



MODUŁ 4, CZĘŚĆ 1:

Dlaczego powinniśmy regularnie używać narzędzi cyfrowych do tworzenia doświadczeń

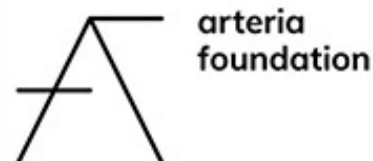
The #DiOtherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).

Publikacja odzwierciedla wyłącznie poglądy jej autorów. Komisja nie bierze odpowiedzialności za sposób wykorzystania zawartych w niej treści. (Kod projektu: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

www.diothercity.eu|#DiOtherCity



LES APPRIMEURS



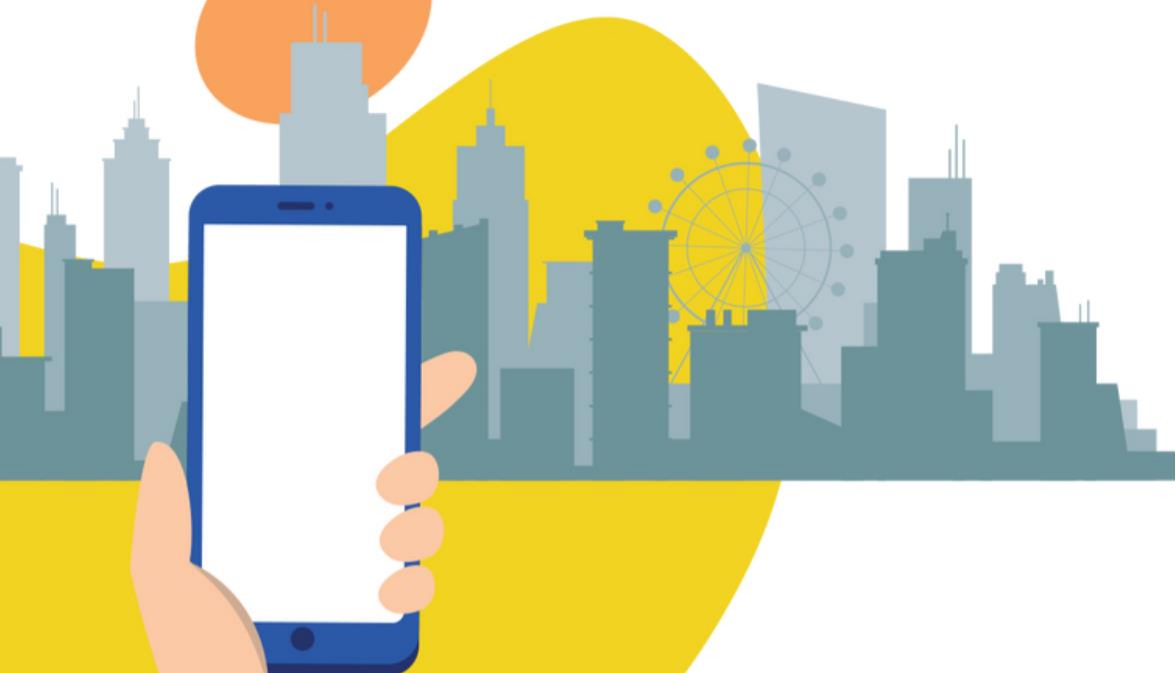
CEPS Projectes Socials
<http://www.asceps.org>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



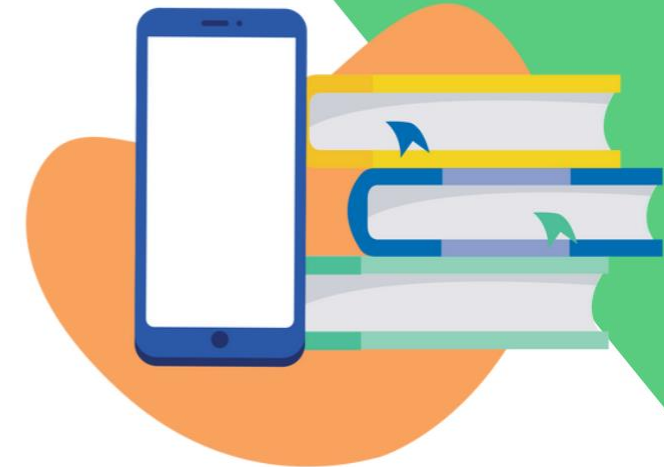
Technologia i jej znaczenie w dzisiejszym świecie



Doświadczenia turystyczne mogą być ekscytujące lub nudne. Niech Twoje będzie fascynujące!

Narzędzia cyfrowe wykorzystywane są w każdym sektorze biznesu, a szczególnie ważne jest ich promowanie w branży turystycznej. Wykorzystując:

- kody QR
 - rzeczywistość rozszerzoną
 - przewodniki audio
- oferujemy lepsze doświadczenia turystyczne.



Świat cyfrowy jest dostępny dla osób w każdym wieku!



Nowe technologie z sektora turystycznego warto przybliżyć nie tylko młodym profesjonalistom, rozpoczynającym działalność w sektorze turystycznym, ale także osobom, które są już zaznajomione z tymi technologiami i chcą poprawić lub zaktualizować swoją wiedzę.

Chcemy podkreślić, jak ważne jest, aby doświadczeni specjaliści z sektora turystycznego byli na bieżąco z technologią cyfrową i jej zastosowaniami, ponieważ dzięki niej ich praca staje się łatwiejsza i a jej efekty atrakcyjniejsze dla użytkowników.

Ten dokument jest skierowany do profesjonalistów w każdym wieku, ponieważ uważamy, że każdy powinien rozwijać swoją wiedzę i wykorzystywać rozwiązania cyfrowe w jak najwyższym stopniu.

Wykorzystanie technologii w przemyśle turystycznym

GPS



Może nie zdajesz sobie z tego sprawy, ale cały czas korzystasz z narzędzi cyfrowych! Rozwiązania cyfrowe mogą być oczywiste i bardzo proste.

Kody QR



Sporo osób, które nie są profesjonalistami z branży turystycznej, zna już niektóre narzędzia popularne w tym sektorze.

Wspólne korzystanie z technologii może być ważnym czynnikiem w tworzeniu więzi z Twoją grupą docelową.



Rola elementów wizualnych i cyfrowych w Twoich wycieczkach

Elementy wizualne i cyfrowe mogą się wzajemnie uzupełniać i tworzyć inny poziom doświadczania turystyki.

Elementy wizualne są niezwykle ważne, ponieważ pozwalają uczestnikom wyobrazić sobie opisywany zabytek, miejsce itp. Mogą one również znacznie wzbogacić Twoją wycieczkę. Na przykład zdjęcie obiektu turystycznego na przykład sprzed 100 lat temu umożliwia porównanie stanu współczesnego obiektu z przeszłością.



Elementy cyfrowe mogą być dobrym uzupełnieniem tego wizualnego doświadczenia. Dzięki nim możesz wzbogacić wrażenia uczestników i pomóc im spojrzeć na atrakcje turystyczne w inny sposób. Mogą być również świetnym sposobem na stworzenie opowieści towarzyszącej Twojej wycieczce. **Praktycznym przykładem cyfrowego storytellingu jest prezentowany przez nas projekt "Nantes - Odyseja Les Halles".**



ZDJĘCIA 360°, sceny VR, audioprzewodniki, czyli jak stworzyć ciekawą wycieczkę z wykorzystaniem technologii

Pomyśl, jak zdjęcia 360° mogą zmienić Twoją wycieczkę. Jakie zabytki/miejsca mogłyby zostać tak zaprezentowane? Czy miałyby to wpływ na Twoją wycieczkę?

Czy przychodzą Ci na myśl miejsca, które można zaprezentować za pomocą tej lub innych technologii.

Poniżej znajdziesz kilka narzędzi przydatnych do tworzenia Twojej turystycznej oferty. Więcej informacji technicznych można znaleźć w **sekcji tego modułu**

poświęconej narzędziom. 



[PTGUI](#)

[H5P](#)

[izi.travel](#)



Pamiętaj!

Nie musisz kupować drogiego sprzętu, aby poprawić jakość świadczonych usług lub rozpocząć swoją działalność zawodową związaną z turystyką. W tym dokumencie staraliśmy się wymienić tylko niektóre dostępne sposoby. Jednak profesjonalne kamery czy komputery można bez problemu wypożyczyć.

Poznaj przykład inicjatywy zorientowanej na zrównoważony rozwój: „Barcelona - Mapa dźwiękowa”.





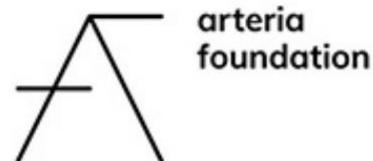
Di^other CITY



The #DiotherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).

Publikacja odzwierciedla wyłącznie poglądy jej autorów. Komisja nie bierze odpowiedzialności za sposób wykorzystania zawartych w niej treści. (Kod projektu: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

LES APPRIMEURS



CEPS Projectes Socials
<http://www.asceps.org>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

