



Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

Spreminjanje filmskega in literarnega turizma v potopitvena doživetja

Od ideje do izvedbe 02

*Zakaj so
potopitvene
tehnologije ključne
za vaše podjetje*

Naučite se, kako ustvarjati potopitveni filmski in literarni turizem skozi praktične delavnice in interaktivne vaje. Skupaj bomo raziskali ključna prednostna področja, se soočili z resničnimi izzivi, razpravljali o rešitvah in raziskali praktične pristope, ki jih lahko uporabite v realnih okoljih.

Januar 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.

Od ideje do izvedbe 1

Zakaj so potopitvene tehnologije ključne za vaše podjetje



Photo Credit: Image title



Oživljanje evropskega filma in literature

Praktični koraki za izvedbo

To poglavje vam pomaga preiti od idej k dejanjem z razmislekom o tem, kako bi lahko potopitvena doživetja uvedli v svoje podjetje, okolje ali zgodbo. Naloge, aktivnosti in vprašanja lahko obdelate neformalno — sami, s svojo ekipo ali v okviru delavnice. Poudarek je na raziskovanju možnosti, prepoznavanju praktičnih priložnosti ter sprejemanju odločitev o tem, kaj je smiselno glede na vaše vire, sredstva, ciljno skupino in cilje.

Praktične vaje

1 Razmislite o „potopitvenih in digitalnih“ povezovalnih točkah

Vzemite list papirja in začrtajte pot, ki jo opravijo obiskovalci na vašem izletu ali lokaciji. Označite točke, ki obiskovalce običajno najbolj navdušijo in jim vzbudijo radovednost.

Razmislite o enem potopitvenem (imerzivnem) elementu, ki bi ga lahko dodali na teh točkah oz. mestih, da bi okrepili navdušenje ali zadovoljili radovednost. Na primer: na razgledni točki, uporabljeni v filmskem prizoru, lahko ponudite tablico s filmskim izsekom za primerjavo; v muzejskem kotičku s slavnim citatom lahko uporabite zvočni posnetek njegove dramatične interpretacije. Ključ je element povezati z **zgodbo**.

Uporabite spodnji zemljevid potopitvene poti obiskovalca (s povezovalnimi točkami)

Korak 1: Začrtajte pot obiskovalca in poimenujte posamezne faze

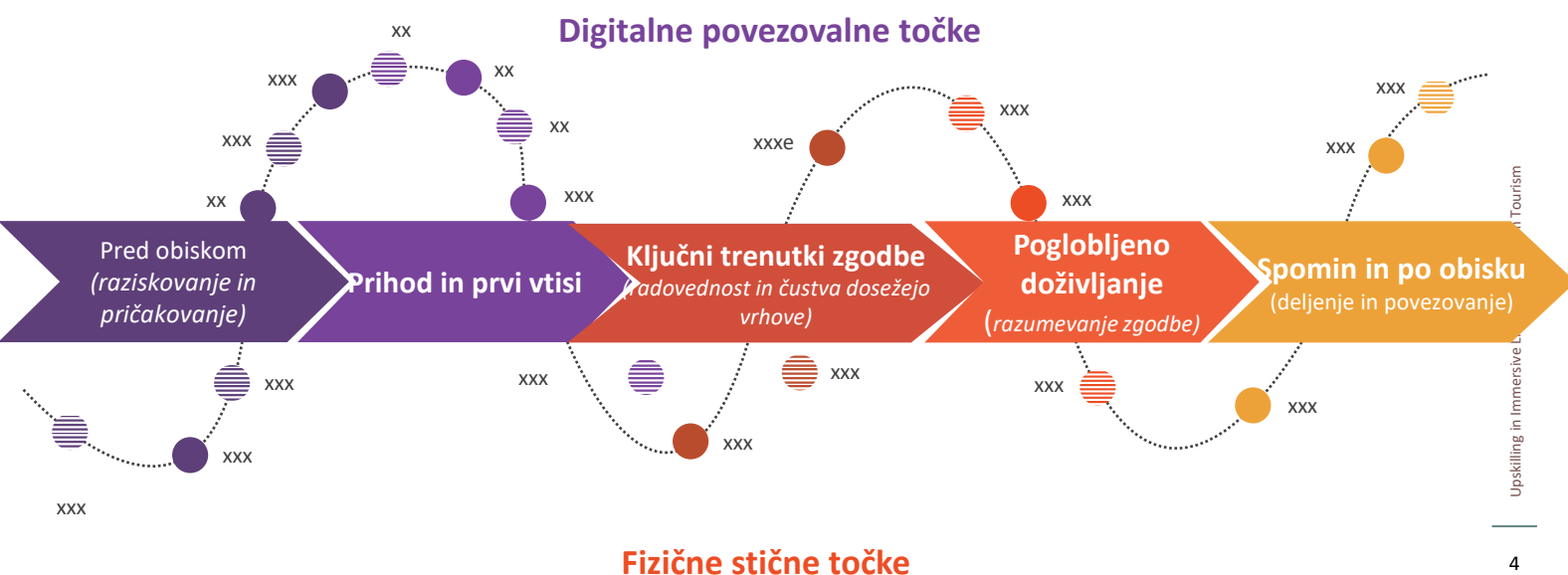
Premislite o vsaki fazi te poti. Po potrebi jo prilagodite.

- **Pred obiskom** (raziskovanje in pričakovanje)
- **Prihod in prvi vtisi**
- **Ključni trenutki zgodbe** (radovednost in čustva dosežejo vrhove)
- **Poglobljeno doživljanje** (razumevanje zgodbe)
- **Refleksija in spomin**
- **Po obisku** (deljenje in povezovanje)

Korak 2: Dodajte in poimenujte vsako povezovalno točko (majhne pike) na zemljevidu

Poimenujte in začrtajte (če je mogoče, uporabite preprosto besedo) digitalne in fizične povezovalne točke na poti, kjer so obiskovalci najbolj vključeni ali postavljajo vprašanja (uporabite pogovoren, **človeški in na izkušnji temelječ jezik**, ne bodite preveč tehnični).

Opomba: Za več pomoči pri tem delu glejte naslednjo stran.





Faza 1: Pred obiskom – raziskovanje & pričakovanje

Razmišljanje obiskovalca: “Kaj je posebnega na tem kraju?”

Potopitvena (imerzivna) točka:

- Kratek video ali zvočni posnetek, ki ga sproži QR koda na spletni strani
- Citat iz filma ali knjige, ki ga na glas prebere pripovedovalec

Brez napredne tehnologije: Zvočni posnetek na spletni strani

Povezava z zgodbo: Ustvari čustveno vzdušje in pričakovanje že pred prihodom



Možnosti z uporabo napredne tehnologije

Uporaba napredne potopitvene tehnologije: *Interaktivni spletni svet zgodbe*

- Interaktivna spletna predstavitev, dostopna prek brskalnika, ki obiskovalcem že pred prihodom omogoča raziskovanje likov, prizorišč ali časovnih obdobj, povezanih z zgodbo (brez prenosa aplikacije).
- Vključuje lahko kratke filmske prizore, različne poti raziskovanja zgodbe ali pripovedovanje, podprto z umetno inteligenco, ki se prilagaja interesom posameznega uporabnika.

Nadgradnja: *Personalizirana predstavitev zgodbe z umetno inteligenco*

Obiskovalci prek spleta odgovorijo na 2–3 vprašanja (npr. "ljubitelj filmov" ali "ljubitelj zgodovine") in prejmejo njim prilagojeno predstavitev, ki izpostavi vsebine, v katerih bodo najverjetneje najbolj uživali.

Vrednost zgodbe:

Tak pristop krepi pričakovanje pred obiskom ter spodbuja čustveno povezanost z doživetjem že pred prihodom.



Faza 2: Prihod – prvi vtisi

Razmišljanje obiskovalca: “Kje sem in zakaj je to pomembno?,”

Potopitvena (imerzivna) točka:

- AR uvodni zaslon na telefonu, ki prikazuje lokacijo "takrat proti zdaj,,
- Kratek govorjeni uvod izmišljenega lika ali filmskega ustvarjalca

Brez napredne tehnologije: QR koda, ki povezuje kratek uvodni video.

Povezava z zgodbo: obiskovalcem pomaga razumeti prostor ter se vživeti v zgodbo.

Možnosti z uporabo napredne tehnologije

Uporaba napredne potopitvene tehnologije

Lokacijsko pogojena AR-dobrodošlica

Ko obiskovalci prispejo, se na njihovem telefonu samodejno zažene AR-prizor dobrodošlice, ki ga sproži GPS — pojavi se lik, pripovedovalec ali filmski ustvarjalec, ki predstavi kraj.

Nadgradnja: *Predstavitev prostorskega zvoka v AR*

Smerni zvok se spreminja, ko se obiskovalci premikajo skozi prostor, kar jih fizično in pripovedno vodi v izkušnjo.

Vrednost zgodbe:

Ob prihodu vzpostavi jasno vzdušje in identiteto doživetja ter okrepi prvi vtis obiskovalca.

Potopitvene tehnologije ne potrebujete na vsakem koraku.

Ena dobro postavljena potopitvena povezovalna točka v trenutku radovednosti ali čustev lahko spremeni celotno izkušnjo.

Cilj je vedno enak:

tehnologijo uporabiti v službi zgodbe — ne kot motnjo, ki odvraca od nje.

Faza 3: Ključni trenutki zgodbe (radovednost in čustva dosežejo vrhove)

(npr. razgledna točka, ulica, soba, pokrajina uporabljena v filmu ali knjigi)

Razmišljanje obiskovalca: "To se zdi pomembno — kaj se je tukaj zgodilo?,"



Potopitvena točka:

- AR na tablici ali telefonu, ki prikazuje izvirni filmski prizor
- Primerjava vzporedno: resnični pogled + prekrivanje prizora

Brez napredne tehnologije: Statična slika + zvočna razlaga

Povezava z zgodbo: Povezuje fikcijo neposredno z resničnim krajem

Možnosti z uporabo napredne tehnologije

Uporaba napredne potopitvene tehnologije: Filmska rekonstrukcija AR prizora

AR-rekonstrukcija v realnem prostoru poustvari izvirni filmski prizor ali literarni trenutek — liki se pojavijo v naravni velikosti, dialog se predvaja, obiskovalci pa se lahko prosto gibljejo po prizoru.

Nadgradnja: Volumetrični video liki

Igralci ali pripovedovalci, ujeti v 3D, se pojavljajo kot hologramske figure, ki neposredno govorijo obiskovalcem.

Povezava z zgodbo:

Radovednost spremeni v občudovanje, saj združuje fikcijo in resničnost.



Faza 4: Poglobljeno doživljanje

(npr. muzejski kotiček, razstavni prostor, notranja soba)

Razmišljanje obiskovalca: "Želim si bolje razumeti."

Potopitvena točka:

- Zvočni posnetek slavnega citata
- Kratka zgodba iz zakulisja od pisatelja, igralca ali lokalnega osebnosti



Brez napredne tehnologije: Slušalke + avdio predvajalnik

Povezava z zgodbo: Doda čustva, glas in pomen

Možnosti z uporabo napredne tehnologije

Uporaba napredne potopitvene tehnologije: Večuporabniška VR ali MR izkušnja

Obiskovalci stopijo v skupni virtualni ali mešani resničnostni prostor, kjer skupaj raziskujejo plasti zgodbe — časovnice, alternativne konce, odločitve iz zakulisja ali pogled likov.

Nadgradnja: AI spremljevalec zgodbe

Vodnik, ki ga poganja umetna inteligenca, odgovarja na vprašanja obiskovalcev v realnem času ("Zakaj je bil ta prizor kontroverzen?" "Kaj je avtor tukaj mislil?").

Vrednost:

Poglobi razumevanje, hkrati pa ohranja avtonomijo in raziskovanje.



Faza 5: Refleksija in spomin

Razmišljanje obiskovalca: "Kako sem se zaradi tega počutil?,"



Potopitvena točka:

- Digitalna knjiga vtisov
- gostov ali izziv: "Katera scena vam je najbolj ostala v spominu?,"
- Zvočna pokrajina ali glasba iz sveta filma/knjig

Brez napredne tehnologije: Pisna refleksivna kartica + QR nadaljevanje

Povezava z zgodbo: Spodbuja čustveno povezanost in ustvarjanje spominov

Možnosti z uporabo napredne tehnologije

Uporaba napredne potopitvene tehnologije: *Čustveno odzivna izkušnja*

Z uporabo neobveznih vnosov (refleksija na podlagi izbire, analiza tona ali vzorci interakcije) sistem prilagaja glasbo, vizualne ali pripovedne zaključke, da odražajo občutke obiskovalcev.

Nadgradnja: *Digitalna pomnilniška kapsula*

Obiskovalci ustvarijo personaliziran digitalni spominek (avdio refleksijo, AR razglednico ali kratek filmski povzetek), ki ga pošljejo na njihov e-poštni naslov ali telefon.

Vrednost:

Čustva spremeni v trajen, osebni spomin.

Moč potopitvenih tehnologij ni v tem, da bi naredili več — gre za globlji pristop.

Napredna orodja naj se uporabljajo le tam, kjer krepijo čustva, pomen ali povezavo s krajem.

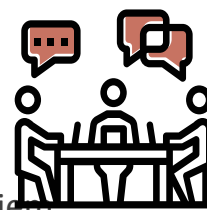


Faza 6: Po obisku – deljenje in povezovanje

Razmišljanje obiskovalca: „To si hočem zapomniti ali povedati drugim.“

Potopitvena točka:

- AR-foto trenutek za deljenje
- Follow-up e-mail s skrito zgodbo, izbranim prizorom ali bonus poglavjem



Brez napredne tehnologije: QR koda za bonus vsebino

Povezava z zgodbo: Razširi zgodbo onkraj kraja

Možnosti z uporabo napredne tehnologije

Uporaba napredne potopitvene tehnologije: *izkušnja z digitalnim dvojčkom*

Obiskovalci odklenejo stalni dostop do digitalne različice sveta zgodb — novih prizorov, ki se objavljajo skozi čas, sezonske vsebine ali alternativnih perspektiv.

Nadgradnja: *Deljenje AR-prizorov iz zgodbe*

AR prizori, ki obiskovalce postavijo v svet zgodb na družbenih omrežjih in spodbujajo promocijo.

Vrednost:

Razširi pripoved onkraj spletnega mesta in gradi dolgoročno angažiranost.

Ocenite, do katere tehnologije že imate dostop.

- ❖ Imate iPad ali projektor?
- ❖ Ali ima večina obiskovalcev s seboj pametne telefone (skoraj zagotovo, da)?

Navedite, kaj že imate na voljo, vključno z digitalno vsebino, ki jo že imate (fotografije, videoposnetki, zvočni posnetki, povezani z vašo zgodbo). Pogosto lahko potopitvena doživetja začnete z obstoječo tehnologijo – na primer naložite 360° fotografijo svoje lokacije na Facebook ali Google, da lahko ljudje "virtualno obiskujejo" splet, ali pa uporabite preproste QR kode. Ta pregled obstoječih možnosti vam bo v pomoč pri načrtovanju stroškovno ugodnih izvedb.

Obstoječo tehnologijo povežite z obstoječo vsebino in že lahko začnete.

☐ Omogočen Wi-Fi dostop

- ☐ 1 prenosnik za administracijo in marketing
- ☐ Več znanih citatov iz knjige/filma, povezanega z vašim doživetjem
- ☐ Kratka zgodba o nastanku, namenjena objavi na spletni strani

Primer: dodajte dva obstoječa kratka promocijska videa, posneta na različnih družbenih omrežjih (npr. TikTok, YouTube, Instagram, spletna stran, LinkedIn, Twitter itd.)

☐ 1 iPad na recepciji (občasno uporabljen za rezervacije)

Primer: Predvajaj kratek ponavljajoči se videoposnetek, ki predstavi zgodbo in prizorišče.

☐ Majhen prenosni projektor (uporablja se za predavanja in dogodke)

Primer: Uporabite ga za večerno projekcijo filmskega prizora ali literarno branje

☐ Pametni telefoni (skoraj vsi obiskovalci jih imajo s seboj)

Primer: QR kode za dostop do avdioposnetkov in zgodb iz zakulisja.

☐ 30+ visokokakovostnih fotografij lokacije in okolice

Primer: Naložite 360° fotografijo na Google Maps ali Facebook za virtualne obiske

☐ Naredite en zvočni intervju z lokalnim pripovedovalcem zgodb

Primer: Na ključni točki zgodbe umestite vsebino z oznako »Prisluhnite tukaj«.



- ✓ Za začetek ne potrebujete nove opreme.
- ✓ Večina pripovednih vsebin že obstaja.

3

Preizkusite aplikacijo AR Demo

Praktičen način za razumevanje potopitvene tehnologije je, da jo preizkusite sami. Prenesite brezplačno AR aplikacijo, kot je Google Arts & Culture (za virtualne razstave), ali aplikacijo, kot je Historik (ki s pomočjo AR poustvarja zgodovinske prizore) rockpaperreality.com.

Pomislite, kako bi lahko podoben pristop zaživel na vaši lokaciji. Če bi obiskovalec usmeril telefon proti določenemu mestu v kraju, katera digitalna vsebina bi ga navdušila – zgodovinska fotografija, prikazana prek trenutnega pogleda, animirani knjižni junak ali kaj podobnega?

Naštejte 2–3 ideje. Ne razmišljajte še o tem, kako bi jih izvedli – osredotočite se zgolj na predstavljanje možnosti.



Prenesite
aplikacijo
Historik



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

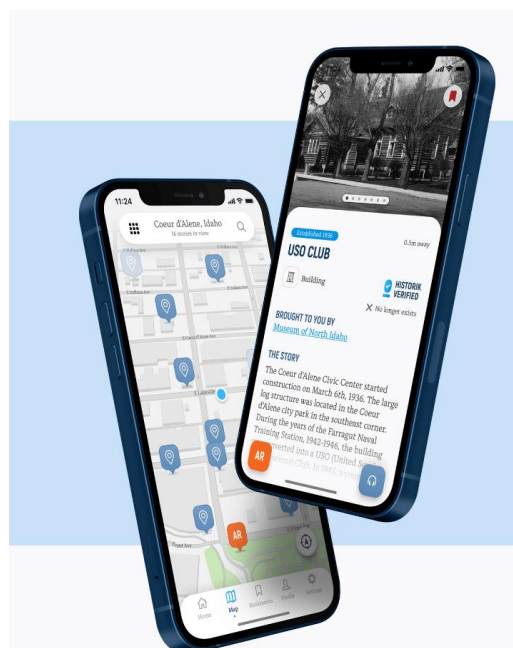
Published Sep 23, 2021 | Jeremy Gray

Comments (7)

Share Tweet



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.



S pomočjo geoprostorskih podatkov oživljamo zgodovino Severnega Idaha. Raziskujte bogato preteklost regije z brskanjem med zgodovinskimi točkami – od skritih draguljev do najbolj znanih znamenitosti – ki se prikazujejo glede na vašo lokacijo. Zgodovina vam ne bo nikoli več neopazno ušla mimo. <https://www.historik.com/>

Študija primera: Nova Zelandija – Srednji svet in še več

Kako učinkovito je lahko poglobljeno pripovedovanje zgodb, dokazuje primer **Nove Zelandije in njen izjemen uspeh na področju filmskega turizma**.

Ko je trilogija Gospodar prstanov osvojila filmska platna po vsem svetu, se je Nova Zelandija predstavila kot pravi Srednji svet. S premišljenimi promocijskimi kampanjami je privabila množice oboževalcev, ki so želeli doživeti Hobbiton in dihamajoče filmske lokacije na lastne oči.

Rezultati so bili dramatični: v petih letih po prvem filmu Gospodar prstanov se je število turistov povečalo za približno 40 %, do leta 2006 pa se je število prihodov povečalo z 1,7 na 2,4 milijona letno cathaypacific.com/online/membership. Za mnoge obiskovalce so bili filmi eden glavnih razlogov za izbiro Nove Zelandije kot turistične destinacije. Povečan obisk je ustvaril znatne gospodarske učinke, ki jih je spodbudila prav učinkovito predstavljena zgodba.

Nova Zelandija ni le izpostavila krajev, kjer so snemali filme, temveč je okoli njih zasnovala celovita doživetja, ki obiskovalce potopijo v svet zgodbe. Hobbiton ni le filmska kulisa; je vodeno doživetje, kjer se obiskovalci počutijo kot prebivalci Šajerske, skupaj s kostumi hobitov in vrčkom piva v gostilni [Green Dragon Inn](#). V Wellingtonu pa [Weta Workshop](#) (studio za rekvizite in oblikovanje, ki je sodeloval pri filmih) ponuja interaktivne ogleda, na katerih si lahko ogledate filmske rekvizite in jih celo primete v roke ter spoznate, kako je bila fantazija spremenjena v resničnost. To sta primera **dodajanja potopitvenih (imerzivnih) elementov filmskim turističnim znamenitostim:** gledališko naravnani vodniki, interaktivne razstave in podrobno pripovedovanje zgodb pasivno ogledovanje znamenitosti spremenijo v privlačno in doživeto potovanje.

Ključna ugotovitev: Morda v vaši bližini ni bil posnet noben filmski hit, vendar to načelo velja v vsakem merilu. Če je z vašo lokacijo povezana zgodba (film, televizijska serija, znana knjiga, legenda ipd.), lahko njeno izkoriščanje bistveno poveča zanimanje zanjo. Z ustvarjanjem potopitvenih načinov, kako lahko obiskovalci to zgodbo doživijo – bodisi s pomočjo tehnologije, interaktivnih ogledov ali ustvarjalnega pripovedovanja zgodb – radovedne obiskovalce spremenite v navdušene udeležence. Preostanek tega vodiča vam bo korak za korakom pokazal, kako to doseči.

[Gospodarski vpliv Gospodarja prstanov](#)

[Obiščite Srednji svet in spoznajte Novo Zelandijo skozi Frodove oči!](#)

[10-dnevni paket za Gospodarja prstanov in Hobita](#)

[Najboljše lokacije snemanja Gospodarja prstanov na Novi Zelandiji](#)



Delavnica Weta, 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.



Obiščite Srednji svet in spoznajte Novo Zelandijo skozi Frodove oči!

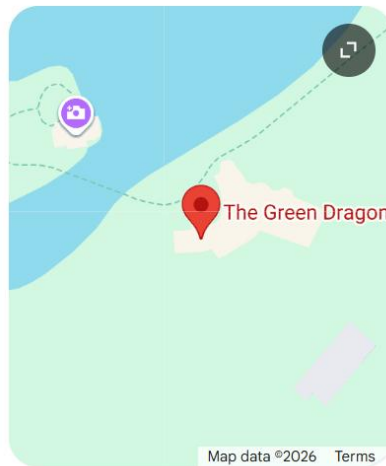
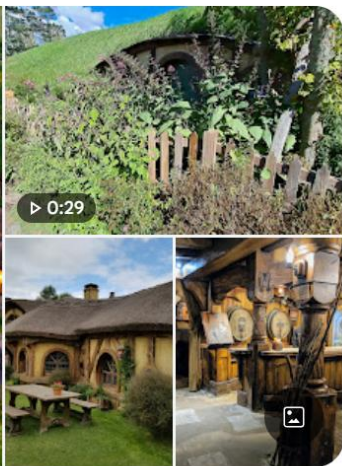


Gostilna Green Dragon Inn, Matamata, NZ

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

The Green Dragon Inn

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

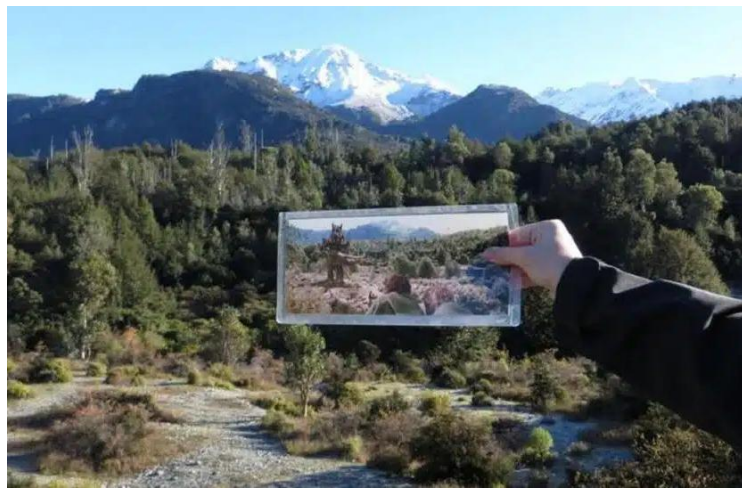


Gospodar prstanov: Lokacije snemanja, NZ

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



Peter Jackson režira na reki Pelorus



Panoramski ogled Gospodarja prstanov



Prizor Mt Doom iz Gospodarja prstanov

Pristopi in rešitve

Če ste med zgornjim raziskovanjem prepoznali nekaj zanimivih idej in hkrati tudi nekaj skrbi, je to povsem običajno. Ključ do uspeha je, da začnete z manjšimi koraki in ravnate premišljeno ter strateško. Tukaj je nekaj pristopov, vrednih razmisleka:

- **Začnite z "Zakaj"** – Tehnologijo vedno uporabljajte z jasnim namenom. Navidezne resničnosti (VR) ne uvajajte zgolj zato, ker je trenutno priljubljena, temveč zato, ker vam pomaga bolje pripovedovati zgodbo ali rešuje konkreten izziv – na primer prikaz pogleda ali prostora, ki obiskovalcem sicer ni dostopen. Tako tehnologija ustvarja dodano vrednost, namesto da bi odvrčala pozornost od doživetja. Pomembno je, da si že na začetku zastavite jasen cilj, na primer: *»obiskovalcem omogočiti, da se počutijo kot del zgodbe«* ali *»na vizualno privlačen način predstaviti zapleteno zgodovinsko ozadje«*. Takšen cilj vam bo pomagal pri izbiri najprimernejših tehnoloških rešitev.
- **Izkoristite to, kar že imate** – morda sploh ne potrebujete programske opreme po meri. Za turizem je **na voljo veliko že pripravljenih aplikacij in platform**. Nekatera podjetja na primer ponujajo aplikacije za obogatene turistične ogleda (AR), v katere lahko brez programiranja vključite lastne vsebine. Tudi **preprosta orodja, kot so QR-kode**, lahko na telefonih obiskovalcev sprožijo predvajanje zvočnih ali video vsebin, kar predstavlja cenovno ugodno obliko obogatene resničnosti. Uporaba brezplačnih ali cenovno dostopnih platform je lahko odličen način, da najprej preizkusite, kaj pri vaših obiskovalcih najbolj deluje.
- **Združite tehnologijo s človeškim dotikom** – Eden najboljših pristopov je, da tehnologijo uporabite za nadgradnjo osebnega ali vodenega doživetja, ne pa kot njegovo zamenjavo. Vodnik lahko na primer uporablja tablični računalnik za prikaz AR-vizualizacij skupini obiskovalcev, ali pa obiskovalcem ponudite zvočne naprave, ki na določenih lokacijah predvajajo glasove likov iz zgodbe, medtem ko pripovedovanje v živo še vedno vodi vodnik. Na ta način tehnologija ostane le eno od orodij v vašem pripovedovalskem naboru, vi pa še naprej ohranjate neposreden stik in osebno interakcijo z obiskovalci.
- **Izdelajte prototip in ga postopno izboljšujte** – na prvo vključitev poglobljene tehnologije glejte kot na eksperiment. Ni nujno, da je popolna že od začetka. Morda ustvarite kratek, dvominutni VR-posnetek rekonstruiranega prizora in na svoji lokaciji postavite eno VR-očala, ki jih obiskovalci lahko preizkusijo. Nato zbirajte povratne informacije: Ali je bila izkušnja obiskovalcem všeč? Je bila uporaba enostavna? Na podlagi teh spoznanj lahko rešitev izboljšate ali se odločite, v katero nadgradnjo boste vlagali naslednje. Tehnologije za poglobljena doživetja se hitro razvijajo, zato vam bo pristop, ki temelji na nenehnem preizkušanju, učenju in izboljševanju, dolgoročno zelo koristil.
- **Upoštevajte dostopnost** – pri uvajanju tehnologije vedno predvidite tudi alternative za obiskovalce, ki je ne morejo ali nočejo uporabljati. Če na primer ponudite aplikacijo z obogateno resničnostjo (AR), poskrbite, da bodo ključne informacije na voljo tudi v tiskani brošuri ali na informacijskih tablah za obiskovalce brez pametnih telefonov. Če izkušnja v navidezni resničnosti (VR) zaradi prostorskih omejitev ali opreme ni dostopna vsem obiskovalcem, razmislite o alternativni, kot je ogled enake vsebine v obliki klasičnega videoposnetka. Tak vključujoč pristop zagotavlja, da je doživetje prijetno, dostopno in kakovostno za vse obiskovalce.

Pripravite načrt za izvedbo

Kaj storiti takoj (0–6 mesecev)

Izberite en manjši element potopitvenega doživetja, ki ga lahko v bližnji prihodnosti realno uvedete – nekaj, kar ne zahteva velikega finančnega vložka in vas hkrati zanima oziroma ga želite preizkusiti.

Lahko je zelo preprosto, npr. da na zanimivi točki dodate **zvočno pripoved zgodbe**, do katere obiskovalci dostopajo prek QR-kode, ali pa sodelujete z lokalnim študentom tehnologije pri izdelavi enega 3D-modela za obogateno resničnost (AR)

Uvedite ga in opazujte odzive obiskovalcev.

Kratkoročno (6–24 mesecev)

Če je bil preizkus uspešen, načrtujte postopno in obvladljivo nadgradnjo. Lahko razvijete namensko **mobilno aplikacijo ali vodeni AR-ogled** z več vsebinskimi točkami, zaprosite za manjši razpis oziroma nepovratna sredstva za nakup nekaj kompletov VR-očal ali pa investirate v usposabljanje osebja za izvajanje interaktivnih predstav, ki združujejo tehnologijo in gledališke elemente.

Na tej stopnji razmislite, kako lahko potopitveno doživetje promovirate za privabljanje več obiskovalcev. Predstavite ga lahko na primer na družbenih omrežjih s privlačnimi vizualnimi vsebinami, ki vzbudijo zanimanje in obiskovalcem približajo edinstvenost izkušnje.

Dolgoročno (2–5 let)

Zamislite si bolj **celovito in povezano potopitveno izkušnjo**, vključeno v celotno ponudbo. Morda svojo lokacijo preobrazite v delno virtualno okolje s hologrfskimi vodniki ali interaktivnimi stenami. Lahko pa se povežete s ponudniki tehnoloških rešitev in skupaj razvijete edinstven produkt, na primer pustolovščino v slogu »sobe pobega«, ki obiskovalce vodi skozi celotno mesto.

Spremljajte tehnološke trende – tehnologija se nenehno razvija in izboljšuje. Tako bi lahko na primer lahka očala za obogateno resničnost (AR) v bližnji prihodnosti nadomestila uporabo zaslonov na pametnih telefonih, kar bi obiskovalcem omogočilo še bolj naravno, enostavno in poglobljeno vključevanje v doživetje. Zato je smiselno spremljati novosti in razmišljati, kako bi jih lahko v prihodnje vključili v svojo ponudbo.

Ker ste že v zgodnji fazi preizkušali različne rešitve, boste pripravljeni na uvajanje naprednejših inovacij, ko bodo te postale cenovno dostopnejše in uporabniku prijaznejše. Tako boste lažje izkoristili nove priložnosti ter ostali korak pred drugimi pri ustvarjanju privlačnih in sodobnih doživetij za obiskovalce.



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.