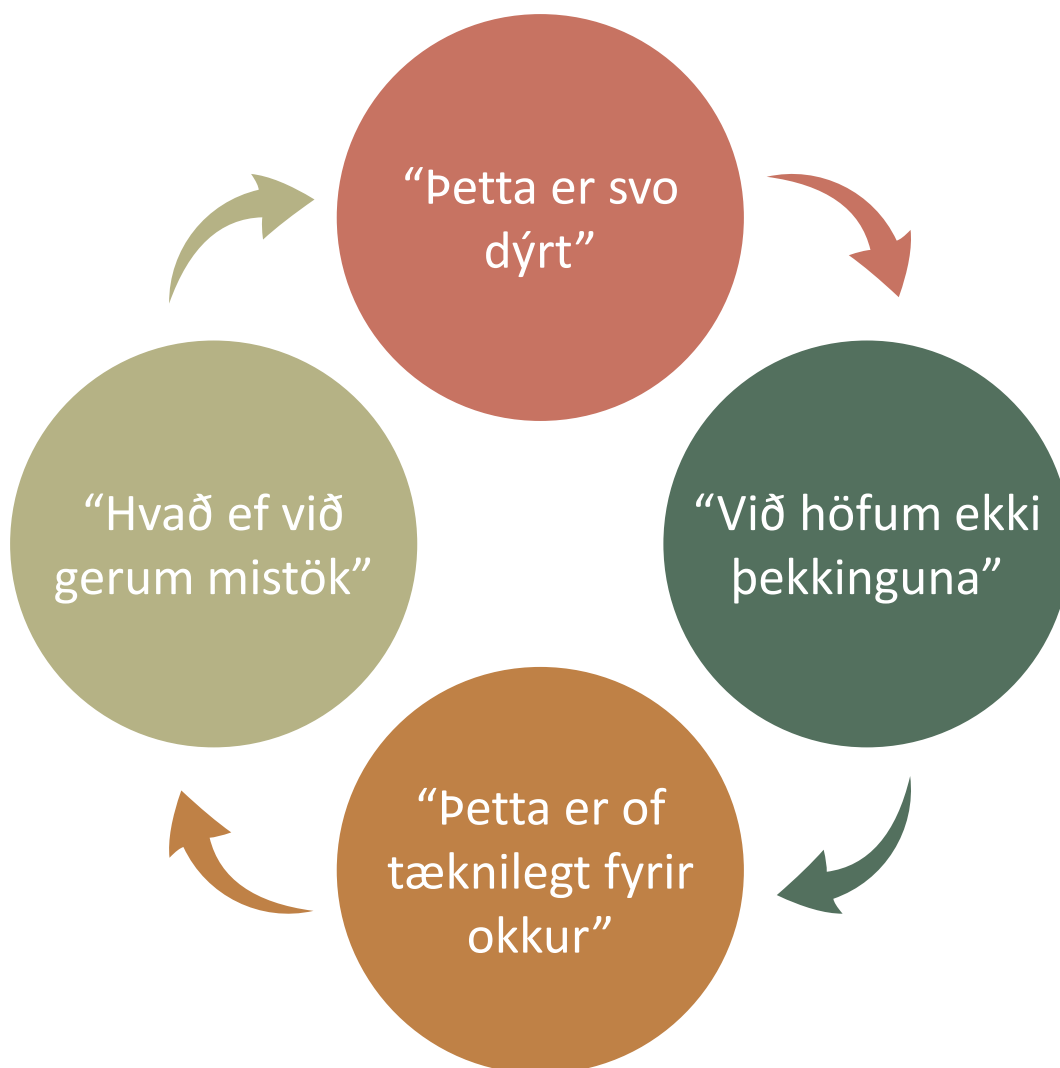
❖ Nálgastu smáforritið hér:

Google play store: <https://play.google.com/store/apps/de...>

App store: <https://apps.apple.com/us/app/donaghm...>

Algengar áhyggjur – við skulum nefna þær

Mörg fyrirtæki velta fyrir sér:



Það er eðlilegt að velta þessum spurningum fyrir sér. UPLIFT byggir á þeirri meginhugmynd að:

- ❖ Það er hægt að hefja vegferðina í gagnvirkri ferðaþjónustu með einföldum hætti.
- ❖ Byrjaðu á hagkvæmum lausnum sem styðja við markmið fyrirtækisins og byggðu áfram á þeim í áföngum.
- ❖ Prófaðu hugmyndir í framkvæmd og þróaðu þær áfram í takt við þarfir og væntingar gesta.
- ❖ Kynntu þér mismunandi lausnir, berðu saman valkosti og lærðu af reynslu annarra.
- ❖ Þekking og færni byggjast upp smám saman.
- ❖ Nám og undirbúningur eru grunnurinn að árangursríkri innleiðingu.

Tækifæri

Á sama tíma og gagnvirk tækni felur í sér ákveðnar áskoranir opnar hún einnig fjölmörg tækifæri.

- ❖ Hún gerir kleift að **segja sögur á nýjan hátt**. Gestir geta til dæmis séð söguleg atvik eða kvikmyndasenu birtast á raunverulegum stað í gegnum snjallsíma sinn eða „mætt“ persónum úr bókum og kvikmyndum í stafrænu umhverfi. Slík upplifun getur skapað sterk tilfinningaleg tengsl og eftirminnileg augnablik.
- ❖ Gagnvirk tækni getur jafnframt **aukið aðgengi**. Gestir sem eiga erfitt með að komast að ákveðnum stöðum geta upplifað þá með hjálp sýndarveruleika (VR) og erlendir gestir geta fengið upplýsingar á eigin tungumáli.
- ❖ Að auki geta margar gagnvirkar lausnir **skapað ný tekjutækifæri**. Það getur til dæmis falist í því að bjóða upp á gjaldskyldar gagnvirkar upplifanir eða laða að fleiri gesti með nýstárlegri og eftirtektarverðri upplifun. Jafnframt eru nú fleiri hagkvæm og notendavæn verkfæri í boði en nokkru sinni fyrr, sem gera litlum fyrirtækjum kleift að nýta sér AR- og VR-lausnir án mikillar fjárfestingar.

Í stuttu máli snýst spurningin ekki lengur um hvort gagnvirk tækni verði hluti af framtíð ferðapjónustunnar, heldur hvernig hægt er að nýta hana á skynsamlegan hátt til að skapa aukið virði fyrir gesti og fyrirtækið.

Hvað þýðir „gagnvirk upplifun“ fyrir þína starfsemi?

(Hugleiddu eigin reynslu. Hefur þú tekið þátt í kvikmynda- eða bókmenntatengdri upplifun, heimsótt safn eða farið í leiðsögn sem hafði sérstaklega mikil áhrif á þig? Hvað var það sem gerði upplifunina eftirminnilega og grípandi? Hvaða þættir vöktu áhuga þinn eða hvöttu þig til virkrar þátttöku?)



Photo Credit: Image title



Photo Credit: Image title

**Skapaðu þinn eigin stíl –
gerðu hann einstakan
og auðþekktanlegan.**



Time to Explore Immersive Opportunities

Vinnustofa 1 Umræðuhluti

Þessi hluti vinnustofunnar er ætlaður til að gefa þér tækifæri til að staldra við, skoða eigin starfsemi nánar og velta fyrir þér hvernig gagnvirk upplifun gæti styrkt fyrirtækið þitt, áfangastaðinn eða söguna sem þú vilt miðla.

Farðu í gegnum spurningarnar á þann hátt sem hentar þér best – sem hluta af eigin ígrundun, í samtali við samstarfsfólk eða í vinnu með hópi þátttakenda.

Hér eru engin rétt eða röng svör. Markmiðið er að kanna ólíka möguleika, greina tækifæri og meta hvaða hugmyndir eru raunhæfar, framkvæmanlegar og í samræmi við sérstöðu fyrirtækisins eða áfangastaðarins.



Margir áfangastaðir búa nú þegar yfir tengingum við kvikmyndir eða bókmenntir sem hafa ekki enn verið nýttar til fulls. Áður en hafist er handa við að þróa gagnvirka upplifun er mikilvægt að greina þær sögur sem þegar tengjast staðnum, landslaginu eða menningararfinum og meta hvernig hægt er að miðla þeim á áhugaverðan hátt.

Vinnustofa 1

1. Tengingar við kvikmyndir og/eða bókmenntir
2. Núverandi áhugi gesta á efni tengt kvikmyndum og bókmenntum
3. Að greina þörfina fyrir öflugri miðlun
4. Að greina hvar mætti styrkja upplifun gesta
5. Hvernig er best að fara að? Aðferðir og tæknilausnir

Umræðuspurningar

Að kanna starfræn og gagnvirk tækifæri



Markmið umræðunnar

Að greina staðbundna gagnvirka möguleika — hvort sem þeir eru sýnilegir, faldir, vannýttir eða enn óþróaðir — og að skilja hvernig gestir upplifa núna (eða missa af) þessum kvikmynda- og bókmenntatengdu upplifunum.

Núverandi *tengingar* við kvikmyndir og/eða bókmenntir

Hvaða kvikmynda- eða bókmenntasögur, staðir eða tengingar tengjast ykkar nærsvæði – ef einhverjar?

(Þetta hjálpar ykkur að greina hvað þið hafið nú þegar og hvað hægt er að umbreyta í áhugaverða upplifun fyrir gesti.)

1. Er svæðið ykkar tengt bók, kvikmynd, sjónvarpsþáttaröð, höfund, skáld, leikskáldi eða handritshöfund (jafnvel lauslega)?
2. Var eitthvað tekið upp hér, gerist eitthvað hér eða er augljóslega innblásið af þessum stað (landslag, bæjum, byggingum, andrúmslofti)?
3. Hvaða tengingu er auðveldast að „sýna“ á staðnum, og hvað er erfiðara að útskýra án aðstoðar?
4. Hvaða efni er þegar til staðar (tilvitnanir, ljósmyndir, skjalasöfn, atriði, staðsetningar, viðtöl, staðbundnar minningar)?

5. Atriði sem þarf að hafa í huga varðandi gagnvirka stafræna tækni

Hvaða sögur er erfitt að miðla með orðum einum og myndu njóta góðs af því að vera séðar / heyrðar / upplifaðar (t.d. viðbótarveruleika, upplesnum textabroti, gagnvirku korti)?

Hvaða sögu eða efni mætti efla með gagnvirkum þætti? Til dæmis: eigið þið frægt atriði eða þjóðsögu sem fólk hefur sérstakt dálæti á — og væri hægt að leyfa gestum að sjá eða heyra eitthvað aukalega um það með AR, eða jafnvel leyfa þeim að velja sér leið í gegnum söguna?





Svör við umræðuspurningum

Notaðu þetta svæði til að skrá svör þín við umræðuspurningunum.

Hér getur þú skráð hugmyndir, athugasemdir eða dæmi sem byggja á eigin reynslu. Það eru engin rétt eða röng svör og ekki er nauðsynlegt að svara öllum spurningunum. Markmiðið er að velta fyrir sér ólíkum möguleikum.

1. Núverandi tengingar við kvikmyndir og/eða bókmenntir

Spurning 1: [bættu við svari]

Spurning 2: [bættu við svari]

Spurning 3: [bættu við svari]

Spurning 4: [bættu við svari]

Spurning 5: [bættu við svari]



Minnispunktur

Notaðu þetta svæði til að skrá helstu atriði sem koma fram í umræðum, svo sem: hugmyndir, áskoranir og mögulegar lausnir, tækifæri og þau svið þar sem úrbóta er þörf, ráðleggingar og ábendingar, hentugar stafrænar og gagnvirkar lausnir, eða önnur atriði sem þú vilt hafa til hliðsjónar.

Þetta er vinnusvæði þar sem þú getur skráð hjá þér hugmyndir, spurningar, athugasemdir og næstu skref eftir því sem þau verða til í vinnunni.

1. Núverandi tengingar við kvikmyndir og/eða bókmenntir

- ❖ Áskoranir og mögulegar lausnir; [bættu við svari]
- ❖ Tækifæri og möguleg sóknarfæri; [bættu við svari]
- ❖ Góðar hugmyndir og ráðleggingar sérfræðinga; [bættu við svari]
- ❖ Stafrænar lausnir sem vert er að skoða; [bættu við svari]
- ❖ Annað: [bættu við svari]

2. Núverandi áhugi gesta á efni tengt kvikmyndum og bókmenntum

Sp2

Hvernig sýna gestir í dag áhuga á kvikmynda- eða bókmenntatengdum sögum sem tengjast þínu svæði – ef slíkar tengingar eru fyrir hendi?

(Þessi umræða getur gefið vísbendingar um hvað gestir sækjast eftir í dag og hvort þeir hafi fyrst og fremst áhuga á stuttum upplýsingum eða dýpri og gagnvirkari upplifun.

1. Hverjir eru helstu markhóparnir þínir eða aðdáendahópur? Eru það ungt fólk sem er vant að nýta stafræna tækni, eldri bókmenntaáhugafólk, fjölskyldur eða erlendir ferðamenn? Því betur sem þú þekkir markhópinn, þeim mun auðveldara verður að meta hvaða tæknilausnir henta – ef einhverjar – og hvernig best er að innleiða þær.
2. Spyrja gestir spurninga á borð við: „Var þetta tekið upp hér?“, „Hvar gerist þessi sena?“ eða „Úr hvaða bók er þessi saga?“
3. Hvað er það sem vekur helst forvitni gesta? Er það staðurinn sjálfur, ákveðin persóna, þekkt kvikmynd eða bók, eða vinsæll staður til að taka myndir sem hægt er að deila á samfélagsmiðlum?
4. Virðast gestir helst vilja fá stuttar og hnitmiðaðar upplýsingar eða leita þeir eftir ítarlegri fræðslu, samhengi og bakgrunni?
5. Hvernig fá gestir upplýsingar í dag? Er það í gegnum leiðsögumann eða gestgjafa, með leit á Google, á samfélagsmiðlum, af upplýsingaskiltum – eða fá þeir engar upplýsingar?



6. Hugleiðingar um gagnvirka og stafræna tækni

Ef gestir vilja fá **meiri upplýsingar** en hafa ekki tíma til að taka þátt í leiðsögn, hvaða lausn gæti hentað best? *Stutt saga eða fróðleiksmoli sem opnast með QR-kóða? Gagnvirk mynd eða upplýsingagrafík? Stutt hljóðbrot eða hljóðleiðsögn? Stutt myndband? Stafræn leið eða gönguleið í smáforriti? Gagnvirk stafrænt kort?*



Svör við umræðuspurningum

Notaðu þetta svæði til að skrá svör þín við umræðuspurningunum.

Hér getur þú skráð hugmyndir, athugasemdir eða dæmi sem byggja á eigin reynslu. Það eru engin rétt eða röng svör og ekki er nauðsynlegt að svara öllum spurningunum. Markmiðið er að velta fyrir sér ólíkum möguleikum.

2. Núverandi áhugi gesta á efni tengt kvikmyndum og bókmenntum

Spurning 1: [bættu við svari]

Spurning 2: [bættu við svari]

Spurning 3: [bættu við svari]

Spurning 4: [bættu við svari]

Spurning 5: [bættu við svari]

Spurning 6: [bættu við svari]



Minnispunktar

Notaðu þetta svæði til að skrá helstu atriði sem koma fram í umræðum, svo sem: hugmyndir, áskoranir og mögulegar lausnir, tækifæri og þau svið þar sem úrbóta er þörf, ráðleggingar og ábendingar, hentugar stafrænar og gagnvirkar lausnir, eða önnur atriði sem þú vilt hafa til hliðsjónar.

Þetta er vinnusvæði þar sem þú getur skráð hjá þér hugmyndir, spurningar, athugasemdir og næstu skref eftir því sem þau verða til í vinnunni.

2. Núverandi áhugi gesta á efni tengt kvikmyndum og bókmenntum

- ❖ Áskoranir og mögulegar lausnir; [bættu við svari]
- ❖ Tækifæri og möguleg sóknarfæri; [bættu við svari]
- ❖ Góðar hugmyndir og ráðleggingar sérfræðinga; [bættu við svari]
- ❖ Stafrænar lausnir sem vert er að skoða; [bættu við svari]
- ❖ Annað: [bættu við svari]

3. Að greina þörfina fyrir frásögn tengda kvikmyndum og bókmenntum

Hvers vegna gæti frásögn tengd kvikmyndum og bókmenntum verið mikilvæg eða verðmæt fyrir ykkar svæði eða ykkar fyrirtæki?

(Þetta skýrir tilganginn, svo hægt sé að velja rétta tegund upplifunar og tækni.)

1. Hvert er meginmarkmiðið: lengri dvöl, endurteknar heimsóknir, aukin aðsókn utan háannar, sterkari sérstaða, betri umsagnir eða staðarstolt?
2. Hvað viljið þið að gestir finni fyrir: tilfinningum, tengingu, forvitni, tilfinningu fyrir að tilheyra eða undrun?
3. Hvar liggja stærstu tækifærin: í að breyta „fallegu landslagi“ í merkingarbæra söguupplifun eða í að breyta aðdáendum í virka könnuði?



4. Hvaða atriði þarf að hafa í huga varðandi gagnvirka og stafræna tækni?

- ❖ Hvaða markmið krefjast meira en bara skilta (t.d. til að lengja dvalartíma, skapa augnablik sem fólk vill deila eða gera sögur aðgengilegar á mörgum tungumálum)?
- ❖ Ef þið gætuð bætt við einu einföldu stafrænu lagi, hvað væri það þá: QR-leið, hljóðleiðsögn, gagnvirkt kort eða gönguleið sem byggir á appi?

Bram Stoker hátíðin

Staðsetning
Dyflinn

Flokkur
Bókmenntahátíð

Heimasíða
<https://bramstokerfestival.com>

Samfélagsmiðlar

Instagram Facebook YouTube

Bram Stoker hátíðin

Samþætting gotneskrar arfleifðar og gagnvirkar tækni fyrir nýtt tímabil menningartengdrar ferðaþjónustu

Smelltu hér til að skoða dæmisögur okkar og fá innblástur frá raunverulegum aðstæðum!



Svör við umræðuspurningum

Notaðu þetta svæði til að skrá svör þín við umræðuspurningunum.

Hér getur þú skráð hugmyndir, athugasemdir eða dæmi sem byggja á eigin reynslu. Það eru engin rétt eða röng svör og ekki er nauðsynlegt að svara öllum spurningunum. Markmiðið er að velta fyrir sér ólíkum möguleikum.

3. Að greina þörfina fyrir frásögn tengda kvikmyndum og bókmenntum

Spurning 1: [bættu við svari]

Spurning 2: [bættu við svari]

Spurning 3: [bættu við svari]

Spurning 4: [bættu við svari]



Minnispunktar

Notaðu þetta svæði til að skrá helstu atriði sem koma fram í umræðum, svo sem: hugmyndir, áskoranir og mögulegar lausnir, tækifæri og þau svið þar sem úrbóta er þörf, ráðleggingar og ábendingar, hentugar stafrænar og gagnvirkar lausnir, eða önnur atriði sem þú vilt hafa til hliðsjónar.

Þetta er vinnusvæði þar sem þú getur skráð hjá þér hugmyndir, spurningar, athugasemdir og næstu skref eftir því sem þau verða til í vinnunni.

3. Að greina þörfina fyrir frásögn tengda kvikmyndum og bókmenntum

- ❖ Áskoranir og mögulegar lausnir; [bættu við svari]
- ❖ Tækifæri og möguleg sóknarfæri; [bættu við svari]
- ❖ Góðar hugmyndir og ráðleggingar sérfræðinga; [bættu við svari]
- ❖ Stafrænar lausnir sem vert er að skoða; [bættu við svari]
- ❖ Annað: [bættu við svari]

4. Greina hvar mætti styrkja upplifun gesta

Hvar vantar eitthvað í upplifun gesta af kvikmynda- og bókmenntaferðapjónustu?

(Þessi umræða hjálpar þér að greina hvar tækifæri eru til að bæta upplifun gesta og hvaða áskoranir gagnvirkar lausnir gætu hjálpað til við að leysa.

1. Eru tengingar við kvikmyndir eða bókmenntir erfiðar að uppgötva nema gestir viti fyrirfram af þeim?
2. Koma gestir á staðinn án þess að átta sig á því hvaða sena var tekin þar eða hvaða atburðir úr sögunni tengjast staðnum?
3. Vantar samhengi, túlkun eða tilfinningalega tengingu sem hjálpar gestum að skilja hvers vegna staðurinn skiptir máli? (Til dæmis: „Ég sá staðinn, en ég skildi ekki af hverju hann var mikilvægur.“)
4. Er upplifunin of óvirk? Byggir hún fyrst og fremst á því að lesa upplýsingar, í stað þess að gestir hlusti, skoði, taki þátt eða kanni umhverfið á eigin forsendum?



5. Hugleiðingar um gagnvirka og stafræna tækni

Hvaða lausn gæti best bætt upplifun gesta eða fyllt í þau skörð sem þú hefur greint?

- ❖ QR-kóðar sem vísa í stutt efni um sögu, persónur eða atriði úr kvikmynd eða bók.
- ❖ Gagnvirk upplýsingaskilti eða sjónræn framsetning sem auðveldar túlkun og miðlun.
- ❖ Hljóðsagnamiðlun sem skapar stemningu og dýpkar frásögnina.
- ❖ Stafræn leið eða gagnvirkt kort sem tengir saman marga staði eða viðkomustaði.
- ❖ Viðbættur veruleiki (AR) sem birtir kvikmyndasenur, tilvitnanir eða annað stafrænt efni á raunverulegum stað.



Svör við umræðuspurningum

Notaðu þetta svæði til að skrá svör þín við umræðuspurningunum.

Hér getur þú skráð hugmyndir, athugasemdir eða dæmi sem byggja á eigin reynslu. Það eru engin rétt eða röng svör og ekki er nauðsynlegt að svara öllum spurningunum. Markmiðið er að velta fyrir sér ólíkum möguleikum.

4. Greina hvar mætti styrkja upplifun gesta

Spurning 1: [bættu við svari]

Spurning 2: [bættu við svari]

Spurning 3: [bættu við svari]

Spurning 4: [bættu við svari]

Spurning 5: [bættu við svari]



Minnispunktur

Notaðu þetta svæði til að skrá helstu atriði sem koma fram í umræðum, svo sem: hugmyndir, áskoranir og mögulegar lausnir, tækifæri og þau svið þar sem úrbóta er þörf, ráðleggingar og ábendingar, hentugar stafrænar og gagnvirkar lausnir, eða önnur atriði sem þú vilt hafa til hliðsjónar.

Þetta er vinnusvæði þar sem þú getur skráð hjá þér hugmyndir, spurningar, athugasemdir og næstu skref eftir því sem þau verða til í vinnunni.

4. Greina hvar mætti styrkja upplifun gesta

- ❖ Áskoranir og mögulegar lausnir; [bættu við svari]
- ❖ Tækifæri og möguleg sóknarfæri; [bættu við svari]
- ❖ Góðar hugmyndir og ráðleggingar sérfræðinga; [bættu við svari]
- ❖ Stafrænar lausnir sem vert er að skoða; [bættu við svari]
- ❖ Annað: [bættu við svari]

5. Að greina hvernig – nálganir og tækni

Hvernig mætti miðla kvikmynda- og bókmenntasögum á áhugaverðari, aðgengilegri eða merkingarbærari hátt — og hvaða tæknilausnir eru raunhæfar í ykkar samhengi?

(Þetta umbreytir innsýn í hagnýta valkosti og næstu skref.)

1. Hvaða miðlunarform hentar best hegðun gesta: skjót skönnun (QR), hlustun á meðan gengið er (hljóð), að fylgja leið (kort/app), gagnvirk nám (snertiskjái) eða áhrifamikil augnablik (viðbótarveruleiki)?
2. Hvar ætti frásögnin að eiga sér stað: fyrir heimsókn, á staðnum, á milli staða eða eftir heimsókn?
3. Hver er einfaldasta frumgerðin sem þið gætuð prófað fljótt:
 - ❖ 5 viðkomustaða QR-smáslóð með 60–90 sekúndna hljóðbrotum
 - ❖ stafrænt kort með merkjum og stuttum sögubrotum
 - ❖ lítil gagnvirk mynd á staðnum
 - ❖ einföld gönguleið í app-stíl (veflausn)



4. Hugleiðingar um gagnvirka og stafræna tækni

Hvað myndi gera söguna eftirminnilegri:

- ❖ að heyra raddir,
- ❖ að sjá atriði lögð yfir staðinn,
- ❖ að taka þátt með vali, eða
- ❖ að safna „köflum“ sögunnar á leiðinni?

Hvaða úrræði hafið þið nú þegar?

- ❖ Er góð nettenging á staðnum?
- ❖ Hefur þú eða einhver í starfsliðinu áhuga á tækni sem áhugamáli?
- ❖ Gæti staðbundinn háskóli eða sprotafyrirtæki verið samstarfsaðili?

Þetta getur verið góður upphafspunktur fyrir innleiðingu tæknilausna.



Svör við umræðuspurningum

Notaðu þetta svæði til að skrá svör þín við umræðuspurningunum.

Hér getur þú skráð hugmyndir, athugasemdir eða dæmi sem byggja á eigin reynslu. Það eru engin rétt eða röng svör og ekki er nauðsynlegt að svara öllum spurningunum. Markmiðið er að velta fyrir sér ólíkum möguleikum.

5. Að greina hvernig – nálganir og tækni

Spurning 1: [bættu við svari]

Spurning 2: [bættu við svari]

Spurning 3: [bættu við svari]

Spurning 4: [bættu við svari]



Minnispunktar

Notaðu þetta svæði til að skrá helstu atriði sem koma fram í umræðum, svo sem: hugmyndir, áskoranir og mögulegar lausnir, tækifæri og þau svið þar sem úrbóta er þörf, ráðleggingar og ábendingar, hentugar stafrænar og gagnvirkar lausnir, eða önnur atriði sem þú vilt hafa til hliðsjónar.

Þetta er vinnusvæði þar sem þú getur skráð hjá þér hugmyndir, spurningar, athugasemdir og næstu skref eftir því sem þau verða til í vinnunni.

5. Að greina hvernig – nálganir og tækni

- ❖ Áskoranir og mögulegar lausnir; [bættu við svari]
- ❖ Tækifæri og möguleg sóknarfæri; [bættu við svari]
- ❖ Góðar hugmyndir og ráðleggingar sérfræðinga; [bættu við svari]
- ❖ Stafrænar lausnir sem vert er að skoða; [bættu við svari]
- ❖ Annað: [bættu við svari]

6. Að greina áskoranir fyrirtækisins við þróun gagnvirkar kvikmynda- og bókmenntaupplifunar

Hvaða áskoranir í rekstri, lagalegu umhverfi eða framkvæmd gera það erfitt að þróa eða bjóða upp á gagnvirka upplifun sem byggir á kvikmyndum eða bókmenntum?

(Þessi umræða hjálpar þér að greina hvað stendur í vegi fyrir þróun verkefnisins og velja lausnir sem eru raunhæfar, hagkvæmar og henta þínum aðstæðum.)

1. Hver er stærsta hindrunin? Er það fjárhagsramminn, tími, þekking og færni, mönnun, leyfisveitingar, höfundarréttur eða skipt eignarhald á viðkomandi svæði eða efni?
2. Er erfitt að bjóða upp á upplifun vegna þess að staðurinn er afskekktur, háður veðri, árstíðabundinn eða án starfsfólks á staðnum?
3. Þarftu lausnir sem gestir geta nýtt sér sjálfir, eru aðgengilegar allan sólarhringinn og krefjast lágmarks viðhalds?



4. Hugleiðingar um gagnvirka og stafræna tækni

Gæti einföld og hagkvæm lausn hentað betur en mönnuð leiðsögn? Til dæmis:

- ❖ QR-kóðar sem opna hljóðefni eða stuttar sögur.
- ❖ Gagnvirkt kort sem leiðir gesti á milli áhugaverðra staða.
- ❖ Smáforrit sem miðlar efni og leiðbeiningum.
- ❖ Niðurhalanleg gönguleið eða leiðarvísir sem gestir geta notað á eigin forsendum.

Hvaða stig hentar þinni starfsemi best í dag?

- **Stig 1** – Einfaldar lausnir: Upplýsingaskilti, QR-kóðar, vefsíða eða einfalt vefefni
- **Stig 2** – Gagnvirk stafræn miðlun: Hljóðleið eða hljóðsagnamiðlun, gagnvirkt kort
- **Stig 3** – Þróaðar gagnvirkar lausnir: Viðbættur veruleiki (AR), gagnvirkar uppsetningar, gagnvirkar sýningar

Sjáðu Samanekt um góðar starfsvenjur fyrir góð dæmi um úrlausnir.



Svör við umræðuspurningum

Notaðu þetta svæði til að skrá svör þín við umræðuspurningunum.

Hér getur þú skráð hugmyndir, athugasemdir eða dæmi sem byggja á eigin reynslu. Það eru engin rétt eða röng svör og ekki er nauðsynlegt að svara öllum spurningunum. Markmiðið er að velta fyrir sér ólíkum möguleikum.

6. Að greina áskoranir fyrirtækisins við þróun gagnvirkar kvikmynda- og bókmenntaupplifunar

Spurning 1: [bættu við svari]

Spurning 2: [bættu við svari]

Spurning 3: [bættu við svari]

Spurning 4: [bættu við svari]



Minnispunktar

Notaðu þetta svæði til að skrá helstu atriði sem koma fram í umræðum, svo sem: hugmyndir, áskoranir og mögulegar lausnir, tækifæri og þau svið þar sem úrbóta er þörf, ráðleggingar og ábendingar, hentugar stafrænar og gagnvirkar lausnir, eða önnur atriði sem þú vilt hafa til hliðsjónar.

Þetta er vinnusvæði þar sem þú getur skráð hjá þér hugmyndir, spurningar, athugasemdir og næstu skref eftir því sem þau verða til í vinnunni.

6. Að greina áskoranir fyrirtækisins við þróun gagnvirkar kvikmynda- og bókmenntaupplifunar

- ❖ Áskoranir og mögulegar lausnir; [bættu við svari]
- ❖ Tækifæri og möguleg sóknarfæri; [bættu við svari]
- ❖ Góðar hugmyndir og ráðleggingar sérfræðinga; [bættu við svari]
- ❖ Stafrænar lausnir sem vert er að skoða; [bættu við svari]
- ❖ Annað: [bættu við svari]



Photo Credit: Image title

Mig dreymir ekki aðeins á næturnar – mig dreymir á daginn. Ég dreymi allan daginn. Það er hluti af því sem ég lifi fyrir.

“

Steven Spielberg



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.