



Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

Kino ir literatūros turismo pavertimas įtraukiančiomis patirtimis

Seminarai 01

*Kodėl Įtraukiančios
Technologijos
Svarbios Jūsų
Verslui?*

Išmokite kurti įtraukiantį kino ir literatūros turizmą praktinių dirbtuvių ir seminarų metu.

Kartu nagrinėjame pagrindines prioritetines sritis, sprendžiame realius iššūkius, aptariame sprendimus ir ieškome praktinių metodų, kuriuos galite 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.

Susipažinkite su partneriais



UPLIFT – Europos Komisijos ir Lietuvos Respublikos partnerystės projektas

UPLIFT partnerystė suburia įvairių organizacijų grupę iš visos Europos, derindama patirtį turizmo, skaitmeninių inovacijų, profesinio mokymo (VET), įtraukiujų technologijų ir regioninės plėtros srityse.

Dirbdami Airijoje, Islandijoje, Danijoje, Slovėnijoje ir Lietuvoje, partneriai turi bendrą tikslą: padėti turizmo MVĮ ir vietovėms išnaudoti kino ir literatūros paveldo galią per įtraukiąją, tvariąją ir skaitmeniniu būdu patobulintą patirtį.

Per „UPLIFT“ seminarus ir įgyvendinimo mokymus konsorciumas derina praktines turizmo žinias su naujovėmis papildytos realybės (AR), virtualios realybės (VR), pasakojimo menų ir išmaniojo turizmo strategijų srityse, užtikrindamas, kad regionai galėtų užtikrintai kurti, teikti ir įgyvendinti ateities poreikius atitinkančias, bendradarbiavimu grindžiamas ir rinkos realijomis pagrįstas įtraukiančias patirtis.



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

Turinys

- ❖ Įvadas į įtraukiančio kino ir literatūrinio turizmo vadovą (5 puslapis)
- ❖ Apžvalga: Įtraukiančio kino ir literatūrinio turizmo seminarai ir praktiniai mokymai (8 puslapis)
- ❖ Kaip vyksta seminarai ir praktiniai mokymai (11 puslapis)
- ❖ 1-asis seminaras. Įvadas (12 puslapis)
Kodėl Įtraukiančios Technologijos Svarbios Jūsų Verslui

Seminarų diskusijų skyrius (24 puslapis)
Skaitmeninių ir įtraukiančių galimybių tyrinėjimas

1. Esami ryšiai su kinu ir (arba) literatūra (27 puslapis)
2. Esamas lankytojų susidomėjimas kinu ir literatūra (30 puslapis)
3. Kino ir literatūros pasakojimų poreikio nustatymas (33 puslapis)
4. Trūkumų, susijusių su kino ir literatūros lankytojų patirtimi, nustatymas (36 puslapis)
5. „Kaip“ nustatymas – metodai ir technologijos (36 puslapis)
6. Verslo iššūkių, susijusių su įtraukiančių filmų ir literatūros patirčių kūrimu, nustatymas (42 puslapis)



Įvadas

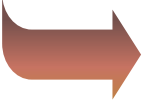
Į praktinį vadovą

Įtraukiančio kino ir literatūrinio
turizmo seminarai ir įgyvendinimo
mokymai



Photo Credit: Image title

Įtraukiančio kino ir literatūrinio turizmo seminarai ir įgyvendinimo mokymai



Sveiki atvykę į UPLIFT įtraukiančio kino ir literatūros turizmo seminarus ir įgyvendinimo mokymus!

Šiame vadove pristatomi keturi praktiniai seminarai ir įgyvendinimo mokymai, skirti padėti turizmo įmonėms tyrinėti įtraukiantį pasakojimą ir lankytojų patirtis, įkvėptas kino ir literatūros.

Padedami ekspertų, mes jus supažindinsime su atskirų „mokymų“ serija – kiekviena iš jų orientuota į pagrindinę temą – kurios kartu sudaro planą, kaip įkvėpti knygų ir filmų gyvybės jūsų turizmo pasiūlymuose.

Jei esate naujokas ir šiek tiek nerimaujate dėl skaitmeninių įrankių naudojimo arba tiesiog ieškote idėjų, kaip įtraukti lankytojus, šis vadovas padės jums ten, kur esate, ir pateiks praktinius, įperkamus būdus, kaip įdiegti įtraukiančią patirtį jūsų kino ir (arba) literatūros patirtyje.

Pabaigoje turėtumėte jaustis labiau pasitikintys savimi ir aiškiai žinoti, kaip pradėti įgyvendinti įtraukiančią patirtį.

Kodėl dėmesys skiriamas kino ir literatūros turizmui?

Gerbėjai dažnai keliauja pamatyti savo mėgstamų istorijų realias vietas – nuo Glenfinnan viaduko Škotijoje („Hario Poterio tilto“) iki Naujosios Zelandijos kalvų Viduržemėje.

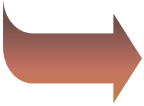
Ypač pastaraisiais metais matėme, kaip smarkiai išpopuliarėjo kino ir literatūros turizmas; kai vieta pristatoma populiariame seriale ar filme, ji gali sulaukti didelio susidomėjimo – pavyzdžiui, po „Žiedų valdovo“ filmų Naujojoje Zelandijoje atvykstančių turistų skaičius išaugo 50 %, o tai į ekonomiką įnešė dešimtis milijonų turistų [sciencedirect.com](https://www.sciencedirect.com).

Visai neseniai šį efektą sustiprino transliacijų platformos, tokios kaip „Netflix“. Pasauliniai serialai gali beveik per naktį pristatyti vietas tarptautinei auditorijai, sužadindami smalsumą, kelionių planavimą ir ilgalaikį informuotumą apie kelionės tikslą.

Todėl ekrane rodomos lankytinos vietos nebėra tik lankytinos vietos – jos tampa patirtimis, į kurias žmonės nori įžengti, jas iš naujo išgyventi ir su kuriomis emociškai susisiekti. Ši auganti paklausa sukuria aiškių galimybių turizmo verslui ir kelionių kryptims, tačiau kartu kelia svarbių klausimų: kaip atsakingai valdyti išaugusį susidomėjimą, peržengti paprastus apsilankymus vietose ir paversti dėmesį prasmingomis, įtraukiančiomis patirtimis, kurios ilgainiui būtų naudingos vietos bendruomenėms?

Įtraukiančio pasakojimo galia

Akivaizdu, kad istorijos, pasakojamos per literatūrą, filmus ir (arba) televiziją, yra galingas traukos objektas, o įtraukiančių metodų naudojimas gali padaryti šias istorijomis paremtas keliones dar įdomesnes.



Ką turime omenyje sakydami „įtraukiančios“ patirtys?

Įtraukiantis turizmas reiškia leisti lankytojams žengti į istoriją ar pasaulį, o ne pasyviai mokytis faktų. Tai gali būti technologijos, tokios kaip papildyta ar virtuali realybė, skirtos skaitmeniniams istorijos elementams perkelti ant realių vietų, arba paprasti kūrybiniai elementai, pavyzdžiui, vaidmenų žaidimai ir pasakojimas.

Tikslas – sukurti unikalias, įsimintinas akimirkas, kai lankytojai jaučiasi susiję su pasakojimu. Ši tendencija sparčiai auga – papildyta realybė (AR) ir panašios technologijos keičia turizmo industriją ir tikimasi, kad iki 2028 m. jų rinkos vertė pasieks 23,5 mlrd. USD, nes vis daugiau kelionių prekių ženklų naudoja AR, kad pasiūlytų interaktyvią patirtį rockpaperreality.com.

Išaugusi unikalių, įtraukiančių patirčių paklausa

Europos turizmo sektorių vis labiau skatina unikalių, įtraukiančių lankytojų patirčių paklausa, o kino / literatūros turizmas yra vienas įdomiausių būdų tyrinėti kultūrą ir paveldą. Naudodami įtraukiantį požiūrį, galite įkvėpti gyvybės istorijoms savo vietovėje, užtikrindami gilesnį lankytojų įsitraukimą ir naujų galimybių jūsų verslui.

Tikslas ir apžvalga: 4 „Uplift” seminarai ir įgyvendinimo mokymai



UPLIFT kino ir literatūros turizmą paverčia įtraukiomis patirtimis – diskusijų dirbtuvės ir praktinio įgyvendinimo mokymai.

Kruopščiai parengėme 4 praktinius diskusijų seminarus ir 4 įgyvendinimo mokymus, kuriuose išmoksite kurti ir plėtoti MVĮ palankią įtraukiantį kino ir (arba) literatūros patyrimą.

Jie specialiai skirti turizmo, kino ir literatūros MVĮ, verslininkams, bendruomenių grupėms ar kelionių kryptims. Kruopščiai atsižvelgta į biudžetą, prieigą prie išteklių ir techninius pajėgumus. Kiekvieną seminarą ir kliniką galima lankyti paeiliui arba atskirai, priklausomai nuo to, kuriame savo kelionės etape esate.

Kartu nagrinėjame pagrindines prioritetines sritis, sprendžiame realius iššūkius, aptariame sprendimus ir nagrinėjame praktinius įgyvendinimo metodus, kuriuos galite pritaikyti realiose situacijose.

1 Seminaras:

Kodėl įtraukiančios technologijos svarbios jūsų verslui. Šiame skyriuje paaiškinama, kodėl įtraukiančios technologijos tampa vis svarbesnės turizmo ir patirtimi grįstoms įmonėms, ir aiškiai bei prieinamai pristatomos pagrindinės sąvokos.

Tai padeda jums ištirti skirtingus įtraukimo lygius – nuo paprastų, mažai technologijų reikalaujančių metodų iki pažangesnių skaitmeninių



patirčių – kad galėtumėte nustatyti, kas geriausiai atitinka jūsų verslą, įgūdžius ir biudžetą.

Taip pat jums bus patarta suplanuoti realų įtraukiančios patirties planą, kuriame bus parodyta, kaip jūsų patirtis galėtų palaipsniui vystytis per ateinančius 1–5 metus, o ne reikalauti didelių išankstinių investicijų.

2 Seminaras:

Pozicionavimas, prekės ženklo kūrimas, auditorijos tikslai ir įtraukiančio pasakojimo kūrimas.

Šiame skyriuje daugiausia dėmesio skiriama jūsų prekės ženklo tapatybės stiprinimui, tikslinės auditorijos supratimui ir užtikrinimui, kad įtraukiančios idėjos aiškiai atitiktų jūsų verslo tikslus.

Tai padės jums nustatyti, kam skirta jūsų patirtis, ką norite, kad lankytojai jaustų ir darytų, ir kaip įtraukiantis pasakojimas gali padėti įgyvendinti šiuos tikslus.

Išnagrinėsite, kaip paversti savo prekės ženklą, vietą ar kultūros vertybę patraukliais pasakojimais ir interaktyviais istorijos elementais, padėdami lankytojams užmegzti emocinį ryšį, kartu išlaikant ištikimybę jūsų vertybėms ir pozicionavimui.

3 Seminaras:

Biudžeto sudarymas, išlaidos, finansinis planavimas ir atsakinga praktika įtraukiančiai patirčiai.

Šis seminaras padės jums suprasti realias išlaidas, susijusias su įtraukiančios patirties kūrimu, ir kaip jas planuoti praktiškai, valdomai ir atsakingai.



Jame nagrinėjami įperkami ir keičiamo mastelio metodai, parodant, kaip įtraukiančios idėjos gali būti išbandytos ir įdiegtos taikant nebrangius bandomuosius projektus, etapais planuojant biudžetą ir palaipsniui investuojant, augant pasitikėjimui ir paklausai.

Seminare taip pat pristatomi pagrindiniai teisiniai, autorių teisių ir etiniai aspektai, įskaitant leidimus, turinio nuosavybę, duomenų apsaugą ir kultūrinį jautrumą, – tai padės išvengti dažniausiai pasitaikančių rizikų ir nuo pat pradžių priimti pagrįstus sprendimus.

4 Seminaras:

Įtraukiančių patirčių reklama ir pardavimas per pasakojimą.

Šiame seminare daugiausia dėmesio skiriama tam, kaip perteikti, reklamuoti ir parduoti įtraukiantį kino ir literatūros potyrį, naudojant pasakojimą kaip galingą įrankį bendrauti su auditorija ir skatinti įsitraukimą. Seminaras padės jums paversti savo patirtį patrauklia lankytojų kelione – įkvepiant vietas, personažus ir pasakojimus aiškiais, autentiškais ir jūsų verslo tikslus atitinkančiais būdais.

Išnagrinėsite, kaip pozicionuoti ir reklamuoti savo patirtį svetainėse, socialinėje žiniasklaidoje ir turizmo platformose, kartu kurdami paprastas ir veiksmingas kainodaras, užsakymo ir pardavimo vietoje procesus, kurie lankytojams palengvintų supratimą, užmezgimą ir dalyvavimą. Pagrindinis dėmesys skiriamas istorijų pavertimui veiksmais – pagalba žmonėms atrasti jūsų patirtį, atpažinti jos vertę ir pasijusti įkvėptiems užsisakyti, nesukeliant nereikalingo sudėtingumo ar spaudimo.

Kaip seminarai ir įgyvendinimo mokymai veikia?



Daugelis turizmo įmonių mano, kad įtraukiančios technologijos reiškia brangią VR įrangą arba sudėtingas programėles. Iš tikrųjų įtraukiančios patirtys gali būti kuriamos naudojant paprastus įrankius, tokius kaip garso pasakojimai, QR kodai, projekcijos ar išmaniųjų telefonų turinys.

Kiekviename skyriuje yra:

- **Įvadas** į temą (kodėl ji svarbi),
- skyriaus **tikslas ar uždavinys**, kad aiškiai suprastumėte, ko siekiate,
- pagrindiniai **iššūkiai ir galimybės**, į kurias reikia atsižvelgti,
- **seminaras su klausimais tyrinėjimui ir diskusijai**, kurie padės jums mąstyti ar diskutuoti grupėje,
- **įgyvendinimo mokymai su praktiniais pratimais ir užduotimis**, padėsiančiomis pradėti taikyti idėjas, jas įgyvendinti ir išbandyti,
- siūlomi **metodai ir sprendimai** (geriausios praktikos ar metodai iššūkiams įveikti) ir
- realaus pasaulio **pavyzdys** arba atvejo analizė įkvėpimui.

Taip pat pateikiame nuorodas į kitus išteklius (priemonių rinkinius, atvejų analizes, tinklaraščius ir kitus UPLIFT išteklius bei pagalbą), kad galėtumėte giliau pasinerti arba pamatyti, kaip tai padarė kiti.

Nedvejodami pradėkite nuo jus labiausiai dominančios temos – seminarai yra atskiri ir gali būti naudojami nuosekliai arba pakaitomis. Tačiau jei juos peržiūrėsite eilės tvarka, jie papildys vienas kitą ir kartu sudarys išsamų veiksmų planą.

Suprantame, kad tai gali būti jūsų pirmasis bandymas išbandyti įtraukiantį turizmą, ir normalu jaustis šiek tiek nejaukiai. Pateikėme daugybę pavyzdžių.

Jums tobulėjant, mes švelniai **pereisime nuo paprastų, greitai įgyvendintų idėjų (kurias galėtumėte išbandyti per ateinančius 6 mėnesius)** prie ambicingesnių projektų **per porą metų ar ilgiau**, kad galėtumėte planuoti tiek **trumpalaikius veiksmus**, tiek ilgalaikę viziją.

Pradėkime atskleisti įtraukiančio kino ir literatūros turizmo potencialą jūsų verslui!

A woman with long brown hair is smiling and looking towards the camera. She is standing next to a professional video camera mounted on a tripod. The camera is a black Canon EOS R5 with a large lens and various attachments. The background is a dimly lit room with some equipment visible.

1 Seminaras: Įvadas

Kodėl įtraukiančios technologijos svarbios jūsų verslui

Photo Credit: Image title

Apžvalga

Įtraukiančios technologijos gali skambėti kaip aukštosios technologijos, tačiau iš esmės jos skirtos lankytojų įtraukimui į istoriją ar vietą. Tradicinis turizmas dažnai yra apie „žiūrėjimą ir klausymą“, o įtraukiantis turizmas kviečia žmones „patirti ir dalyvauti“.

Pavyzdžiui, užuot tiesiog skaitęs lentelę apie garsią filmo sceną, lankytojas galėtų pakelti telefoną ir stebėti, kaip ta scena vyksta vietoje per papildytąją realybę (AR). Užuot įsivaizdavę istorinę akimirką iš knygos, jie galėtų užsidėti virtualios realybės (VR) akinius ir pasijusti taip, lyg stovėtų ten pat. Šie įrankiai praturtina realias vietas skaitmeniniais sluoksniais – prideda vaizdų, garso ir interaktyvių elementų, kurie daro patirtį įdomesnę ir įsimintinesnę.

Svarbu tai, kad įtraukiančios technologijos nepakeičia tikros vietos, o ją praturtina. AR leidžia lankytojams įsitvirtinti aplinkoje, uždengiant skaitmeninį turinį tuo, ką jie jau mato, o VR perkelia vartotojus į visiškai virtualią aplinką. Abu metodai gali būti veiksmingi kino ir literatūros turizme, prasmingai įkvepiant gyvybės knygų ištraukoms, personažams ar ikoniškoms ekrano akimirkoms.

Įtraukiančios priemonės apima tokias technologijas kaip papildytoji realybė (skaitmeninių vaizdų ar informacijos pridėjimas prie realaus pasaulio per išmaniuosius telefonus arba AR akinius) ir virtualioji realybė (visiškai imituojama aplinka, pasiekama per VR akinius). Kartu su interaktyvia skaitmenine medija ir dirbtiniu intelektu šios technologijos keičia tai, kaip lankytojai įsitraukia į turizmo patirtį. Jie leidžia žmonėms įžengti į istorijas – istorines ar išgalvotas scenas perkeliant ant realių vietų arba atkuriant garsias filmų aplinkybes, kad jas būtų galima tyrinėti vietoje ar nuotoliniu būdu.

Suteikia galimybę mažoms įmonėms su ribotu biudžetu

Turizmo įmonėms, ypač mažoms ir vidutinėms, įtraukiosios technologijos siūlo naujų būdų bendrauti su auditorija. Jos gali padaryti keliones patrauklesnes, padidinti lankytojų susidomėjimą ne sezono metu ir sudominti kartą, ieškančią prasmingų, į patirtį orientuotų kelionių. Svarbiausia, kad įtraukiančių įrankių diegimui nereikia pažangių techninių įgūdžių ar didelių biudžetų. Paprasti sprendimai, tokie kaip QR kodu aktyvuojamas turinys arba išmaniuosiuose telefonuose veikianti papildytoji realybė (AR), gali būti prieinami ir veiksmingi.

Tyrimai rodo, kad AR ir VR gali gerokai pagerinti lankytojų patirties kokybę, o turizmo sektorių vis labiau skatina unikalių, įtraukiančių pasiūlymų paklausa. Ypač kino ir literatūros turizmas gauna naudos iš įtraukiančio pasakojimo, kuris gilina emocinį ryšį ir įkvepia pasakojimams gyvybės. Kadangi dauguma lankytojų jau turi išmaniuosius telefonus, net mažos įmonės gali ekonomiškai efektyviai įdiegti įtraukiančio turinio elementus.

Trumpai tariant, įtraukiančioji technologija paverčia apsilankymą interaktyvia patirtimi. Ji siūlo kelionių kryptims ir paslaugų teikėjams praktišką ir prieinamą būdą giliau įtraukti lankytojus ir paversti istorijas gyva patirtimi – neprarandant akių tikrosios vietos, esančios kelionės centre.

- **Padidintas įsitraukimas:** AR/VR leidžia lankytojams tyrinėti ir daryti įtaką turiniui, pasyvias ekskursijas paverčiant aktyviais nuotykiams.
pmc.ncbi.nlm.nih.gov/hospitalitynet.org
- **Išplečiamas kūrybiškumas:** Net ir turint nedidelį biudžetą galima sukurti AR/VR turinį (pvz., mobiliąsias AR programėles išmaniuosiuose telefonuose), kuris suteikia turtingesnę patirtį ištisus metus.
- **Konkurencinis diferenciovimas:** Unikalios įtraukiančios ekskursijos padeda mažoms kelionių kryptims išsiskirti perpildytoje rinkoje ir patenkinti šiuolaikinių keliautojų lūkesčius.

[Immersive technologies for tourism: a systematic review](#)
[Immersive Hospitality: Redefining the Guest Experience](#)



Tikslas: Kodėl įtraukiančios technologijos svarbios jūsų verslui?



Photo Credit: Image title

Šis seminaras skirtas supratimui, o ne veikimui.

Jis skirtas:

- ❖ **Paprastu, netechniniu būdu** pristatyti įtraukiantį požiūrį
- ❖ Padėti dalyviams suprasti, *kodėl* įtraukimas yra svarbus kino ir literatūros turizme
- ❖ Išsklaidyti baimes, klaidingas nuomones ir įgūdžių spragas
- ❖ Sukurti pasitikėjimą savimi prieš priimant bet kokius sprendimus

Šiame seminare **nesitikima** įsipareigoti naudoti technologijas ar sprendimus.

Pirmiausia turime suprasti, kas yra „įtraukiančios technologijos“ ir kodėl turizmo įmonėms turėtų rūpėti.

Įtraukiančios technologijos apima tokias priemones kaip **virtuali realybė (VR)**, **papildytoji realybė (AR)**, **interaktyvi skaitmeninė medija** ir net **dirbtinis intelektas (DI)**, kurios kartu leidžia lankytojams patirti istorijas ir vietas įtraukiau. Kino ir literatūros turizmo kontekste tai gali atrodyti kaip AR programėlė, rodanti filmų scenas, uždėtas ant tikros vietos, kurioje stovite, arba VR patirtis, leidžianti lankytoju virtualiai įžengti į romano sceną. Šios technologijos sujungia fizinį ir skaitmeninį pasaulius, kad tikroms vietoms būtų suteikta naujų pasakojimo sluoksnių. rockpaperreality.com.

Turizmo MVĮ (mažoms ir vidutinėms įmonėms) įtraukiančių technologijų diegimas gali atrodyti bauginantis, tačiau tai vis labiau tampa konkurenciniu pranašumu. Lankytojai, ypač jaunesni ir technologiškai išprusę, dabar tikisi interaktyvios, suasmenintos patirties.

Jei tai daroma teisingai, įtraukiantys elementai gali gerokai padidinti lankytojų pasitenkinimą ir išskirti jūsų pasiūlymą iš tradicinių ekskursijų. Jie leidžia užmegzti gilesnius emocinius ryšius: užuot tik girdėję istoriją, jūsų svečiai gali joje dalyvauti, o tai dažnai palieka stipresnį įspūdį. Įtraukiančios technologijos taip pat gali padėti pasiekti naują auditoriją – įskaitant žmones, kurie paprastai galbūt nesidomi istorija ar paveldu, bet ateina dėl smagios interaktyvios patirties (pagalvokite, kaip „Pokémon Go“ paskatino žmones tyrinėti savo miestus!).

Svarbu tai, kad technologijų naudojimas nereiškia žmogiškojo prisilietimo ar autentiško jūsų svetainės žavesio pakeitimo – veikiau jos jį sustiprina.

Atvejų analizės

Dublino Trejybės koledžo Kells knyga

Dublino Trejybės koledžo Kells knygos ekspozicijose (garsioje viduramžių rankraščių ekspozicijoje) buvo naudojamos skaitmeninės inovacijos, siekiant praturtinti lankytojų patirtį. Jose buvo derinami pažangūs interaktyvūs elementai su turtingu knygos paveldu, ir tai tapo tvaraus, **įtraukiančio turizmo Airijoje etalonu** [\[daugiau informacijos rasite mūsų ištekliuose\]](#).

Dublino Airijos literatūros muziejus (MoLI)

Panašiai Dublino Airijos literatūros muziejus (MoLI) naudoja interaktyvias instaliacijas, kad literatūros paveldas pasijustų magiškas – per šešis mėnesius nuo atidarymo MoLI pritraukė beveik **40 000 lankytojų**, o tai rodo didelį visuomenės susidomėjimą šiomis naujomis patirtimis feltech.ie.

Ką turime omenyje sakydami „įtraukiantis“?

Įsitraukimas yra apie ryšį ir sąveiką, o ne apie sudėtingumą.

Įtraukusis turizmas yra apie tai, **kaip lankytojai patiria istoriją ar vietą**, o ne apie pačias technologijas.

Patirtis yra įtraukianti, kai ji:

- ✓ Padeda lankytojams pajusti emocinį ryšį
- ✓ Skatina dalyvavimą, o ne stebėjimą
- ✓ Pagilina istorijos, vietos ar veikėjo supratimą

Įsitraukimas gali būti:

- ❖ Skaitmeninis (garsas, papildyta realybė, 360° turinys)
- ❖ Nereikalaujantis daug technologijų (pasakojimas, vedamas procesas, atmosfera)
- ❖ Arba abiejų derinys

Kodėl įsitraukimas svarbus kino ir literatūros turizmui?

Kino ir literatūros turistai:

Atvyksta emociškai prisirišę prie istorijos
Nori žengti į pasaulį, kuris jiems jau rūpi
Tikisi daugiau nei ženklų, lentelių ar nuotraukų sustojimų

Be įsitraukimo:

Apsilankymai gali atrodyti nuobodūs arba skuboti
Ekonominė vertė ribota
Padidėja spaudimas fizinėms vietoms

Įtraukiantys metodai padeda:

Padidinti lankytojų įsitraukimą
Pagerinti lankytojų pasitenkinimą
Sumažinti priklausomybę nuo fizinės prieigos
Sukurti turtingesnę, įsimintinesnę patirtį

Esmė tokia: **įtraukiantys metodai nėra gudrybė; jie reaguoja į realų lankytojų norų pokytį.** VR/AR turizmo rinka sparčiai auga (daugiau nei 30 % per metus) rockpaperreality.com, ir tie, kurie prisitaiko anksti, gali pasinaudoti šia banga. Sujungdami istorijas ir technologijas, net ir maža turizmo įmonė gali pasiūlyti kažką unikalaus ir įsimintino, kas privers lankytojus kalbėti (ir dalintis socialiniuose tinkluose) dar ilgai po to, kai jie išvyksta.

Sužinokite daugiau geriausios praktikos pavyzdžių ir giliau pasinerkite į šią temą. Sukūrėme du išsamius išteklius, kurie suteikia įžvalgų apie įtraukiančio turizmo tendencijas ir pristato sėkmingus įvairių tipų pasiūlymų pavyzdžius visoje Europoje ir už jos ribų.

Paspauskite ant link'o

1

Research Report

This report examines how augmented reality (AR), virtual reality (VR), and AI are changing the way we explore cultural heritage linked to literature and cinema. It maps key trends, opportunities, and skills gaps across the tourism and education sectors.

2

Best Practice Compendium

A rich collection of real-world examples from across Europe showcasing how immersive tech is already being used to enhance visitor experiences. From local libraries to global film trails, the compendium offers ready-to-replicate ideas.

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



Pagrindiniai iššūkiai

Kaip ir bet kuri inovacija, įtraukiančios technologijos turizme turi ir iššūkių, ir įdomių galimybių:

Iššūkiai

- ❖ Daugelis MVĮ nerimauja dėl aukštųjų technologijų sprendimų **kainos ir sudėtingumo**. Galite paklausti: „Ar man reikia investuoti į brangius VR akinius ar samdyti kūrėjus?“
- ❖ Taip pat yra **mokymosi kreivė** – jei nesate techniškai išprusę, iš pradžių gali būti nelengva suprasti AR programėles ar interaktyviąją mediją.
- ❖ Be to, **ne visi lankytojai vienodai patogiausiai jaučiasi su technologijomis**; kai kurie gali neatsisųsti programėlės arba susidurti su pritaikymo neįgaliesiems problemomis.
- ❖ Dar vienas rūpestis – **skaitmeninių įrankių priežiūra ir atnaujinimai** (o kas, jei ekskursijos metu neveiks AR programa?).
- ❖ Galiausiai, **kyla baimė prarasti autentiškumą** – juk nenorite, kad blizganti technologija užgožtų tikrąją istoriją ar vietą.



„Haris Poteris“: įtraukianti patirtis, Londonas

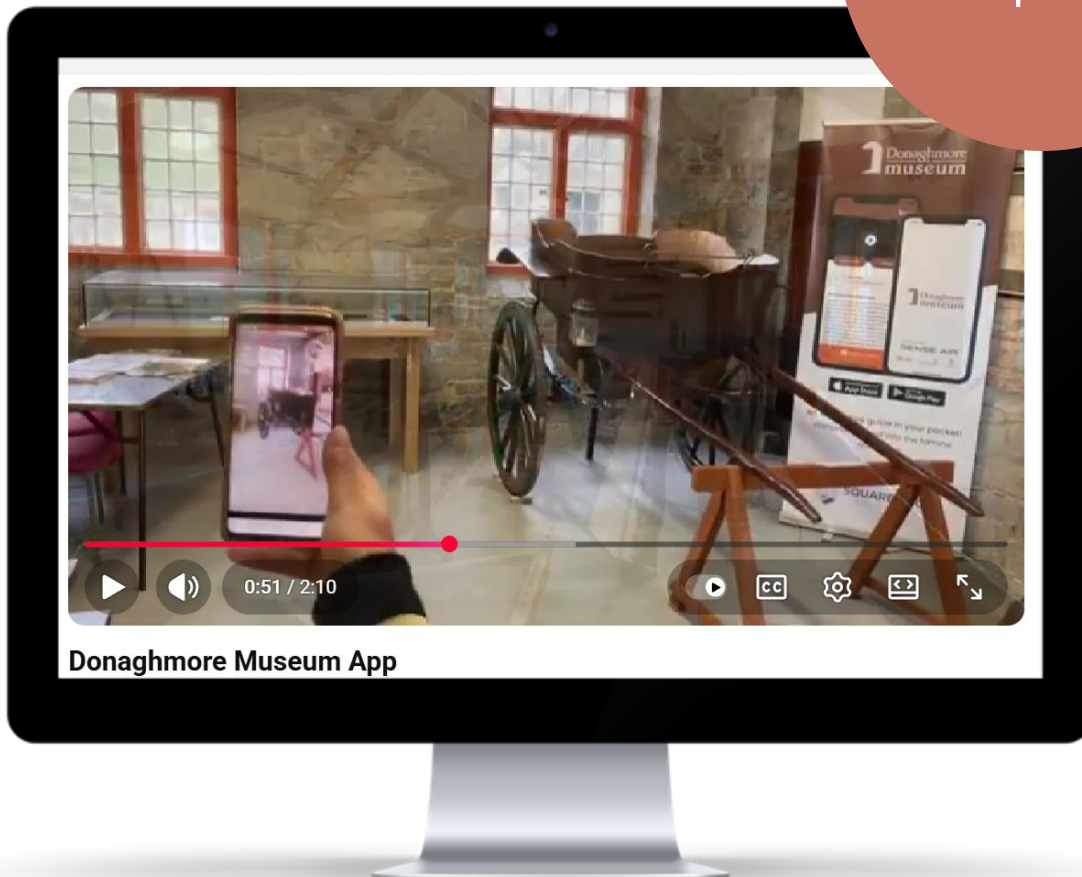
<https://hpforbiddenforestexperience.com/>



Naktinis miško takas, kupinas stebuklingų būtybių ir burtininkų stebuklų iš filmų „Haris Poteris“™ ir „Fantastiniai gyvūnai“™. Šis nuotykis, vykstantis nuostabiame miške, buvo įgyvendintas apdovanojimus pelniusių teatro scenografų ir įspūdžių kūrėjų.

Donaghmore muziejaus programėlė, Airija

Paspauskite
video peržiūrai



Donaghmore muziejaus programėlė

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

Airijos įmonė „Square Root Solutions“ sukūrė Donaghmore muziejui skirtą programėlę, kuri lankytojams leidžia nuskaityti eksponatus ir pateikia išsamius aprašymus, nuotraukas, vaizdo įrašus bei garso įrašus.

Be to, lankytojai taip pat gali pamatyti kai kuriuos eksponatus, pasinaudodami papildytos realybės ir 3D technologijomis.

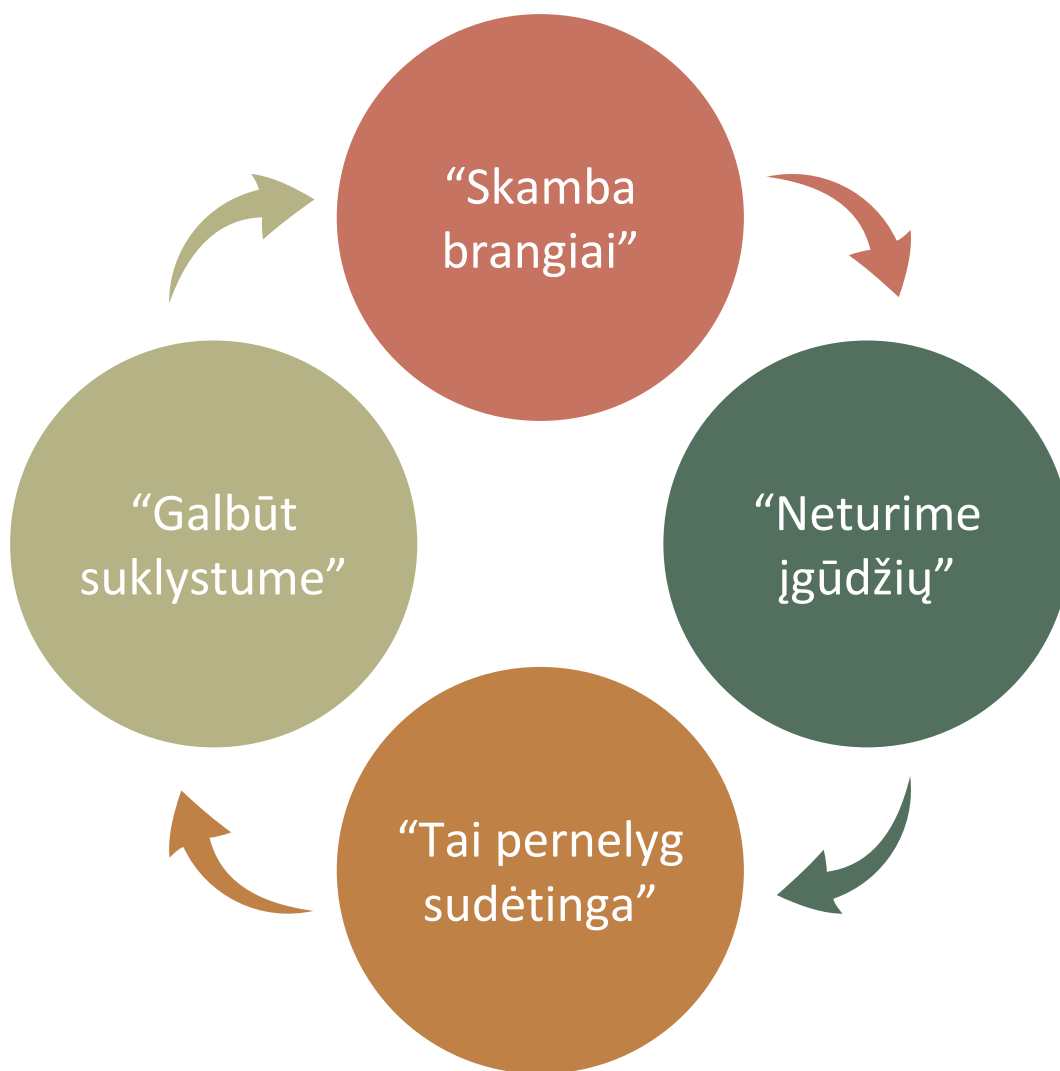
❖ Daugiau informacijos apie Donaghmore muziejų:
<https://www.discoverireland.ie/laois/donaghmore-famine-workhouse-museum>

❖ Daugiau informacijos apie įtraukiančių programėlių kūrėjus:
<https://squareroot.ie/achievements>

❖ Atsisiųskite programėlę dabar:
Google play store: <https://play.google.com/store/apps/de...>
App store: <https://apps.apple.com/us/app/donaghm...>

Kiti dažni rūpesčiai (įvardinkime juos)

Daugelis verslų jaučiasi:



Tokie nuogąstavimai yra visiškai **normalūs ir suprantami**. Šis projektas grindžiamas tokia idėja:

- ❖ Įtraukiantis turizmas gali prasidėti nuo mažų žingsnių
- ❖ Pradėkite nuo prieinamų technologijų, kurios atitinka jūsų prioritetus, ir toliau plėskite veiklą
- ❖ Atlikite daug bandymų ir prisitaikykite prie klientų poreikių
- ❖ Palyginkite, rinkite informaciją, išsiaiškinkite, kas veikia, o kas ne
- ❖ Įgūdžiai ugdomi palaipsniui
- ❖ Mokymasis eina prieš veiksmus

Pagrindinės galimybės

Galimybės

Kita vertus, įtraukiančios technologijos suteikia didžiules galimybes pagerinti lankytojų patirtį.

- ❖ Jos **leidžia papasakoti istorijas naujais aspektais** – pavyzdžiui, lankytojiui telefone prieš akis parodyti sceną iš prieš kelis dešimtmečius arba leisti jiems virtualiai „susitikti“ su personažais. Tai gali sukurti emocinį įsitraukimą ir įspūdingas akimirkas, kurių tradicinės parodos negali padaryti.
- ❖ **Technologijos taip pat gali padidinti prieinamumą**: žmonės, kurie negali lipti į pilies bokštą, vis tiek gali matyti vaizdą per VR, o tarptautiniai lankytojai gali gauti informacijos savo kalba per AR overlays rockpaperreality.com.
- ❖ Be to, daugelis įtraukiančių sprendimų gali **generuoti papildomas pajamas** – pavyzdžiui, siūlyti mokamas VR patirtis arba tiesiog pritraukti daugiau lankytojų dėl naujumo. Dabar taip pat yra daugiau prieinamų ir patogesnių naudoti įrankių nei bet kada anksčiau (kai kuriuos iš jų aptarsime „Aukštųjų technologijų“ mokymuose), kurie leidžia AR/VR pasiekti mažoms įmonėms.

Trumpai tariant, klausimas nebėra tas, ar įtraukiančios technologijos bus turizmo dalis, o tai, kaip galite jas sumaniai pritaikyti savo verslo naudai.

Ką jums reiškia „įtraukianti patirtis“ jūsų verslo kontekste?

(Pagalvokite apie bet kokią filmo peržiūrą, literatūros turą ar apsilankymą muziejuje, kuris jums paliko stiprų įspūdį – kas padarė ją įtraukiančia?)



Photo Credit: Image title



Photo Credit: Image title

**Sukurkite savo vizualinį stilių...
tegu jis būna unikalus tik jums,
ir kartu atpažįstamas kitiems**



Laikas tyrinėti įtraukias galimybes

1 Seminaras: Diskusijų skyrius

Šis skyrius skirtas padėti jums šiek tiek giliau pažvelgti ir apmąstyti, kaip įtraukiančios patirtys galėtų prasmingai paremti jūsų verslą, vietą ar istoriją.

Atsakykite į klausimus pokalbio principu – tai gali būti asmeninė refleksija, komandos diskusija ar grupiniai seminarai. Nėra teisingų ar neteisingų atsakymų. Tikslas – ištirti galimybes, atrasti progas ir nustatyti, kas atrodo realu ir autentiška jūsų verslo kontekste.



Seminaro tema

Skaitmeninių ir įtraukiančių galimybių tyrinėjimas

Šios diskusijos tikslas

Nustatyti įtraukiantį potencialą savo vietoje – matomą, paslėptą, nepakankamai išnaudotą ar dar neišvystytą – ir suprasti, kaip lankytojai šiuo metu patiria (arba praleidžia) šias kino ir literatūros patirtis.

Q1

Diskusijų klausimai

1. Esami kino ir (arba) literatūros ryšiai

Kokie kino ar literatūros siužetai, vietos ar ryšiai yra susiję su jūsų vietoje – jei tokių yra?

(Tai padeda nustatyti, ką jau turite ir ką galima paversti patrauklia lankytojų patirtimi.)

1. Ar jūsų vietovė yra susijusi su **knyga, filmu, TV serialu, autoriumi, poetu, dramaturgu ar scenaristu** (net ir šiek tiek)?
2. Ar čia buvo **filmuojama, ar čia vyko veiksmas, ar šią vietą** (peizažus, miestelius, pastatus, atmosferą) **aiškiai įkvėpė**?
3. Kokį ryšį **lengviausia „parodyti“ vietoje**, o kurį sunkiau paaiškinti be pagalbos?
4. Kokios **medžiagos jau yra surinktos** (citos, nuotraukos, archyvai, scenos, filmavimo vietos, interviu, vietinių prisiminimai)?

5. Įtraukiančių skaitmeninių technologijų aspektai



Kurias istorijas sunku perteikti vien žodžiais ir kurias būtų naudinga pamatyti / išgirsti / patirti (pvz., scenos perdanga, įgarsinta ištrauka, interaktyvus žemėlapis)?

Kokią istoriją ar turinį būtų galima praturtinti interaktyviu elementu? *Pavyzdžiui, ar turite garsią sceną ar istorijos fragmentą, kuris žmonėms patinka – ir ar galėtumėte leisti lankytojams pamatyti ar išgirsti ką nors papildomo apie ją per papildytąją realybę arba galbūt leisti jiems pasirinkti kelių istorijoje?*

Atsakymai į klausimus

Šioje vietoje galite tiesiogiai atsakyti į diskusijos klausimus.

Pasidalinkite savo mintimis, idėjomis, apmąstymais ar pavyzdžiais, remdamiesi savo patirtimi ar kontekstu. Nėra teisingų ar neteisingų atsakymų, ir ne į kiekvieną klausimą reikia atsakyti dabar – čia kalbama apie galimybių tyrinėjimą.

1. Esami kino ir (arba) literatūros ryšiai

1 Klausimas: [pridėti atsakymą]

2 Klausimas: [pridėti atsakymą]

3 Klausimas: [pridėti atsakymą]

4 Klausimas: [pridėti atsakymą]

5 Klausimas: (Įtraukiančios ir skaitmeninės technologijos aspektai)

[pridėti atsakymą]

Užrašų skyrius

Šioje vietoje galite užfiksuoti pagrindinius diskusijų punktus, idėjas, apmąstymus, iššūkius / sprendimus, spragas / galimybes, ekspertų patarimus, tinkamas skaitmenines ir įtraukiąsias technologijas ir kt.

Tai yra darbo sritis – užsirašykite mintis, klausimus ar veiksmus, kai jie kyla.

1. Esami kino ir (arba) literatūros ryšiai

- ❖ Iššūkliai ir sprendimai; [pridėti atsakymą]
- ❖ Spragos ir galybės; [pridėti atsakymą]
- ❖ Geros idėjos ir ekspertų patarimai; [pridėti atsakymą]
- ❖ Skaitmeninės ir įtraukiančios technologijos, kurias verta ištirti; [pridėti atsakymą]
- ❖ Kita: [pridėti atsakymą]

2. Esamas lankytojų susidomėjimas filmais ir literatūra

Q2

Kaip lankytojai šiuo metu rodo susidomėjimą filmais ir literatūros istorijomis, susijusiomis su jūsų vietoje – jei apskritai?

(Tai parodo, ko lankytojai nori šiandien – ir ar reikia „greitos informacijos“, ar „gilesnio pasinėrimo“.)

1. **Kas yra jūsų tiksliniai lankytojai arba gerbėjų bazė?** Ar tai jaunesni žmonės, prilipę prie savo telefonų, vyresni literatūros entuziastai, šeimos ar tarptautiniai keliautojai? Suprasdami savo auditoriją, galėsite nuspręsti, kurios technologijos (jei tokių yra) yra prasmingos ir kaip jas įdiegti.
2. Ar jūsų lankytojai **užduoda tokius klausimus** kaip „Ar tai buvo filmuojama čia?“, „Kur veiksmas vyksta?“ arba „Iš kokios knygos tai?“
3. Kas labiausiai **sužadina smalsumą**: vieta, veikėjas, gerai žinomas pavadinimas ar vieta, kurioje galima pasidalinti nuotrauka?
4. Ar lankytojai, regis, nori **greitų svarbiausių momentų**, ar jie prašo **gilesnio konteksto** ir informacijos?
5. **Kaip lankytojai šiuo metu gauna atsakymus**: gidas/šeimininkas, „Google“, socialinė žiniasklaida, ženklai ar visai nieko?



6. Įtraukiančios ir skaitmeninės technologijos aspektai

Kai lankytojai **nori daugiau konteksto**, bet neturi laiko ekskursijai su gidu, **kas geriausiai tiktų**: QR kodu susieta mikroistorija, interaktyvi grafika, garso įrašas, trumpas vaizdo įrašas, programėlės apžvalga ar skaitmeninis žemėlapis?

Atsakymai į klausimus

Šioje vietoje galite tiesiogiai atsakyti į diskusijos klausimus.

Pasidalinkite savo mintimis, idėjomis, apmąstymais ar pavyzdžiais, remdamiesi savo patirtimi ar kontekstu. Nėra teisingų ar neteisingų atsakymų, ir ne į kiekvieną klausimą reikia atsakyti dabar – čia kalbama apie galimybių tyrinėjimą.

2. Esamas lankytojų susidomėjimas kinu ir literatūra

1 Klausimas: [pridėti atsakymą]

2 Klausimas: [pridėti atsakymą]

3 Klausimas: [pridėti atsakymą]

4 Klausimas: [pridėti atsakymą]

5 Klausimas: (Itraukiančios ir skaitmeninės technologijos aspektai)

[pridėti atsakymą]

Užrašų skyrius

Šioje vietoje galite užfiksuoti pagrindinius diskusijų punktus, idėjas, apmąstymus, iššūkius / sprendimus, spragas / galimybes, ekspertų patarimus, tinkamas skaitmenines ir įtraukiąsias technologijas ir kt.

Tai yra darbo sritis – užsirašykite mintis, klausimus ar veiksmus, kai jie kyla.

2. Esamas lankytojų susidomėjimas kinu ir literatūra

- ❖ Iššūkiai ir sprendimai; [pridėti atsakymą]
- ❖ Spragos ir galybės; [pridėti atsakymą]
- ❖ Geros idėjos ir ekspertų patarimai; [pridėti atsakymą]
- ❖ Skaitmeninės ir įtraukiančios technologijos, kurias verta ištirti; [pridėti atsakymą]
- ❖ Kita: [pridėti atsakymą]

3. Kino ir literatūros pasakojimo poreikio nustatymas

Kodėl kino ir literatūros pasakojimas gali būti svarbus arba vertingas jūsų vietai?

(Tai paaiškina tikslą, kad galėtumėte pasirinkti tinkamą patirties tipą ir technologiją.)

1. Koks yra **pagrindinis tikslas**: ilgesnis apsistojimas, pakartotiniai apsilankymai, patrauklumas ne sezono metu, stipresnė tapatybė, geresni atsiliepimai ar pasididžiavimas vietos gyventojais?
2. Ką norite, kad **lankytojai jaustų**: emocijas, ryšį, smalsumą, priklausymo jausmą ar nuostabą?
3. Kur yra **didžiausia galimybė**: paversti „gražų kraštovaizdį“ prasminga istorijos patirtimi ar paversti gerbėjus aktyviais tyrinėtojais?

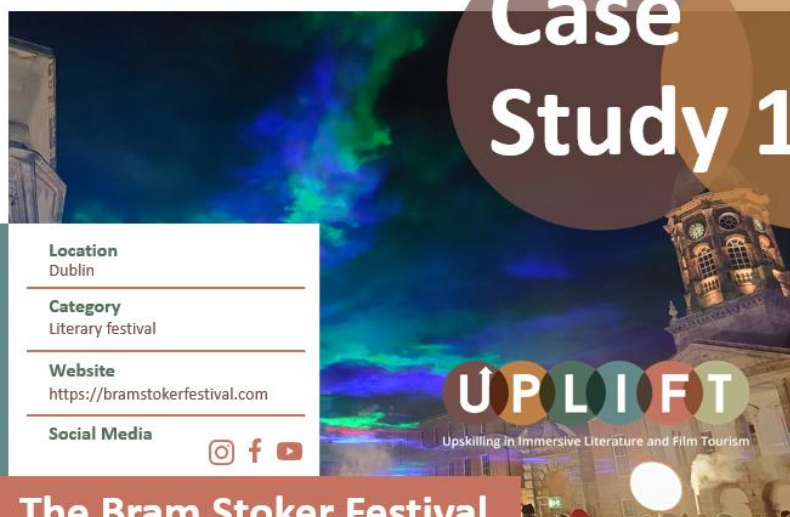


4. Įtraukiančių ir skaitmeninių technologijų aspektai

- ❖ Kokiems tikslams reikia daugiau nei vien ženklo (pvz., pailginti buvimo laiką, sukurti dalijimosi akimirkų ar padaryti istorijas prieinamas keliomis kalbomis)?
- ❖ Jei turėtumėte vieną **paprastą skaitmeninę priemonę**, ar tai būtų: QR maršrutas, garso gidas, interaktyvus žemėlapis ar programėle pagrįstas maršrutas?

The Bram Stoker Festival

Case Study 1



Spustelėkite, kad peržiūrėtumėte mūsų atvejų analizes, kurios įkvėps ir padės sužinoti, kaip tai galima padaryti!

Atsakymai į klausimus

Šioje vietoje galite tiesiogiai atsakyti į diskusijos klausimus.

Pasidalinkite savo mintimis, idėjomis, apmąstymais ar pavyzdžiais, remdamiesi savo patirtimi ar kontekstu. Nėra teisingų ar neteisingų atsakymų, ir ne į kiekvieną klausimą reikia atsakyti dabar – čia kalbama apie galimybių tyrinėjimą.

3. Kino ir literatūros pasakojimo *poreikio* nustatymas

1 Klausimas: [pridėti atsakymą]

2 Klausimas: [pridėti atsakymą]

3 Klausimas: [pridėti atsakymą]

4 Klausimas: (Įtraukiančios ir skaitmeninės technologijos aspektai)

[pridėti atsakymą]

Užrašų skyrius

Šioje vietoje galite užfiksuoti pagrindinius diskusijų punktus, idėjas, apmąstymus, iššūkius / sprendimus, spragas / galimybes, ekspertų patarimus, tinkamas skaitmenines ir įtraukiąsias technologijas ir kt.

Tai yra darbo sritis – užsirašykite mintis, klausimus ar veiksmus, kai jie kyla.

3. Kino ir literatūros pasakojimo *poreikio* nustatymas

- ❖ Iššūkiai ir sprendimai; [pridėti atsakymą]
- ❖ Spragos ir galybės; [pridėti atsakymą]
- ❖ Geros idėjos ir ekspertų patarimai; [pridėti atsakymą]
- ❖ Skaitmeninės ir įtraukiančios technologijos, kurias verta ištirti; [pridėti atsakymą]
- ❖ Kita: [pridėti atsakymą]

4. Trūkumų, susijusių su kino ir literatūros lankytojų patirtimi, nustatymas

Ko šiuo metu trūksta arba kas yra nepakankamai išvystyta, kalbant apie tai, kaip lankytojai patiria jūsų filmus ir literatūrinius pasakojimus?

(Tai padeda nustatyti konkrečią „patirties problemą“, kurią gali išspręsti technologijos.)

1. Ar **pasakojimų sąsajas sunku atrasti**, jei lankytojai iš anksto nežino, kad jos egzistuoja?
2. Ar lankytojai **atvykę į vietą nesupranta**, kas čia įvyko pasakojime / scenoje?
3. Ar **trūksta konteksto, interpretacijos ar emocinio ryšio** (pvz., „Aš tai mačiau, bet nesupratau“)?
4. Ar **lankytojų įsitraukimas yra pernelyg pasyvus** (tik skaitymas), o ne aktyvus (klausymas, tyrinėjimas, sąveika)?



5. Įtraukiančių ir skaitmeninių technologijų aspektai

Kas geriausiai užpildytų spragą:

- ❖ QR kodai, nukreipiantys į trumpą istoriją / scenos turinį
- ❖ interaktyvūs ženklai arba vaizdinė grafika
- ❖ garsinis pasakojimas nuotaikai ir pasakojimui
- ❖ programėlės maršrutas / žemėlapis, jungiantis kelis taškus
- ❖ AR perdanga, skirta scenoms / citatoms išdėstyti tam tikroje vietoje

Atsakymai į klausimus

Šioje vietoje galite tiesiogiai atsakyti į diskusijos klausimus.

Pasidalinkite savo mintimis, idėjomis, apmąstymais ar pavyzdžiais, remdamiesi savo patirtimi ar kontekstu. Nėra teisingų ar neteisingų atsakymų, ir ne į kiekvieną klausimą reikia atsakyti dabar – čia kalbama apie galimybių tyrinėjimą.

4. Nustatyti, kur jūsų kino ir literatūros lankytojų patirtis gali būti nepakankama arba ko nors svarbaus trūksta?

1 Klausimas: [pridėti atsakymą]

2 Klausimas: [pridėti atsakymą]

3 Klausimas: [pridėti atsakymą]

4 Klausimas: [pridėti atsakymą]

5 Klausimas: (Įtraukiančios ir skaitmeninės technologijos aspektai)

[pridėti atsakymą]

Užrašų skyrius

Šioje vietoje galite užfiksuoti pagrindinius diskusijų punktus, idėjas, apmąstymus, iššūkius / sprendimus, spragas / galimybes, ekspertų patarimus, tinkamas skaitmenines ir įtraukiąsias technologijas ir kt.

Tai yra darbo sritis – užsirašykite mintis, klausimus ar veiksmus, kai jie kyla

4. Nustatyti, kur jūsų kino ir literatūros lankytojų patirtis gali būti nepakankama arba ko nors svarbaus trūksta?

- ❖ Iššūkiai ir sprendimai; [pridėti atsakymą]
- ❖ Spragos ir galimybės; [pridėti atsakymą]
- ❖ Geros idėjos ir ekspertų patarimai; [pridėti atsakymą]
- ❖ Skaitmeninės ir įtraukiančios technologijos, kurias verta ištirti; [pridėti atsakymą]
- ❖ Kita: [pridėti atsakymą]

5. „Kaip“ nustatymas – metodai ir technologijos

Kaip filmų ir literatūros istorijomis būtų galima dalytis įtraukiau, prieinamiau ar prasmingiau – ir kokios technologijos yra realios jūsų kontekste?

(Tai paverčia įžvalgas praktinėmis galimybėmis ir tolesniais žingsniais.)

1. Koks pristatymo formatas geriausiai atitinka lankytojų elgesį: **greitas nuskaitymas** (QR), **klausymasis einant** (garsas), **maršruto sekimas** (žemėlapis / programėlė), **interaktyvus mokymasis** (jutikliniai ekranai) ar **įspūdingos akimirkos** (AR)?
2. Kur turėtų **vykti pasakojimas**: prieš apsilankymą, vietoje, tarp vietų ar po apsilankymo?
3. Koks yra **paprasčiausias prototipas, kurį galėtumėte greitai išbandyti**:
 - ❖ 5 sustojimų QR mikro maršrutas su 60–90 sekundžių garso įrašais
 - ❖ skaitmeninis žemėlapis su smeigtukais ir istorijų ištraukomis
 - ❖ maža interaktyvi grafika vietoje
 - ❖ paprastas programėlės stiliaus maršrutas (internetinis)



4. Įtraukiančių ir skaitmeninių technologijų aspektai

Kas padarytų istoriją įsimintinesnę:

- ❖ girdėti balsus,
- ❖ matyti scenas, kurios sluoksniuojamos vienoje vietoje,
- ❖ sąveikauti su pasirinkimais ar
- ❖ rinkti istorijos „skyrius“ judant?

Kokius išteklius šiuo metu turite?

- ❖ Ar jūsų svetainėje yra tinkamas internetas?
- ❖ Ar jūs ar kuris nors iš jūsų darbuotojų turi su technologijomis susijusių pomėgių? Galbūt partneriu galėtų būti vietinė kolegija ar startuolis?

Tai gali būti technologijų integravimo atspirties taškai.

Atsakymai į klausimus

Šioje vietoje galite tiesiogiai atsakyti į diskusijos klausimus.

Pasidalinkite savo mintimis, idėjomis, apmąstymais ar pavyzdžiais, remdamiesi savo patirtimi ar kontekstu. Nėra teisingų ar neteisingų atsakymų, ir ne į kiekvieną klausimą reikia atsakyti dabar – čia kalbama apie galimybių tyrinėjimą.

5. „Kaip“ nustatymas – metodai ir technologijos

1 Klausimas: [pridėti atsakymą]

2 Klausimas: [pridėti atsakymą]

3 Klausimas: [pridėti atsakymą]

4 Klausimas: (Įtraukiančios ir skaitmeninės technologijos aspektai)

[pridėti atsakymą]

Užrašų skyrius

Šioje vietoje galite užfiksuoti pagrindinius diskusijų punktus, idėjas, apmąstymus, iššūkius / sprendimus, spragas / galimybes, ekspertų patarimus, tinkamas skaitmenines ir įtraukiąsias technologijas ir kt.

Tai yra darbo sritis – užsirašykite mintis, klausimus ar veiksmus, kai jie kyla

5. „Kaip“ nustatymas – metodai ir technologijos

- ❖ Iššūkiai ir sprendimai; [pridėti atsakymą]
- ❖ Spragos ir galybės; [pridėti atsakymą]
- ❖ Geros idėjos ir ekspertų patarimai; [pridėti atsakymą]
- ❖ Skaitmeninės ir įtraukiančios technologijos, kurias verta ištirti; [pridėti atsakymą]
- ❖ Kita: [pridėti atsakymą]

6. Verslo iššūkių, susijusių su įtraukiančių filmų ir literatūros patirčių kūrimu, nustatymas

Kokie verslo iššūkiai (pvz., operaciniai, teisiniai ar praktiniai) apsunkina filmais ir literatūra grįstų įtraukiančių potyrių kūrimą ar teikimą?

(Tai padeda suprasti, kas trukdo, ir padeda pasirinkti prieinamas, realias priemones bei įtraukiančių metodų lygius.)

1. Kokia **didžiausia kliūtis**: biudžetas, laikas, įgūdžiai, personalas, leidimai, autorių teisės ar suskaidyta nuosavybė?
2. **Ar sunku teikti potyrius**, nes objektai yra nutolę, priklauso nuo oro sąlygų, sezoniniai arba neturi personalo?
3. Ar jums **reikia sprendimų**, kurie būtų savarankiški, veikia visą parą ir (arba) reikalauja mažai priežiūros?



4. Įtraukiančių ir skaitmeninių technologijų aspektai

Ar lengvesnis variantas galėtų geriau išspręsti apribojimus nei personalo valdoma ekskursija (pvz., QR kodas + garso įrašas, interaktyvus žemėlapis, programėlė, atsisieničiamas maršrutas)?

Koks lygis šiuo metu yra realus:

1 lygis: ženklai + QR kodas + interneto puslapis

2 lygis: garso įrašas + interaktyvus žemėlapis

3 lygis: papildyta realybė / įtraukiančios instaliacijos / interaktyvios parodos



Atsakymai į klausimus

Šioje vietoje galite tiesiogiai atsakyti į diskusijos klausimus.

Pasidalinkite savo mintimis, idėjomis, apmąstymais ar pavyzdžiais, remdamiesi savo patirtimi ar kontekstu. Nėra teisingų ar neteisingų atsakymų, ir ne į kiekvieną klausimą reikia atsakyti dabar – čia kalbama apie galimybių tyrinėjimą.

6. *Verslo iššūkių, susijusių su įtraukiančių filmų ir literatūros patirčių kūrimu, nustatymas*

1 Klausimas: [pridėti atsakymą]

2 Klausimas: [pridėti atsakymą]

3 Klausimas: [pridėti atsakymą]

4 Klausimas: (Įtraukiančios ir skaitmeninės technologijos aspektai)

[pridėti atsakymą]

Užrašų skyrius

Šioje vietoje galite užfiksuoti pagrindinius diskusijų punktus, idėjas, apmąstymus, iššūkius / sprendimus, spragas / galimybes, ekspertų patarimus, tinkamas skaitmenines ir įtraukiasias technologijas ir kt.

Tai yra darbo sritis – užsirašykite mintis, klausimus ar veiksmus, kai jie kyla

6. *Verslo iššūkių, susijusių su įtraukiančių filmų ir literatūros patirčių kūrimu, nustatymas*

- ❖ Iššūkiai ir sprendimai; [pridėti atsakymą]
- ❖ Spragos ir galybės; [pridėti atsakymą]
- ❖ Geros idėjos ir ekspertų patarimai; [pridėti atsakymą]
- ❖ Skaitmeninės ir įtraukiančios technologijos, kurias verta ištirti; [pridėti atsakymą]
- ❖ Kita: [pridėti atsakymą]



Photo Credit: Image title

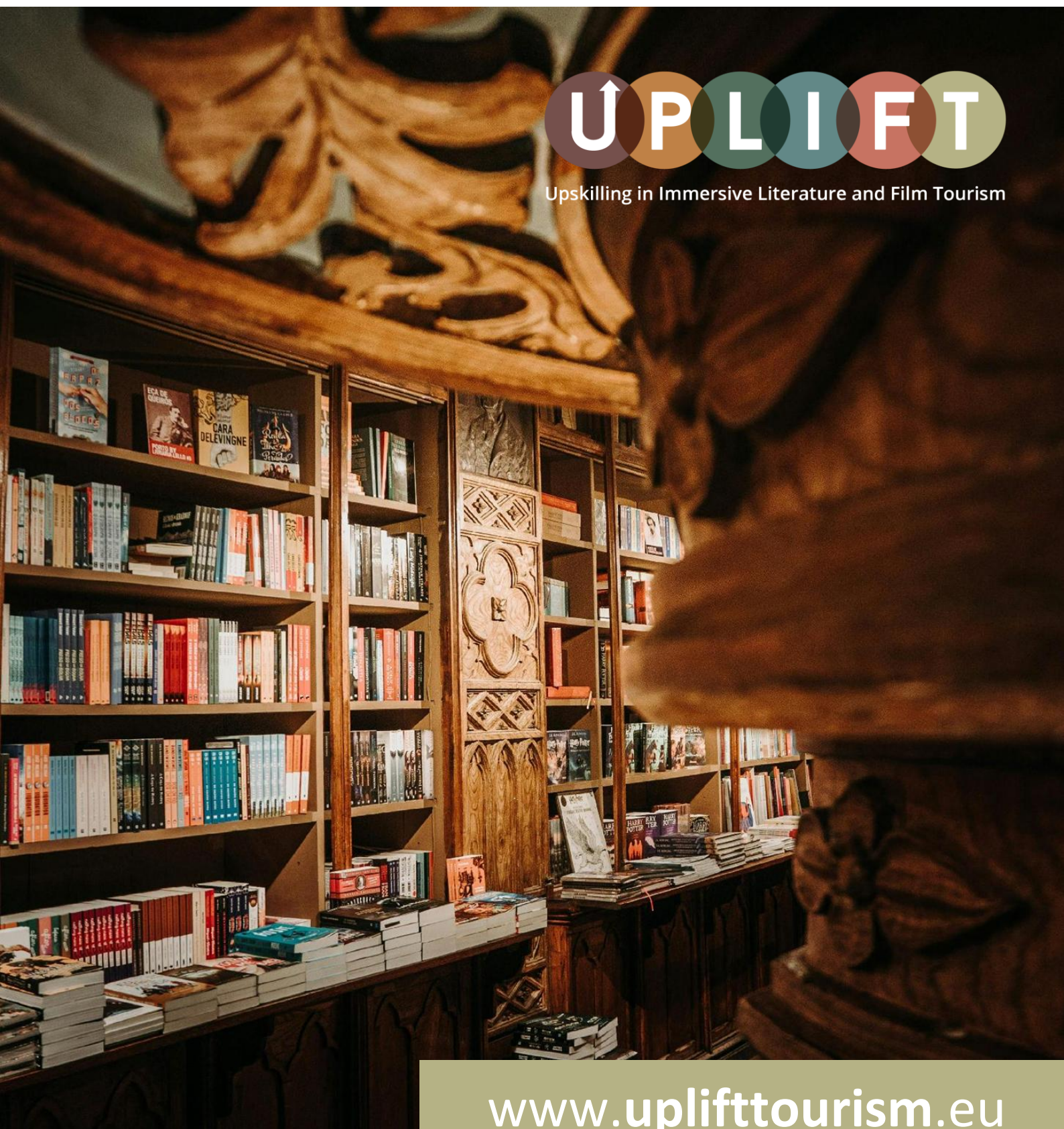
Nesapnuoju naktį, sapnuoju dieną,
sapnuoju visą dieną; svajoju pragyvenimui.

“

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.