



AGORA

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

Guía para el Educador



Módulo 4

Potenciar las actividades de turismo regenerativo a través de la tecnología

Preparado por:



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



AGORA

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

Módulo 4	Potenciar las actividades de turismo regenerativo a través de la tecnología
Enfoque de aprendizaje	Aprendizaje activo Aprendizaje colaborativo Aprendizaje basado en retos
Método de enseñanza	Oportunidad de formación semipresencial Formación F2F Aprendizaje electrónico individual
Resultados de aprendizaje	Tras completar los módulos, los alumnos adquirirán los siguientes conocimientos, habilidades y competencias: Conocimientos • Describir los conceptos, principios y terminología fundamentales utilizados en el proceso de diseño o mejora de actividades de turismo regenerativo a través de la tecnología. • Evaluar las necesidades en el despliegue de la tecnología para crear/mejorar la experiencia turística existente. • Aplicar los principios y las mejores prácticas analizados en el capítulo para crear/mejorar la experiencia turística. Habilidades • Planificar y desarrollar un proyecto de codiseño para mejorar las actividades de turismo regenerativo a través de la tecnología con representantes de los agentes comunitarios. • Colaborar eficazmente en equipos interdisciplinarios de codiseño. • Aplicar habilidades técnicas y de desarrollo de contenidos en la creación/mejora de experiencias turísticas existentes. Competencias • Funcional: mejorar las capacidades metodológicas, tecnológicas y comunicativas para utilizarlas a diario o con regularidad a la hora de (re)diseñar una experiencia turística.



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



AGORA

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

	• Pensamiento crítico: ser capaz, mediante el pensamiento sistémico, de detectar los puntos débiles y encontrar soluciones para que la experiencia turística sea regeneradora. • Interpersonal: trabajar eficazmente en un equipo transversal para (re)diseñar una experiencia turística.
Tamaño del grupo	Dependiendo del formato de la sesión y de las necesidades de los participantes: 5-25 participantes
Preparación	Antes del taller, los participantes tendrán que leer el Módulo 4 , con especial atención a las experiencias Taste of Berlin y Primarolia Festival (ambas indicadas en la sección «Food for Thought» del Módulo 4).
Actividad para romper el hielo 10min	Como actividad de calentamiento , los participantes pueden hablar sobre la <u>experiencia del Festival Primarolia</u> , enumerando los elementos interactivos y sugiriendo otros elementos que puedan añadirse.
Descripción del Módulo 15 min	Al principio del taller, un formador ofrece una visión general del módulo (utilizando esta presentación - TBC) (10 min) Al final de la presentación, los participantes enumeran los pros y los contras de la <i>experiencia Taste of Berlin</i> (5 min) Después de esto, un grupo continúa con cualquiera de las opciones sugeridas.
	Opción 1 ACTIVIDAD DE BÚSQUEDA DEL TESORO Duración: 1h - 1h15min
Instalaciones / Equipamiento	• Ordenadores con acceso a Internet • Smartphones con capacidades de RA • Tablet o smartphones adicionales • Proyector y pantalla • Folletos con las instrucciones de la actividad • Acceso Wi-Fi • Casco de RV • Pequeños premios (opcional)



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



AGORA

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

Introducción 5 min	- Explica la actividad de la búsqueda del tesoro y divide a los participantes en equipos de 3-4-5 personas. - Reparte la primera pista a cada equipo.
Tarea Principal 1/ Procedimiento 60-75 min	Estación 1: Experiencia de realidad virtual (RV) - Pista: «Entra en otro mundo sin salir de la habitación. Encuentra el dispositivo que te permite explorar nuevos lugares a través de una pantalla frente a tus ojos.» - Actividad: Los equipos encuentran la estación de auriculares de RV y experimentan por turnos un breve recorrido en RV por un famoso destino turístico. - Tareas. Opción 1: Nombrar un lugar emblemático que hayan visto durante la visita guiada con RV. Opción 2: Describir un posible uso de la RV para promocionar un destino. - Sugerencia: El código QR del casco lleva a un vídeo informativo sobre la RV en el turismo. Estación 2: Aplicación de Realidad Aumentada (RA) - Pista: «Mejora tu realidad con niveles de información añadidos. Busca el dispositivo que superpone contenidos digitales a tu entorno.» - Actividad: Los equipos utilizan una app de RA en una tableta para ver información histórica superpuesta a un mapa físico de una ciudad. - Tareas. Opción 1: Identificar tres hechos históricos proporcionados por la app de RA. - Opción 2: responder a tres preguntas relacionadas con la información. - Pista: El código QR de la tableta dirige a una demostración de aplicaciones de RA en el turismo del patrimonio cultural. Estación 3: Vídeos de 360 grados - Pista: «Experimenta un lugar como si estuvieras allí, con una vista alrededor. Busca la pantalla que te lo muestra todo, desde todos los ángulos.» - Actividad: Los equipos ven un vídeo de 360 grados de un paisaje natural o urbano utilizando un smartphone. - Tareas. Opción 1. Enumerar dos características o puntos de referencia visibles en el vídeo. Opción 2: Describir un aspecto cultural mostrado en el vídeo. - Pista: El código QR que aparece junto al vídeo dirige a más vídeos turísticos de 360 grados. Estación 4: Diseña experiencias únicas con tu pasaporte digital - Pista: «Un pasaporte digital para crear tu viaje sin salir de la habitación.»



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



AGORA

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

	- Actividad: Los participantes se dividen en pequeños grupos de 4-6 personas, donde cada grupo funciona como una agencia de viajes virtual. Cada grupo selecciona un destino y trabaja en varios itinerarios centrados en lugares que visitar (áreas como gastronomía, arte y cultura, naturaleza y aventura). - Tareas: Opción 1. Mediante un juego de rol, cada grupo presenta su paquete de viaje a los demás, intentando convencerles de que exploren virtualmente el destino. Opción 2: Crear folletos, vídeos y/o presentaciones digitales para promocionar el paquete de viaje mediante un argumento de venta. - Sugerencia: El código QR que aparece junto al itinerario de viaje enlaza con otros itinerarios de viaje para explorarlos más a fondo.
Conclusión e informe 5 min	Una vez completadas todas las tareas, los equipos regresan al punto de partida. Repasa las respuestas y las actividades con todo el grupo. Anuncia el equipo ganador y distribuye pequeños premios. Facilita un breve debate sobre lo que han aprendido los participantes sobre las tecnologías de turismo inmersivo.
Cierre 5min	Agradece a los participantes su compromiso. Anima a crear redes y a seguir debatiendo sobre la integración de estas tecnologías en sus prácticas profesionales.
Consejos/ Actividades complementarias	<u>Actividades adicionales - si dispones de más tiempo (o si quieres sustituir algunas de las estaciones mencionadas)</u> Estación 4: Pantallas táctiles interactivas - Pista: «Toca para descubrir más. Encuentra la pantalla que responde a los toques de tus dedos, revelando secretos sobre lugares cercanos y lejanos.» - Actividad: Los equipos interactúan con una pantalla táctil que muestra un mapa digital con atracciones turísticas e información. - Tarea: Identificar tres atracciones turísticas destacadas en el mapa digital. - Pista: El código QR de la pantalla táctil dirige a un artículo sobre las ventajas de las pantallas interactivas en los centros de información turística. Estación 5: Gamificación en el turismo - Pista: «Juega para aprender y ganar recompensas. Localiza la estación donde juegos y turismo se encuentran.» - Actividad: Los equipos se enfrentan a una sencilla aplicación gamificada diseñada para educar a los turistas sobre la cultura y la historia locales.



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



AGORA

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

	- Tarea: Completa un breve cuestionario o reto dentro de la aplicación. - Sugerencia: el código QR de la interfaz de la aplicación lleva a estudios de casos de gamificación en el turismo. Estación 6: Sensores inteligentes e IoT - Pista: «Descubre cómo los sensores más pequeños están teniendo un gran impacto en el turismo. Encuentra la estación donde el IoT conecta dispositivos para experiencias de viaje más inteligentes.» - Actividad: Los equipos encuentran la pantalla IoT que muestra los sensores inteligentes utilizados para la gestión de multitudes en los puntos turísticos. - Tarea: Describir una ventaja del uso de sensores IoT para gestionar la afluencia de turistas. - Pista: El código QR de la pantalla lleva a un vídeo sobre sensores inteligentes en el turismo. Estación 7: Aplicaciones móviles - Pista: «Tu teléfono es más que un dispositivo de comunicación; es tu guía hacia nuevas aventuras. Localiza la estación donde las aplicaciones convierten los smartphones en guías turísticos personales». - Actividad: Los equipos exploran una aplicación móvil que ofrece itinerarios personalizados basados en las preferencias del usuario. - Tarea: Identificar una característica de la aplicación que mejore la experiencia del visitante. - Pista: El código QR de la demo de la aplicación lleva a un estudio de caso sobre aplicaciones móviles en el turismo.
	Opción 2 TALLER: TECNOLOGÍAS Y EXPERIENCIAS INMERSIVAS EN EL TURISMO Duración: 3 h
Tamaño del grupo	Dependiendo del formato de la sesión y de las necesidades de los participantes: 5-25 participantes
Instalaciones / Equipamiento	• Ordenadores con acceso a Internet • Smartphones con capacidades de RA • Tablet o smartphones adicionales • Proyector y pantalla • Folletos con las instrucciones de la actividad • Acceso Wi-Fi



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



AGORA

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

**Tarea Principal
/
Procedimiento**

Actividad 1: Realidad Virtual (RV) con Smartphones

Introducción (10 min): Presentar un breve panorama de la tecnología de RV y sus aplicaciones en el turismo, incluidos estudios de casos (basados en el módulo 4).

Actividad práctica (25 min):

- Divide a los participantes en pequeños grupos.
- Cada grupo utiliza un teléfono inteligente con una aplicación de RV (por ejemplo, YouTube VR) para experimentar una visita virtual preseleccionada (por ejemplo, un monumento famoso o un sitio del patrimonio cultural).
- Después, cada grupo debate cómo podría integrarse la RV en sus servicios.

Debrief (10 min): Los grupos comparten sus ideas y posibles aplicaciones con todo el taller.

Actividad 2: Aplicaciones de Realidad Aumentada (RA) en Smartphones (45 min)

Introducción (10 min): Explicar la tecnología de RA y sus casos de uso en el turismo, mostrando ejemplos de éxito (basado en el Módulo 4)

Actividad práctica (25 min):

- Los participantes utilizan aplicaciones de realidad aumentada en teléfonos inteligentes (por ejemplo, Google Lens, Wikitude) para explorar contenidos mejorados digitalmente sobre un mapa o un entorno físico.
- Los participantes completan una breve tarea para identificar y describir los puntos de interés destacados por la aplicación de realidad aumentada.

Debrief (10 min): Debate sobre cómo la RA puede mejorar la participación de los visitantes y proporcionar capas adicionales de información.

Actividad 3: Creación de contenidos de 360 grados con teléfonos inteligentes (45 min)

Introducción (10 min): Visión general de la fotografía y videografía en 360 grados, incluidas las técnicas y aplicaciones móviles que permiten la captura en 360 grados (por ejemplo, Google Street View, Samsung Gear 360).

Actividad práctica (25 min):

- Los participantes trabajan en parejas o pequeños grupos para capturar una foto de 360 grados o un vídeo corto utilizando smartphones con aplicaciones compatibles.
- Los participantes utilizan un sencillo software de edición disponible en sus smartphones para crear una experiencia de 360 grados sin fisuras.



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



AGORA

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

	Debrief (10 min): Comparte y revisa el contenido creado, discutiendo los usos potenciales en visitas virtuales y marketing. Actividad 4: Big Data y analítica con ordenadores (45 min) Introducción (10 min): Presenta cómo el big data y la analítica pueden transformar las experiencias y la gestión del turismo. Actividad práctica (25 min): - Los participantes acceden a un panel de datos de muestra que muestra análisis turísticos (por ejemplo, demografía de los visitantes, horas punta, atracciones populares) en ordenadores. - Trabajan en grupos para analizar los datos y proponer ideas o estrategias para mejorar la experiencia de los visitantes. Informe (10 minutos): Los grupos presentan sus conclusiones y las estrategias propuestas. Clausura y preguntas y respuestas (15 min): - Resume las principales conclusiones del taller. - Abrir el turno de preguntas y debates. - Proporcionar recursos adicionales y próximos pasos para aplicar estas tecnologías. Seguimiento: - Envía por correo electrónico a los participantes un resumen del taller, con las ideas clave y enlaces a recursos. - Proporciona una plataforma (por ejemplo, un grupo de LinkedIn o un canal de Slack) para el debate y la creación de redes.
Consejos	He aquí algunas opciones de software de edición de fácil manejo disponibles en los teléfonos inteligentes para crear y editar contenidos de 360 grados, especialmente indicados para principiantes: Google Street View: • Funciones: Captura fácil de fotos de 360 grados, conectividad sencilla para crear visitas virtuales, uso compartido directo con Google Maps. • Plataforma: Android e iOS. • Por qué es buena para novatos: Interfaz intuitiva, configuración mínima e integrada con Google Maps para compartir fácilmente. Aplicación Insta360 ONE X:



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



AGORA

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

	• Funciones: Opciones de edición básicas y avanzadas como recorte, filtros, FreeCapture (reencuadra contenido 360 en vídeo estándar) y transiciones sencillas. • Plataforma: Android e iOS • Por qué es buena para novatos: Tutoriales y guías fáciles de usar, interfaz sencilla y herramientas de edición versátiles. Theta+ (para cámaras Ricoh Theta): • Funciones: Edición básica como recortar, aplicar filtros, recortar y añadir música. • Plataforma: Android e iOS. • Por qué es buena para novatos: Controles sencillos e intuitivos, proceso de edición fácil de seguir, buena para ediciones rápidas. Editor de VeeR: • Funciones: Funciones básicas de edición que incluyen recortar, añadir música, filtros y efectos específicos para vídeos de 360 grados. • Plataforma: Android e iOS. • Por qué es buena para principiantes: Diseñada para contenidos de 360 grados, interfaz fácil de usar, opciones fáciles de compartir. Collect 360° Editor: • Funciones: Edita fotos y vídeos de 360 grados, aplica filtros básicos y crea visitas virtuales. • Plataforma: Android e iOS. • Por qué es buena para principiantes: Herramientas de edición sencillas, interfaz de usuario directa, buena para crear y editar contenidos básicos en 360 grados.
Anexos	Ideas para la búsqueda del tesoro virtual y listas de ejemplos: • https://teambuilding.com/blog/virtual-scavenger-hunt Búsqueda del tesoro con plantillas de Canva: • https://www.canva.com/templates/s/scavenger-hunt/



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.