



AGORA

ПРОЕКТ N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

Ръководство за преподаватели



Модул 4

Подобряване на регенеративните туристически дейности чрез технологии

Подготвено от:



Co-funded by
the European Union

Финансиран от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да носят отговорност за тях.



AGORA

ПРОЕКТ N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

Модул 4	Подобряване на регенеративните туристически дейности чрез технологии
Учебен подход	Активно обучение Съвместно обучение Учене, базирано на предизвикателства
Учебен метод	Възможност за смесено обучение Присъствено обучение Индивидуално електронно обучение
Резултати от обучението	След завършване на модулите обучаемите ще придобият следното знания, умения и компетенции: Знания • Описване на основните концепции, принципи и терминология, използвани в процеса на проектиране или подобряване на регенеративните туристически дейности чрез технологии • Оценяване на нуждите от внедряване на технология за създаване/подобряване на съществуващо туристическо преживяване • Прилагане на принципите и най-добрите практики, обсъдени в главата, с цел създаване/подобряване на туристическото преживяване Умения • Планиране и разработване на проект за съвместно проектиране за подобряване на дейностите по регенеративен туризъм чрез технология с представители на участници в общността • Ефективно сътрудничество в интердисциплинарни екипи за „съвместен дизайн“. • Прилагане на технически умения и умения за разработване на съдържание при създаване/подобряване на съществуващ туристически преживявания Компетенции • Функционално: подобряване на методологичните, технологичните и комуникативните способности, които да се



Co-funded by
the European Union

Финансиран от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да носят отговорност за тях.



AGORA

ПРОЕКТ N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

	използват ежедневно или редовно при (пре)проектиране на туристическо изживяване - Критично мислене: възможност за идентифициране на слабите места чрез системно мислене и да намиране на решения, за да се превърне туристическото изживяване в регенеративно - Междоличностно: ефективно сътрудничество в мултидисциплинарен екип за (ре)проектиране на туристическо преживяване.
Размер на групата	В зависимост от формата на сесията и нуждите на участниците: 5-25 участници
Подготовка	Преди семинара участниците трябва да прочетат Модул 4 , като обърнат специално внимание на изживяванията на фестивала Taste of Berlin и Primarolia (и двете са посочени в раздела „Храна за размисъл“ на Модул 4).
Дейност за загряване 10 минути	Като дейност за загряване , участниците могат да говорят за <u>преживяването от фестивала Primarolia</u> , като изброяват интерактивни елементи и предлагат други елементи, които могат да бъдат добавени.
Преглед на модула 15 минути	В началото на семинара учителят прави общ преглед на модула (използвайки тази презентация - ТВС) (10 минути) В края на презентацията участниците изброяват плюсовете и минусите на <u>преживяването Taste of Berlin</u> (5 минути) След това група продължава с някоя от предложените опции.
	Опция 1 ДЕЙНОСТ ТИП “ЛОВ НА СЪКРОВИЩА” Продължителност: 1 час - 1 час 15 минути
Оборудване	- Компютри с достъп до интернет - Смартфони с AR възможности - Таблети или допълнителни смартфони - Проектор и екран - Материали за раздаване с инструкции за дейност - Wi-Fi достъп - VR сетове - Малки награди (по желание)
Въведение 5 мин	- Обяснете задачата с лов на съкровища и разделете участниците на отбори от 3-4-5.



Co-funded by
the European Union

Финансиран от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да носят отговорност за тях.



AGORA

ПРОЕКТ N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

	- Раздайте първата улика на всеки отбор.
Основна задача / Процедура 60-75 мин	Станция 1: Virtual Reality (VR) Experience - Улика: „Влезте в друг свят, без да излизате от стаята. Намерете устройството, което ви позволява да изследвате нови места през екран пред очите ви.“ - Дейност: Екипите намират станцията за VR сетове и се редуват в кратка VR обиколка на известна туристическа дестинация. - Задачи: Опция 1: Посочете една забележителност, която са видели по време на VR обиколката Опция 2: Опишете една потенциална употреба на VR за популяризиране на дестинация. - Подсказка: QR кодът на слушалките насочва към информационно видео за VR в туризма Станция 2: Приложение за добавена реалност (AR) - Улика: „Подобрейте вашата реалност с добавени слоеве информация. Потърсете устройството, което наслагва цифрово съдържание върху заобикалящата ви среда.“ - Дейност: Екипите използват AR приложение на таблет, за да видят историческа информация, насложена върху физическа карта на град. - Задачи: Опция 1: Идентифицирайте три исторически факта, предоставени от приложението AR Опция 2: Отговорете на три въпроса относно информацията. - Подсказка: QR кодът на таблета насочва към демонстрация на AR приложения в туризма на културното наследство. Станция 3: 360-градусови видеоклипове - Улика: „Изживейте място, сякаш сте там, с гледка наоколо. Потърсете екрана, който ви показва всичко, от всеки ъгъл.“ - Дейност: Екипите гледат 360-градусово видео на природен пейзаж или градски пейзаж с помощта на смартфон. - Задачи: Опция 1. Избройте две характеристики или забележителности, които се виждат във видеоклипа. Опция 2: Опишете културен аспект, показан във видеоклипа. - Подсказка: QR кодът до видеото насочва към още 360-градусови туристически видеоклипове. Станция 4: Проектирайте уникални изживявания с вашия цифров паспорт



Co-funded by
the European Union

Финансиран от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да носят отговорност за тях.



AGORA

ПРОЕКТ N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

	- Улика: „Цифров паспорт, за да създадете вашето пътуване, без да излизате от стаята“. - Дейност: Участниците се разделят на малки групи от 4-6 души, като всяка група работи като виртуална туристическа агенция. Всяка група избира дестинация и работи по различни маршрути, с фокус върху места за посещение (области като гастрономия, изкуства и култура, природа и приключения). - Задачи: Опция 1. Чрез ролеви игри всяка група представя своя туристически пакет на другите, опитвайки се да ги убеди виртуално да изследват дестинацията. Опция 2: Създайте брошури, видеоклипове и/или дигитални презентации, за да популяризирате туристическия пакет чрез търговско представяне. - Подсказка: QR кодът до маршрута на пътуването води до допълнителни маршрути за пътуване за по-нататъшно проучване
Завършване и разбор 5 минути	След като всички задачи са изпълнени, екипите се връщат в началната точка. Прегледайте отговорите и дейностите с цялата група. Обявете печелившия отбор и раздайте малки награди. Започнете кратка дискусия за това, което участниците са научили за технологиите за потапящ туризъм.
Финал 5 минути	Благодарете на участниците за тяхната ангажираност. Насочете ги към запознанства помежду и по-нататъшни дискусии относно интегрирането на тези технологии в техните професионални практики.
Съвети/Допълнителни дейности	<u>Допълнителни дейности - ако имате повече време (или ако искате да замените някоя от горепосочените станции)</u> Станция 4: Интерактивни сензорни екрани - Улика: "Докоснете, за да откриете повече. Намерете екрана, който реагира на допира ви, разкривайки тайни за близки и далечни места." - Дейност: Екипите взаимодействат със сензорен екран, показващ цифрова карта с туристически атракции и информация. - Задача: Идентифицирайте три туристически атракции, подчертани на цифровата карта. - Подсказка: QR кодът на екрана води към статия за предимствата на интерактивните дисплеи в туристическите информационни центрове. Станция 5: Геймификация в туризма



Co-funded by
the European Union

Финансиран от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да носят отговорност за тях.



AGORA

ПРОЕКТ N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

	- Улика: „Играйте, за да научите и печелете награди. Намерете станцията, където се срещат игрите и туризмът.“ - Дейност: Екипите се ангажират с просто геймифицирано приложение, предназначено да образова туристите за местната култура и история. - Задача: Попълнете кратък тест или предизвикателство в приложението. - Подсказка: QR кодът в интерфейса на приложението води към казуси за геймификация в туризма Станция 6: Интелигентни сензори и “Интернет на нещата” - Улика: „Открийте как малките сензори оказват голямо влияние върху туризма. Намерете станцията, където “Интернет на нещата” свързва устройства за по-интелигентни изживявания при пътуване.“ - Дейност: Екипите намират дисплея на “Интернет на нещата”, показващ интелигентни сензори, използвани за управление на тълпата в горещи туристически точки. - Задача: Опишете едно предимство от използването на IoT сензори за управление на туристическия поток. - Подсказка: QR кодът на дисплея води към видео за смарт сензори в туризма. Станция 7: Мобилни приложения - Улика: „Вашият телефон е нещо повече от комуникационно устройство; той е вашият водач към нови приключения. Намерете станцията, където приложенията превръщат смартфоните в лични екскурзоводи.“ - Дейност: Екипите изследват мобилно приложение, което предоставя персонализирани маршрути въз основа на потребителските предпочитания. - Задача: Идентифицирайте една функция на приложението, която подобрява изживяването на посетителите. - Подсказка: QR кодът в демонстрацията на приложението води към казус за мобилни приложения в туризма.
	Опция 2 СЕМИНАР: ТЕХНОЛОГИИ И ПОТАПАЩИ ИЗЖИВЯВАНИЯ В ТУРИЗМА Продължителност: 3 часа
Размер на групата	В зависимост от формата на сесията и нуждите на участниците: 5-25 участници



Co-funded by
the European Union

Финансиран от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да носят отговорност за тях.



AGORA

ПРОЕКТ N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

Оборудване	• Компютри с достъп до интернет • Смартфони с AR възможности • Таблети или допълнителни смартфони • Проектор и екран • Материали за раздаване с инструкции за дейност • Wi-Fi достъп
Основна задача / Процедура	<u>Задача 1: Виртуална реалност (VR) със смартфони</u> Въведение (10 минути): Представете кратък преглед на VR технологията и нейните приложения в туризма, включително казуси (на базата на модул 4) Практическа дейност (25 минути): - Разделете участниците на малки групи. - Всяка група използва смартфон с VR приложение (напр. YouTube VR), за да изживее предварително избрана виртуална обиколка (напр. известна забележителност или обект на културно наследство). - След това всяка група обсъжда как VR може да бъде интегрирана в техните услуги. Разбор (10 минути): Групите споделят своите изводи и потенциални приложения с целия семинар. <u>Задача 2: Приложения за добавена реалност (AR) на смартфони (45 мин.)</u> Въведение (10 минути): Обяснете технологията AR и нейните случаи на използване в туризма, демонстрирайки успешни примери (на базата на модул 4) Практическа дейност (25 минути): - Участниците използват AR приложения на смартфони (напр. Google Lens, Wikitude), за да изследват дигитално подоброено съдържание върху карта или физическа среда. - Участниците изпълняват кратка задача, за да идентифицират и опишат точките на интерес, подчертани от AR приложението. Разбор (10 минути): Обсъдете как AR може да подобри ангажираността на посетителите и да предостави допълнителни слоеве информация. <u>Задача 3: Създаване на 360-градусово съдържание със смартфони (45 минути)</u> Въведение (10 минути): Преглед на 360-градусова фотография и видеозапис, включително техники и мобилни приложения, които



Co-funded by
the European Union

Финансиран от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да носят отговорност за тях.



AGORA

ПРОЕКТ N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

	поддържат 360-градусово заснемане (напр. Google Street View, Samsung Gear 360). Практическа дейност (25 минути): - Участниците работят по двойки или малки групи, за да заснемат 360-градусова снимка или кратко видео с помощта на смартфони със съвместими приложения. - Участниците използват лесен софтуер за редактиране, наличен на техните смартфони, за да създадат безпроблемно 360-градусово изживяване. Разбор (10 минути): Споделете и прегледайте създаденото съдържание, обсъждайки потенциални приложения във виртуални обиколки и маркетинг. Задача 4: Big Data и анализи с компютри (45 минути) Въведение (10 минути): Представете как големите данни (Big Data) и анализите могат да трансформират преживяванията и управлението на туризма. Практическа дейност (25 минути): - Участниците имат достъп до примерно табло с данни, показващо на компютри анализи на туризма (напр. демографски данни на посетителите, пикови часове, популярни атракции). - Те работят в групи, за да анализират данните и да излязат с приложими знания или стратегии за подобряване на преживяванията на посетителите. Разбор (10 минути): Групите представят своите открития и предложени стратегии. Заклучение и въпроси и отговори (15 минути): - Обобщете ключови изводи от семинара. - Дайте думата на участниците за въпроси и допълнителна дискусия. - Осигурете допълнителни ресурси и следващи стъпки за прилагане на тези технологии. Follow-up: - Изпратете на участниците по имейл резюме на семинара, включително ключови точки и връзки към ресурси. - Осигурете платформа (напр. група в LinkedIn или канал на Slack) за текуща дискусия и създаване на контакти.
Съвети	Ето някои лесни за употреба софтуерни опции за редактиране, налични на смартфони за създаване и редактиране на 360-градусово съдържание, особено подходящи за начинаещи:



Co-funded by
the European Union

Финансиран от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да носят отговорност за тях.



AGORA

ПРОЕКТ N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

Google Street View:

- **Функции:** Лесно заснемане на 360-градусови снимки, лесно свързване за създаване на виртуални обиколки, директно споделяне в Google Maps.
- **Платформа:** Android и iOS.
- **Защо е добре за начинаещи:** Интуитивен интерфейс, минимална настройка и интеграция с Google Maps за лесно споделяне.

Insta360 ONE X App:

- **Функции:** Основни и разширени опции за редактиране като изрязване, филтри, FreeCapture (прекадриране на 360-градусово съдържание в стандартно видео) и прости преходи.
- **Платформа:** Android и iOS.
- **Защо е добре за начинаещи:** Удобни за потребителя уроци и ръководства, лесен интерфейс и многостранни инструменти за редактиране.

Theta+ (за камери Ricoh Theta):

- **Функции:** Базово редактиране като изрязване, прилагане на филтри и добавяне на музика.
- **Платформа:** Android и iOS.
- **Защо е добре за начинаещи:** Прости и интуитивни контроли, лесен за следване процес на редактиране, подходящ за бързи редакции.

VeeR Editor:

- **Функции:** Основни функции за редактиране, включително изрязване, добавяне на музика, филтри и ефекти специално за 360-градусови видеоклипове.
- **Платформа:** Android и iOS.
- **Защо е добре за начинаещи:** Проектиран за 360-градусово съдържание, удобен за потребителя интерфейс, лесни опции за споделяне.

Collect 360° Editor:

- **Функции:** Редактиране на 360-градусови снимки и видеоклипове, прилагане на основни филтри и създаване на виртуални обиколки.
- **Платформа:** Android и iOS.
- **Защо е добре за начинаещи:** Прости инструменти за редактиране, лесен потребителски интерфейс, добър за създаване и редактиране на базово 360-градусово съдържание.



Co-funded by
the European Union

Финансиран от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да носят отговорност за тях.



AGORA

ПРОЕКТ N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

Приложения

Идеи и примерни списъци за виртуален лов на съкровища:

- <https://teambuilding.com/blog/virtual-scavenger-hunt>

Canva шаблони за лов на съкровища:

- <https://www.canva.com/templates/s/scavenger-hunt>



Co-funded by
the European Union

Финансиран от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да носят отговорност за тях.