



AGORA

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

Kouluttajan Opas



Moduuli 4

Regeneratiivisen matkailutoiminnan tehostaminen teknologian avulla

Tekijä:



Co-funded by
the European Union

Euroopan unionin rahoittama. Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat kuitenkin vain laatijan tai laatijoiden näkemyksiä ja mielipiteitä, eivätkä ne välttämättä edusta Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) näkemyksiä ja mielipiteitä. Euroopan unionia tai EACEAa ei voida pitää niistä vastuussa.



AGORA

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

Moduuli 4	Regeneratiivisen matkailutoiminnan tehostaminen teknologian avulla
Oppimisen lähestymistapa	Aktiivinen oppiminen Yhteistoiminnallinen oppiminen Haasteisiin perustuva oppiminen
Opetusmenetelmä	Monimuoto-opiskelumahdollisuus F2F-koulutus Yksilöllinen verkko-oppiminen
Oppimistulokset	Moduulien suorittamisen jälkeen oppijat hankkivat seuraavat tiedot, taidot ja osaaminen: Tieto • Kuvaile peruskäsitteitä, periaatteita ja terminologiaa, joita käytetään regeneratiivisen matkailutoiminnan suunnittelussa tai tehostamisessa teknologian avulla • Arvioi teknologian käyttöönottotarpeet nykyisen matkailukokemuksen luomiseksi/parantamiseksi • Käytä luvussa käsiteltyjä periaatteita ja parhaita käytäntöjä matkailukokemuksen luomiseen/parantamiseen Taidot • Suunnittele ja kehitä yhteisötoimijoiden edustajien kanssa yhteissuunnitteluhanke uudistavan matkailutoiminnan edistämiseksi teknologian avulla • Tee tehokasta yhteistyötä monialaisissa "yhteissuunnittelutiimeissä" • Käytä teknisiä ja sisällönkehitystaitoja olemassa olevan matkailukokemuksen luomisessa / parantamisessa Osaaminen • Toiminnallinen: parantaa metodologisia, teknologisia ja viestintäkykyjä, joita käytetään päivittäin tai säännöllisesti matkailukokemuksen (uudelleen) suunnittelussa



Co-funded by
the European Union

Euroopan unionin rahoittama. Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat kuitenkin vain laatijan tai laatijoiden näkemyksiä ja mielipiteitä, eivätkä ne välttämättä edusta Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) näkemyksiä ja mielipiteitä. Euroopan unionia tai

EACEAa ei voida pitää niistä vastuussa.



AGORA

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

	• Kriittinen ajattelu: kykene järjestelmäajattelun avulla näkemään heikkoudet ja löytämään ratkaisut matkailukokemuksen uudistamiseksi • Ihmissuhde: työskentele tehokkaasti transversaalissa tiimissä matkailukokemuksen (uudelleen) suunnittelemiseksi
Ryhmän koko	Istunnon muodosta ja osallistujien tarpeista riippuen: 5-25 osallistujaa
Valmistelu	Ennen työpajaa osallistujien on luettava moduuli 4 kiinnittäen erityistä huomiota <i>Taste of Berlin</i> - ja <i>Primarolia Festival</i> -kokemuksiin (molemmat on mainittu moduulin 4 osiossa "").
Lämmittely/jäänmurtotoiminta 10min	Lämmittely-/ jäänmurtoaktiviteettina osallistujat voivat puhua <i>Primarolia Festival</i> -kokemuksesta, luetella interaktiivisia elementtejä ja ehdottaa muita elementtejä, joita voidaan lisätä.
Moduulin yleiskatsaus 15 minuuttia	Työpajan alussa kouluttaja antaa yleiskatsauksen moduulista (käyttäen tätä esitystä - vahvistetaan myöhemmin) (10 min) Esityksen lopussa osallistujat listaavat <i>Taste of Berlin</i> -elämyksen hyvät ja huonot puolet (5 min) Tämän jälkeen ryhmä jatkaa jommallakummalla ehdotetuista vaihtoehtoista.
	Vaihtoehto 1 AARTEENJAHTI -TOIMINTA (Scavenger hunt) Kesto: 1h - 1t15min
Laitos/ Varusteet	• Tietokoneet, joissa on Internet-yhteys • Älypuhelimet, joissa on AR-ominaisuudet • Tabletit tai muut älypuhelimet • Projektori ja valkokangas • Monisteet, joissa on toimintaohjeet • Wi-Fi-yhteys • VR-lasit • Pienet palkinnot (valinnainen)



Co-funded by
the European Union

Euroopan unionin rahoittama. Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat kuitenkin vain laatijan tai laatijoiden näkemyksiä ja mielipiteitä, eivätkä ne välttämättä edusta Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) näkemyksiä ja mielipiteitä. Euroopan unionia tai

EACEAa ei voida pitää niistä vastuussa.



AGORA

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

Johdanto 5 min	- Selitä aarteenjahtitoiminta ja jaa osallistujat 3-4-5 hengen joukkueisiin. - Anna ensimmäinen vihje jokaiselle joukkueelle.
Tärkeimmät tehtävät / menettely 60-75 min	Asema 1: Virtuaalitodellisuus (VR) -kokemus - Vihje: "Astu toiseen maailmaan poistumatta huoneesta. Etsi laite, jonka avulla voit tutkia uusia paikkoja silmiesi edessä olevan näytön kautta." - Aktiviteetti: Tiimit löytävät VR-kuulokeaseman ja kokevat vuorotellen lyhyen VR-kierroksen kuuluisassa turistikohteessa. -Tehtävät. Vaihtoehto 1: Nimeä yksi maamerkki, jonka he näkivät VR-kierroksen aikana Vaihtoehto 2: Kuvaile yksi VR:n mahdollinen käyttö kohteen mainostamiseen. - Vinkki: Kuulokkeiden QR-koodi ohjaa informatiiviseen videoon VR:stä matkailussa Asema 2: Lisätyn todellisuuden (AR) sovellus - Vihje: "Paranna todellisuuttasi lisäämällä tietokerroksia. Etsi laite, joka peittää digitaalisen sisällön ympäristösi." - Aktiviteetti: Joukkueet käyttävät tabletin AR-sovellusta tarkastellakseen historiallisia tietoja kaupungin fyysisellä kartalla. -Tehtävät. Vaihtoehto 1: Tunnista kolme AR-sovelluksen tarjoamaa historiallista tosiasiaa Vaihtoehto 2: vastaa kolmeen tietojen koskevaan kysymykseen. - Vihje: Tabletin QR-koodi ohjaa AR-sovellusten esittelyyn kulttuuriperintömatkailussa. Asema 3: 360 asteen videot - Vihje: "Koe paikka kuin olisit siellä, näkymä ympäriinsä. Etsi näyttö, joka näyttää sinulle kaiken, joka kulmasta." - Harjoitus: Joukkueet katsovat älypuhelimella 360 asteen videon luonnonmaisemasta tai kaupunkimaisemasta. -Tehtävät. Vaihtoehto 1. Luettele kaksi videossa näkyvää ominaisuutta tai maamerkkiä. Vaihtoehto 2: Kuvaile videossa näkyvää kulttuurista näkökohtaa - Vinkki: Videon vieressä oleva QR-koodi ohjaa useampaan 360 asteen matkailuvideoon. Asema 4: Suunnittele ainutlaatuisia kokemuksia digitaalisella passillasi - Vihje: "Digitaalinen passi, jolla voit luoda matkasi poistumatta huoneesta". - Aktiviteetti: Osallistujat jaetaan 4-6 hengen pienryhmiin, joissa jokainen ryhmä toimii virtuaalisena matkatoimistona. Jokainen ryhmä valitsee määränpään ja työskentelee eri reittien parissa, jotka keskittyvät



Co-funded by
the European Union

Euroopan unionin rahoittama. Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat kuitenkin vain laatijan tai laatijoiden näkemyksiä ja mielipiteitä, eivätkä ne välttämättä edusta Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) näkemyksiä ja mielipiteitä. Euroopan unionia tai

EACEA ei voida pitää niistä vastuussa.



AGORA

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

	vierailukohteisiin (alueet, kuten gastronomia, taide ja kulttuuri, luonto ja seikkailu). -Tehtävät: Vaihtoehto 1. Roolipelien avulla jokainen ryhmä esittelee matkapakettinsa muille yrittäen vakuuttaa heidät tutkimaan kohdetta virtuaalisesti. Vaihtoehto 2: Luo esitteitä, videoita ja/tai digitaalisia esityksiä mainostaaksesi matkapakettia myyntipuheen avulla. - Vihje: Matkasuunnitelman vieressä oleva QR-koodi linkittää muihin matkasuunnitelmiin lisätutkimuksia varten
Valmistuminen ja yhteenveto 5 min	Kun kaikki tehtävät on suoritettu, tiimit palaavat lähtöpisteeseen. Käy vastaukset ja tehtävät läpi koko ryhmän kanssa. Ilmoita voittajajoukkue ja jaa pieniä palkintoja. Helpota lyhyttä keskustelua siitä, mitä osallistujat oppivat mukaansatempaavista matkailutekniikoista.
Sulkeminen 5min	Kiitos osallistujille heidän sitoutumisestaan. Kannustetaan verkostoitumista ja keskustelua näiden teknologioiden sisällyttämisestä ammatillisiin käytäntöihin.
Vinkkejä/ Muita aktiviteetteja	<u>Lisäaktiviteetit - jos sinulla on enemmän aikaa (tai jos haluat korvata osan edellä mainituista asemista)</u> Asema 4: Interaktiiviset kosketusnäytöt - Vihje: "Kosketa löytääksesi lisää. Etsi näyttö, joka reagoi sormenpäihisi ja paljastaa salaisuuksia paikoista lähellä ja kaukana." - Aktiviteetti: Joukkueet ovat vuorovaikutuksessa kosketusnäytön kanssa, joka näyttää digitaalisen kartan, jossa on nähtävyyksiä ja tietoja. - Tehtävä: Tunnista kolme matkailukohdetta, jotka on korostettu digitaalisella kartalla. - Vinkki: Kosketusnäytön QR-koodi ohjaa artikkeliin interaktiivisten näyttöjen eduista matkailuneuvonnassa. Asema 5: Pelillistäminen matkailussa - Vihje: "Pelaa oppiaksesi ja ansaitaksesi palkintoja. Etsi asema, jossa pelit ja turismi kohtaavat." - Aktiviteetti: Tiimit käyttävät yksinkertaista pelillistä sovellusta, joka on suunniteltu kouluttamaan matkailijoita paikallisesta kulttuurista ja historiasta. - Tehtävä: Suorita lyhyt tietokilpailu tai haaste sovelluksessa. - Vinkki: QR-koodi sovelluksen käyttöliittymässä ohjaa tapaustutkimukseen pelillistämisestä matkailussa



Co-funded by
the European Union

Euroopan unionin rahoittama. Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat kuitenkin vain laatijan tai laatijoiden näkemyksiä ja mielipiteitä, eivätkä ne välttämättä edusta Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) näkemyksiä ja mielipiteitä. Euroopan unionia tai

EACEAa ei voida pitää niistä vastuussa.



AGORA

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

	Asema 6: Älysensorit ja IoT (Esineiden internet) - Vihje: "Katso, kuinka pienillä sensoreilla on suuri vaikutus matkailuun. Etsi asema, jossa esineiden internet yhdistää laitteet älykkäämpiä matkakokemuksia varten." - Aktiviteetti: Tiimit löytävät IoT-näytön, joka esittelee älysensoreita, joita käytetään väkijoukkojen hallintaan turistikohdeissa. - Tehtävä: Kuvaile yksi hyöty IoT-sensorien käytöstä turistivirran hallinnassa. - Vinkki: Näytöllä näkyvä QR-koodi ohjaa videoon älysensoreista matkailussa. Asema 7: Mobiilisovellukset - Vihje: "Puhelimesi on enemmän kuin viestintälaite; Se on opas uusiin seikkailuihin. Etsi asema, jossa sovellukset tekevät älypuhelimista henkilökohtaisia matkaoppaita." - Aktiviteetti: Tiimit tutkivat mobiilisovellusta, joka tarjoaa henkilökohtaisia reittejä käyttäjän mieltymysten perusteella. - Tehtävä: Tunnista sovelluksesta yksi ominaisuus, joka parantaa kävijäkokemusta. - Vihje: Sovellusdemon QR-koodi ohjaa tapaustutkimukseen mobiilisovelluksista matkailussa.
	Vaihtoehto 2 TYÖPAJA: TEKNOLOGIAT JA IMMERSIIVISET KOKEMUKSET MATKAILUSSA Kesto: 3 h
Ryhmän koko	Istunnon muodosta ja osallistujien tarpeista riippuen: 5-25 osallistujaa
Tilat/laitteet	• Tietokoneet, joissa on Internet-yhteys • Älypuhelimet, joissa on AR-ominaisuudet • Tabletit tai muut älypuhelimet • Projektori ja valkokangas • Monisteet, joissa on toimintaohjeet • Wi-Fi-yhteys
Tärkeimmät tehtävät / menettely	Tehtävä 1: Virtuaalitodellisuus (VR) älypuhelimilla Johdanto (10 min): Esitä lyhyt katsaus VR-tekniikkaan ja sen sovelluksiin matkailussa, mukaan lukien tapaustutkimukset (perustuu moduuliin 4)



Co-funded by
the European Union

Euroopan unionin rahoittama. Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat kuitenkin vain laatijan tai laatijoiden näkemyksiä ja mielipiteitä, eivätkä ne välttämättä edusta Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) näkemyksiä ja mielipiteitä. Euroopan unionia tai

EACEAa ei voida pitää niistä vastuussa.



AGORA

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

Käytännön harjoitus (25 min):

- Jaa osallistujat pienryhmiin.
- Jokainen ryhmä käyttää älypuhelinta, jossa on VR-sovellus (esim. YouTube VR) kokeakseen ennalta valitun virtuaalikierroksen (esim. kuuluisa maamerkki tai kulttuuriperintökohde).
- Sen jälkeen jokainen ryhmä pohtii, miten VR voitaisiin integroida heidän palveluihinsa.

Yhteenveto (10 min): Ryhmät jakavat näkemyksensä ja mahdolliset sovelluksensa koko työpajan kanssa.

Tehtävä 2: Lisätyn todellisuuden (AR) sovellukset älypuhelimissa (45 min)

Johdanto (10 min): Selitä AR-tekniikka ja sen käyttötapaukset matkailussa esittelemällä onnistuneita esimerkkejä (moduulin 4 perusteella)

Käytännön harjoitus (25 min):

- Osallistujat käyttävät älypuhelimien AR-sovelluksia (esim. Google Lens, Wikitude) tutkiakseen digitaalisesti parannettua sisältöä kartalla tai fyysisessä ympäristössä.
- Osallistujat suorittavat lyhyen tehtävän tunnistaakseen ja kuvatakseen AR-sovelluksen korostamia kiinnostavia kohteita.

Yhteenveto (10 min): Keskustele siitä, miten AR voi parantaa kävijöiden sitoutumista ja tarjota lisää tietokerroksia.

Tehtävä 3: 360 asteen sisällön luominen älypuhelimilla (45 min)

Johdanto (10 min): Yleiskatsaus 360 asteen valokuvaukseen ja videokuvaukseen, mukaan lukien tekniikat ja mobiilisovellukset, jotka tukevat 360 asteen kuvausta (esim. Google Street View, Samsung Gear 360).

Käytännön harjoitus (25 min):

- Osallistujat työskentelevät pareittain tai pienissä ryhmissä 360 asteen valokuvan tai lyhyen videon ottamiseksi älypuhelimilla, joissa on yhteensopivat sovellukset.
- Osallistujat käyttävät älypuhelimissaan olevaa yksinkertaista muokkausohjelmistoa saumattoman 360 asteen kokemuksen luomiseen.

Yhteenveto (10 min): Jaa ja tarkastele luotua sisältöä keskustelemalla mahdollisista käyttömahdollisuuksista virtuaalikierroksilla ja markkinoinnissa.

Tehtävä 4: Massadata ja analytiikka tietokoneilla (45 min)

Johdanto (10 min): Esitä, miten massadata ja analytiikka voivat muuttaa matkailukokemuksia ja hallintaa.



Co-funded by
the European Union

Euroopan unionin rahoittama. Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat kuitenkin vain laatijan tai laatijoiden näkemyksiä ja mielipiteitä, eivätkä ne välttämättä edusta Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) näkemyksiä ja mielipiteitä. Euroopan unionia tai EACEAa ei voida pitää niistä vastuussa.



AGORA

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

	Käytännön harjoitus (25 min): - Osallistujat käyttävät mallitietojen koontinäyttöä, joka näyttää matkailuanalytiikkaa (esim. kävijöiden demografiset tiedot, ruuhka-ajat, suositut nähtävyydet) tietokoneilla. - He työskentelevät ryhmissä analysoidakseen tietoja ja keksiäkseen toimivia oivalluksia tai strategioita kävijäkokemusten parantamiseksi. Yhteenveto (10 min): Ryhmät esittelevät havaintojaan ja strategiaehdotuksiaan. Sulkeminen ja K&V (15 min): - Tee yhteenveto työpajan tärkeimmistä poiminnoista. - Avaa puheenvuoro kysymyksiä ja jatkokeskustelua varten. - Tarjoa lisäresursseja ja seuraavat vaiheet näiden tekniikoiden käyttöönottamiseksi. Seuranta: - Lähetä osallistujille sähköpostitse yhteenveto työpajasta, mukaan lukien tärkeimmät merkitykselliset tiedot ja resurssilinkit. - Tarjoa alusta (esim. LinkedIn-ryhmä tai Slack-kanava) jatkuvalle keskustelulle ja verkostoitumiselle.
Vinkkejä	Tässä on joitain älypuhelimissa saatavilla olevia käyttäjäystävällisiä muokkausohjelmistovaihtoehtoja 360 asteen sisällön luomiseen ja muokkaamiseen, jotka sopivat erityisesti aloittelijoille: Google Street View: • Ominaisuudet: 360 asteen valokuvien helppo ottaminen, yksinkertainen liitettävyyden virtuaalikierrosten luomiseen, suora jakaminen Google Mapsiin. • Alusta: Android ja iOS. • Miksi se on hyvä aloittelijoille: Intuiitiivinen käyttöliittymä, minimaalinen asennus ja integroitu Google Mapsiin helppoa jakamista varten. Insta360 ONE X -sovellus: • Ominaisuudet: Perus- ja edistyneet muokkausvaihtoehdot, kuten leikkaus, suodattimet, FreeCapture (360-sisällön kehystäminen tavalliseksi videoksi) ja yksinkertaiset siirtymät. • Alusta: Android ja iOS • Miksi se on hyvä aloittelijoille: Käyttäjäystävälliset opetusohjelmat ja oppaat, yksinkertainen käyttöliittymä ja monipuoliset muokkaustyökalut.



Co-funded by
the European Union

Euroopan unionin rahoittama. Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat kuitenkin vain laatijan tai laatijoiden näkemyksiä ja mielipiteitä, eivätkä ne välttämättä edusta Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) näkemyksiä ja mielipiteitä. Euroopan unionia tai

EACEAa ei voida pitää niistä vastuussa.



AGORA

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

	Theta+ (Ricoh Theta -kameroille): • Ominaisuudet: Perusmuokkaus, kuten leikkaaminen, suodattimien käyttäminen, rajaaminen ja musiikin lisääminen. • Alusta: Android ja iOS. • Miksi se on hyvä aloittelijoille: Yksinkertaiset ja intuitiiviset ohjaimet, helppo seurata muokausprosessia, hyvä nopeisiin muokkauksiin. VeeR-editori: • Ominaisuudet: Perusmuokkaustoiminnot, kuten leikkaus, musiikin, suodattimien ja tehosteiden lisääminen erityisesti 360 asteen videoille. • Alusta: Android ja iOS. • Miksi se on hyvä aloittelijoille: Suunniteltu 360 asteen sisällölle, käyttäjäystävälliselle käyttöliittymälle, helppoille jakamisvaihtoehdoille. Collect 360° editori: • Ominaisuudet: Muokkaa 360 asteen valokuvia ja videoita, käytä perussuodattimia ja luo virtuaalikierroksia. • Alusta: Android ja iOS. • Miksi se on hyvä aloittelijoille: Yksinkertaiset muokkaustyökalut, suoraviivainen käyttöliittymä, hyvä 360 asteen perussisällön luomiseen ja muokkaamiseen.
Liitteet	Virtual Scavenger Hunt -ideat ja näyteluettelot: • https://teambuilding.com/blog/virtual-scavenger-hunt Canva-mallit Scavenger Hunt: • https://www.canva.com/templates/s/scavenger-hunt/



Co-funded by
the European Union

Euroopan unionin rahoittama. Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat kuitenkin vain laatijan tai laatijoiden näkemyksiä ja mielipiteitä, eivätkä ne välttämättä edusta Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) näkemyksiä ja mielipiteitä. Euroopan unionia tai

EACEAa ei voida pitää niistä vastuussa.