



AGORA

Проект No: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

Модул 4

Подобряване на регенеративните туристически дейности чрез технологии

Разработено от DomSpain



Co-funded by
the European Union



AGORA

Съдържание

ЦЕЛЕВИ РЕЗУЛТАТИ ОТ ОБУЧЕНИЕТО	3
МОДУЛЪТ НАКРАТКО	5
4.1 Грижа за утрешния ден: теоретичната основа на регенеративния туризъм и виртуалните преживявания	7
4.2 Предимства и предизвикателства, свързани с включването на виртуални елементи в регенеративния туризъм	14
4.3 Предложения за (пре) проектиране на регенеративно туристическо изживяване с помощта на технологични инструменти	23
РЕЧНИК	29
ХРАНА ЗА РАЗМИСЪЛ	30
РАБОТНИ ЛИСТОВЕ	31
ДОПЪЛНИТЕЛНИ РЕСУРСИ	32
ИЗТОЧНИЦИ	34





ЦЕЛЕВИ РЕЗУЛТАТИ ОТ ОБУЧЕНИЕТО

След като завършите модула, вие ще:

Знания

- Разбирате концепцията за виртуално преживяване, неговата роля в регенеративния туризъм и потенциалното му въздействие върху дестинациите
- Очертавате плюсовете и минусите на конкретни виртуални преживявания в контекста на устойчивия туризъм

Умения

- Умееете да обясните предимствата и недостатъците на различни методи и инструменти за създаване на завладяващи и регенериращи преживявания
- Умееете да предложите нови творчески прозрения за виртуални срещи за промоция на общността и дестинацията

Компетенции

- Можете да прилагате придобитите знания за проектиране или преоформяне на регенеративен туризъм в своите ежедневни практики
- Генерирате нови идеи за включване на виртуални преживявания в туристическите оферти, подгответе съдържанието и материалите за тяхното прилагане





Продължителност: Този модул изисква приблизително 20 часа подготвителна, внедрителна и последваща работа, включително време за обучение, практически дейности и работа по проекти.





МОДУЛЪТ НАКРАТКО

В развиващия се пейзаж на пътуванията регенеративният туризъм променя начина, по който изследваме света, докато технологиите могат да предоставят на туристическите агенти и клиенти, общности и дестинации нови възможности да направят туристическото изживяване по-обогатяващо, завладяващо и устойчиво.

Този модул се фокусира върху технологичните инструменти като метод за обогатяване на туристическото изживяване. Той е изготвен въз основа на оценка и анализ на добри практики за популяризиране на дестинации, общности и местни производители както в рамките на Европейския съюз, така и извън него. Участниците ще изследват теоретичната основа, ще оценят предимствата и предизвикателствата на виртуалните преживявания и ще открият практически съвети за създаване на регенеративни виртуални туристически срещи чрез следните раздели:

- Грижа за утрешния ден: теоретичната основа на регенеративния туризъм и виртуалните преживявания
- Предимства и предизвикателства, свързани с включването на виртуални и интерактивни елементи в регенеративни туристически преживявания
- Предложения за (пре) проектиране на регенеративно туристическо изживяване с помощта на технологични инструменти





4.1 Грижа за утрешния ден: теоретичната основа на регенеративния туризъм и виртуалните преживявания

Синергията между регенеративния туризъм и виртуалните преживявания представлява симбиотична връзка, която наново определя бъдещето на пътуването.

Регенеративният туризъм е трансформираща философия, която надхвърля традиционното пътуване, насърчавайки холистичен подход, за да превърне туризма в сила за положителна промяна. Вижте повече за визията на AGORA относно регенеративния туризъм в [ръководството на AGORA](#).

В съответствие с принципите на регенеративния туризъм се появиха виртуални преживявания, които ни позволяват да изследваме дестинации, като същевременно минимизираме отпечатъка върху околната среда. Връзката между устойчивите практики и технологичния напредък се превръща в крайъгълен камък на трансформиращо пътуване.

Нещо повече, в свят, в който физическите и икономически ограничения често ограничават проучването, технологиите и дигиталните инструменти правят пътуването по-привлекателно, достъпно и устойчиво. Завладяващите преживявания, подкрепени от нови технологии, предлагат както алтернативни, така и допълнителни средства за ангажиране с различни култури, среди и общности.

АЛТЕРНАТИВНО като например чрез Виртуално Пътуване, потребителите могат да разглеждат емблематични





AGORA

забележителности, природни чудеса и обекти на културно наследство, сякаш присъстват физически. [Google Earth](#), който ви позволява да изследвате райони по целия свят с едно натискане на бутон, промени играта в областта на виртуалния туризъм.

Виртуалният туризъм се превръща в канал за споделяне на знания, насърчавайки осведомеността за красотата и значението на различни дестинации, без да напускате дома. Различните видове предложения за виртуален туризъм могат да комбинират виртуална реалност, неподвижни изображения, видео и аудио, дикторски текст, интерактивни елементи и други мултимедийни формати, за да осигурят изживяване, което потребителят не може да получи само чрез изображения или уебсайтове. Например, [винарна Братанов и BM Vision VR Experience \(България\)](#) позволяват на посетителите да разгледат винарната, да научат за процеса на производство на вино и да участват във виртуална дегустация на вино чрез 360-градусово видео и интерактивни елементи.

Туристите имат достъп до виртуално съдържание с помощта на слушалки за виртуална реалност за най-завладяващо изживяване, но също така е възможно да гледате съдържанието на нормален компютър или мобилно устройство. Например, [интерактивна карта](#) може да позволи на виртуални пътници да изследват руините на древен град, като Помпей.

Разширената реалност, виртуалната реалност (игри, стаи за бягство), 3D изображения и видеоклипове обогатяват туристическите преживявания, позволявайки на потребителите да посещават...





AGORA

- несъществуващи места, [като Second Life](#), свързване с хора или неща в тази въображаема дестинация с помощта на аватар;
- места, които са ограничени или предизвикателни за достъп в реалния живот, например прелитане над [връх Еверест](#);
- древни места или миналото на съществуващи местоположения, като [Timescope](#).

ДОПЪЛНИТЕЛНО, индивидуалното туристическо преживяване може да бъде обогатено чрез използване на нови технологии за сливане на цифровото и физическото. Много от нас са експериментирали с възможности за добавена реалност чрез популярно приложение за смартфон, наречено Pokemon Go, и знаем колко завладяващо и ангажиращо може да бъде едно такова изживяване. AR-активираните мобилни приложения могат да предоставят на туристите виртуални обиколки около интересни места, близки атракции, препоръчани хотели/ресторанти и ексклузивни оферти преди тяхното физическо пътуване.

Докато се намирате на самото място, AR може да се използва за сканиране на физически карти или знаци, за да получите незабавно наслагване на цифрова информация, което прави навигацията и проучването по-удобни и удобни за гостите. [WAM](#) – World Around Me – приложението помага на туристите и местните жители по целия свят да намират интересни места и услуги около тях, да бъдат здрави, да пазаруват и да се движат с помощта на камерата на телефона. Като насочат камерата на устройството си в определена посока, гостите могат да видят виртуални стрелки или маркери, насложени върху изгледа на камерата им в реално





време, насочвайки ги към желани места. Технологиата елиминира разочарованието от чувството да се загубиш и подобрява цялостното изживяване на гостите.

AR подобрява реалния свят чрез наслагване на цифрова информация, което му позволява достъп до ценни подробности за забележителности, исторически обекти и местни атракции само чрез насочване на техните смартфони или AR очила. У дома или в движение, приложението [Smartify](#) може да ви бъде от полза, ако цените изкуството и обичате да разглеждате музеи. С помощта на това приложение можете да сканирате историческото произведение на изкуството, за да съберете повече информация за него. Той идва с предварително заредени данни от няколко музея, включително музей Сан Донато в Италия, музей Рейна София в Испания и др.

Тясно свързана с AR, виртуалната реалност (VR) поставя потребителя в среда, където може да взаимодейства с нейните елементи. Освен това, за да обогатят личното изживяване, различни заинтересовани страни – професионалисти в туризма, преподаватели и представители на общността, дори без специално техническо образование, могат да проектират съвместно интерактивни анкети и викторини, анимирани визуализации на данни и инфографики или завладяващо търсене на съкровища за гости с цел изследване на интересните места, следвайки виртуални улики и търсейки цифрови обекти или маркери. Например [GeoCaching](#), популярна дейност на открито и онлайн общност, използва GPS координати, за да локализира скрити скъпоценни камъни или „кешове“, поставени от други



участници, и съчетава елементи от лов на съкровища, технология и изследване.

Интерактивността прави автентичните изживявания по-регенериращи, както и по-привлекателни, ангажирайки гостите да проучат дестинацията по-дълбоко. Например, в [преживяването The Taste of Berlin](#), преди виртуално събитие, всички участници получават кутия за храна с вкусни дегустации и внимателно подбрани подаръци. По време на интерактивни сесии те заедно дегустират, срещат се с най-добрите гастрономически готвачи на Берлин, емблематични баристи и местни гастрономи, посещават практически различни горещи точки на завладяващата и разнообразна хранителна сцена и култура на Берлин, танцуват, смеят се и печелят награди.

Включването на виртуални преживявания в туристическите практики ги прави по-завладяващи и открива нови измерения на изследване и устойчивост. Виртуалните туристически преживявания:

- **Насърчават управлението на околната среда**, позволявайки на туристите да станат свидетели на красотата на екосистемите, без да ги въздействат физически. Това насърчава опазването на околната среда чрез минимизиране на въглеродния отпечатък, свързан с традиционното пътуване.

- **Насърчават опазването на културното наследство**, празнуват уникалната идентичност на дестинациите, на практика потапяйки туристите в местните култури, традиции и наследство. Това от своя страна подпомага възстановяването на културната жизненост.





- **Ангажират отговорно проучване**, осигуряват основа за обучение на туристите относно отговорни туристически практики. Чрез информативно съдържание и интерактивни функции те насърчават етичния избор, минимизирайки отрицателното въздействие върху дестинациите.

- **Разширяват местните икономики**, като насочват вниманието към местните фирми и занаятчии. Това, от своя страна, подпомага икономическото възстановяване на общността или дестинацията, като насърчава туристите да посещават и остават в райони, които обикновено не са популярни туристически дестинации. Например [онлайн платформата Star Sleep](#) предлага изживяване за резервиране на изживяване сред природата, което включва прекарване на една нощ в удобно луксозно легло на открито и алтернативно изживяване на открито, като агротуристически дейности (жътва, доене на крави и др.) или обиколки на дивата природа в селски и отдалечени райони.

Виртуалният туризъм също може да **удължи туристическия сезон**. Например, екскурзоводите могат да правят лични обиколки на туристическа атракция или дестинация по време на натоварената пролет и лято, а в извън сезона тези обиколки могат да бъдат персонализирани и предлагани виртуално.

Ролята на технологиите и виртуалните преживявания в насърчаването на регенеративния туризъм е многостранна. Освен като инструмент за изследване, тези дигитални срещи се превръщат в инструменти за положителна промяна и допринасят положително за благосъстоянието на местните общности и туристически дестинации.





AGORA



Co-funded by
the European Union



4.2 Предимства и предизвикателства, свързани с включването на виртуални елементи в регенеративния туризъм

В развиващия се пейзаж на регенеративния туризъм, интегрирането на виртуални преживявания повдига въпроси относно ползите и предизвикателствата от него. Проучването на плюсовете и минусите е от съществено значение за разбирането на потенциалното въздействие върху общностите и дестинациите, туристите и околната среда.

ПРЕДИМСТВА:

- Опазване на околната среда

Виртуалният туризъм намалява въглеродните емисии, свързани с пътуването, като елиминира или намалява необходимостта от международни пътувания, като помага за опазването на околната среда. Виртуалните преживявания също могат да образуват за устойчиви практики, насърчавайки по-отговорен подход към туризма. Например, [ЕКО ПЪТЕКА ФРАГА И НАГРАДЕНА ФЕРМА ЗА КОЗЕ СИРЕНЕ С ДЕГУСТАЦИЯ](#) (Испания) позволява на участниците да научат не само за географските характеристики на района и регионалните екологични политики, местната гастрономия и





методите, използвани за приготвяне на продукти от сирене, но и за регионалните екологични политики, засилвайки тяхното екологично съзнание.

Подкрепено от технологии, физическото пътуване може да бъде направено и по-екологично, тъй като общностите и дестинациите могат да намалят екологичния отпечатък, свързан с пътуването, минимизирайки въглеродните емисии и влошаването на околната среда. Добър пример е град Малага, Испания, който въведе [мобилно приложение за паркиране](#), за да помогне на пътниците да паркират по-ефективно и да намалят задръстванията.

- Межкултурно разбирателство

Дигиталните взаимодействия могат да насърчат културното съзнание и признателност, като предпазят традициите и наследството от физически смущения. Виртуални културни изживявания – участие във виртуално парти с вино, разглеждане на занаятчийски магазини с приложение за разширена реалност, откриване на езика и традициите на дадена общност или дестинация чрез интерактивна стая за бягство, технологията може да помогне на потребителите да получат по-голяма оценка за различните култури и да привлекат хора по-близо един до друг. [Timescope](#) пряко включва туристите и общността в познаването и опазването на наследството и тяхното ноу-хау може да служи на културата и всички участници, предоставяйки територии, места и марки на приобщаваща група посетители.

- Достъпност

Технологиите и виртуалните преживявания подобряват





достъпността, позволявайки на по-широка аудитория да изследва дестинации, включително тези с финансови ограничения, и предоставят възможност на туристите със специални нужди да участват в дейности, които иначе биха били недостъпни за тях. По този начин инструментите за виртуална или разширена реалност могат да се използват за създаване на маршрути и събития за хора с двигателни или други увреждания и да им позволят да изследват нови места, както като изцяло виртуални, така и като част от лични преживявания.

Премахвайки необходимостта от разходи за самолетен транспорт и настаняване, виртуалният туризъм предоставя по-достъпна опция в сравнение с физическото пътуване за тези, които имат икономически ограничения.

- Образование и осведоменост

Технологиите и дигиталните инструменти предоставят възможности за приобщаващо обучение, като например образователно пътуване [Certificat de Dégustation du vin](#), разработено от Revue du Vin de France и Franck Thomas Formation, сертифициращ курс за обучение за овладяване на дегустация на вино, сортове грозде, видове вина и съчетания на вино с храна.

Чрез виртуални преживявания туристите могат да изследват древни цивилизации, но също така да осигурят по-добро разбиране на общността, която посещават лично, като предоставят светлина върху исторически събития или епохи, значими за общността.

Виртуалният туризъм може също така да стимулира **личен**





туризъм, като популяризира действителните туристически дестинации, които се имитират. Виртуалната обиколка може да бъде първата стъпка при закупуването на физическо пътуване.

Въпреки че технологиите и цифровите инструменти притежават голям потенциал за регенеративен, устойчив и завладяващ туризъм, някои **ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВА** трябва да бъдат адресирани:

- Дигитално разделение

Не всички общности, местни производители и туристически агенти имат равен достъп до технологии, като смартфони или таблети, което създава цифрово разделение, ограничаващо приобщаването на виртуалните преживявания. Освен това виртуалните пътувания и събития изискват стабилна интернет връзка и е необходим достъп до авангардни технологии. В региони с ограничени технологични ресурси, например селски или отдалечени райони, прилагането на виртуални инициативи може да бъде предизвикателство.

Освен това не всички потребители имат достатъчно знания и умения, за да преминат сами през напълно виртуално изживяване.

- Загуба на автентичност

Напълно виртуалните преживявания може да изпитват трудности във възпроизвеждането на автентичността на физическите взаимодействия, като липсват сензорни и емоционални аспекти



на пътуването. Постигането на баланс между преживяванията във виртуалния и реалния свят е от съществено значение, за да се избегне размиването на културното богатство, което предлага пътуването.

- Икономическо въздействие

За общности, силно зависими от туризма, липсата на физически посетители може да доведе до икономически предизвикателства и загуба на средства за препитание.

- Технологична зависимост

Лесното виртуално изследване може да доведе до прекомерно потребление на цифрово съдържание, допринасяйки за въздействието върху околната среда, свързано със съхранението на данни и консумацията на енергия.

Разчитането на технологията крие рискове като заплахи за киберсигурността, потенциални пробиви на данни и необходимост от стабилна инфраструктура.

След като анализирахме ползите и предизвикателствата, нека разгледаме по-отблизо различни инициативи, подкрепени от технологии, предназначени да популяризират общности и дестинации.

ТАРАКО **РОМАНА** (Тарагона, Испания):

<https://www.youtube.com/watch?v=hXMmM-z9W8c>



Co-funded by
the European Union



Интерактивна изложба на Tarraco Romana. *Източник: Tarraco 360.*

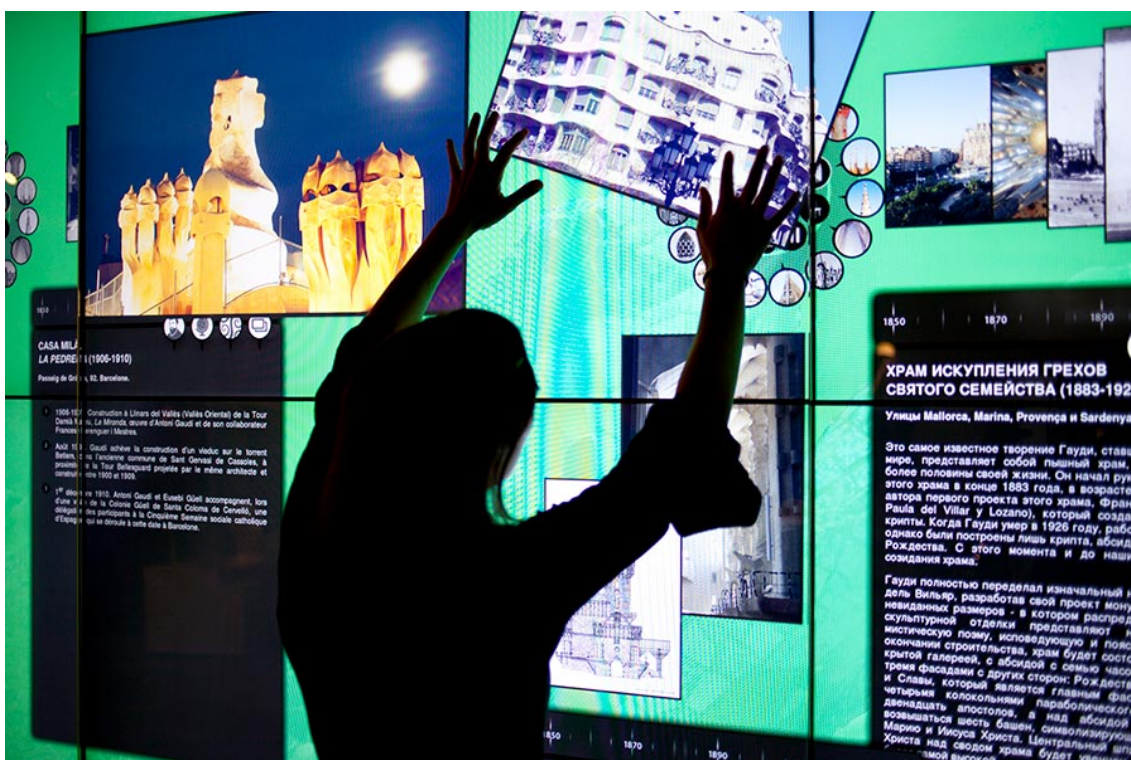
ПЛЮСОВЕ: Виртуалната реалност позволява на посетителите да се потопят в историята на Тарагона, изследвайки античния Тарако от епохата на Римската империя. Дигиталното пресъздаване на събития и исторически места предлага образователно и завладяващо изживяване, подчертавайки културното богатство на региона.

МИНУСИ: Въпреки това, липсата на физическо взаимодействие и невъзможността да се възприемат детайли чрез докосване може да накърни автентичността на изживяването. Освен това достъпът до устройства за виртуална реалност може да бъде ограничен за някои посетители.



НАСЛЕДСТВОТО НА ГАУДИ: ВИРТУАЛНА РАЗХОДКА ИЗ ТВОРЧЕСТВОТО НА УЧИТЕЛЯ (Реус и Барселона, Испания)

В Музея на Гауди в Реус посетителите могат да изследват забележителните форми, създадени от Гауди чрез тактилни и интерактивни модели. Те могат също така да разкрият мистериите на неговата новаторска архитектура и да се насладят на 360° мултиекранна аудиовизуална презентация.



Интерактивна изложба на Център Гауди. Източник: Gaudí Center Reus

G Experiència (Барселона) предлага интерактивно изживяване с 4D технология и добавена реалност чрез творческата вселена на този модернистичен архитект. Посетителите могат да открият от



първа ръка как природата е вдъхновила творенията на Гауди и основните му произведения с екрана Score, 7.1 съраунд звук, активно стереоскопично виждане и движещи се седалки със специални ефекти. В изложбената площ има два модела и големи интерактивни табла на девет езика.

ПЛЮСОВЕ: Разширената реалност и специалните ефекти позволяват на посетителите да се потопят в сюжетна линия и да се насладят на виртуална разходка из местата, които са повлияли на живота и работата на Антони Гауди. AR интерактивността позволява на потребителите да изследват архитектурните детайли на неговото наследство.

МИНУСИ: Основният недостатък е зависимостта от интернет връзка (например чуждестранни туристи в музея на Гауди в Реус, особено тези, живеещи извън Шенгенското пространство). Освен това, информационното насищане може да отклони вниманието от преживяването.

За да се постигне баланс, от решаващо значение е да има обмислен подход, който включва ангажираност на общността, технологична достъпност, оценка на въздействието върху околната среда и културна чувствителност. Отчитането на предимствата и справянето с предизвикателствата, наблягането на местната ангажираност, подкрепата на общностите и осигуряването на приобщаване във виртуални инициативи може да смекчи някои предизвикателства. Регенеративният туризъм трябва да впрегне силните страни както на физическите, така и на виртуалните преживявания, използвайки технологията като инструмент за положителна и глобална промяна, като същевременно зачита





AGORA

същността на отговорното пътуване. Хармоничното единое действие на физическите и виртуалните сфери ще бъде от ключово значение за насърчаване на устойчиво и обогатяващо изживяване по време на пътуване.



Co-funded by
the European Union



4.3 Предложения за (пре) проектиране на регенеративно туристическо изживяване с помощта на технологични инструменти

Регенериращият виртуален туризъм е мощен инструмент за устойчиво свързване с различни общности. Ето практически съвети за (пре)проектиране и прилагане на завладяващи и регенеративни виртуални туристически изживявания.

Разказване на истории и участие в истории

Създайте завладяващи разкази, фокусирани върху преживяванията на клиентите, подчертавайки културните, екологичните и социалните аспекти на дадена общност или дестинация. Не просто разказвайте история, но създайте запомнящо се и завладяващо изживяване, което ангажира емоционално посетителите, насърчавайки чувството за връзка и съпричастност. Потапящото преживяване на [Taste Savo Virtual Dinner в Куопио](#), Финландия отвежда клиента на вечеря в ресторант в друга реалност, използвайки слушалки за виртуална реалност, звуци, миризми и вкусове. Вечерята е до голяма степен





визуално изживяване, но основна роля играят историите за храната и природата, написани от автора Анти Хейкинен.

Интерактивни елементи

Включете интерактивни функции, като виртуални обиколки, 360-градусови видеоклипове и сесии с въпроси и отговори на живо. Тези елементи засилват ангажираността, позволявайки на участниците активно да изследват и научават за дестинацията.

Например виртуалните дегустации, организирани от [Tasting In](#), онлайн платформа, страстно ориентирана към устойчивостта и качествената гастрономия, позволяват на всеки да опита дегустация на храна и напитки, без да се налага да пътува. Те обединяват кулинарни експерти и кулинали, споделяйки универсалната любов към храната и напитките, разказвайки историите зад храната и подчертавайки страстта на производителите и експертите чрез виртуални дегустации на вино, шоколад, сирене, бира, шунка и др.

Съвместно създаване и съвместен дизайн

Включете различни представители на общността – местни производители, професионалисти от творческия и културния сектор и граждански организации, в разработването на завладяващи туристически преживявания, подкрепени от нови технологии. Сътрудничете с местни експерти, еколози и културни посланици, за да предоставите автентични прозрения. Създайте история, която да демонстрира традициите, майсторството и





ежедневния живот на членовете на общността, която да ангажира посетителя да бъде част от нея, да се потопи в нея виртуално или лично.

За да развие и популяризира своите дигитални обиколки, [Clio Muse Tours](#) си сътрудничи с различни обществени агенти, включително Националния археологически музей на Атина, Еврейския музей на Гърция, Община Атина, университети и културни институции. Общността на платформата има за цел да съхранява и популяризира културното наследство, като по този начин допринася за запазването на местната идентичност и чувство за общност. Те работят с местни гидове и експерти, създавайки възможности за работа и подкрепяйки местната икономика.

Технологична достъпност

Уверете се, че виртуалните преживявания са достъпни за широка аудитория, като вземете предвид различни нива на технологична експертиза. Оптимизирайте за мобилни устройства и осигурете алтернативи за тези с ограничен достъп до модерни технологии.

Вземете предвид фактори като езиково разнообразие, функции за достъпност и удобни за потребителя интерфейси.

Образователни компоненти

Интегрирайте образователни елементи във виртуални преживявания, предлагайки прозрения за историята, екологията и културното наследство на общността. Насърчавайте учебна среда, която вдъхновява практики за отговорно пътуване.





AGORA

Например туристически пътеводител London Blue Badge представя [виртуални обиколки](#) на Лондон с невероятни истории за най-добрите туристически атракции на Лондон, Британския музей и неговите експонати, Лондонското сити и много други. Тези обиколки също така предоставят възможност за взаимодействие с екскурзовода или други зрители, добавяйки социален и човешки аспект към преживяването на виртуалния туризъм.

Регенеративен призив за действие

Насърчавайте и дайте възможност на посетителите да допринесат за благосъстоянието на общността и дестинацията. Приложете регенеративни призови за действие, като например подкрепа на местни инициативи, участие във виртуално доброволчество или принос към усилията за опазване.

Платформи за сътрудничество

Използвайте платформи и форуми за сътрудничество, за да свържете агенти от общността и професионалисти в туризма с туристи, организации със сходно мислене, влиятелни лица и т.н. Обединете ресурси и знания, за да увеличите въздействието на инициативите за регенеративен виртуален туризъм. Насърчавайте обратната връзка от посетителите, за да подобрявате и усъвършенствате непрекъснато изживяването във виртуалния туризъм. Включете прозрения на общността, за да подобрите автентичността и да разрешите всички проблеми. Например [GeoCaching](#) (Италия), споменат по-рано в този модул, се развива около силна онлайн GeoCaching общност, която насърчава чувството за принадлежност и връзка между участниците.





AGORA

Възможността за свързване, споделяне на опит и сътрудничество с други при намирането на тайници създава жизнена и подкрепяща общност около дейността, която е функционална за насърчаване на сътрудничество и дух на сътрудничество сред участниците.

Ако планирате да посетите Испания, можете да получите подробна информация за близки места и места на открито с помощта на уеб и мобилно приложение [Senditur](#), платформа за сътрудничество, която предоставя информация, свързана с активен и културен туризъм и включва маршрути в уеб и PDF формат с GPS следи, снимки и видеоклипове, както и оценки, коментари и принос на туристи.

Измерване на въздействието

- Внедрете показатели за измерване на положителното въздействие на виртуалните преживявания върху дестинацията.
- Проследявайте ангажираността, осведомеността и всеки осезаем принос към местните общности или усилията за опазване на околната среда.
- Разгледайте [тук](#) видео поредицата „Измерете, действайте, проследете“ на Environmental Insights Explorer (EIE), предназначена за правителствени политици и анализатори на климата. Тя е разработена с помощта на глобални картографски данни и машинно обучение на Google, за да се бори с климатичната криза и да помогне за ускоряване на прехода към нисковъглеродно бъдеще.





AGORA

Тези съвети предлагат пътна карта за създаване на смислени, устойчиви и обогатяващи виртуални изживявания. Възприемайки тези стратегии, можем да гарантираме, че нашите виртуални пътувания допринасят положително за опазването и благосъстоянието на общностите и дестинациите, които изследваме.

Можете да намерите повече информация за тези и много други добри практики за насърчаване на виртуални преживявания за регенеративен туризъм в секцията [AGORA LAB](#) с [интерактивната карта](#).





РЕЧНИК

Виртуален туризъм

Предлага на туристите изживявания, без те да е налага да напускат физически домовете си. Могат да се използват различни дигитални инструменти за създаване на завладяващо изживяване, което позволява на хората да изследват и научават за отдалечени места, включително виртуална реалност, разширена реалност и смесена реалност.

Виртуално преживяване

Този вид преживяване може да бъде записано или предавани на живо интерактивни презентации с опитни и увлекателни туристически водачи. Виртуалното изживяване има за цел да създаде почти реално изживяване при обиколка на определена дестинация или туристическа атракция.

Виртуална реалност

Комбинацията от различни хардуерни и софтуерни компоненти прави възможно създаването на виртуална среда, с която гостът може да взаимодейства в реално време. Може да повиши качеството на изживяването на посетителите на дадена дестинация.

Разширена реалност

Тази технология наслагва изгледа на потребителя за текущата среда с цифрови обекти, създавайки смесено изживяване, което съчетава виртуални и реални елементи. Помага за повишаване на





AGORA

качеството на изживяването на посетителите на дадена дестинация.

ХРАНА ЗА РАЗМИСЪЛ

1. Бихте ли дали пример за виртуално преживяване, което по-добре отговаря на вашите туристически дейности/преживявания? И още един, който пасва най-зле?
2. Разгледайте [The Taste of Berlin](#). Избройте плюсовете и минусите, както е направено в Раздел 2.
3. Прочетете за фестивала Primarolia [връзка/карта](#). Какви интерактивни елементи бихте могли да добавите?



Co-funded by
the European Union



РАБОТНИ ЛИСТОВЕ

Сценарии 1.

Международен ден на Мавруд (България): адаптивност на преживяването и възможност за репликиране в други местни и международни контексти.

Сценарии 2.

Препроектирайте и преосмислете вашето туристическо преживяване/туристическа дейност, като вземете предвид:

- Анализ и нужди на вашата целева група. Местният контекст и търсенето.
- Типът/видът предлагано преживяване. Положителни и отрицателни аспекти. Какво може да се подобри чрез виртуални елементи?

Сценарии 3.

Представете си, че можете да посетите *древния римски град Тарако* (съвременна Тарагона, Испания), от комфорта на собствения си дом, като използвате 3D виртуална обиколка и се потопите в историята на тази епоха.

- Смятате ли, че тази 3D виртуална разходка обогатява познанията ви за този исторически период? Ако да, как?
- Как това виртуално преживяване се различава от





AGORA

физическото посещение в Тарагона?

- Можете ли да изброите предимствата и недостатъците на виртуалния туризъм за опазване на археологически обекти?

Сценарии 4.

Насладете се на традиционен фестивал в Мексико, участвайте в чаена церемония в Япония или се потопете в ежедневието на местна общност в Конго. Пътувайте виртуално през различни култури и открийте нови гледни точки към света.

- Как виртуалният туризъм може да насърчи екологичното съзнание?
- Какви са предизвикателствата и възможностите на виртуалния туризъм за повишаване на осведомеността за културното наследство, борба с предразсъдъците и насърчаване на културната интеграция?

Сценарии 5.

Посетете виртуално паметници, участвайте във виртуална дегустация на вино или местни продукти или участвайте в пешеходна обиколка от комфорта на дивана у дома. Виртуалният туризъм ви предлага възможността да се насладите на материално и нематериално културно наследство от всяка точка на света.

- Как виртуалният туризъм може да демократизира и насърчи достъпа до култура?
- Какъв е потенциалът на виртуалния туризъм за образование в областта на наследството и насърчаване на межкултурния диалог?





ДОПЪЛНИТЕЛНИ РЕСУРСИ

- Sustacha, I., Baños-Pino, J. F., & Del Valle, E. (2023). *The role of technology in enhancing the tourism experience in smart destinations: A meta-analysis*, взето от: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2212571X23000562>
- Medium. (2023). *The Revolutionary Impact of Technology on the Tourism Industry: A Glimpse into the Future*, взето от: <https://medium.com/@traveltrademktg/the-revolutionary-impact-of-technology-on-the-tourism-industry-a-glimpse-into-the-future-ed1911f443cd>
- El Archi, Y., Benbba, B., Kabil, M., Dénes David, L. (2023). *Digital Technologies for Sustainable Tourism Destinations: State of the Art and Research Agenda*, взето от: <https://www.mdpi.com/2076-3387/13/8/184>
- Revolution Ordering. Alipio U. (2023). *Importance of Information Technology In Hospitality Industry*, взето от: <https://www.revolutionordering.com/blog/importance-of-information-technology-in-hospitality-industry>
- Training for industry professionals to strengthen sustainable tourism. (2023). *Technology and Sustainable Tourism: Accelerating Positive Change and Scaling Solutions*, взето от: <https://trainingaid.org/panel/technology-and-sustainable-tourism>
- LinkedIn (April, 2024). *Regenerative Tourism: A New Paradigm for Responsible Travel*, взето от:





AGORA

<https://www.linkedin.com/pulse/regenerative-tourism-new-paradigm-responsible-travel-santosh-g-n0xbf/>

- Wlldtrips. (2018). *Technology guiding the way to sustainable tourism?*, взято от:
<https://www.authenticitys.com/blog/technology-guiding-the-way-to-sustainable-tourism/>
- Bilynets, I., Trkman, P., & Knežević Cvelbar, L. (2023). *Virtual tourism experiences: adoption factors, participation and readiness to pay*, взято от:
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13683500.2023.2268809>
- Guttentag, D. (2010). *Virtual reality: Applications and implications for tourism* *Tourism Management*, 637-651, взято от:
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0261517709001332>





ИЗТОЧНИЦИ

- Naik, S., N., Patil, A. & Botre, P. (2022). *Virtual Tourism: Concept and Future*, 115-125, retrieved from:
<https://hmct.dypvp.edu.in/Documents/research-papers-publication/Resarch-publications/41.pdf>
- Bretos, M.A., Ibañez-Sánchez, S. (2023). *Applying virtual reality and augmented reality to the tourism experience: a comparative literature review*, retrieved from:
<https://www.semanticscholar.org/reader/b726951723040d7615981e5a9e60d8928e7c51b8>
- Bhatia, P., Saini, D.(2023). *How Metaverse can elevate the actual travel experience* [White paper]. Coforge, retrieved from:
https://www.coforge.com/hubfs/Metaverse_shaping_the_future_of_travel_industry_v2.pdf
- Bilynets, I., Trkman, P., & Knežević Cvelbar, L. (2023). *Virtual tourism experiences: adoption factors, participation and readiness to pay*, retrieved from:
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13683500.2023.2268809>
- Treedis. (2023, June 22). *Enhancing Customer Experience with Immersive Technologies in the Travel and Hospitality Industry*, retrieved from:
<https://www.treedis.com/post/enhancing-customer-experience-with-immersive-technologies-in-the-travel-and-hospitality-industry>
- UNWTO. (2020). *Digital transformation*. World Tourism Organization, retrieved from:
<https://www.unwto.org/digital-transformation>
- Barzey U. P. (2022). *Travel & Tourism: Exploring the world of*





AGORA

virtual tourism: advantages, disadvantages, and frequently asked questions, retrieved from:

<https://www.moxeemarketing.com/exploring-the-world-of-virtual-tourism/>

- Pratisto, E.H., Thompson, N. & Potdar, V. (2022). *Immersive technologies for tourism: a systematic review*, 181–219, retrieved from: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC9214474/>

