



Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

Kino ir literatūros turizmo pavertimas įtraukiančiomis patirtimis

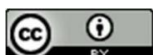
Įgyvendinimo mokymai 01

*Kodėl Įtraukiančios
Technologijos
Svarbios Jūsų
Verslui?*

Sužinokite kaip kurti įtraukiantį kino ir literatūros turizmą per praktines dirbtuves ir užsiėmimus. Kartu nagrinėsime pagrindines prioritетines sritis, spręsimė realius iššūkius, aptarsime sprendimus ir nagrinėsime praktinius būdus, kuriuos galėsite pritaikyti realiose situacijose.

Sausis 2026

Pagal 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.

Įgyvendinimo mokymai 1



1. Lankytojo kelionės sudarymas ir įtraukiančių galimybių nustatymas
2. Greitas technologijų ir turinio auditas
3. Papildytosios realybės (AR) demonstracinės programėlės išmėginimas

Atgaivinant Europos kiną ir literatūrą



Įgyvendinimo mokymų skyrius

Šis skyrius skirtas padėti jums pereiti nuo idėjų prie veiksmų, apmąstant, kaip įtraukiančius potyrius būtų galima įgyvendinti jūsų versle, vietoje ar pasakojime.

Atlikite pratimus, užduotis ir atsakykite į klausimus laisva forma – savarankiškai, su komanda arba dirbtuvėse. Pagrindinis dėmesys skiriamas galimybių tyrinėjimui, praktinių galimybių nustatymui ir sprendimui, kas yra tinkamiausia atsižvelgiant į jūsų išteklius, auditoriją ir tikslus.

Lankytojo kelionės sudarymas ir įtraukiančių galimybių nustatymas

Šiuose praktiniuose mokymuose tyrinėsite, kaip įtraukiantis pasakojimas (angl. *immersive storytelling*) galėtų pagerinti jūsų lankytojų patirtį.

Atliksite tris praktines užduotis:

1. Lankytojo kelionės planavimas
2. Įtraukiančių sąveikos taškų nustatymas
3. Turimos technologijos ir turinio auditas

1

Lankytojo kelionės planavimas

Lankytojų kelionės supratimas padeda nustatyti momentus, kuriuose pasakojimas ir įtraukiantys elementai gali turėti didžiausią poveikį.

Šiuose praktiniuose mokymuose tyrinėsite, kaip įtraukiantis pasakojimas (angl. *immersive storytelling*) galėtų pagerinti jūsų lankytojų patirtį.

Nustatykite vietas, kuriose lankytojai natūraliai sustoja, susidomi ar užduoda klausimų. Šios akimirkos – idealios progos integruoti įtraukiančio pasakojimo (angl. *immersive storytelling*) elementus. Paimkite popieriaus lapą ir nubraižykite dabartinį savo ekskursijos ar lankytinos vietos lankytojo kelionės žemėlapij. Pažymėkite taškus, kuriuose lankytojai būna labiausiai susijaudinę ar smalsūs.

Dabar sugalvokite po vieną įtraukiantį elementą, kurį galėtumėte pridėti šiuose taškuose, kad sustiprintumėte šį susijaudinimą arba patenkintumėte smalsumą. Pavyzdžiui: apžvalgos aikštelėje, kuri buvo panaudota filmo scenoje, galbūt galėtumėte duoti planšetinį kompiuterį su filmo ištrauka, kad lankytojai galėtų palyginti vaizdus; muziejaus kampe, kur pateikiama garsi citata, galėtumėte paleisti dramatiškai įskaitytą jos audio įrašą. Svarbiausia yra susieti istoriją.

Naudokite žemiau esantį redaguojamą įtraukiantį lankytojo kelionės žemėlapij (su sąveikos taškais)

1 žingsnis: Nustatykite savo lankytojo kelionės etapus

Įvertinkite kiekvieną lankytojo kelionės etapą. Jei reikia, pakoreguokite žemiau pateiktus punktus.

- **Prieš apsilankymą** (Atradimas ir laukimas)
- **Atvykimas ir pirmieji įspūdžiai**
- **Esminiai istorijos momentai** (Smalsumo ir emocijų viršūnės)
- **Gilus įsitraukimas** (Istorijos supratimas)
- **Apmąstymai ir prisiminimai**
- **Po apsilankymo** (Dalijimasis ir ryšio palaikymas)

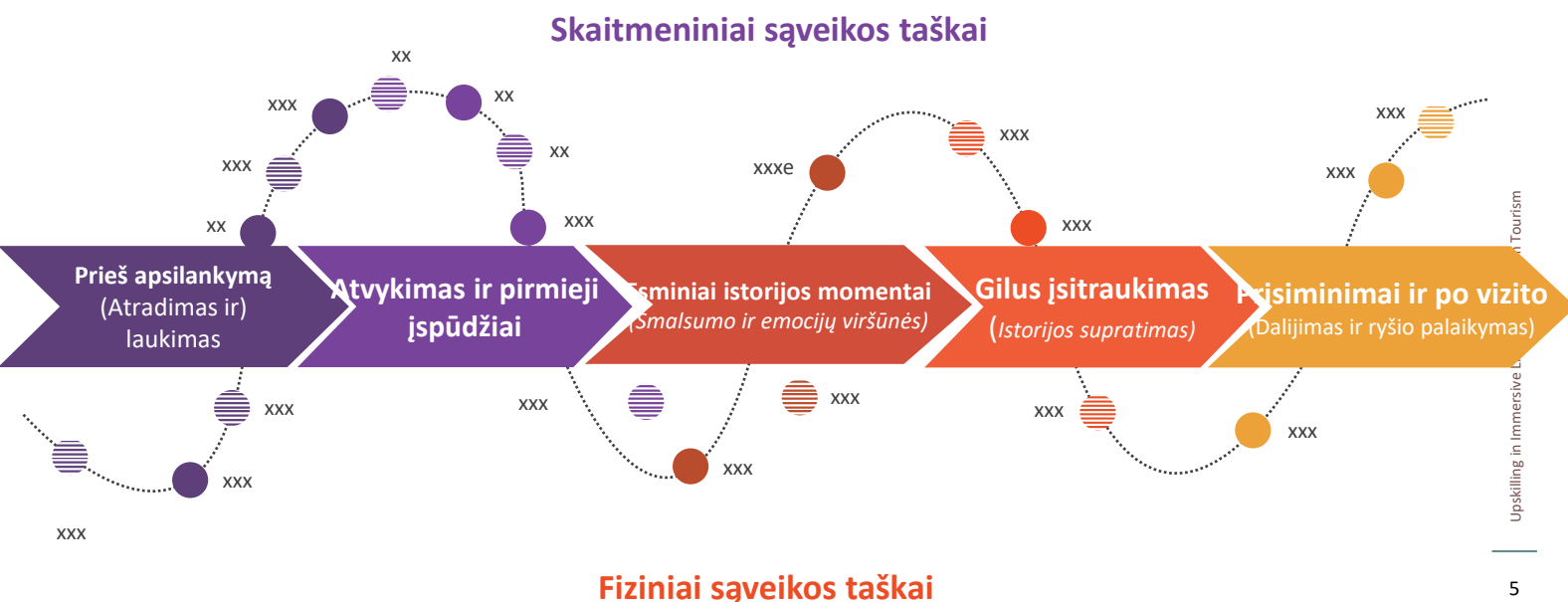
Lankytojo kelionės sudarymas ir įtraukiančių galimybių nustatymas

1 Sudarykite dabartinės lankytojų patirties etapus

2 žingsnis: Pridėkite ir pavadinkite kiekvieną sąveikos tašką (mažus taškelius) žemėlapyje.

Dabar pavadinkite ir pažymėkite (jei įmanoma, naudokite paprastą žodį) skaitmeninius ir fizinius sąveikos taškus kelionėje, kurioje lankytojai yra labiausiai įsitraukę arba užduoda klausimus (naudokite **pokalbiui žmogišką ir patirtimi pagrįstą kalbą**, nebūkite pernelyg techniniai).

Pastaba: Daugiau pagalbos šiai daliai rasite kitame puslapyje.



Lankytojo kelionės sudarymas ir įtraukiančių galimybių nustatymas

Smalsumo akimirų nustatymas

2 žingsnis: Pridėkite ir pavadinkite kiekvieną sąveikos tašką (mažus taškelius) žemėlapyje.

Kur lankytojai užduoda klausimus?

Kur jie sustoja ar fotografuoja?

Kur jie emociškai įsitraukia?

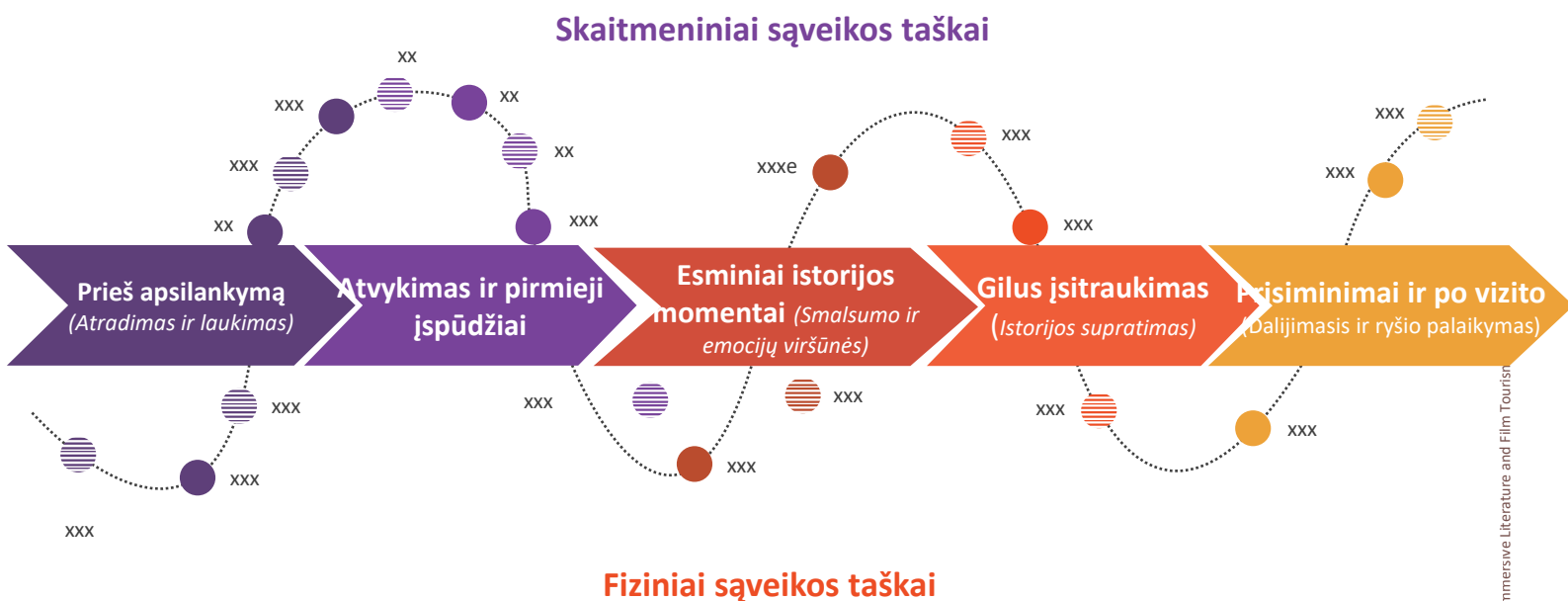
Šios akimirkos dažnai suteikia geriausias galimybes įtraukiančiam pasakojimui.

Dabar įvardykite ir pažymėkite (jei įmanoma, naudokite paprastą žodį) skaitmeninius ir fizinius sąveikos taškus kelionės metu, kuriuose lankytojai labiausiai įsitraukia arba užduoda klausimus (**naudokite pokalbiui žmogišką ir patirtimi pagrįstą kalbą**, nebūkite pernelyg techniniai).

Pasirinkite **vieną ar dvi lankytojo kelionės akimirkas**, kuriose įtraukiančiam pasakojimui būtų galima pagerinti patirtį. Pavyzdžiai:

- QR kodas, nukreipiantis į filmo sceną
- Istorijos ištraukos garso pasakojimas
- Papildytosios realybės perdanga
- Trumpas dramatiškas skaitymas

Pastaba: Daugiau pagalbos šiai daliai rasite kitame puslapyje.





1 Etapas: Prieš apsilankymą – atradimas ir laukimas

Lankytojo mąstysena: „Kuo ši vieta ypatinga?“

Įtraukiantis sąveikos taškas:

- Trumpas anonsinis vaizdo įrašas arba garso įrašas, aktyvuojamas QR kodu svetainėje
- Citata iš filmo ar knygos, kurią garsiai skaito pasakotojas

Paprastas technologinis variantas: Garso įrašas interneto svetainėje

Sąsaja su istorija: Sukuria emocinį toną prieš atvykimą



Aukštesnių - pažangių technologijų variantai

Pažangesnis įtraukiantis technologinis variantas: *Interaktyvus internetinis istorijos pasaulis*

- Interneto naršyklėje veikiantis įtraukiantis anonsas, kuriame lankytojai prieš atvykdami gali tyrinėti veikėjus, vietas ar laiko juostas (nereikia atsisiųsti programėlės).
- Tai gali apimti trumpus kinematografinius siužetus, išsišakančius istorijos pasirinkimus arba dirbtinio intelekto valdomą pasakojimą, kuris prisitaiko prie vartotojo interesų.

Išplėstinis priedas: *Personalizuota DI istorijos peržiūra*

Lankytojai internetu atsako į 2-3 klausimus (pvz: „kino gerbėjas“ arba „istorijos entuziastas“) ir gauna jiems pritaiktą anonso patirtį, išryškinančią tai, kas jiems patiks labiausiai.

Istorijos vertė:

Sukuria laukimo jausmą ir emocinį prisirišimą *prieš* atvykimą.



2 Etapas: Atvykimas - pirmi įspūdžiai

Lankytojo mąstysena: „Kur aš esu ir kodėl tai svarbu?“

Įtraukiantis sąveikos taškas:

- AR pasveikinimo ekranas telefone, kuriame rodoma vieta „tada ir dabar“
- Trumpas išgalvoto personažo ar filmo kūrėjo prisistatymas

Paprastas technologinis variantas: QR kodas, nukreipiantis į trumpą įžanginį vaizdo įrašą
Sąsaja su istorija: Susieja lankytojus su konkrečia vieta ir pasakojimu

Aukštesnių - pažangių technologijų variantai

Pažangesnis įtraukiantis technologinis variantas:

Pagal vietovę suaktyvinamas AR pasveikinimas

Lankytojams atvykus, GPS arba jutiklių (angl. *beacon*) suaktyvinta papildyta realybė (AR) jų telefone automatiškai paleidžia pasveikinimą – pasirodo personažas, pasakotojas arba filmo kūrėjas, kuris pristato vietą.

Išplėstinis priedas:

Erdvinio AR garso įvadas

Kryptinis garsas keičiasi lankytojams judant erdvėje, taip fiziškai ir per pasakojimą įtraukdamas juos į patirtį.

Istorijos vertė:

Sukuria kinomatografišką „atvykimo akimirką“, kuri iškart nustato toną ir atskleidžia tapatybę

**Jums nereikia visur naudoti įtraukiančių technologijų.
Vienas tinkamai parinktas įtraukiantis sąveikos taškas smalsumo ar emocijos
akimirką gali pakeisti visa patirtį.
Tikslas visada tas pats: naudoti technologijas istorijai perteikti, o ne atitraukti
dėmesį nuo jos.**

3 Etapas: Pagrindinės istorijos akimirka – smalsumo viršūnė

(pvz., vaizdinga apžvalgos aikštelė, gatvė, kambarys, peizažas, panaudotas filme ar knygoje)

Lankytojo mąstysena: „Tai atrodo svarbu – kas čia nutiko?“

Įtraukiantis sąveikos taškas:

- Planšetinio kompiuterio arba telefono papildytoji realybė, rodanti originalią filmo sceną
- Palyginimas greta: tikras vaizdas + scenos perdengimas

Paprastas technologinis variantas: Nejudantis vaizdas + garso paaiškinimas

Sąsaja su istorija: Tiesiogiai susieja fikciją su realia vieta



Aukštesnių - pažangių technologijų variantai

Pažangesnis įtraukiantis technologinis variantas:

Kinematografinis AR (papildytos realybės) scenos rekonstravimas

Aukštos kokybės AR atkuria originalią filmo sceną ar literatūrinį momentą in situ (vietoje) – veikėjai pasirodo realiame dydyje skamba dialogai, o lankytojai gali judėti po pačią sceną.

Išplėstinis priedas: Tūrinio vaizdo veikėjai

3D formatu užfiksuoti aktoriai ar pasakotojai pasirodo kaip hologramą primenančios figūros, kurios kalba tiesiogiai lankytojams.

Istorijos vertė:

Paverčia smalsumą didžiuliu susižavėjimu, panaikindamas ribą tarp fikcijos ir realybės.



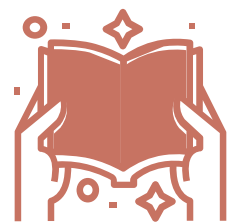
4 Etapas: Gilus įsitraukimas – istorijos supratimas

(pvz: muziejaus kampelis, parodų erdvė, vidaus kambarys)

Lankytojo mąstysena: „Noriu tai suprasti giliau.“

Įtraukiantis sąveikos taškas:

- Garsus dramatiškai skaitomos žymios citatos įrašas
- Trumpa užkulisių istorija, pasakojama rašytojo, aktoriaus ar vietinio žmogaus balso.



Paprastas technologinis sprendimas: Ausinės + garso grotuvas

Sąsaja su istorija: Suteikia emocijų, balsą ir prasmę

Aukštesnių - pažangių technologijų variantai

Pažangesnis įtraukiantis technologinis variantas: *Kelių vartotojų VR arba MR patirtis*

Lankytojai žengia į bendrą virtualią arba mišriosios realybės erdvę, kurioje kartu tyrinėja istorijos sluoksnius – laiko juostas, alternatyvias pabaigas, užkulisinius sprendimus ar veikėjų požiūrius.

Išplėstinis priedas: *DI istorijos palydovas*

DI valdomas gidas realiuoju laiku atsako į lankytojų klausimus (pvz: „Kodėl ši scena sukėlė kontroversiją?“, „Apie ką čia galvojo autorius?“)

Istorijos vertė:

Pagilina supratimą, kartu išlaikant lankytojo pasirinkimo laisvę ir tyrinėjimo džiaugsmą.



5 Etapas: Refleksija – atmintis ir emocijos

Lankytojo mąstysena: „Kaip tai privertė mane pasijusti?“

Įtraukiantis sąveikos taškas:

- Skaitmeninė svečių knyga arba užuomina: „Kuri scena jums labiausiai įsiminė?“
- Garso fonas (soundscape) arba muzika iš filmo/knygos pasaulio



Paprastas technologinis sprendimas: Užrašyta refleksijos kortelė + QR kodas tęsiniui
Sąsaja su istorija: Skatina emocinį ryšį ir prisiminimų kūrimą

Aukštesnių - pažangių technologijų variantai

Pažangesnis įtraukiantis technologinis variantas: Į emocijas reaguojanti patirtis
Naudojant pasirenkamus duomenis (pasirinkimais grįstą refleksiją, tono analizę arba sąveikos modelius), sistema pritaiko muziką, vaizdus ar pasakojimo pabaigą, kad atspindėtų tai, kaip jautėsi lankytojai.

Išplėstinis priedas: Skaitmeninė atminties kapsulė

Lankytojai sukuria personalizuotą skaitmeninį suvenyrą (garso refleksiją, AR atviruką arba trumpą kinematografinę suvestinę), kuris išsiunčiamas į jų el. paštą arba telefoną.

Istorijos vertė:

Paverčia emociją ilgalaikiu, asmeniniu prisiminimu.

Pažangiosios technologijos įtraukimas reiškia ne tai, kad reikia daryti daugiau, o tai, kad reikia gilintis.

Pažangiosios priemonės turėtų būti naudojamos tik tais atvejais, kai jos sustiprina emocijas, prasmę ar ryšį su vieta.

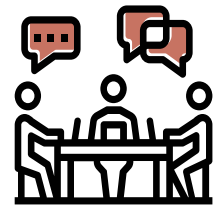


6 Etapas: Po apsilankymo – dalijimasis ir ryšio palaikymas

Lankytojo mąstysena: „Noriu tai prisiminti arba papasakoti kitiems.“

Įtraukiantis sąveikos taškas:

- Dalijimuisi tinkama AR nuotraukos akimirka
- Tęsinio el. laiškas ar paslėpta istorija, iškirpta scena arba papildomu skyriumi.



Paprastas technologinis sprendimas: QR kodas, vedantis į papildomą turinį

Sąsaja su istorija: Pratęsia istoriją už fizinės vietos ribų

Aukštesnių - pažangių technologijų variantai

Pažangesnis įtraukiantis technologinis variantas: *Išliekamojo skaitmeninio dvynio (angl. Persistent Digital Twin) patirtis*

Lankytojai atrakina nuolatinę prieigą prie skaitmeninės istorijos pasaulio versijos – laikui bėgant išleidžiamos naujos scenos, sezoninis turinys arba alternatyvios perspektyvos.

Išplėstinis priedas: *Socialinės AR pasakojimų akimirkos*

Dalijimuisi tinkamos AR scenos, kurios perkelia lankytojus į pasakojimo pasaulį socialiniuose tinkluose ir taip skatina natūralų populiarinimą.

Istorijos vertė:

Pratęsia pasakojimą už fizinės vietos ribų ir kuria ilgalaikį įsitraukimą.

2 Greitas technologijų ir turinio auditas

Daugelis turizmo įmonių jau turi priemonių, reikalingų paprastoms įtraukiančioms patirtims sukurti. Šis užsiėmimas padės **nustatyti esamus išteklius, kuriuos galite panaudoti iš karto.**

Įvertinkite, kokias technologijas jau turite.

- ❖ Ar turite namuose „Ipad“ ar projektorių?
- ❖ Ar dauguma lankytojų turi išmaniuosius telefonus (beveik neabejotinai, taip)?

Sudarykite turimų išteklių sąrašą, įskaitant jau turimą skaitmeninį turinį (nuotraukas, vaizdo įrašus, garso įrašus, susijusius su jūsų istorija). Dažnai įtraukiančius potyrius galima pradėti kurti naudojant esamas technologijas – pavyzdžiui, įkeliant 360° nuotrauką savo vietos į „Facebook“ ar „Google“, kad žmonės galėtų „virtualiai apsilankyti“ internete, arba naudojant paprastus QR kodus. Šis patikrinimas pravers planuojant nebrangius sprendimus.

Išvardykite įrenginius ir suderinkite juos su turimu turiniu – pradėkite nuo to

- ☐ Vietoje yra „Wi-Fi“ ryšys
- ☐ 1 nešiojamasis kompiuteris administravimo ir rinkodaros reikmėms
- ☐ Keletas žinomų citatų iš su šia vieta susijusios knygos ar filmo
- ☐ Trumpas aprašymas, naudojamas svetainėje

Veiksmažodis: pridėkite 2 esamus trumpus reklamos vaizdo įrašus, nufilmuotus skirtingose socialinės žiniasklaidos platformose (pvz., „TikTok“, „YouTube“, „Instagram“, svetainėje, „LinkedIn“, „Twitter“ ir kt.)

- ☐ 1 „iPad“ vietoje (retkarčiais naudojamas užsakymams)

Veiksmažodis: Paleisti esamą trumpą vaizdo įrašą, kuriame pristatoma istorija ir aplinka, kartojant jį cikliška.

- ☐ Mažas nešiojamas projektorius (naudojamas paskaitoms ar renginiams)

Veiksmažodis: Panaudoti vakariniam filmo scenos peržiūrėjimui arba literatūros skaitymui

- ☐ Lankytojų išmanieji telefonai (beveik visi lankytojai juos turi)

Veiksmažodis: QR kodai, nukreipiantys į garso įrašus arba pasakojimus apie užkulisius

- ☐ Daugiau nei 30 esamų aukštos kokybės nuotraukų, vaizduojančių vietą ir aplinką

Veiksmažodis: įkelti 360° nuotrauką į „Google Maps“ arba „Facebook“ virtualiems apsilankymams

- ☐ 1 garso interviu su vietos pasakotoju

Veiksmažodis: Sukurti „Klauskite čia“ momentą pagrindinėje pasakojimo vietoje

- ✓ Norint pradėti, nereikia jokios naujos įrangos
- ✓ Didžioji dalis pasakojimo turinio jau yra parengta



3 Įtraukiančių technologijų išbandymas

Praktiškas būdas susipažinti su įtraukiančiomis technologijomis – išbandyti jas patiems. Atsisiųskite nemokamą AR programėlę, pavyzdžiui, „Google Arts & Culture“ (skirtą virtualioms parodoms) arba „Historik“ (kuri per AR atkuria istorines scenas) rockpaperreality.com

Įsivaizduokite, kaip kažkas panašaus galėtų būti pritaikyta jūsų svetainėje. Pavyzdžiui, jei nukreiptumėte telefoną į tam tikrą vietą savo mieste, koks skaitmeninis turinys nustebintų lankytoją (istorinės nuotraukos perdanga, knygos personažo animacija ir pan.)?



Sudarykite 2–3 idėjų sąrašą. Kol kas nesirūpinkite, kaip tai įgyvendinti – tiesiog įsivaizduokite galimybes.

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

Published Sep 23, 2021 | Jeremy Gray

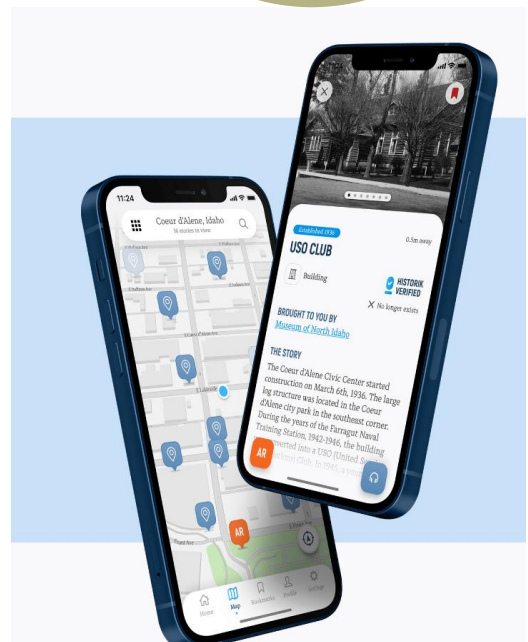
Comments (7)

Share Tweet



Augmented reality (AR) may be modern technology, but entrepreneur Chris Whalen wants to use the tech and a new app, [Historik](http://Historik.com), 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.

Atsisiųskite programėlę „Historik“ |



Mes pasitelkiame geografinės erdvės duomenų galimybes, kad Šiaurės Aidaho istorija taptų gyva. Perbraukite pirštu per istorinius žymenis ir atraskite turtingą regiono praeitį – nuo paslėptų įžymybių iki gerai žinomų vietų – viskas pagal jūsų buvimo vietą. Niekada daugiau nesusidursite su istorija, to net nesuvokdami.

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

Atvejo analizė

Įgyvendinimas: *Naujosios Zelandijos Viduržemė ir anapus jos*

Kino turizmas ir įtraukiantis pasakojimas: šie pavyzdžiai padės jums **įsivaizduoti, kaip tai įgyvendinti**.

Norėdami suprasti, kodėl įtraukiantis pasakojimas gali būti toks galingas, pažvelkite į **Naujosios Zelandijos sėkmę kino turizmo srityje**.

Po to, kai kino ekranuose pasirodė filmas „Žiedų valdovas“, Naujoji Zelandija garsiai paskelbė save tikroju Viduržemės pasauliu. Vadovaujami „Tourism New Zealand“ rinkodaros kampanijų, gerbėjai iš viso pasaulio plūdo pamatyti „Hobbitoną“ ir nuostabius filmų peizažus.

Rezultatai buvo įspūdingi: per penkerius metus po pirmojo „Žiedų valdovo“ filmo pasirodymo turistų skaičius šoktelėjo apie 40 %, o iki 2006 m. atvykstančiųjų skaičius išaugo nuo 1,7 iki 2,4 milijono per metus cathaypacific.com/online/members. Daugelis lankytojų nurodė, kad filmai buvo pagrindinė priežastis, dėl kurios jie pasirinko Naująją Zelandiją. Šis turistų antplūdis atnešė didelę ekonominę naudą – ir visa tai prasidėjo nuo veiksmingo pasakojimo panaudojimo.

Tačiau Naujoji Zelandija neapsiribojo vien filmavimo vietų nurodymu – ji sukūrė įtraukiančias patirtis aplink jas. „Hobbitonas“ nėra tik filmavimo aikštelė; tai ekskursija su gidu, kurios metu lankytojai jaučiasi tarsi Šyro gyventojai, su hobitų kostiumais ir alaus bokalais „[Green Dragon Inn](#)“ smuklėje. Velingtono mieste „[Weta Workshop](#)“ (filmams rekvizitus ir scenografiją kuriančioji studija) siūlo interaktyvias ekskursijas, kurių metu galima ne tik apžiūrėti, bet ir pačiupinėti filmų rekvizitus bei sužinoti, kaip fantazija virto realybe. Tai pavyzdžiai, **kaip į filmų turizmo atrakciją įtraukti įtraukiančius elementus:** teatralizuoti gidai, interaktyvios ekspozicijos ir išsamūs pasakojimai paverčia pasyvią ekskursiją įdomia kelione.

Išvada: galbūt jūsų kieme nebuvo filmuojamas kino hitas, tačiau šis principas galioja bet koku mastu. Jei turite su jūsų vietoje susijusią istoriją (filmą, televizijos laidą, žinomą knygą, legendą ir pan.), jos panaudojimas gali žymiai padidinti susidomėjimą. O sukurdami įtraukiančius būdus, kaip lankytojai gali patirti tą istoriją – ar tai būtų technologijos, interaktyvios ekskursijos, ar kūrybiškas pasakojimas – jūs paverčiate smalsius lankytojus entuziastingais dalyviais. Toliau šiame vadove žingsnis po žingsnio parodysime, kaip būtent tai padaryti.

[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

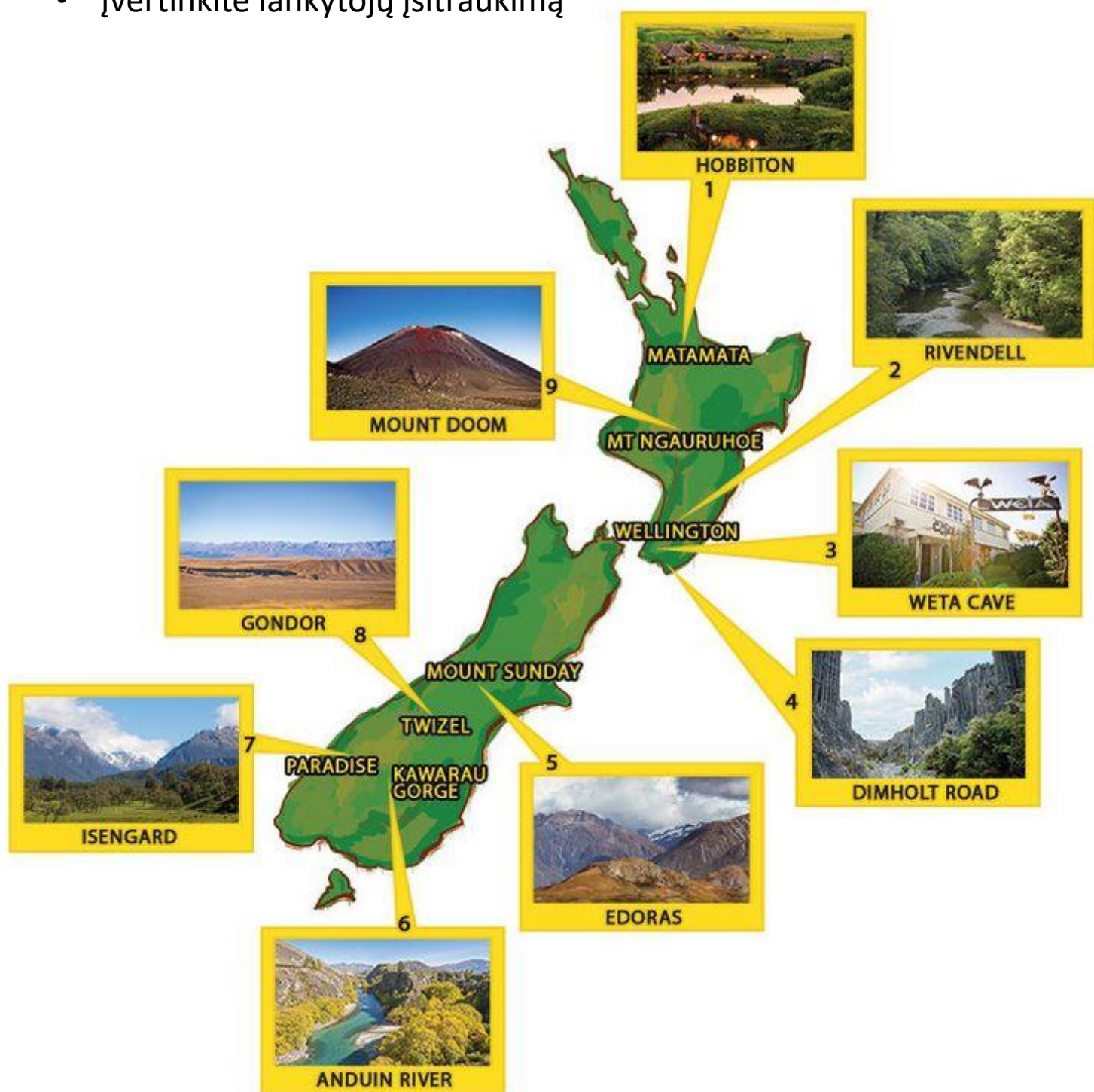
Tour movie magic and taste Kiwi cuisine! Combine both of our tours with kai (lunch) at Karaka Café.



Aplankykite Viduržemę ir pamatykite Naująją Zelandiją Frodo akimis!

Praktiniai įgyvendinimo patarimai

- Pradėkite nuo mažų dalykų
- Išbandykite vienoje vietoje
- Naudokite esamą turinį
- Įvertinkite lankytojų įsitraukimą

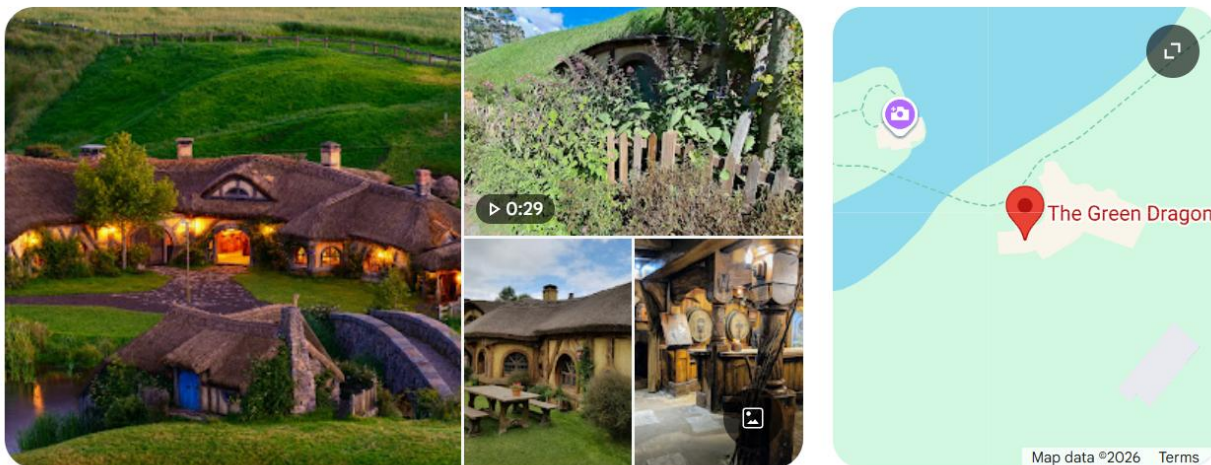


Green Dragon Inn, Matamata, NZ

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

The Green Dragon Inn

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



„Žiedų valdovo” filmavimo vietos, NZ

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



Peteris Jacksonas režisuoja Pelorus upėje



„Žiedų valdovo” vaizdingas turas



Scena iš „Žiedų valdovo” Lemties kalno

Metodai ir sprendimai

Jei per aukščiau pateiktą analizę iškilo keletas įdomių idėjų ir tam tikrų abejonių, tai visiškai normalu. **Svarbiausia – pradėti nuo mažų žingsnių ir laikytis strategijos.** Štai keletas metodų, kuriuos verta apsvarstyti:

- **Pradėkite nuo „Kodėl?“** – visada susiekite technologijų naudojimą su tikslu. Nenaudokite VR vien todėl, kad tai madinga; naudokite ją todėl, kad ji padeda geriau papasakoti jūsų istoriją arba išsprendžia problemą (pvz., parodyti nepasiekiamą vaizdą). Tai užtikrina, kad technologijos suteikia vertės, o ne blaško. Svarbu turėti aiškų tikslą (pvz., „*priversti lankytojus pasijusti istorijos veikėjais*“ arba „*vizualiai paaiškinti sudėtingą istoriją*“), kuris padės jums rinktis technologijas.
- **Pasinaudokite tuo ką turite** – jums gali nereikėti specialios programinės įrangos. Yra daug standartinių turizmo programėlių ir platformų. Pavyzdžiui, kai kurios įmonės siūlo papildytosios realybės (AR) kelionių programėles, kuriose galite įkelti savo turinį be kodavimo. Net ir **paprastos priemonės, tokios kaip QR kodai**, gali paleisti garsą ar vaizdą lankytojų telefonuose – tai nebrangi AR forma. Iš pradžių nemokamų ar nebrangių platformų naudojimas gali būti sumanus būdas išbandyti, kas veikia su jūsų auditorija.
- **Derinkite technologijas su žmogiškuoju prisilietimu** – vienas geriausių būdų yra naudoti technologijas asmeninei ar vedamai patirčiai *pagerinti*, o ne jas pakeisti. Pavyzdžiui, gidas gali nešiotis planšetinį kompiuterį, kad grupei rodytų papildytosios realybės vaizdus, arba galite lankytojams duoti garso įrenginį, kuris tam tikrose vietose groja personažų balsus, kol jūs pasakojate gyvai. Tokiu būdu technologijos išlieka jūsų pasakojimo įrankių rinkinio įrankiu, o jūs vis tiek tiesiogiai bendraujate su lankytojais.
- **Prototipuokite ir tobulinkite** – pirmąjį įtraukiančios technologijos papildymą laikykite eksperimentu. Jis nebūtinai turi būti tobulas. Galbūt galite sukurti trumpą 2 minučių trukmės VR vaizdo įrašą su atkurta scena ir savo svetainėje pastatyti vieną VR ausinę, kad lankytojai galėtų ją išbandyti. Surinkite atsiliepimus: *ar žmonėms patiko? Ar buvo lengva naudoti?* Pasinaudokite šiomis įžvalgomis, kad patobulintumėte arba nuspręstumėte dėl kitos investicijos. Įtraukiančios technologijos vystosi, todėl nuolatinio tobulėjimo mąstysena jums labai pasitarnaus.
- **Pagalvokite apie pritaikymą** – diegdami technologijas, taip pat suplanuokite alternatyvas tiems, kurie negali arba nenori jų naudoti. Pavyzdžiui, jei turite papildytosios realybės (AR) programėlę, pasirūpinkite, kad lankytojams be išmaniųjų telefonų būtų pateiktas lankstinukas ar ženklas su panašia informacija. Jei VR patirtis nepritaikyta neįgaliesiems vežimėliuose (dėl vietos ar techninės įrangos trūkumo), apsvarstykite galimybę sukurti 2D vaizdo įrašo versiją. Toks įtraukus požiūris užtikrina teigiamą patirtį visiems.

Sukurkite savo veiksmų planą

Neatidėliotini tolesni žingsniai (0–6 mėn.)

Pasirinkite vieną nedidelį įtraukiantį elementą, kurį galite realistiškai įgyvendinti artimiausiu metu – kažką, kas mažai kainuoja ir kelia jūsų smalsumą.

Tai gali būti labai paprasta: pavyzdžiui, pridėkite **garsinį istorijos pasakojimo segmentą** (atsisiunčiamą per QR kodą) tam tikrame lankytiname objekte arba bendradarbiaukite su vietiniu technologijų studentu, kad sukurtumėte vieną AR (papildytosios realybės) 3D modelį.

Įgyvendinkite tai ir stebėkite, kaip reaguoja lankytojai.

Vidutinės trukmės laikotarpis (6–24 mėn.)

Jei bandomasis projektas pavyko gerai, suplanuokite nedidelę plėtrą. Galite sukurti specialią **mobiliąją programėlę arba AR ekskursiją su gidu** per kelis objektus, kreiptis dėl nedidelės dotacijos keliems VR (virtualiosios realybės) akiniams įsigyti arba investuoti į darbuotojų mokymus rengti interaktyvius pasirodymus (apjungiant technologijas ir teatrą).

Šiame etape apsvarstykite, kaip įtraukiančią funkciją galima panaudoti rinkodarai, siekiant pritraukti daugiau lankytojų – pavyzdžiui, reklamuokite ją socialiniuose tinkluose naudodami patrauklius vaizdus.

Ilgalaikis laikotarpis (2–5 metai)

Įsivaizduokite labiau **integruotą įtraukiančią patirtį** visoje savo pasiūloje. Galbūt paversite savo vietovę pusiau virtualia aplinka (holografiniai gidai? interaktyvios sienos?) arba bendradarbiausite su technologijų tiekėjais, kad sukurtumėte unikalią produktą (pavyzdžiui, pabėgimo kambario stiliaus nuotykį po visą miestą).

Stebėkite technologijų tendencijas – įranga nuolat tobulėja (pavyzdžiui, lengvi AR akiniai netrukus gali pakeisti telefonų ekranus, todėl lankytojams bus lengviau įsitraukti [vsgt.si](#)).

Kadangi jau būsite atlikę eksperimentus trumpuoju laikotarpiu, būsite pasirengę perimti didesnes inovacijas, kai tik jos taps įperkamos ir patogios vartotojui.



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.