



Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

Kino ir literatūros turizmo pavertimas įtraukiančiomis patirtimis

Įgyvendinimo mokymai 03

*Biudžeto sudarymas,
išlaidos, finansinis
planavimas ir
atsakinga veikla*

Sužinokite, kaip planuoti ir kurti įtraukiančius potyrius ekonomiškai ir tvariai, naudodami įrankius ir metodus, atitinkančius jūsų biudžetą ir galimybes.

Kartu aptarsime praktines išlaidų taupymo strategijas, finansinį planavimą ir atsakingus įgyvendinimo metodus, kurie padės sukurti įspūdingus lankytojų potyrius – net ir turint nedidelį biudžetą.

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.

Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

Atgaivinant Europos kiną ir literatūrą

Įgyvendinimo mokymų skyrius

Šiame skyriuje rasite informacijos, kaip įtraukiančios patirtys gali sustiprinti jūsų pozicionavimą, išryškinti jūsų prekės ženklą ir geriau užmegzti ryšį su tiksline auditorija.

Naudokite klausimus ir užduotis kaip pokalbio pradžių – asmeninėms refleksijoms, komandinėms diskusijoms ar grupiniams seminarams. Nėra teisingų ar neteisingų atsakymų. Tikslas – ištirti, kaip įtraukiančios idėjos galėtų paremti jūsų prekės ženklo istoriją, sudominti auditoriją, kurią norite pritraukti, ir atskleisti savo autentiškumą bei vertybes.



1 Skyrius

Biudžeto sudarymas, išlaidos, finansinis planavimas



Photo Credit: Image title



Įgyvendinimas: Sudarykite realistišką biudžetą

Išlaidų struktūros testavimas nepalankiausiomis sąlygomis

Pereikite nuo paprasto “išlaidų išvardijimo” prie finansinių spaudimo taškų (rizikų) supratimo.

Sukurkite realų išlaidų modelį

Nustatykite visas išlaidų kategorijas. Kiekvieną iš jų suklasifikuokite kaip:

- Pastoviąją
- Kintamąją
- Vienkartinę
- Pasikartojančią
- Masto veiksnį
- Sudėtingumo veiksnį

Įvertinkite:

- Minimalaus gyvybingo bandomojo projekto kainą
- Pilno masto įgyvendinimo kainą

Kitoje skaidrėje pateiktas užpildytas **išplėstinis išlaidų struktūros šablonas**, kuriame panaudoti realistiški įtraukiojo turizmo rodikliai.



Išplėstinė sąnaudų struktūra – įtraukiantis bandomasis pavyzdys

Sąnaudų elementas	Tipas (fiksuotas / kintamas)	Vienkartinis / nuolatinis	Kas padidina šias sąnaudas?	Bandomasis įvertinimas	Masto įvertinimas (kelios vietos)
AR patirties kūrimas	Fiksuotas	Vienkartinis	Apimties sudėtingumas, scenų skaičius, animacijos lygis	€4,000	€12,000
Scenarijaus rašymas ir siužeto dizainas	Fiksuotas	Vienkartinis	Vietų skaičius, tyrimo gylis	€1,500	€4,500
Ilgarsinimo įrašymas	Kintamas	Vienkartinis	Reikalingas kalbos, profesionalus talentų lygis	€1,000	€3,000
Grafinis dizainas ir prekės ženklo kūrimas	Fiksuotas	Vienkartinis	Individuoli iliustracija, 3D ištekliai	€800	€2,500
AR platformos prenumerata	Fiksuotas	Nuolatinis (metinis)	Vartotojų skaičius, saugykla, funkcijų atnaujinimai	€1,200/per metus	€2,500/per metus
Talpinimas ir debesies saugykla	Kintamas	Nuolatinis (metinis)	Srautas, turinio dydis	€300/per metus	€800/per metus
Planšetės (3 vnt. Bandomajame etape)	Kintamas	Vienkartinis	Reikalingas lankytojų įrenginių skaičius	€900	€3,000
WiFi / ryšys	Fiksuotas	Nuolatinis (kas mėnesį)	Pralaidumas, lankytojų skaičius	€480/per metus	€1,200/per metus



Išplėstinė sąnaudų struktūra – įtraukiantis bandomasis pavyzdys

Sąnaudų elementas	Tipas (fiksuotas/kintamas)	Vienkartinis/nuolatinis	Kas padidina šias sąnaudas?	Bandomasis įvertinimas	Masto įvertinimas (kelios vietos)
Testavimas ir integravimas	Fiksuotas	Vienkartinis	Techninis sudėtingumas, išoriniai konsultantai	€800	€2,000
Personalo mokymai	Kintamas	Vienkartinis	Darbuotojų skaičius, sesijos trukmė	€600	€1,500
Draudimo atnaujinimas	Fiksuotas	Metinis	Įrangos vertė, civilinės atsakomybės draudimas	€500	€800
Priežiūra ir atnaujinimai	Kintamas	Metinis	Klaidų taisymai, turinio atnaujinimas, OS atnaujinimai	€1,000/per metus	€3,000/per metus

❖ Bandomojo projekto finansinė santrauka (1 metai)

Numatomos vienkartinės išlaidos: €13,400

Numatomos metinės nuolatinės išlaidos: €3,480

Apytikslė 1 metų suma: €16,880

❖ Masto scenarijus (išplėtimas keliose vietose)

Numatomos vienkartinės išlaidos: €38,500

Numatomos metinės nuolatinės išlaidos: €8,300

Šioje lentelėje pateikiamos realios įtraukiančios išlaidų kategorijos

- Atskiria bandomuosius ir didelio masto projektus
- Atskiria vienkartinius ir pasikartojančius projektus
- Nustato, kas iš tikrųjų lemia išlaidų didėjimą



Įgyvendinimas: Sudarykite realistišką biudžetą

Investicijų gražos scenarijų planavimas

Finansinio gyvybingumo testavimas skirtingomis veiklos sąlygomis

Strateginis tikslas

Įtraukiantys projektai retai kada žlunga dėl prastos idėjos. Jie žlunga dėl pernelyg optimistinių prognozuojamų pajamų prielaidų.

Šis pratimas padeda:

- Nustatyti lūžio taško ribas
- Išbandyti finansinį atsparumą nepalankiomis sąlygomis
- Kiekybiškai įvertinti priimtina nuostolių riziką
- Atskirti „strateginę vertę“ nuo „finansinės gražos“

Nustatyti pradinį veiklos duomenis

Prieš modeliudami padidėjimą, dalyviai turi apibrėžti pradinį rodiklį ir dabartinę padėtį, kad modelis būtų pagrįstas realybe.

Pagrindinis rodiklis	Dabartinė padėtis
Metinis lankytojų skaičius	8,000
Vidutinė bilieto kaina	€12
Dabartinės metinės pajamos	€96,000
Metinės nuolatinės įtraukiančios patirties išlaidos	€3,480
1-ųjų metų bendros išlaidos (įskaitant kūrimą)	€16,880



Investicijų gražos scenarijų planavimas

Scenarijų lentelė – 1 metai

Scenarijus	Papildom i lankytojai	Bilietu kainos didinim as	Pajamos iš naujų lankytojų	Pajamos iš kainos padidinim o	Visos papildomo s pajamos	1-ųjų metų sąnaudos	Grynoji padėtis
Atsargus	+200	€0	€2,400	€0	€2,400	€16,880	–€14,480
Realistinis	+400	€1	€4,800	€8,000	€12,800	€16,880	–€4,080
Optimistini s	+800	€2	€9,600	€16,000	€25,600	€16,880	+€8,720

Aiškinimas

- Saugus variantas lemia didelį nuostolį pirmaisiais metais.
- Realusis variantas sumažina nuostolį, tačiau nepavyksta pasiekti lūžio taško.
- Optimistinis variantas užtikrina perteklių.

Tai kelia rimtus finansinius klausimus:

- Ar organizacija pasirengusi padengti pirmaisiais metais patiriamą nuostolį?
- Ar ši investicija yra pagrįsta 3–5 metų laikotarpio perspektyvoje?
- Ar modelis labai priklauso nuo jautrumo kainų kilimui?



Igyvendinimas

Išlaidų veiksmų nustatymas

Sąnaudų veiksmų vertinimas

Sąnaudų veiksnys – tai konkretus sprendimas, funkcija ar projektavimo pasirinkimas, kuris tiesiogiai didina bendras jūsų projekto sąnaudas. Tai ne tiesiog „kažkas brangaus“.

Tai **veiksnys, dėl kurio sąnaudos didėja**, kai didinate projekto mastą, sudėtingumą, kokybę ar techninį išstobulinimą. Kitaip tariant, **sąnaudų veiksnys yra svertas, kuris didina arba mažina jūsų biudžetą**. Kai pakeičiate svertą – keičiasi ir biudžetas.

Kodėl tai svarbu

Daugelis turizmo sektoriaus MVĮ galvoja: „**Paprasčiausiai pridėsime dar vieną funkciją.**“

Tačiau kiekvienas papildomas elementas dažnai ne tik padidina sąnaudas, bet ir daug kartų jas padaugina.

Sąnaudų veiksniai paprastai susiję su sudėtingumu, individualizavimu, mastu, techniniu sudėtingumu ir žmogiškųjų išteklių sąnaudomis. Jei jų laiku nenustatysite, jūsų projektas taps finansiškai nestabilus.

Tikslas nėra sukurti pačią pažangiausią įtraukiančią patirtį. Tikslas – sukurti kuo tvaresnę patirtį, pagrįstą struktūrizuotu finansiniu modeliu.

- Aiškiai apibrėžkite idėją
- Nustatykite išlaidų veiksmus
- Palyginkite CapEx (kapitalines išlaidas, vienkartinės išlaidas, pvz., „iPad“ įsigijimą) su OpEx (veiklos išlaidas – reguliarias išlaidas, pvz., darbo užmokestį, hostingo paslaugas, reklamą)
- Apskaičiuokite pelno slenkstį
- Sudarykite etapinį planą
- Aptarkite priežiūrą ir riziką



Airijos pavyzdys:

Mažas literatūrinis papildytosios realybės takas – Sligo (Yeatsio įkvėpta pasivaikščiojimo patirtis)

Sligo grafystė, dažnai vadinama „Yeatsio šalimi“, buvo Nobelio premijos laureato poeto Williamo Butlerio Yeatsio (1865–1939) dvasiniai namai, mūza ir paskutinė poilsio vieta.

Gimęs Dubline, Yeatsas didžiąją dalį savo vaikystės praleido Sligo su seneliais iš motinos pusės, o regiono kraštovaizdis, folkloras ir peizažai visą gyvenimą darė didelę įtaką jo poezijai.

<https://www.yeatssociety.com/yeats-in-sligo/>

1 ŽINGSNIS: Aiškiai apibrėžkite koncepciją (prieš sudarydami biudžetą)

Aiškiai apibrėžus šią koncepciją, tampa įmanoma nustatyti sąnaudų veiksmus ir sudaryti realų biudžetą.

Daugelis MVĮ pradeda nustatyti kainodarą prieš apibrėždamos apimtį. Tai lemia neaiškius biudžetus ir nepakankamą įvertinimą. Aiškumas sumažina finansinių netikėtumų riziką.

Idėja: savarankiškas AR pėsčiųjų takas Sligo mieste, kuriame lankytojai nuskaitytų QR kodus pagrindinėse su Yeatsu susijusiose vietose ir patiria:

- Poezijos garso pasakojimą
- Archyvinių vaizdų perdengimus
- Šviesos AR animacijas, įkvėptas kraštovaizdžio
- Pasirinktinai su gidu atliekama grupinė versija naudojant planšetinius kompiuterius

Aiškiai apibrėžkite idėją:

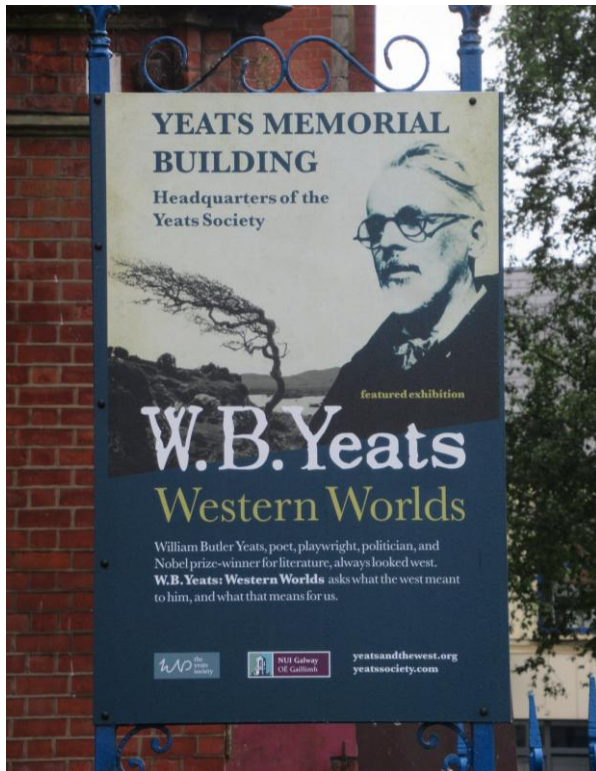
Jei negalite išsamiai aprašyti savo įtraukiančios patirties, negalite tiksliai jos įkainoti.

- ❖ **Patirties pavadinimas:** Jeitso pasivaikščiojimas – išplėstinė literatūrinė kelionė po Sligo
- ❖ **Auditorija:** Kultūros turistai nuo 35 metų, literatūros entuziastai, mažos lankytojų grupės.
- ❖ **Formatas:** Savarankiškas pėsčiųjų maršrutas naudojant QR pagrindu veikiančią papildytąją realybę (AR).
- ❖ **Vietos:** 3 pagrindinės su Jeitsu susijusios vietos miesto centre.
- ❖ **Turinys kiekvienoje stotelėje:**
 - ❖ 2-minučių trukmės profesionalus pasakojimas.
 - ❖ Archyvinių vaizdų perdanga.
 - ❖ Subtilus animuotas poetinis vizualinis elementas.
- ❖ **Pajamų modelis:** €3 priedas prie esamo paveldo bilieto.
- ❖ **2 etapo potencialas:** Išplėsti iki 6 stotelių + daugiakalbystės parinktis.

Dabar tai galima įtraukti į biudžetą.



Image credit: <https://intheknowtraveler.com/spell-bound-yeats-country-ireland/>



2 ŽINGSNIS: Nustatykite pagrindinę patirtį ir patobulinimus

Prieš nustatydami sąnaudų veiksnius, atskirkite:

Pagrindinė versija (1 Etapas) - 3 vietos, QR kodai, talpinamas garso pasakojimas, pagrindinis vaizdo perdangos elementas, išmaniojo telefono pagrindu (programėlės atsisiųsti nereikia)

Patobulinta versija (Būsimas etapas) - 8–10 vietų, pritaikyta AR sąsaja, 3D kraštovaizdžio rekonstrukcijos, daugiakalbis įgarsinimas, duomenų analizės ataskaitų sritis, planšetiniai kompiuteriai ekskursijoms su gidu. Šis atskyrimas iš karto atskleidžia sąnaudų veiksnius

3 ŽINGSNIS: Nustatykite šio projekto sąnaudų veiksnys

Dabar tinkamai pritaikykime apibrėžimą. **Sąnaudų veiksnys** yra bet koks sprendimas, kuris padidina sudėtingumą, mastą ar techninį sudėtingumą, taigi ir padidina sąnaudas. Kitame skyriuje pateikta lentelė pritaikyta pagal WB Yeats koncepciją.



Išlaidų veiksnio kategorija	Išlaidų pavyzdžiai	Išlaidų veiksnio tipas
Vietovių skaičius	Kiekviena papildoma stotelė didina išlaidas: turinio kūrimui, filmavimui, garso įrašams, dizaino darbams, draudimui, testavimui, ženklavimui ir priežiūrai.	Tai yra masto veiksnys (arba daugiklis).
Technologijos tipas	A variantas: QR kodas + naršyklei pritaikyta AR platforma → mažos kūrimo išlaidos. B variantas: Visapusiškai pritaikyta programėlė → didelės kūrimo ir nuolatinės priežiūros išlaidos.	Tai yra pritaikymo / individualizavimo veiksnys .
Animacijos/gamybos kokybės lygis	• Paprastas istorinės nuotraukos išryškėjimo efektas = mažos išlaidos. • XIX a. <i>Sligo</i> miesto 3D rekonstrukcija = didelės išlaidos. Sudėtingai animacijai reikalingas 3D modeliavimas, specializuota programinė įranga, renderinimas (vaizdo apdorojimas), techninis testavimas. Išlaidos greitai padaugėja.	Tai yra sudėtingumo veiksnys .

Išlaidų veiksnio kategorija	Išlaidų pavyzdžiai	Išlaidų veiksnio tipas
Daugiakalbinis turinys	Prancūzų, vokiečių, ispanų kalbų pridėjimas reiškia: Kiekviena papildoma kalba padaugina scenarijaus vertimo, garso įrašymo, kultūrinio redagavimo, kokybės kontrolės ir subtitrų sinchronizavimo išlaidas. Kiekviena kalba atkartoja gamybos išlaidas.	Tai yra dubliavimo (atkartojimo) veiksnys.
Personalas/Darbuotojų modelis	Savarankiška ekskursija: Minimalus personalo poreikis. Ekskursija su gidu (įtraukianti patirtis grupei): • Darbuotojų mokymai • Darbo užmokesčio išlaidos (€18–€22/val.) • Grafikų sudarymas • Draudimo aspektai	Tai me darbo jėgos veiksnys.

4 ŽINGSNIS: Sukurkite biudžeto struktūrą

Dabar pereisime prie realaus įgyvendinimo.

Biudžeto pavyzdys – 1 etapas (Lean bandomoji versija)

Biudžeto kategorija	Detalizuotos išlaidos	Išlaidų sumos/Poveikis biudžetui
Kūrimas ir turinys	• Scenarijaus rašymas (3 vietovėms) – €1 000 • Garso įrašymas (įgarsinimas) – €1 000 • Bazinė animacija ir vaizdo užsklandos – €2 000 • Grafinis dizainas ir prekės ženklo įvaizdis – €500	Tarpinė suma: €4,500
Technologijos	• AR platformos prenumerata – €200/mėn. • Svetainės / duomenų priegloba (angl. <i>hosting</i>) – €20/mėn. • Testavimas ir integracija – €800	1-ųjų metų technologijų suma: €3,000
Įranga (Pasirenkama versija su gidu)	• 4 „iPad“ planšetiniai kompiuteriai (po €500) – €2 000 • Nešiojamas „Wi-Fi“ ryšys – €40/mėn.	Tarpinė suma: €2,480
Atitiktis ir draudimas	• Draudimo sutarties atnaujinimas – €500 • BDAR (GDPR) ženklavimas ir privatumo nustatymai – €300	Tarpinė suma: €800

1 etapo bendra sąmata:

Apytiksliai 10 000–12 000 €

Pridėkite 15 % nenumatytų atvejų išlaidų – 1 500 €

Tikrasis darbinis biudžetas – 11 500–13 500 €

5 ŽINGSNIS: Finansinis planavimas – lūžio taškas

Jei:

Projekto kaina = €12,000

Bilieto kainos padidėjimas = €3 vienam lankytojui.

Reikalingas lankytojų skaičius, kad projektas pasiektų lūžio tašką: $12\,000 \div 3 = 4\,000$ lankytojų

Dabar paklauskite:

ar tai realu Sligo mieste per metus? Jei ne, pakoreguokite:

Kainodarą

Apimtį

Įgyvendinimo etapus

Būtent čia į žaidimą įeina finansinis realizmas

6 ŽINGSNIS: Laipsniško įgyvendinimo planas

Užuot paleidę visiškai išplėstą bandomąją programą:

1 Etapas (6 mėnesiai)	2 Etapas (Po patvirtinimo)	3 Etapas (Tik įrodžius investicijų grąžą/ROI)
• 3 vietovės • Vienintelė kalba • Pateikimas per QR kodą • Įsitraukimo matavimas • Lankytojų atsiliepimų rinkimas	Jei: – Įsitraukimas stiprus – Lankytojai užtrunka ilgiau – Kavinės išlaidos auga – Žiniasklaidos dėmesys didėja Tada: – Pridėti dar 2 vietoves – Pagerinti vizualinį turinį – Ieškoti finansavimo plėtrai	• Visapusiškai pritaikyta (angl. <i>custom</i>) programėlė • Daugiakalbis turinys • Tarptautinė rinkodara

7 ŽINGSNIS: Veiklos planavimas (dažnai pamiršamas)

Po paleidimo, kas:

- Atnaujina turinį?
- Ištaiso neveikiančius QR kodus?
- Atnaujina prenumeratą?
- Pakeičia sugadintus planšetinius kompiuterius?

Metinis priežiūros biudžetas:

10–20 % pradinės kainos.

Jei pradinė kaina – 12 000 €:

metinė priežiūra – 1 500–2 000 €

Be to, paslaugos kokybė pablogėja.

8 ŽINGSNIS: Rizikos valdymas

Galimos rizikos:

- Platformos uždarymas
- Techniniai sutrikimai
- Mažas lankytojų susidomėjimas
- Oro sąlygų poveikis informaciniams stendams
- Skundai dėl autorių teisių pažeidimų

Rizikos mažinimo priemonės:

- Pasirinkite stabilią platformą
- Išsaugokite spausdintą atsarginį turinį
- Nekopijuokite Yeats'o tekstų nepatikrinę teisių
- Pradėkite nuo nedidelio masto

9 ŽINGSNIS: Pajamų šaltiniai, nesusiję su bilietų pardavimu

AR maršrutas galėtų:

- padidinti kavinių pardavimus
- skatinti nakvyne
- padėti teikiant paraiškas dėl dotacijų
- pritraukti literatūros festivalius
- pritraukti vietos įmonių rėmimą

Finansinis poveikis ne visada pasireiškia tiesioginiu bilietų pardavimu.



Igyvendinimas

Išplėsti ir pritaikyti kitam tikslui,
o ne statyti iš naujo (pavyzdys)



Airijos pavyzdys

Bantry, Vakarų Korko miestelis: įtraukiantis kino turas

Bantry Senamiesčio turas (*Bandomasis projektas - €3k, Plėtra - €15k+*): vietinis gidas nufilmavo **3 minučių trukmės 360° vaizdo įrašą**, kuriame užfiksuotas miesto uostas ir istorinis baras (3 tūkst. eurų – filmavimui ir montavimui).

Vaizdo įrašas talpinamas privačioje „YouTube“ nuorodoje, o prie jo galima prisijungti naudodamiesi QR kodu, nurodytu ant paprasto ženklo.

Lankytojai jį žiūri naudodamiesi savo telefonais. Jei lankytojų susidomėjimas bus didelis, grupė planuoja sukurti specialią ekskursijų programėlę (numatoma kaina – 15 000 €) su keliomis vietomis, garso gidais ir papildytos realybės (AR) taškais.

Bantry Paveldo pub'o papildyta realybė (AR)

(*Bandomasis projektas - €2k, Plėtra - €8k*): vienas Bantry pubas suteikė naują paskirtį savo archyvinėms nuotraukoms, sukūręs **papildytos realybės (AR) sluoksnius**, kuriuos galima peržiūrėti išmaniuosiuose telefonuose.

Lankytojai nukreipia savo telefono kamerą į senas įrėmintas nuotraukas ant sienos, kad pamatytų, kaip istorinės scenos atgyja (naudojant nebrangią AR programėlių platformą).

Pradinis įdiegimas (bandomasis projektas su 3 nuotraukomis) kainavo 2 tūkst. eurų (dizaineris / AR prenumerata). Jei lankytojams tai patiks, jie pridės daugiau scenų ir galbūt įrengs planšetinių kompiuterių stoteles bare (iš viso 8 tūkst. eurų).



Įgyvendinimas

Išplėsti ir pritaikyti kitam tikslui, o ne statyti iš naujo (pavyzdys)

Bantry, Vakarų Korko miestelis: įtraukiantis kino turas

Durrus mokykos vaiduoklių istorija (*Bandomasis projektas €1.5k, Plėtra €7k*): Vietos mokiniai ir mokytojai sukūrė **originalią garso dramą** apie vietinę legendą ir ją įrašė konkrečiose kaimo vietose.

Jie naudoja paprastą įrašymo įrangą ir nemokamas montavimo programas (kaina – 1,5 tūkst. eurų, įskaitant mokinių darbą).

Garso įrašai paleidžiami nuskaityti QR kodus, esančius ant atspausdinto žemėlapių.

Jei atsiliepimai bus teigiami, kaimas finansuos profesionaliai įgarsintą pasakojimą ir pridės iliustracijas, kad būtų sukurtas 7 000 eurų vertės interaktyvus maršruto bukletas ir programėlė.

Veiksmai žingsnis po žingsnio

1. **Turimų išteklių inventorizacija:** Sudarykite esamų vaizdo įrašų, nuotraukų, garso įrašų ar eksponatų sąrašą.
2. **Išnagrinėkite nemokamus įrankius:** ieškokite jūsų poreikius atitinkančių gatavų platformų (pvz., „YouTube“, „Google Street View“, nemokamų AR programėlių).
3. **Greitai sukurkite prototipą:** naudodami šiuos įrankius, sukurkite koncepcijos įrodymą. Pavyzdžiui, nufilmuokite trumpą 360° vaizdo įrašą pasiskolinta kamera ir išbandykite jį telefonuose.
4. **Anksti surinkite atsiliepimus:** parodykite prototipą nedidelei auditorijai (darbuotojams, vietiniams savanoriams), kad patikrintumėte jo patogumą ir susidomėjimą.
5. **Patobulinkite turinį:** patobulinkite pasakojimą ar dialogą, atsižvelgdami į vietos gyventojų pastabas, nekeičiant pagrindinės nebrangios technologijos.
6. **Nuspręskite dėl tolesnių veiksmų:** remdamiesi rezultatais, suplanuokite, ar plėsti projektą (daugiau vietų, pažangesnė technologija), ar keisti kryptį.



Igyvendinimas

Išplėsti ir pritaikyti kitam tikslui, o ne statyti iš naujo (pavyzdys)



Bantry, Vakarų Korko miestelis: įtraukiantis kino turas

Sėkmės rodikliai

- ❖ **Įsitraukimas:** QR kodų nuskaitymų arba vaizdo įrašų peržiūrų skaičius; vidutinė peržiūros trukmė.
- ❖ **Biudžeto efektyvumas:** faktinės bandomojo projekto išlaidos, palyginti su pradinėmis sąmatomis.
- ❖ **Kokybiniai atsiliepimai:** lankytojų komentarai apie siužetą ir technologijas (pvz., apklausos, komentarai).
- ❖ **Naudojimo paprastumas:** vartotojų, galinčių sklandžiai pasiekti turinį (be sistemos sutrikimų ar painiavos), procentinė dalis.
- ❖ **Pasiekiamumas socialiniuose tinkluose:** reklaminio klipo pasidalijimai, „patinka“ arba repost'ai socialiniuose tinkluose.



Igyvendinimas

Prieinami ir pritaikomi metodai

Laipsniškas įgyvendinimas

Nereikia visko daryti iš karto. Pradėkite nuo nebrangaus bandomojo projekto, kurio metu prieš didelį diegimą išbandykite vieną ar dvi funkcijas.

Kaip pataria vienas ekspertas: „Pradėkite nuo mažo – išbandykite vieną AR demonstraciją ar stendą – ir tik tada, kai įvertinsite vartotojų įsitraukimą ir įsitikinsite nauda, plėskite veiklą“.

Praktiškai tai reiškia, kad iš pradžių galbūt reikės išsinuomoti ar pasiskolinti įrangą arba naudoti laikinas instaliacijas. Laipsniškas diegimas **sumažina riziką** ir padeda optimizuoti išlaidas.



Airijos pavyzdys:

Mažas centras Vakarų Korko regione nori sukurti visiškai įtraukiančią žymaus filmo scenos simuliaciją. Užuoť kūrę 25 000 eurų kainuojančią VR patirtį...

1 ETAPAS – Nebrangus bandomasis projektas (€3,000–€5,000)

- ✓ 360° panoraminiai peizažai ir autentiški pastatai, nufilmuoti vietoje. Vietiniai aktoriai ir bendruomenės nariai, persirengę ir pasinaudoję rekvizitais, atkuria vieną ar daugiau scenų
- ✓ Įkeltas į „YouTube“ (privati nuoroda)
- ✓ Peržiūrimas lankytojų išmaniuosiuose telefonuose
- ✓ Įrengti QR kodų ženklai
- ✓ Trumpa, 3 minučių trukmės įtraukianti istorija

Tikslas: Išbandyti lankytojų įsitraukimą



Igyvendinimas

Prieinami ir pritaikomi metodai

1 Etapas – Nebrangus bandomasis projektas (€3,000–€5,000)

Tikslas

Bandomojo etapo tikslas – **ne sukurti galutinę įtraukiančią patirtį**, o išsiaiškinti, ar lankytojai domisi šia koncepcija ir ar pasakojimas jiems patinka.

Daugelis turizmo organizacijų mano, kad turi iš karto pristatyti išbaigtą, technologijomis praturtintą patirtį. Iš tikrųjų, pradėjus nuo nedidelio bandomojo projekto, galima įvertinti lankytojų įsitraukimą, nustatyti praktinius iššūkius ir suprasti, kaip lankytojai reaguoja į pasakojimą, prieš investuojant didelius išteklius.

Šiame Vakarų Korko pavyzdyje centras nori sukurti įtraukiančią patirtį, įkvėptą gerai žinomos kino scenos, nufilmuotos šiame regione. Vietoj to, kad iš karto investuotų į 25 000 eurų kainuojančią VR instaliaciją ar specialiai sukurtą programėlę, jie pradeda nuo paprastesnio pasakojimo prototipo, kurį galima pateikti per lankytojų išmaniuosius telefonus.

Toks požiūris sumažina finansinę riziką ir leidžia organizacijai patobulinti koncepciją, remdamasi tikrais lankytojų atsiliepimais.

1 Žingsnis – Nustatykite pagrindinę sceną

Pirmasis žingsnis – pasirinkti filmo sceną, kuri būtų glaudžiai susijusi su vietos kraštovaizdžiu ir kurią lankytojai iš karto atpažintų arba su kuria emociškai susitapatintų.

Pavyzdžiui, centras galėtų pasirinkti dramatišką sceną, nufilmuotą ant pakrantės uolos, kaimo aikštėje arba šalia istorinio pastato. Tikslas – nustatyti momentą, kai pati fizinė vieta atlieka svarbų vaidmenį istorijoje.

Vienos scenos pasirinkimas padeda užtikrinti, kad bandomasis projektas būtų lengvai valdomas. Tai garantuoja, kad komanda sutelks dėmesį į vieno įtraukiančio pasakojimo momento sukūrimą, o ne bandys atkurti visą filmo siužetą.

Šiame etape komanda taip pat turėtų apsvarstyti:

- ar lankytojams lengva pasiekti šią vietą;
- ar lankytojams saugu stovėti ir stebėti patirtį;
- ar yra vietos įrengti nedidelę lentelę ar žymeklį, paaiškinantį sceną.

Tinkamos scenos pasirinkimas yra labai svarbus, nes pats kraštovaizdis tampa įtraukiančio pasakojimo dalimi.

2 Žingsnis – Nufilmuokite trumpą atkūrimo sceną

Pasirinkus sceną, centras gali atkurti trumpą, filmu įkvėptą pasakojimo momentą. Tam nereikia brangios įrangos ar profesionalios gamybos. Daugeliu atvejų nedidelė kūrybinė komanda, naudodama vietinius išteklius, gali sukurti įspūdingą turinį.

Filmavimo procesas gali apimti:

- tikrojo kraštovaizdžio, kuriame buvo nufilmuota originali scena, panaudojimą
- vietinių teatro aktorių ar bendruomenės savanorių įtraukimą
- su scena susijusių paprastų rekvizitų ar kostiumų atkūrimą

Tikslas nėra tobulai atkurti filmą. Vietoj to siekiama perteikti atmosferą ir pasakojimą, kad lankytojai galėtų įsivaizduoti, kaip filmo scena vyko toje vietoje.

Galutinis vaizdo įrašas turėtų būti trumpas, idealiau atveju – nuo dviejų iki trijų minučių. Ši trukmė yra pakankamai ilga, kad būtų galima papasakoti prasmingą istoriją, bet pakankamai trumpa, kad lankytojai, stovėdami lauke, išliktų susidomėję.

Trumpi, įtraukiantys pasakojimai dažnai yra veiksmingesni nei ilgi, sudėtingi projektai, nes jie natūraliai įsilieja į pėsčiųjų ekskursijos eigą.

3 Žingsnis – Turinio talpinimas internete

Nufilmavus ir sumontavus vaizdo įrašą, centrui reikia rasti paprastą būdą, kaip lankytojams suteikti prieigą prie šio turinio.

Vienas iš prieinamiausių variantų – talpinti vaizdo įrašą esamoje platformoje, pavyzdžiui, „YouTube“ ar „Vimeo“, naudojant privačią arba neskelbiamą nuorodą. Tai leidžia išvengti išlaidų, susijusių su individualios mobiliosios programėlės kūrimu.

Lankytojai gali pasiekti vaizdo įrašą nuskaitydami QR kodą savo išmaniuoju telefonu. Nuskenavus kodą, vaizdo įrašas atsidaro tiesiai naršyklėje ir paleidžiamas automatiškai.

Esamų platformų naudojimas žymiai sumažina techninį sudėtingumą. Be to, tai užtikrina, kad patirtis veiks daugumoje išmaniųjų telefonų, o lankytojams nereikės atsisųsti papildomos programėlės.

4 Žingsnis – Paprasto ženklo įkūrimas

Siekiant nukreipti lankytojus į patirtį, centras filmavimo vietoje įrengia nedidelį ženklą. Šis ženklas paaiškina ryšį tarp vietos ir filmo scenos bei kviečia lankytojus nuskaityti QR kodą.

Ženklas turi būti aiškus, patvarus ir vizualiai patrauklus. Jame gali būti pateikta:

- trumpas scenos aprašymas
- kadras iš filmo arba atkurta versija
- QR kodas, nukreipiantis į vaizdo įrašą

Svarbu atidžiai pasirinkti ženklo vietą, kad lankytojai, žiūrėdami sceną, galėtų stebėti ir kraštovaizdį. Tai sukuria įspūdį, kad istorija vyksta tiesiai priešais jų akis.

Net paprasčiausi informaciniai ženklai gali sukurti įspūdingą pasakojimo momentą, kai lankytojai susieja fizinę aplinką su žiūrimu pasakojimu.

5 Žingsnis – Lankytojų patirtis

Atvykę į vietą, lankytojai nuskenuoja QR kodą savo telefonu ir peržiūri trumpą įtraukiantį vaizdo įrašą. Žiūrėdami jie gali pažvelgti į tikrą kraštovaizdį ir įsivaizduoti, kaip filmo įvykiai vyksta būtent toje vietoje.

Šis pasakojimo ir vietos derinys sukuria įtraukiantį efektą. Lankytojas ne tik žiūri vaizdo įrašą, bet ir patiria istoriją realioje aplinkoje, kurioje ji įvyko.

Svarbu tai, kad šiai patirčiai nereikia jokios specializuotos technologijos. Lankytojai naudoja savo pačių telefonus, todėl nereikia brangios įrangos, o patirtis tampa prieinama plačiai auditorijai.

Būtinai atsižvelkite į etikos aspektus

Kai atkuriate „žinomą kino sceną“, etika apima ne tik teisinius, bet ir kultūrinius, komercinius bei bendruomeninius aspektus.

Vietoj – „Atkurti žinomą sceną“

Pakeiskite į – „Sukurti vietos kontekstu interpretuojamą įtraukiančią istoriją, įkvėptą Vakarų Korko kino paveldo“.

Šis nedidelis pakeitimas daro didžiulį etinį skirtumą.

Daugiau apie etiką ir teisinius aspektus – kitame puslapyje. Tada pereisime prie 2 ir 3 etapų.

Intelektinė nuosavybė ir autorių teisių etika

Jei filmas vis dar saugomas autorių teisių (o taip yra beveik visų šiuolaikinių filmų atveju)

Pagrindiniai etiniai klausimai:

- Ar atkuriate **konkrečius dialogus, scenarijų, muziką, kostiumus ar scenografiją?**
- Ar naudojate **filmo pavadinimą, prekės ženklą, logotipą ar personažus?**
- Ar sudarote įspūdį, kad esate oficialiai susiję su filmu?

Etinė rizika: Even if filmed locally, the *creative expression* (script, characters, visual styling) belongs to the rights holder.

Etinis požiūris

- Do **not** replicate exact scenes or dialogue.
- Avoid trademarked names or logos.

Pateikite taip:

- „Įkvėpta filmų, nufilmuotų Vakarų Korko regione“, o ne „Ženkite į [filmo pavadinimas]“

Jei ketinate tiksliai atkurti → etiškai būtina gauti leidimą / licenciją.

❖ Kūrėjų moralinės teisės

Net jei tai teisiškai leidžiama, etiškas pasakojimas verčia klausti:

- Ar gerbiate filmų kūrėjų meninį ketinimą?
- Ar banalizuojate ar komercializuojate kažką taip, kad iškreipiate jo prasmę?

Pavyzdžiui:

Rimto istorinio filmo pavertimas naujoviška „selfie“ atrakcija.

Socialinio ar politinio konteksto pašalinimas iš pasakojimo.

Etinis turizmas turėtų sustiprinti prasmę, o ne ją susilpninti.

❖ Bendruomenės atstovavimo etika

Kadangi dalyvauja vietiniai aktoriai ir bendruomenės nariai:

Etiniai aspektai:

- Are participants paid or fairly compensated?
- Are vulnerable groups being used symbolically?
- Is the story aligned with local identity?
- Does the project benefit the community financially?

❖ Skaidrumas lankytojų atžvilgiu

Etinis įtraukiantis turizmas vengia klaidinti lankytojus.

Turėtų būti aiškiai nurodyti:

- Tai yra **bendruomenės interpretacija**
- Tai **nėra oficiali kino produkcija**
- Tai yra **nepriklausoma įtraukianti patirtis, įkvėpta vietinės kino istorijos**

Skaidrumas kuria pasitikėjimą.

❖ Duomenų ir skaitmeninė etika

Airijoje ir ES galioja BDAR. Jei turinys talpinamas „YouTube“ ir prieinamas per QR kodus, apsvarstykite:

- Ar renkami lankytojų duomenys?
- Ar reikalingas sutikimas?
- Ar atskleidžiama, kad vykdomas sekimas?
- Ar apsaugoti nepilnamečiai?

❖ Kultūrinis tvarumas

Gilesnis etinis klausimas: ar tai prisideda prie ilgalaikės vietos tapatybės? Arba ar tai redukuoja vietovę iki vieno kinematografinio momento?

Etinis įtraukiantis turizmas turėtų:

- **Sukurti daugiasluoksnį pasakojimą – susieti filmą su paveldu – išvengti „disneifikacijos“**

❖ Komercinė etika

Jei imamas įėjimo mokestis – ar pelnate iš kitos įmonės intelektualinės nuosavybės?

Etinė alternatyva – bendradarbiaukite su:

- Vietos turizmo biuru
- Kino komisija
- Teisių turėtoju

Arba vietoj to sukurkite patirtį „Užkulisiuose Vakarų Korko filmavimo vietose“.

„UPLIFT“ organizacijai tai iš tiesų yra galinga mokomoji pamoka: „Mažai technologijų“ nereiškia „mažai etikos“.

❖ 1-ojo etapo bandomojo projekto etikos kontrolinis sąrašas

Prieš pradedant::

- ✓ No copyrighted dialogue used
- ✓ No trademarked logos
- ✓ No direct scene replication
- ✓ Clear visitor disclosure
- ✓ Community consent
- ✓ GDPR compliant
- ✓ Cultural integrity preserved

❖ Bendras vaizdas

Etika apima:

- Kūrėjų gerbimą
- Bendruomenės gerbimą
- Lankytojų gerbimą
- Intelektinės nuosavybės gerbimą
- Kultūrinio išnaudojimo vengimą

2 Etapas – Bandomojo projekto vertinimas

Pradėjus įgyvendinti bandomąjį projektą, organizacija turi įvertinti, kaip į jį reaguoja lankytojai.

Vertinimas padeda nuspręsti, ar verta šią idėją plėsti į didesnę įtraukiantį projektą.

Norint suprasti lankytojų įsitraukimą, galima remtis keliais rodikliais. QR kodų nuskaitymų skaičius gali parodyti, kiek žmonių sąveikauja su patirtimi. Lankytojų atsiliepimai, surinkti per neformalius pokalbius ar trumpas apklausas, gali parodyti, ar istorija buvo įtraukianti ar įsimintina.

Susidomėjimą taip pat gali rodyti aktyvumas socialiniuose tinkluose. Lankytojai dažnai dalijasi nuotraukomis ar komentarais apie unikalias patirtis, o tai gali padėti populiarinti projektą.

Vertingų įžvalgų taip pat galima gauti stebint lankytojų elgesį. Pavyzdžiui, darbuotojai gali pastebėti, ar lankytojai praleidžia toje vietoje keletą minučių, ar greitai eina toliau.

Šios atsiliepimų formos padeda organizacijai suprasti, kas pavyko gerai, o ką reikėtų patobulinti prieš plečiant projektą.

3 Etapas – Patirties plėtra

Jei bandomasis projektas sulauks didelio susidomėjimo ir teigiamų atsiliepimų, organizacija gali pradėti palaipsniui plėsti šią patirtį.

Užuot iš karto pradėjusi visapusišką imersinį projektą, centras gali remtis sėkmingais bandomojo projekto elementais.

Pavyzdžiui, kituose regiono vietose galėtų būti įtrauktos papildomos filmo scenos, taip sukuriant pasakojimo maršrutą su keliais sustojimais. Taip pat galėtų būti organizuojamos ekskursijos su gidu, kurių metu pasakotojas ar gidas vestų lankytojus iš vienos vietos į kitą, paaiškindamas filmo istoriją ir kraštovaizdį.

Laikui bėgant taip pat galėtų būti įdiegtos pažangesnės technologijos. Papildytos realybės sluoksniai galėtų rodyti originalios filmo scenos elementus, užklotus ant kraštovaizdžio. Garso dizainas ar aplinkos garsai galėtų sustiprinti atmosferą.

Kadangi bandomasis projektas jau įrodė lankytojų susidomėjimą, šios investicijos kelia mažesnę finansinę riziką.

Pagrindine pamoka dalyviams

Viena iš svarbiausių šio pavyzdžio pamokų yra ta, kad įtraukiančios turizmo patirtys nebūtinai turi prasidėti nuo sudėtingų ar brangių technologijų.

Daugelis sėkmingų projektų prasideda nuo paprastų pasakojimo koncepcijų, kurios lankytojus emociškai susieja su vieta.

Išbandydamos idėjas per nedidelius bandomuosius projektus, organizacijos gali sužinoti, į ką reaguoja lankytojai, ir patobulinti patirtį prieš skirdamos didesnius biudžetus.

Toks požiūris leidžia kūrybingoms idėjoms vystytis tvariai, o ne priklausyti nuo didelių pradinių investicijų.

Refleksijos klausimas

Baigiant šį skyrį, dalyvių galima paprašyti apmąstyti savo organizaciją ar lankomą vietą.

Naudingas klausimas:

Kokią vieną įtraukiančios patirties idėją galėtumėte išbandyti nedidelio masto bandomajame projekte, naudodami jau turimus išteklius?

Skatinant dalyvius galvoti apie įgyvendinamus bandomuosius projektus, pokalbis perkeliamas nuo abstrakčių idėjų prie praktinių veiksmų.

Finansiniai metodai ir sprendimai

❖ Laipsniškos investicijos – regioninis papildytosios realybės takas

Vienas regionas norėjo sukurti papildytosios realybės (AR) literatūrinį taką, apimantį kelis miestus. Užuo finansavę viską iš karto (didžiulę sumą), jie įgyvendino šį projektą etapais:

1. Pirmaisiais metais jie sukūrė papildytosios realybės turinį dviem pagrindinėms vietoms, turėdami 10 tūkst. eurų biudžetą (pusei biudžeto padengti buvo gauta turizmo dotacija).
2. Šią sėkmę jie panaudojo, kad pritrauktų rėmėją antraisiais metais ir pridėtų dar 5 vietas.
3. Trečiaisiais metais, matydama padidėjusį turistų skaičių, regiono valdžia skyrė reguliary finansavimą takui užbaigti ir prižiūrėti.

Kiekvienas etapas turėjo savo biudžetą ir investicijų grąžos analizę, todėl jis buvo lengvai suprantamas ir kiekviename žingsnyje buvo pateikti įrodymai.

Panašiai ir MVĮ atveju, galite suskirstyti veiklą etapais: galbūt pradėkite nuo vieno įtraukiančios istorijos skyriaus, o vėliau, kai leis finansai, pridėkite daugiau skyrių.

Šis atvejis parodo, kaip suskirstymas į etapus gali paversti 30 tūkst. eurų svajonę į įveikiamą dalį, gaunant paramą visą procesą.

❖ VR patirties sutelktinis finansavimas

Mažas muziejus turėjo VR parodos idėją, bet neturėjo biudžeto. Jie pradėjo sutelktinio finansavimo kampaniją („Kickstarter“), ragindami savo bendruomenę: „Padėkite mums įkūnyti šią istoriją VR!“

Jie siūlė tokius apdovanojimus kaip išskirtinė ankstyva prieiga, vardų kreditai ir kt. Jie surinko kelis tūkstančius eurų, kurie, kartu su nedidele dalimi savo santaupų, finansavo pagrindinę VR įrangą.

Finansiniai metodai ir sprendimai

Bendruomenės pritarimas ne tik suteikė pinigų, bet ir pasiruošusią auditoriją. Po paleidimo šie rėmėjai tapo ambasadoriais, kurie atsivedė draugus / šeimos narius pamatyti „tai, ką jie finansavo“.

Šis pavyzdys pabrėžia alternatyvų finansavimą – jei jūsų istorija sulauks atgarsio, žmonės gali tiesiogine prasme į ją investuoti. Tai taip pat paverčia finansavimą rinkodara (du zuikiai, vienas šūvis).

❖ Išlaidų taupymas per partnerystes

Lauko istorinė vieta norėjo garso įspūdžio (garsovaizdžio) instaliacijos palei taką. Užuoat samdę brangų garso inžinierių, jie bendradarbiavo su vietos universiteto muzikos technologijų katedra.

Studentai kūrė garsovaizdžius kaip savo kursinių darbų dalį, prižiūrimi savo profesoriaus (kuris užtikrina kokybę). Vieta mokėjo tik nedidelį honorarą ir įrangos išlaidas – galbūt 1/10 to, kiek kainuotų komercinis projektas.

Ši partnerystė sutaupė pinigų ir suteikė studentams patirties. Panaši partnerystė gali pasiteisinti ir kitų technologijų srityje (pvz., vietinė programavimo mokymo stovykla gali sukurti jūsų programėlės prototipą). Tai pabrėžia, kad mąstymas už įprasto tiekėjo ir kliento ribų gali smarkiai sumažinti išlaidas.

❖ Abipusiai naudingas rėmimas

Literatūros festivalio lankytojai sukūrė papildytosios realybės programėlę, kurioje lankytojai galėjo matyti iškylančius personažus renginio vietoje. Jie užsitikrina rėmimą iš technologijų įmonės, kuri norėjo pasiekti menišką auditoriją.

Rėmėjas padengė programėlės kūrimo išlaidas (5 tūkst. eurų) mainais už užrašą „Powered by [Company]“ programėlėje ir rinkodaros medžiagoje.

Finansiniai metodai ir sprendimai

Iš esmės MVĮ gavo finansavimą savo produktui, o įmonė – gerą vardą ir žinomumą. Dalyviams netrukdė subtilus prekės ženklo kūrimas, nes jis buvo skoningai sukurtas.

Tai rodo, kad jei jūsų įtraukianti idėja yra šauni arba atitinka įmonės interesus, galite rasti norinčių rėmėjų – nesvarbu, ar tai būtų vietinis bankas, telekomunikacijų paslaugų teikėjas, ar net techninės įrangos parduotuvė (įsivaizduokite: „Šią garso gidą jums pristato „XYZ Electronics“ – jie mėgsta inovacijas mūsų bendruomenėje“).

Kalbama apie abipusės naudos demonstravimą.

Šaltiniai ir papildoma literatūra:

- **Išlaidų įvertinimo vadovai:** Yra tinklaraščio įrašų, tokių kaip „Kiek kainuoja sukurti AR programėlę?“ arba „VR kūrimo išlaidų suskirstymas 2025 m.“. Juose gali būti pateikti apytiksliai skaičiai ir veiksniai, darantys įtaką kainai (įrenginiai, sudėtingumas, turinys). Nors jūsų situacija gali skirtis, jose pateikiami apytiksliai intervalai, padedantys pagrįsti jūsų biudžeto prielaidas.
- **Dotacijų duomenų bazės:** Europai peržiūrėkite ES finansavimo portalą arba išteklius, tokius kaip „Europa Tourism Funding Guide“. Nacionalinės organizacijos, tokios kaip turizmo tarybos ar kultūros fondai, dažnai turi dotacijų sąrašus arba konsultantus. Taip pat peržiūrėkite kūrybinių technologijų dotacijas (kartais jos pateikiamos kultūros ar meno, o ne turizmo srityse). Žinojimas, kas yra prieinama, gali padėti jums formuoti savo finansinį planą – pvz., jei dotacija padengia 70 % išlaidų iki X sumos, jūs planuojate savo projektą atsižvelgdami į tai.
- **Investavimo grąžos atvejų analizės:** Ieškokite ataskaitų ar straipsnių, kuriuose muziejai ar lankytinos vietos aptaria technologijų investicijų rezultatus. Pavyzdžiui, Amerikos muziejų aljansas arba Teminės pramogų asociacija kartais skelbia tokius straipsnius kaip „Skaitmeninės žiniasklaidos investicijų grąža muziejuose“. Jie gali rašyti: „X ekspozicija kainavo Y, bet lėmė Z % lankytojų skaičiaus padidėjimą“. Tai padeda pagrįsti jūsų argumentus analogiškais duomenimis. Net jei jie nėra tikslūs, patikimumo suteikia teiginys: „Kai muziejus A pristatė papildytąją realybę, jie pastebėjo 15 % padidėjusį buvimo laiką ir 10 % daugiau pardavimų parduotuvėse; tikimės panašios grąžos.“

Finansiniai metodai ir sprendimai

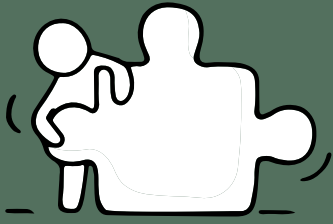
- **Biudžeto šablonai:** Pagrindinius projekto biudžeto šablonus (Excel arba Google skaičiuoklėse) galite rasti tokiose svetainėse kaip TemplateLab arba projektų valdymo ištekliuose. Pasirinkite vieną ir pritaikykite pagal savo poreikius – taip užtikrinsite, kad nepamiršite kategorijų ir galėsite lengvai suskaičiuoti. Jei skaičiai gąsdina, šablonas su integruotomis formulėmis gali padėti sumažinti klaidų skaičių.
- **Verslo plano pagalba:** Jei jums reikia tai pristatyti bankui ar investuotojui, reikės trumpos verslo plano dalies. Tokios organizacijos kaip vietos smulkaus verslo plėtros centrai dažnai siūlo nemokamas konsultacijas, kaip rašyti verslo planus ir biudžetus. Jie gali peržiūrėti jūsų finansines prognozes ir pateikti atsiliepimų.
- Be to, kartais bankai turi bendruomenės programas arba įmonių socialinės atsakomybės fondus, skirtus vietos inovacijoms – pasikalbėjus su banko vadovu apie jūsų planą, galite gauti netikėtos paramos arba bent jau patarimų dėl finansavimo galimybių (pvz., mažų palūkanų paskolos arba kredito linijos, skirtos specialiai technologijų atnaujinimui).
- Neatmeskite tradicinio finansavimo, jei investicijų grąža atrodo stipri; mažos paskolos gali būti lengvai pritaikomos, jei investicijos padidina pajamas, kaip tikėtasi.



2 Skyrius

Teisiniai, autorių teisių ir
etikos klausimai

Photo Credit: Image title



Įgyvendinimo mokymai

Intelektinė nuosavybė ir autorių teisės

Pavyzdys:

Mažas Airijos kelionių organizatorius sukūrė pėsčiųjų turą su papildyta realybe (AR), įkvėptą garsaus šiuolaikinio fantastinio filmo serijos. Jie:

- Persidengia personažų atvaizdus AR formatu.
- Naudoja atpažįstamus kostiumų dizainus.
- Įtraukia trumpus dialogo klipus.
- Naudoja filmo logotipą reklaminiuose plakatuose.
- Jie tai pateisina kaip „edukacinį turizmą“.

Kas negerai?

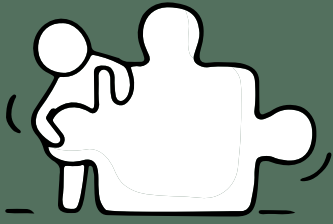
- Personažų panašumas = saugoma.
- Dialogo klipai = saugoma.
- Logotipas = prekės ženklo pažeidimas.
- Edukacinis tikslas nepažeidžia autorių teisių.

Net jei ieškinys nekeliamas, jie yra teisiškai ir reputacijos požiūriu pažeidžiami.

Praktinis įgyvendinimas – kaip atrodo suderinama versija

1 Žingsnis: Turinio auditas (tikras pavyzdys)

Elementas	Būsena	Veiksmas
Veikėjo AR perdanga	Apsaugota	Pašalinti ir perkurti
Dialogo iškarpa	Apsaugota	Pakeisti pasakojimu
Logotipas plakate	Prekės ženklas	Pašalinti
Istorinė filmavimo vieta	Faktinis	Leidžiama



Įgyvendinimo mokymai: Intelektinė nuosavybė ir autorių teisės

2 Žingsnis: Pertvarkymo strategija

Užuot naudoję filmų personažus, operatorius:

- Kuria **originalias fantastikos įkvėptas iliustracijas**.
- Orientuojasi į **realias filmavimo vietas** (faktinė informacija nėra saugoma).
- Lankytojus nukreipia į **oficialų anonsą „YouTube“**, o ne tiesiogiai talpina vaizdo įrašus.
- Vengia naudoti bet kokį logotipą.

3 Žingsnis: Dokumentacija

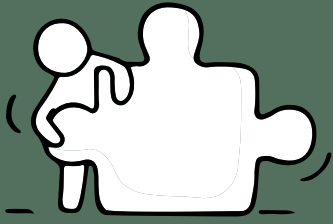
- Saugo rašytinį anonsų įterpimo leidimų patvirtinimą pagal platformos politiką.
- Išsaugo viešojo domeno patvirtinimo ekrano kopijas (jei taikoma).
- Saugo visus originalius meno kūrinių šaltinio failus.

4 Žingsnis: Rinkodaros koregavimas

Vietoj: ***“Oficiali magiško kino turo patirtis”***

Jie naudoja: ***“Įkvėpta Airijos fantastinio filmavimo paveldo kinematografinių peizažų.”***

Jokio numanomo oficialaus pritarimo.



Igyvendinimo mokymai: Atlikite autorių teisių patikrinimą

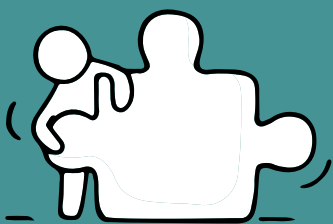
Paimkite vieną elementą – tarkime, norite interpretacinėse lentelėse naudoti romano teksto ištraukas. Išsiaiškinkite, ar jis saugomas autorių teisių.

Trumpa taisyklė: daugelyje šalių kūriniai tampa viešai prieinami praėjus 70 metų po autoriaus mirties. Taigi, jei autorius mirė iki 1950 m., greičiausiai tai tampa viešai prieinama (tačiau dar kartą patikrinkite savo šalį).

Jei kūrinys vis dar saugomas autorių teisių, apsvarstykite galimybę susisiekti su leidėju arba paveldėtojais dėl leidimo (jie gali leisti naudoti nedideles ištraukas švietimo / turizmo tikslais, galbūt už mokestį arba nurodant autoriaus vardą).

Jei tai neįmanoma, planuokite naudoti labai trumpas citatas (galima naudoti „sąžiningai“) arba perfrazuoti. Dokumentuokite savo išvadas – net jei tiesiog pažymėsite: „Gera naudoti X (viešai prieinama); venkite Y (prekės ženklas)“.

Paimkite kitą elementą ir užbaikite procesą. Tai bus jūsų atmintinė, kad jūs ir visi darbuotojai žinotumėte, ką daryti ir ko nedaryti.



Įgyvendinimo mokymai: Deramas patikrinimas ir leidimai

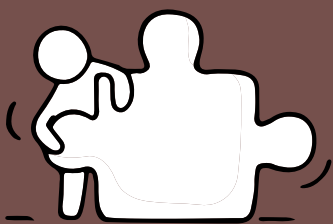
Iš pradžių išvardykite visą išorinį turinį, kurį ketinate naudoti, ir dabar pat paprašykite leidimų ar alternatyvų. Jei tam tikros kino studijos turinys yra labai svarbus, susisiekit su jais iš anksto (arba nuspręskite jį pakeisti kažkuo nelicencijuotu, jei tai praktiškiau). Jei reikia cituoti ar naudoti vaizdus, susisiekit su autoriais ar leidėjais – stebėtina, bet kai kurie gali suteikti nemokamą arba pigų leidimą naudoti edukacinio turizmo tikslais, tačiau jums reikia paprašyti ir greičiausiai gauti jį raštu.

Tuo pačiu metu, jei reikia, į savo biudžetą įtraukite teisinės konsultacijas: galbūt skirkite nedidelę sumą, kad teisininkas peržiūrėtų jūsų planą (galbūt per vietinę verslo teisės kliniką arba vienkartinės konsultacijos metu).

Dėl privatumo, jei jūsų projektas renka naudotojų duomenis, parengkite paprastą privatumo politiką – yra daugybė šablonų; trumpalaikis yra laikas išsiaiškinti, kokių duomenų jums iš tikrųjų reikia, kad galėtumėte sumažinti duomenų rinkimą (lengviau išvengti galvos skausmo, nes nerenkama nereikalinga asmeninė informacija). Jei kuriate programėlę ar svetainę, būtinai įtraukite tą privatumo pranešimą ir galbūt naudojimo sąlygas.

Kalbant apie etiką, įtraukite suinteresuotąsias šalis jau dabar – pavyzdžiui, jei jūsų projektas susijęs su vietos folkloru, pasikalbėkite su bendruomenės seniūnais ar kultūros biurais, kad įsitikintumėte, jog jie pritaria projektui ir gaunate nurodymų. Geriau bendradarbiauti iš anksto, nei vėliau susidurti su kritika.

Jei patirtis vyksta valstybinėje žemėje arba paveldo vietovėje, patikrinkite, ar skaitmeninėms instaliacijoms reikalingi kokie nors leidimai (kai kuriose vietose papildyta realybė traktuojama kaip iškabos ar filmavimas). Trumpalaikė perspektyva – tai visų šių punktų patikrinimas prieš per daug investuojant: iš esmės, gaukite žalią šviesą teisiniais / etiniais aspektais, kad vėliau nesusidurtumėte su kliūtimis.



Įgyvendinimas

Įgyvendinti apsaugos priemonės ir dokumentaciją

Kuriant projektą, įtraukite teises / etines priemones.

Pavyzdžiui, jei sprendimas buvo naudoti nelicencijuotą turinį, užtikrinkite, kad komanda tai iš tikrųjų padarytų (ir saugokite licencijų įrodymus bet kokiai naudojamai muzikai / vaizdams – išsaugokite šiuos licencijų failus). Jei turite leidimus, laikykite šiuos el. laiškus / sutartis tvarkingai.

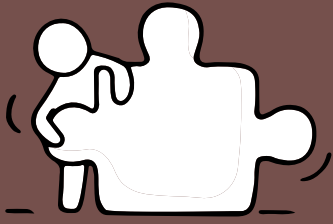
Įtraukite visus saugos įspėjimus ar atsakomybės apribojimus į patirtį: pvz., paleiskite AR programėlę su užrašu „Prašome būti atidiems savo aplinkai“ (Pokémon Go stiliumi) arba VR parodos ženklą „Nerekomenduojama jaunesniems nei 13 metų be priežiūros“ ir pan.

Taip pat apmokykite darbuotojus šiais klausimais – vidutinės trukmės laikotarpiu parengsite darbuotojų gaires: pvz., ką daryti, jei kas nors atsisako būti fotografuojamas AR patirtyje, arba kaip padėti asmeniui, turinčiam klausimų dėl privatumo.

Jei renkate duomenis, nustatykite, kaip juos saugiai saugosite (galbūt nuspręsite naudoti patikimą platformą, kuri saugiai tvarko vartotojų paskyras, o ne patys). Jei taikoma, atlikite nedidelį privatumo poveikio vertinimą – iš esmės peržiūrėkite, kokius duomenis turite, ir įsitikinkite, kad jie yra apsaugoti ir būtini; pakoreguokite funkcijas, jei ne.

Kalbant apie etiką, išbandykite patirtį iš skirtingų perspektyvų: pakvieskite ką nors iš vietos bendruomenės arba pašalinį asmenį atlikti beta versijos testavimą, ypač tam, kad pastebėtumėte viską, kas gali būti nejautru ar problemiška. Vidutinės trukmės laikotarpis yra laikas pakoreguoti turinį atsižvelgiant į toną, tinkamumą, įtraukumą (geriau dabar nei po paleidimo).

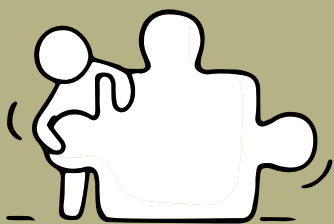
Taip pat pagalvokite apie prieinamumą: etiškai ir kartais teisiškai (pvz., pagal neįgalųjų įstatymus) turėtumėte kuo labiau atsižvelgti į tai.



Įgyvendinimo mokymai: Įgyvendinti apsaugos priemonės ir dokumentaciją

Pavyzdžiui, pateikite garso įrašų subtitrus arba transkripcijas, užtikrinkite, kad programėlės spalvų kontrastai būtų tinkami daltonikams, apsvarstykite alternatyvią patirtį, jei kas nors negali naudoti VR (galbūt vaizdo įrašą, kuriame matyti, kas yra akiniuose, kad jie nebūtų atskirti). Įgyvendinkite šiuos patarimus, jei įmanoma, arba bent jau užsirašykite juos ir, jei laiko trūks, galbūt planuokite juos aptarti būsimuose atnaujinimuose.

Dokumentuokite viską – saugokite turinio šaltinių ir teisių, duomenų tvarkymo procedūrų bylą – kad kilus klausimams galėtumėte greitai parodyti, jog atlikote namų darbus.



Igyvendinimas

Stebėti, prižiūrėti ir pritaikyti

Po paleidimo, teisinė ir etinė atsakomybė išlieka.

Stebėkite, ar nėra problemų: pavyzdžiui, jei lankytojai pradeda teikti turinį (komentarų, įkėlimų), turėkite moderavimo planą, kad neliktų nieko įžeidžiančio ar nepažeidžiančio.

Stebėkite bendruomenės atsiliepimus – jei kas nors išreiškia susirūpinimą, kad kažkas patirtyje yra įžeidžianti ar netiksli, imkitės veiksmų (galbūt pakoreguokite turinį arba pateikite kontekstą).

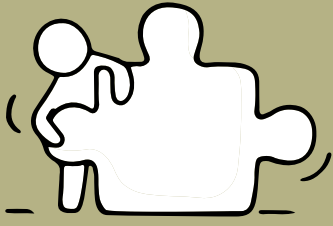
Periodiškai peržiūrėkite savo leidimus / licencijas – kai kurios gali būti ribotos. Jei susitarimas buvo „galite naudoti X turinį vienerius metus“, pažymėkite tą datą ir atnaujinkite arba pašalinkite jį, kol jis nepasibaigė.

Taip pat nuolat atnaujinkite: įstatymai gali keistis (pvz., kintantys duomenų apsaugos reglamentai) – verta kasmet patikrinti, ar kas nors naujo jus veikia (pavyzdžiui, jei galiausiai sulauksite lankytojų iš Kalifornijos, staiga gali būti svarbus ir CCPA įstatymas).

Dėl privatumo užtikrinkite, kad laikotės savo pažadų: pvz., jei sakėte, kad ištrinsite vartotojų nuotraukas po 30 dienų, padarykite tai (jei įmanoma, automatizuokite).

Ilgalaikėje perspektyvoje taip pat apsvarstykite draudimą: patikrinkite, ar jūsų bendrosios civilinės atsakomybės draudimas apima tokius atvejus, kai kas nors teigia, kad susižalojo naudodamasis jūsų VR, arba jei teisių turėtojas jus persekiojo (yra intelektinės nuosavybės pažeidimo draudimas, bet jis nišinis; tikriausiai nereikalingas, jei esate atsargūs, bet bent jau žinokite, kokia draudimo apsauga taikoma).

Išlaikykite etinį bendradarbiavimą: galbūt kasmet surengsite seminarą su darbuotojais apie etišką pasakojimą, atnaujinsite jų kultūrinio jautrumo žinias – ypač svarbu, jei keičiasi darbuotojai arba pridedama naujo turinio.



Igyvendinimo mokymai: Stebėti, prižiūrėti ir pritaikyti

Jei plečiate arba atnaujinate patirtį, pakartokite naujos medžiagos tikrinimo procesą.

Idėja yra traktuoti teisinius/etinius aspektus kaip nuolatinį kontrolinį sąrašą, o ne vienkartinį darbą. Daugelis organizacijų tai integruoja į standartines veiklos procedūras (pvz., kiekvieną kartą kurdami naują turinį, užpildome teisių leidimo formą; kiekvieną kartą atnaujindami programėlę, tikriname atitiktį reikalavimams). Taip kuriate atsakomybės kultūrą, kuri galiausiai apsaugo ir stiprina jūsų prekės ženklą.

Be to, būdami kruopštūs, galite reklamuoti tokius aspektus kaip „oficialiai licencijuota“ arba „sukurta bendradarbiaujant su vietos X bendruomene“, kurie iš tikrųjų padidina produkto patrauklumą.

Atvejo analizė

Sherlock Holmes Muziejus

UPLIFT

Licencijuotos literatūros programėlės Viešojo domeno pozicija

Šerloko Holmsio muziejus Londone (kaip hipotetinis pavyzdys) gali norėti papildytosios realybės programėlės, kurioje būtų rodomas Holmsas.

Šerloko Holmsio istorijos dažniausiai yra viešai prieinamos, tačiau personažas ir kai kurios istorijos iki šiol turėjo autorių teises.

Jie užtikrina, kad viskas, ką naudojo, būtų iš viešai prieinamų istorijų, o medžiotojo atvaizdui (kuris yra klasikinė, prekės ženklo tipo filmų piktograma) jie vengė naudoti konkrečius filmų vaizdus.

Vietoj to jie sukūrė savo 3D Holmsio modelį, kuris buvo pakankamai bendro pobūdžio. Jie didžiudamiesi teigia, kad programėlėje naudojamos „originalios Arthuro Conano Doyle'o istorijos“ (tai

rodo teisėtą naudojimą). Šis atvejis rodo, kad dirbama viešai prieinamoje erdvėje, siekiant išvengti problemų, ir skaidru kalbant apie šaltinio medžiagą.

Kita vertus, apsvarstykite nelicencijuotas ekskursijas: miestuose buvo „Hario Poterio ekskursijų“, apie kurias „Warner Bros.“ kartais įspėdavo, jei jose gausiai naudojami prekių ženklai. Šios ekskursijos tai apeidavo reklamuodamos kaip „Burtininkų pasivaikščiojimus“ ir sutelkdamos dėmesį į įkvėpimą ir viešus faktus, o ne į tiesiogines citatas ar vaizdus. Jie nurodo gidams kalbėti apie „garsaus berniukų burtininkų serialo autorių“, o ne per dažnai kartoti jo vardą, ir tikrai niekur nenaudoti filmo logotipo. Tai subtilus šokis, tačiau jame parodoma, kaip išvengti teisinių problemų, pakoreguojant pateikimą.

Atvejo analizė

Sherlock Holmes Muziejus



UPLIFT

Privatumas AR žaidimuose

„Pokémon Go“ kūrėjai greitai perprato etikos principus – žaidimo pradžioje kai kurie „PokéStop“ taškai buvo netinkamose vietose (pvz., memoriale ar privačiuose kiemuose). Jie turėjo reaguoti leisdami pašalinti prašymus ir kurdami taisykles dėl jautrių vietų.

Panašiai ir turizmo sektoriaus MVĮ papildytos realybės atveju, jei netyčia žmonių kameros nukreipiamos į privačius namus ar minias, reikia pagalvoti iš anksto.

Vienas realus pavyzdys: papildytos realybės istorijos programėlė dabartinės gatvės uždėjo senomis nuotraukomis,

tačiau vienoje nuotraukoje buvo atpažįstami žmonės iš 1920-ųjų – teisiškai tai buvo gerai (jie greičiausiai mirę ir po tiek laiko neturi jokių teisių į privatumą), tačiau programėlės kūrėjai vis tiek nusprendė sulieti veidą, kai vienas iš palikuonių pasakė, kad, jų manymu, netinkama naudoti prosenelio atvaizdą nepaklausus. Etiškai jie pasielgė mandagiai, nors teisiškai to galbūt ir nereikėjo. Tai pelnė bendruomenės pagarbą.

Etiniai ir teisiniai metodai bei sprendimai

❖ Kilus abejonų, klauskite (arba venkite)

Kalbant apie intelektualinę nuosavybę, jei nesate tikri dėl kažko naudojimo, paprašykite leidimo arba pasirinkite alternatyvą.

Kreipimasis į teisių turėtojus gali atrodyti bauginantis, tačiau kartais jie jus palaiko (ypač jei iš esmės reklamuojate jų turinį pritraukdami gerbėjų). Pavyzdžiui, susisiekus su autoriaus paveldėtojais ar leidėju ir pasakius „Norėtume sukurti šios knygos turą, įskaitant keletą citatų“, galima gauti pagrįstą licenciją arba net nemokamą palaiminimą, jei tai ne pelno siekianti / edukacinė veikla. Užtikrinkite profesionalų bendravimą ir pabrėžkite, kaip tai naudinga jų intelektinei nuosavybei (daugiau skaitytojų ir pan.).

Tačiau, jei intelektualinės nuosavybės savininkas yra žinomas kaip griežtas (kai kurios studijos griežtai gina savo prekės ženklus), gali būti protingiau kurti turinį taip, kad nereikėtų tiesiogiai naudoti saugomos medžiagos. Atminkite, kad visada galite kalbėti apie faktinius įvykius ir viešojo naudojimo aspektus. Pavyzdžiui, galite pasakyti „Ši scena buvo filmuojama čia“ (faktas) ir apibūdinti ją savais žodžiais, nenaudodami filmo vaizdo įrašų ar prekių ženklų pavadinimų reklaminėje medžiagoje.

Taip pat apsvarstykite galimybę apriboti bet kokios licencijuotos medžiagos naudojimą tik vietoje (jei turite tam leidimą) ir neskelbti jos internete, nes internete teisėsauga yra griežčiau vykdoma.

❖ Naudokite viešojo ir vietinio turinio platinimą:

Kurdami savo patirtį remdamiesi viešojo naudojimo istorijomis ar istoriniais faktais, gausite daug daugiau laisvės. Būtent dėl šios priežasties daugelis literatūrinio turizmo projektų sutelkia dėmesį į klasikinius autorius (jokių galvos skausmų dėl autorių teisių, susijusių su Šekspyru ar Džeine Ostin!).

Jei jūsų tema nėra viešai prieinama, pagalvokite apie unikalių jūsų arba vietinių elementų pridėjimą, pavyzdžiui, originalių vietinės folkloro istorijų arba savo išgalvoto pasakojimo, susijusio su tema. Tokiu būdu kuriate naują intelektualinę nuosavybę, kuri jums priklauso.

Etiniai ir teisiniai metodai bei sprendimai

Pavyzdžiui, pilis, kuri negali naudoti „Sostų karų“ pavadinimų, vis tiek galėtų reklamuoti „Drakono pasakos ieškojimą“, kuris primena serialo dvasią, bet iš tikrųjų yra paremtas vietine drakono legenda ir tikra pilies istorija. Šis kūrybiškas pokytis ne tik apeina teisinius klausimus, bet ir gali praturtinti patirtį autentiška kultūra.

❖ Įsitikinkite reikalingais leidimais ir draudimu:

Įsitikinkite, kad turite visus reikalingus leidimus ekskursijoms ar renginiams. Patikrinkite, ar jūsų vietovėje gidui reikalinga licencija (kai kuriuose miestuose reikalaujama, kad gidai būtų registruoti). Jei filmavimui ar VR naudojate dronus, laikykitės taisyklių.

Taip pat protinga įsigyti civilinės atsakomybės draudimą savo veiklai – turizme gali įvykti nelaimingų atsitikimų, o draudimas apsaugo jus ir suteikia partneriams ramybę.

Jei naudojate technologijas su vartotojų sugeneruotais duomenimis, turėkite privatumo politiką ir galbūt atsakomybės atsisakymą dalyviams, jei jie daro ką nors fiziškai įtraukiančio.

❖ Gerbkite ir įtraukite vietos gyventojus

Vietos bendruomenės gerovė turėtų būti projektavimo kriterijus, o ne antraeilis dalykas.

Pavyzdžiui, jei viena jūsų ekskursijos vieta yra rami gyvenamoji gatvė, kurioje kaip tik yra garsus kino teatras, galbūt suplanuokite savo apsilankymus tinkamu laiku (ne anksti ryte ar vėlai vakare).

Informuokite gyventojus apie ekskursijų laiką, kad jie nebūtų užklupti netikėtai.

Galbūt įtraukite jiems teigiamą aspektą, pavyzdžiui, jūsų ekskursija sustoja vietinėje šeimos valdomoje kavinėje (pritraukiančioje klientų) arba dalį ekskursijos pajamų dalijatės su bendruomenės fondu, skirtu teritorijos priežiūrai. Taip darydami, potencialius kritikus paverčiate suinteresuotaisiais asmenimis.

Kai kurios kino turizmo vietovės dėl gyventojų skundų turėjo įgyvendinti minios kontrolę arba uždrausti ekskursijas; daug geriau tam užkirsti kelią, projektuojant atsakingai.

Etiškai visada užtikrinkite, kad jūsų įtraukianti patirtis nedarytų žalos – kultūriniu, aplinkosauginiu ar socialiniu požiūriu. Tai gali reikšti maršrutų koregavimą, kad būtų išvengta populiaraus tako erozijos, arba aiškų turistų mokymą būti pagarbiems.

❖ Duomenų etika ir saugumas

Jei jūsų patirtis naudoja programėlę arba renka duomenis (pvz., lankytojų el. pašto adresų rinkimą AR prisijungimams arba nuotraukų „pasidalinkite savo patirtimi“ sienai), būkite skaidrūs.

Suteikite sutikimą dėl bet kokio duomenų naudojimo, laikykitės BDAR, pavyzdžiui, nerinkdami daugiau informacijos nei būtina ir leisdami vartotojams ištrinti savo duomenis. Tai didina pasitikėjimą.

Taip pat įdiekite technologijų saugos priemones: AR žaidimams galbūt turėkite įmontuotus įspėjimus, pvz., „Sustokite ir apsidairykite aplinkui dabar“, jei jie per ilgai žiūrėjo žemyn, arba naudokite geofencingą, kad tam tikros pavojingos zonos nebūtų įtrauktos. Smulkmenos, tokios kaip vandens siūlymas ir pertraukos VR seanso metu, rodo, kad jums rūpi lankytojų gerovė.

❖ Apmokykite savo darbuotojus/gidas

Įsitikinkite, kad visi, dirbantys su patirtimi, supranta šias teises ir etines gaires. Pateikite jiems informaciją apie tai, ką daryti ir ko nedaryti (galbūt iš ankstesnio autorių teisių kontrolinio sąrašo ir lankytojų gairių).

Vaidmenų žaidimo scenarijai – pavyzdžiui, kaip elgtis, jei turistas bando nuklysti į draudžiamą vietą („Atsiprašau, ta zona yra privati, mums neleidžiama toliau eiti“) arba jei kas nors užduoda jautrų klausimą (gidas žino, kaip atsakyti tiksliai, bet jautriai).

Gera apmokytas gidas gali išsklaidyti galimas problemas vietoje – pavyzdžiui, jei lankytojas elgiasi nepagarbiai (lipa ant trapios paminklo asmenukei), gidas turėtų mandagiai įsikišti.

Sukurkite savo veiksmų planą

Įsivaizduokite atvejo analizę apie mažą miestelį, kuris norėjo sukurti kino festivalį ir turą, skirtą ten nufilmuotai filmų trilogijai. Organizatoriai (iš pradžių vos keli) vadovavosi strateginiu veiksmų planu:

1 Etapas (0-1 metai: Pasiruošimas ir bandomasis laikotarpis)

Jie praleido kelis mėnesius planuodami, siekdami gauti miesto tarybos ir vietos verslų pritarimą. Jie išsikėlė kuklų tikslą: savaitgalio renginį – „įtraukiantį kino festivalį“, skirtą susidomėjimui išbandyti. Renginį sudarė ekskursijos su gidu po filmavimo vietas, peržiūros ir paprastą persirengimą personažais.

Jie gavo nedidelę dotaciją ir vietinio viešbučio rėmimą. Rinkodara daugiausia buvo nukreipta į gerbėjus internetiniuose forumuose. Renginys įvyko, lankomumas buvo neblogas (atvyko apie 200 gerbėjų), atsiliepimai buvo teigiami, ypač dėl ekskursijų, tačiau pastebėta ir keletas trūkumų (aiškių ženklų trūkumas, per trumpos ekskursijos). Jie į tai žiūrėjo kaip į bandomąjį projektą (pilotą).

2 Etapas (1-2 metai: Oficialus startas ir reguliari veikla)

Remdamiesi bandomojo projekto atsiliepimais, jie patobulino ekskursiją (pailgino ją, apmokė daugiau gidų, įrengė ženklus). Vasaros metu jie oficialiai paleido reguliarių ikisavaitinių ekskursijų tvarkaraštį. Kartu jie sukūrė svetainę, skirtą gerbėjų įtraukimui ištisus metus, ir pasiūlė ekskursijų bilietus pakete su nakvyne viešbutyje, kad priviliotų lankytojus iš kitų miestų.

Jie sekė užsakymus ir pastebėjo augimą kiekvieną mėnesį. Taip pat tęsė kasmetinį festivalį, tik šįkart geriau suorganizuotą, ir iki 2-ųjų metų padvigubino lankomumą (dėl rekomendacijų iš lūpų į lūpas ir pagerintos programos). Jie pradėjo sekti rodiklius: ekskursijų lankomumą, festivalio bilietus, atributikos pardavimus, lankytojų pasitenkinimą per trumpą apklausą (kuris buvo aukštas, vidutiniškai apie 4,5/5).

3 Etapas (3-5 metai: Plėtra ir partnerystės)

Turėdami įrodytą sėkmę, jie kreipėsi paramos į nacionalines turizmo organizacijas, buvo įtraukti į kampaniją „Apsilankykite mūsų filmų vietose“, o tai padidino jų žinomumą. Jie išplėtė veiklą: pasitelkę technologijų startuolio partnerystę (kuris įžvelgė vertę pademonstruoti AR turizme ir suteikė nuolaidą), į ekskursijas įtraukė AR (papildytos realybės) programėlę. Mieste jie taip pat įrengė nedidelį ekspozicijų centrą (su filmavimo revizitais ir nuotraukų zonomis) kaip nemokamą pristatymą, skatinantį pirkti ekskursijas.

Sukurkite savo veiksmų planą

3 Etapas (3-5 metai: Plėtra ir partnerystės)

Iki 5 metų įtraukiančios ekskursijos ir festivalis išgarsino miestą, kasmet pritraukdami tūkstančius lankytojų. Finansiškai programa tapo savarankiška ir netgi pelninga, todėl buvo galima pasamdyti nedidelį personalą. Pirmoji pora perėjo prie priežiūros vaidmenų ir apmokė kitus valdyti kasdienės operacijas.

Jie parašė ataskaitą apie savo kelionę, turizmo konferencijoje pasidalydami strategijomis su kitais kaimo miesteliais – pabrėždami, kaip trumpalaikiai pragmatiškai žingsniai ir ilgalaikė vizija lėmė kultūrinį ir ekonominį atgimimą per įtraukiančio turizmo patirtį, kuri gali įkvėpti kitus.

Pagrindiniai strateginiai žingsniai: jie išlaikė suinteresuotųjų šalių susidomėjimą (miesto tarybai patiko pritrauktas verslas, gyventojai buvo patenkinti minios valdymu ir matė, kaip jų miestas švenčiamas). Jie išliko lankstūs (kai vienais metais kilo su filmu susijusi kontroversija, jie greitai pakoregavo savo rinkodarą, kad sutelktų dėmesį į teigiamus aspektus, parodydami lankstumą viešųjų ryšių srityje).

Jie išmintingai reinvestavo (kiekvienų sėkmingų metų pelnas iš dalies buvo skirtas naujoms funkcijoms, tokioms kaip papildytosios realybės programėlė ar geresnė infrastruktūra). Jie turėjo aiškius rodiklius, pvz., siekė 20 % metinio lankytojų skaičiaus augimo ir jį pasiekė, o tai jie gyrė, kad gautų daugiau finansavimo.

Jie taip pat turėjo atsarginius planus (jie turėjo draudimą ir fondą juodai dienai; kai vienais metais audra atšaukė daug kelionių, kitais metais jie atsigavo su papildomais renginiais, kad atgautų pajamas).

Šis pavyzdys pabrėžia, kaip žingsnis po žingsnio pereinant etapus, vertinant ir kartojant, pasiekiamas nuolatinis augimas. Jis taip pat rodo, kad strateginės partnerystės – technologijų partneris, turizmo taryba – gali sustiprinti poveikį, kuris būtų didesnis nei galėtų būti pasiekta pavieniui.

Jūsų projekto detalės skiriasi, tačiau metodas „planuoti -> bandomasis -> paleidimas -> vertinimas -> plėtra“ yra tinkamas. Numatydami iššūkius ir būdami iniciatyvūs, tai, kas gali atrodyti kaip didžiulis uždavinys, paverčiate į valdomų projektų seriją. Ir svarbiausia, kad žvelgdami į 6 mėnesių, 2 metų, 5 metų horizontus, užtikrinte, kad kasdienės užduotys būtų susijusios su didesniu tikslu, ir visada siekiate klestinčios, novatoriškos ir įtraukiančios turizmo patirties, kuri gali įkvėpti kitus, vizijos.

Šaltiniai ir papildoma literatūra:

- ❖ **WIPO turizmo intelektinės nuosavybės vadovas:** Pasaulinė intelektinės nuosavybės organizacija (WIPO) kartais leidžia kūrybinių industrijų intelektinės nuosavybės vadovus. Nors galbūt jie nėra skirti tik turizmui, juose pateikiami atvejų tyrimai ir paprasti autorių teisių, prekių ženklų, tokių kaip kultūros produktai, paaiškinimai. Tai gali būti nuoroda, jei norite pasigilinti arba reikia paaiškinti kolegoms.
- ❖ **„Creative Commons“ ir viešojo domeno ištekliai:** Tokios svetainės kaip „Creative Commons“ (turinio, kurį galite naudoti pagal tam tikras licencijas, paieškai) ir „Project Gutenberg“ arba „Europeana“ (viešojo domeno tekstams / vaizdams) yra aukso kasykla. Naudojant CC arba PD licencijuotus elementus (pvz., senas iliustracijas, garsus ir kt.), galite išvengti teisinių rūpesčių ir išlaidų. Būtinai laikykitės licencijos sąlygų (pvz., nurodykite autorių, jei reikia). Susipažinkite su skirtingomis CC licencijomis, pvz., CC-BY reiškia, kad turite nurodyti kūrėją, CC0 reiškia, kad nereikia nurodyti autoriaus ir kt. Tai padės jums pateikti saugaus turinio.
- ❖ **BDAR pagrindai mažoms įmonėms:** Jei esate ES arba aptarnaujate ES klientus, BDAR yra labai svarbus duomenims. ES turi paprastus kontrolinius sąrašus (pvz., oficialioje svetainėje arba leidiniuose, tokiuose kaip „BDAR smulkiajam verslui“ PDF formatu), kuriuose paaiškinama, ką reikia daryti renkant asmens duomenis: pirmiausia gauti sutikimą, jį apsaugoti, leisti žmonėms pasiekti / ištrinti savo duomenis ir pan. Tai gali skambėti sudėtingai, tačiau nedidelio masto projektams (pvz., el. pašto adresų sąrašui ar prisijungimui prie programėlės) tai įmanoma naudojant integruotus įrankius ar šablonus.
- ❖ **Vietinių reglamentų patikrinimas:** apsvarstykite galimybę susisiekti su vietos turizmo biuru arba miesto rotušė dėl savo projekto. Jie gali nurodyti, ar yra kokių nors leidimų ar gairių (kai kurie miestai turi papildytosios realybės potvarkius, jei tai apima projektavimą ar fizinių žymeklių išdėstymą ir pan.). Be to, paveldo objektams dažnai taikomos taisyklės (pvz., naktį draudžiama naudoti ryškias šviesas, draudžiama komercinė veikla be leidimo – ar įskaitoma papildytosios realybės patirtis?). Greitas valdžios institucijų leidimas ar nurodymai gali padėti išvengti problemų. Kartais jie netgi tampa jūsų rėmėjais, kai supranta, ką darote.

Šaltiniai ir papildoma literatūra:

- ❖ **Etinio turizmo sistemos:** jei yra, peržiūrėkite tokius kodeksus kaip **UNWTO etinio turizmo principai** arba tokių organizacijų kaip **ITE (Įtraukiančios technologijos pramogose) etikos kodeksą**. Nors jie platūs, jie skatina mąstyti apie kultūrinę pagarbą, tvarumą ir įtrauktį. Net jei jie nėra teisiškai privalomi, jų laikymasis gali padidinti jūsų projekto patikimumą.

Pavyzdžiui, gebėjimas pasakyti „Mūsų patirtis atitinka tvaraus ir etiško turizmo principus“ yra privalumas. Kai kuriose iš šių sistemų, plečiantis sričiai, gali būti konkrečių patarimų dėl skaitmeninės / įtraukiančios patirties, todėl stebėkite atnaujinimus ir straipsnius apie „AR / VR etiką“ turizmo kontekste. Dalyvavimas šiame pokalbyje gali padaryti jus atsakingų inovacijų lyderiu savo bendruomenėje.



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.