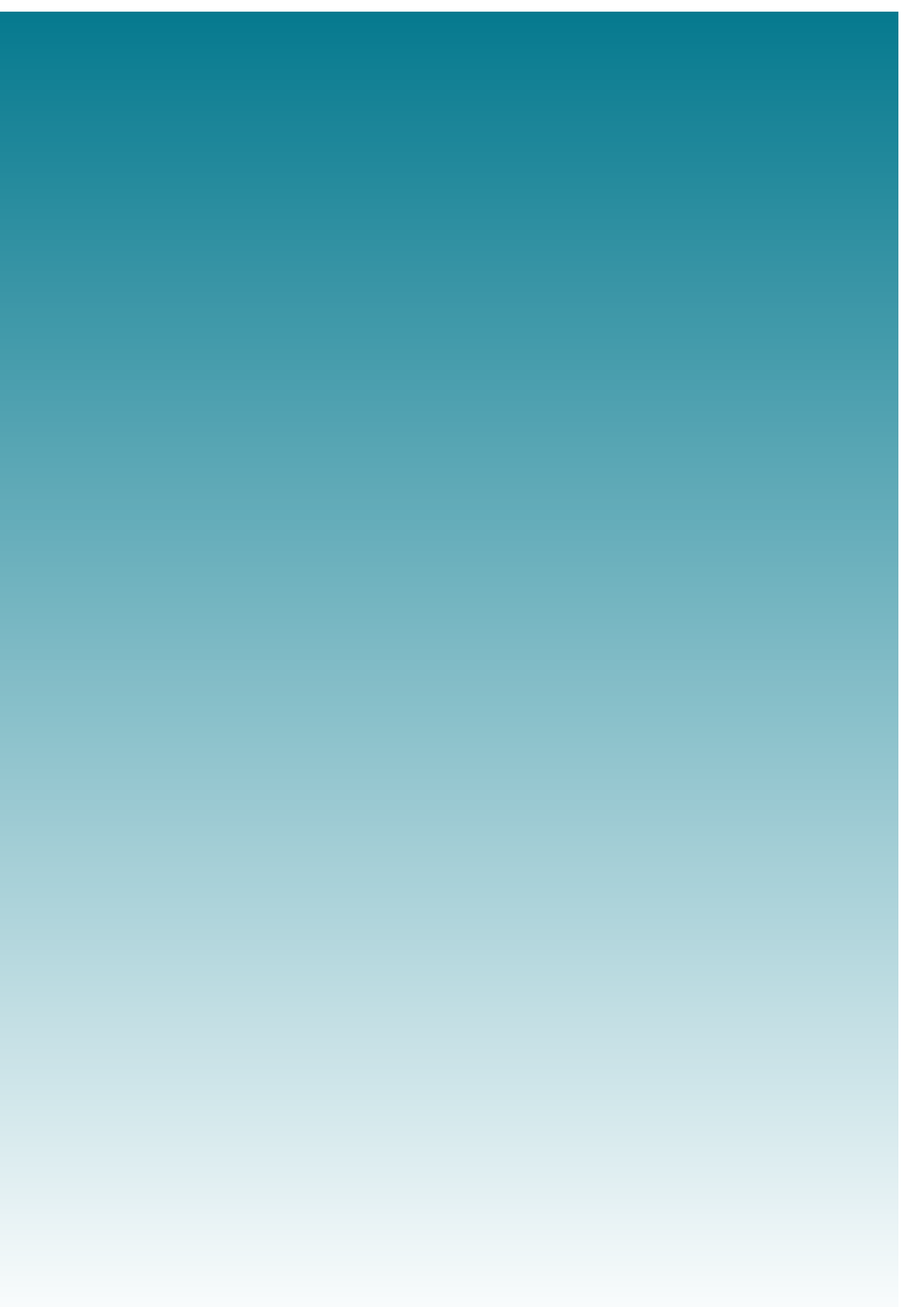


UPREST

**Priručnik za poticanje
digitalizacije u sektoru
održivog turizma**

**PRIRUČNIK ZA
OSPOSOBLJAVANJE
EDUKATORA**





SADRŽAJ PIRUČNIKA

Sadržaj

Kome je namijenjen ovaj priručnik?	4
Tko je izradio ovaj priručnik?	4
Kako koristiti priručnik	4
Planiranje edukacija	5
Modul 1 - Osnove održivog turizma	5
Modul 2 - Digitalne inovacije u turizmu	6
Modul 3 - Implementacija tehnologije u sektoru održivog turizma	7

Modul 1 Osnove održivog turizma 9

Plan nastave	9
Uvod	9
1. dio - Uvod u održivi turizam	10
2. dio - Globalni i lokalni utjecaj	10
3. dio - Uloga politike i regulativa	15
Zaključak, pitanja i odgovori	16

Modul 2 Digitalne inovacije u turizmu 17

Plan nastave	17
Uvod	17
1. dio - Uvod u digitalne tehnologije	18
2. dio - Virtualna i proširena stvarnost u održivom turizmu	22
3. dio - Umjetna inteligencija u održivom turizmu	24

Modul 3 Implementacija tehnologije u sektoru održivog turizma 25

Plan nastave	25
Uvod	25
1. dio - Strateško planiranje za održivu digitalnu integraciju	26
2. dio - Digitalna inkluzivnost u turizmu	30
3. dio - Monitoring i evaluacija	31
4. dio - Razvoj akcijskog plana	33
Pitanja i odgovori, završne misli	34





Projekt **UPREST**

PRIRUČNIK ZA EDUKATORE

Uvod

Kome je namijenjen ovaj priručnik?

Vi koji držite ovaj priručnik u rukama, ili ga pregledavate na našoj web stranici, vjerojatno ste netko tko radi se bavi edukacijom stručnjaka u sektoru turizma.

Ovaj priručnik vam može poslužiti kako biste educirali profesionalce u sektoru turizma o važnosti održivog turizma i implementaciji ekološki prihvatljivih praksi. U ovom priručniku možete pronaći upute kako educirati djelatnike putničkih agencija, hotela, turističkih agencija, prirodnih parkova, kulturnih centara, muzeja itd.

U današnje vrijeme važno je ulagati u edukaciju zaposlenika te im omogućiti pristup suvremenim digitalnim alatima, kako bi se postigli ciljevi održivog turizma koje definira EU.

Ovaj priručnik podržava lokalne vlasti i edukatore koji osposobljavaju stručnjake i državne službenike u turističkom sektoru. Priručnik bi trebao pomoći u razumijevanju prednosti održivog turizma i poticanju digitalnih vještina u održivom turizmu.

Tko je izradio ovaj priručnik?

Priručnik je izrađen u sklopu projekta UPREST te uz pomoć predavača sa Sveučilišta West u Švedskoj. Opći cilj projekta UPREST je povećati digitalne vještine djelatnika u području održivog turizma, istovremeno promičući nove načine učenja kako bi se doprinijelo oporavku sektora.

Kako koristiti priručnik

Priručnik se sastoji od tri modula (koji se mogu provoditi zasebno):

Modul 1 - Osnove održivog turizma

Modul 2 - Digitalne inovacije u turizmu

Modul 3 - Implementacija tehnologije u sektoru održivog turizma

Svaki modul sadrži materijal koji se može koristiti za pripremu predavanja ili obuke. Navedeni materijal može biti pisani dokument, PowerPoint prezentacija ili poveznica na snimljena predavanja akademika iz područja digitalizacije. Ovaj priručnik predstavlja cjelokupnu strukturu modula, ali ne sadrži pisane dokumente ili prezentacije kao takve. Edukatori mogu pristupiti tim materijalima (pisanim dokumentima, prezentacijama i videozapisima) putem poveznica u priručniku. Priručnik sadrži kratke uvode u module i upute o tome kako predstaviti te module te gdje pronaći materijal povezan s pojedinim modulom.

Planiranje edukacija

Priručnik je namijenjen edukatorima koji će podučavati sudionike o temama vezanim za održivi turizam i implementaciji digitalnih inovacija u službi održivosti. Svaki edukator bi trebao proučiti nastavni materijal te sukladno vlastitoj ideji i broju sudionika pripremiti sadržaj predavanja i prezentaciju. Edukatori bi trebali osmisliti najprikladniji način na koji će prenijeti znanje sudionicima, kao i definirati profil sudionika, lokaciju i vrijeme održavanja edukacije.

Sudionici će nakon odlučanog predavanja imati priliku sudjelovati u grupnim raspravama, kako bi se potaknula razmjena iskustva i kritičko razmišljanje.

Priručnik se dakako može koristiti i online, no učenje neće biti toliko poticajno kao rad u grupama.

Lokacija

Odaberite lokaciju koja može udobno smjestiti sve sudionike. Osigurajte da prostor u koji može primiti grupu od 6-8 sudionika i dovoljno prostora za grupne rasprave.

Oprema i digitalni alati

Za potrebe prezentacije osigurajte potrebnu audio-vizualnu opremu, poput projektor, ekrana i zvučnika.

Pripremite dodatne alate i materijale, poput flipchart ploča i markera, kako biste olakšali interaktivno učenje.

Radionica i kviz

Osigurajte dovoljno vremena za interaktivni rad u grupama, grupne rasprave i praktičnu primjenu naučenih koncepata, kao što je na primjer kviz koji se nalazi na kraju ovog priručnika.

Nemojte se fokusirati na teoriju, već se usredotočite na praktične aktivnosti i primjere primjene digitalnih tehnologija u sektoru turizma.

Modul 1

Osnove održivog turizma

Održivi turizam temelji se na skupu ključnih načela osmišljenih s ciljem da razvoj turizma bude pozitivno iskustvo za lokalno stanovništvo, turističke tvrtke i same turiste. Ova načela pomažu u minimiziranju negativnih društvenih, ekonomskih i okolišnih utjecaja, istovremeno poboljšavajući kulturnu i ekološku zaštitu odredišta.

Cilj ovog modula je upoznati sudionike s konceptom održivog turizma, njegovom važnošću te utjecajem na lokalnu zajednicu i okoliš.

Trajanje ovog modula je otprilike 3 sata i podijeljen je na tri dijela:

1. dio - Uvod u održivi turizam

- Definicija i načela održivog turizma.
- Tri načela održivog turizma: ekonomska održivost, socijalna pravednost, zaštita okoliša.

2. dio - Globalni i lokalni utjecaj

- Case study uspješnih inicijativa održivog turizma.
- Negativni utjecaji turizma i kako održivost može ublažiti te učinke.

3. dio - Uloga politike i regulativa

- Pregled međunarodnih i nacionalnih politika koje promiču održivi turizam.
- Uloga certifikacija i standarda u praksama održivog turizma.

Upute za korištenje edukacijskog materijala

Edukacijski materijal koji se odnosi na Modul 1 sastoji se od jednog teksta, u kojem se opisuju sva 3 dijela modula. Također, tu je i PowerPoint prezentacija koju edukator može koristiti tijekom izlaganja.

Preporučljivo je da se sudionici uključe tako što će im edukator predstaviti aktivnosti i podijeliti ih u grupe. Prijedlozi za aktivnosti i teme za grupnu raspravu nalaze se u materijalima za Modul 1.

Modul 2

Digitalne inovacije u turizmu

Cilj ovog modula je istražiti kako digitalne tehnologije poput VR-a, AR-a i AI-a transformiraju turističku industriju te unapređuju održive prakse.

Trajanje ovog modula je otprilike 3 sata i organiziran je u 4 dijela:

1. dio - Uvod u digitalne tehnologije

- Pregled VR-a, AR-a i AI te njihove primjene u turizmu.
- Prednosti digitalnih tehnologija u stvaranju održivih turističkih iskustava.

2. dio - Virtualna i proširena stvarnost u održivom turizmu

- Case study o primjeni VR-a i AR-a za virtualne ture, edukacije o očuvanju prirode i zaštitu kulturne baštine.
- Praktični dio: sudionici će isprobati VR/AR aplikaciju.

3. dio - Umjetna inteligencija u održivom turizmu

- Korištenje AI za korisničku podršku, personalizirana iskustva i operativnu učinkovitost.
- Uloga AI-a u analizi podataka za održivo donošenje odluka i smanjenje ugljičnog otiska.

4. dio - Grupna aktivnost i rasprava

- Ovdje možete pristupiti tekstu lekcije s poveznicama na PowerPoint prezentacije i integrirane snimke o imersivnim tehnologijama i VR-u.

Upute za korištenje edukacijskog materijala

Materijal povezan s ovim modulom uključuje prijedlog tijekom jednog predavanja. Predavači mogu pronaći poveznice na snimljena predavanja sa Sveučilišta West u Švedskoj i PowerPoint prezentacije, koje se mogu koristiti tijekom predavanja. Preporučuje se da se sudionici podijele u manje grupe i motivira ih se na razmjenu mišljenja. Prijedlozi tema za raspravu unutar grupa nalaze se u ovim materijalima.

Modul 3

Implementacija tehnologije u sektoru održivog turizma

Cilj ovog modula je pružiti sudionicima alate i strategije za implementaciju održivih i digitalnih inovacija u njihovom poslovanju.

Trajanje ovog modula je otprilike 3 sata i organiziran je u četiri dijela:

1. dio - Strateško planiranje za održivu digitalnu integraciju

- Definiranje preduvjeta za integraciju VR-a, AR-a i AI-a u poslovne modele u turizmu.
- Procjena spremnosti organizacije za digitalnu transformaciju.

2. dio - Digitalna inkluzivnost u turizmu

- Osiguravanje digitalne uključenosti (i pristupačnosti) u turističkim iskustvima.

3. dio - Monitoring i evaluacija

- Postavljanje mjerljivih ciljeva za održivost i implementaciju tehnologija.

4. dio - Razvoj akcijskog plana

- Sudionici rade u grupama kako bi razvili akcijski plan za integraciju održivih praksi i digitalnih tehnologija u njihova okruženja.

Upute za korištenje edukacijskog materijala

Materijal povezan s ovim modulom sastoji se od tekstualne pripreme predavanja, snimljenih predavanja sa Sveučilišta West iz Švedske i PowerPoint prezentacija. Preporučljivo je da se sudionici uključe tako što će im edukator predstaviti aktivnosti i podijeliti ih u grupe. Prijedlozi za aktivnosti i teme za grupnu raspravu nalaze se u materijalima za Modul 1.



Modul 1

**Osnove održivog
turizma**

Modul 2

**Digitalne inovacije
u turizmu**

Modul 3

**Implementacija
tehnologije u
sektoru održivog
turizma**



Modul 1

Osnove održivog turizma



Trajanje	3 sata
Upute za predavače	Ovi materijali se koristi za uvod u temu održivog turizma. Preporučuje se i korištenje PowerPoint prezentacije. Predavač bi se trebao ranije upoznati s gradivom kako bi se tijekom predavanja mogao posvetiti sudionicima podijeljenim u grupama.

Plan predavanja

Uvod



Dobrodošli na predavanje o održivom turizmu u novoj digitalnoj eri!

Trajanje	15 minuta
Upute za predavače	Otvorite PowerPoint slide s prikazom ciljeva i sadržaja predavanja.  CLICK HERE 

Cilj prvog predavanja je uvesti koncept održivog turizma, njegovu važnost i utjecaj na lokalnu zajednicu i okoliš.

Ključne teme koje se obrađuju na prvom predavanju:

1. dio - Uvod u održivi turizam

- Definicija i načela održivog turizma.
- Tri načela održivog turizma: ekonomska održivost, socijalna pravednost, zaštita okoliša.

2. dio - Globalni i lokalni utjecaj


- Case study uspješnih inicijativa održivog turizma.
- Negativni utjecaji turizma i kako održivost može ublažiti te učinke.

3. dio - Uloga politike i regulativa

- Pregled međunarodnih i nacionalnih politika koje promiču održivi turizam.
- Uloga certifikacija i standarda u praksama održivog turizma.

PRVI DIO

Uvod u održivi turizam

Trajanje	45 minuta
Upute za predavače	Otvorite PowerPoint slide s prikazom ključnih principa održivog turizma. 

Definicija: Održivi turizam može se definirati kao turizam koji u potpunosti uzima u obzir trenutne i buduće ekonomske, društvene i ekološke utjecaje te se bavi potrebama posjetitelja, industrije, okoliša i lokalnih zajednica.

Aktivnosti za raspravu

Upute za predavače	Angažirajte sudionike prezentirajući sljedeća pitanja: <ul style="list-style-type: none">• "Zašto je održivost važna za turizam?"• "Možete li navesti primjere održivih praksi s kojima ste se susreli tijekom svojih putovanja ili rada?"
	Podijelite sudionike u male grupe ili u parove. Dopustite im da raspravljaju o ta dva pitanja tijekom 20 minuta i zamolite ih da bilježe napomene tako da naprave popis održivih praksi koje su vidjeli ili bi željeli implementirati u svoje poslovanje.
	Kada završi grupna rasprava, dodijelite dodatnih 10 minuta sudionicima za prezentiranje njihovih viđenja i bilježaka.

DRUGI DIO

Globalni i lokalni utjecaj

Trajanje	60 minuta
Upute za predavače	U ovom dijelu predavanja fokus će biti na tome kako turizam može pozitivno i negativno utjecati na destinacije. Dok može donijeti ekonomske prilike, isto tako može dovesti do degradacije okoliša, gubitka kulturnog identiteta i raseljavanja ako se ne upravlja održivo.

Case Study: Primjeri uspješnih projekata održivog turizma.

Case Study 1

Italija: Eko-održivi projekt Cinque Terre



Lokacija	Cinque Terre, regija Ligurija, Italija
Pregled	<p>Cinque Terre, UNESCO-ova svjetska baština, poznata je po svojim slikovitim selima, predivnim obalama i krajolicima duž Talijanske rivijere. Međutim, ljepota i jedinstvenost ovog područja doveli su do priljeva turista, što predstavlja značajne izazove za njegov osjetljivi ekosustav i dobrobit lokalnih zajednica. Kako bi se suočila s tim izazovima, Uprava Nacionalnog parka Cinque Terre pokrenula je eko-održivi projekt s ciljem promicanja održivih turističkih praksi koje štite okoliš i poboljšavaju iskustvo posjetitelja.</p>
Detaljan opis	<p>Projekt obuhvaća sveobuhvatan pristup održivom turizmu, uključujući upravljanje turističkim tokovima, promicanje ekološki prihvatljivog prijevoza te podršku lokalnoj poljoprivredi i obrtničkim proizvodima. Jedna od ključnih inicijativa je Cinque Terre Card, koja omogućuje pristup stazama, javnom prijevozu i kulturnim mjestima, potičući posjetitelje da smanje svoj ugljični otisak korištenjem vlakova i autobusa umjesto automobila.</p> <p>Osim toga, projekt podržava lokalne vinograde koji prakticiraju tradicionalno vinogradarstvo, sprječavajući eroziju tla i očuvanje krajolika. Promocija lokalnih proizvoda i zanata također je temeljni element projekta, potičući posjetitelje da podrže lokalno gospodarstvo kupnjom autentičnih proizvoda.</p>
Ključni aspekti	<p>Upravljanje turističkim tokovima: Provođenje strategija za kontrolu i raspodjelu turističkog prometa tijekom cijele godine kako bi se izbjegao prekomjerni turizam tijekom glavne sezone.</p> <p>Ekološki prihvatljiv prijevoz: Promicanje korištenja javnog prijevoza uz Cinque Terre Card, smanjujući upotrebu osobnih vozila i ublažavajući utjecaj na okoliš.</p> <p>Očuvanje tradicionalnih praksi: Podrška poljoprivredi, koja je ključna za sprječavanje erozije tla i održavanje prepoznatljivog krajolika ovog područja. To uključuje promicanje uzgoja autohtonih sorti grožđa i tradicionalnih tehnika vinogradarstva.</p> <p>Održivi lokalni proizvodi: Poticanje konzumacije i kupnje lokalnih proizvoda, uključujući vino, maslinovo ulje i druge proizvode, pridonoseći održivosti lokalnih poduzeća i smanjujući ugljični otisak povezan s uvezenom robom.</p> <p>Edukacija i osvještavanje: Edukacija turista o važnosti zaštite ekosustava Cinque Terre kroz vođene ture, informativne materijale i natpise uz staze. Ova inicijativa ima za cilj potaknuti osjećaj odgovornosti i ohrabriti posjetitelje da se pridržavaju održivih praksi tijekom svog boravka.</p>

Case Study 2

Ice Hotel (Hotel od leda), Švedska



Lokacija	Jukkasjärvi, sjeverna Švedska
Pregled	Hotel od leda u Jukkasjärvi slovi kao jedan od najznačajnijih primjera održivog turizma i inovativnog dizajna, smješten oko 200 km sjeverno od Arktičkog kruga. Osnovan je 1989. godine i prvi je hotel na svijetu izgrađen isključivo od leda i snijega, koji se svake godine ponovno gradi od smrznute vode obližnje rijeke Torne. Hotel nudi gostima jedinstveno iskustvo spavanja u sobama održanim na temperaturama ispod nule, okruženim prekrasnim ledenim skulpturama i arhitekturom.
Detaljan opis	<p>Svake zime umjetnici iz cijelog svijeta okupljaju se u Jukkasjärvi kako bi dizajnirali i izgradili Hotel od leda. Hotel koristi otprilike 2.500 tone leda i 30.000 kubnih metara mješavine snijega i leda koja jača strukturu, dobivenih iz rijeke Torne. Dizajn hotela se mijenja svake godine, čineći objekt jedinstvenim umjetničkim projektom koji prikazuje inovativne dizajne i tehnike u gradnji leda.</p> <p>Hotel uključuje sobe za goste, bar, kapelicu i umjetničke galerije, sve izrađene od leda. Namještaj i kreveti izrađeni su od leda, a gostima se osiguravaju topli prekrivači od jelenjeg krzna i posebno dizajnirane vreće za spavanje kako bi se osigurala udobnost. Hotel od leda također nudi topla smještajna rješenja i razne arktičke doživljaje, poput tura za promatranje aurore borealis, zaprežnih pasa i radionica za oblikovanje leda.</p>
Ključni aspekti	<p>Ekološki utjecaj: Hotel od leda koristi prirodni ciklus rijeke Torne, pri čemu se sav led koji se koristi u izgradnji vraća u rijeku svakog proljeća, što osigurava minimalan ekološki utjecaj. Ovaj ciklus stvaranja i otapanja podržava principe održivog korištenja prirodnih resursa.</p> <p>Energetska učinkovitost: Unatoč svojoj ledenoj konstrukciji, Hotel od leda primjenjuje nekoliko mjera kako bi smanjio potrošnju energije. Hotel koristi obnovljivu energiju dobivenu iz hidroelektrične energije za sve svoje potrebe za električnom energijom, što značajno smanjuje njegov ugljični otisak.</p> <p>Promocija lokalne kulture i gospodarstva: Hotel od leda igra ključnu ulogu u promicanju lokalne kulture i tradicije Sami naroda, pružajući gostima autentično iskustvo arktičkog načina života. Također značajno doprinosi lokalnoj ekonomiji privlačeći turiste u regiju tijekom zimskih mjeseci, stvarajući radna mjesta i podržavajući lokalne poslovne subjekte.</p> <p>Inovacija i edukacija: Hotel služi kao primjer inovativnog dizajna i praksi održivog turizma. Educira posjetitelje o održivom životu u ekstremnim uvjetima te o važnosti zaštite okoliša. Godišnja rekonstrukcija pruža kontinuirane prilike za istraživanje i primjenu održivih tehnika gradnje i materijala.</p>

Hotel od leda nudi jedinstveno iskustvo smještaja i predstavlja primjer mogućnosti održivog turizma i kreativne upotrebe prirodnih resursa. Njegova predanost ekološkoj održivosti, u kombinaciji s podrškom lokalnoj kulturi i gospodarstvu, čini ga modelom inovativnih i ekološki prihvatljivih praksi u turizmu.

Grupna aktivnost

Upute za predavače	Uključite sudionike tako da ih zamolite da analiziraju utjecaj turizma na određenu destinaciju i predlože održiva rješenja. Predviđeno trajanje je 20 minuta. Podijelite sudionike u male grupe ili u parove.
	Nakon završetka grupne aktivnosti, koristite dodatnih 10 minuta da sudionici predstave svoje primjere i ideje za rješenja.

Case Study 3

Izazovi i rješenja održivog turizma na Santoriniju



[CLICK HERE](#)

Lokacija	Santorini, Grčka
Pregled	Santorini, službeno poznat kao Thira, je otok u južnom Egejskom moru, oko 200 km južno od grčkog kopna. To je najveći otok malog, kružnog arhipelaža koji nosi isto ime i predstavlja ostatke vulkanske kaldere. Santorini je poznat po svojim zadivljujućim pejzažima, prekrasnim zalascima sunca, bijelim zgradama s plavim kupolama te bogatom povijesnom i kulturnom baštinom.
Izazovi	<ul style="list-style-type: none"> • Utjecaj na okoliš: prirodne ljepote koje privlače turiste na Santorini također pate zbog njihove prisutnosti. Ekološki problemi uključuju pitanja gospodarenja otpadom, pri čemu smeće utječe na netaknute krajolike, a zagađenje mora ugrožava flor i faunu. • Pretrpanost: Santorini se suočava s velikim izazovima pretrpanosti, posebno u vrhuncu turističke sezone (od lipnja do rujna). Uske ulice Oie i Fire često su pretrpane turistima, što utječe na kvalitetu života stanovnika i iskustvo posjetitelja. Otok je na rubu prekoračenja svojih kapaciteta, pri čemu kruzeri ponekad dnevno donose tisuće posjetitelja. • Nedostatak vode: Ograničeni izvori pitke vode na otoku pod velikim su pritiskom zbog potreba poljoprivrede, lokalnog stanovništva i turističke industrije. Mnoga područja ovise o desaliniziranoj vodi, čija je proizvodnja energetska intenzivna.



Održiva rješenja

- **Pritisak na infrastrukturu i lokalnu zajednicu:** lokalna infrastruktura, od cesta do kanalizacijskih sustava, pod pritiskom je zbog velikog broja turista. Dodatno, priljev posjetitelja utječe na dostupnost povoljnog smještaja za lokalno stanovništvo, budući da se nekretnine sve više pretvaraju u turističke objekte.

1. Ograničenje broja posjetitelja i održivo planiranje: uvođenje ograničenja za broj posjetitelja, osobito s kruzera, može pomoći u upravljanju turističkim tokovima na održiv način. Strateško planiranje i ulaganje u infrastrukturu koja podržava održivi turizam su ključni.

2. Promicanje posjeta izvan sezone: poticanje turista da posjećuju destinacije izvan sezone može pomoći u raspodjeli ekonomskih beneficija turizma te olakšati pritisak na resurse i infrastrukturu.

3. Mjere za štednju vode: uvođenje i promicanje mjera za štednju vode, poput prikupljanja kišnice, učinkovitog navodnjavanja te ugradnje vodovodnih uređaja za uštedu vode u hotelima i drugim smještajnim objektima, može riješiti problem nedostatka vode.



4. Programi gospodarenja otpadom i recikliranja: unaprjeđenje sustava gospodarenja otpadom te promicanje recikliranja i kompostiranja može ublažiti utjecaj onečišćenja. Važno je poticati turiste i poslovne subjekte na smanjenje upotrebe plastike.

5. Ekološki prijevoz: razvoj i promicanje korištenja ekološki prihvatljivih opcija prijevoza, poput električnih autobusa, najam bicikala i električnih skutera, može smanjiti gužve i smanjiti ugljični otisak.

6. Podrška lokalnoj ekonomiji: poticanje turista da kupuju lokalne proizvode i surađuju s lokalnim poduzetnicima može osigurati ravnomjerniju raspodjelu koristi turizma među stanovnicima otoka.

7. Očuvanje kulturne baštine: ulaganje u očuvanje kulturnih i povijesnih lokaliteta Santorinija te promicanje poštovanja prema lokalnoj baštini među posjetiteljima može unaprijediti održivost turizma.

Grupna aktivnost

Upute za predavače	<p>Prikažite <u>video</u> koji govori o implikacijama koje treba razmotriti kada se turizam promatra kao pokretač lokalnog razvoja.</p> <p> CLICK HERE </p>
	<p>Uzimajući u obzir izazove s kojima se Santorini suočava zbog svoje popularnosti kao turistička destinacija, kako se mogu provesti održive turističke prakse kako bi se osigurala ekološka, ekonomska i socijalna održivost otoka?</p> <p>Razgovarajte o specifičnim akcijama i politikama koje bi mogle usvojiti lokalne vlasti, poduzeća i sami turisti kako bi se riješili problemi poput prenapučenosti, degradacije okoliša, nedostatka vode i opterećenja lokalne infrastrukture i zajednice.</p>

	Sudionicima se preporučuje analizirati situaciju na Santoriniju i predložiti sveobuhvatnu strategiju koja uravnotežuje potrebe turističke industrije s potrebama lokalnog okoliša i zajednice, oslanjajući se na predložena održiva rješenja.
--	---

Rasprava

Upute za predavače	Pitanje za sudionike: <ul style="list-style-type: none"> "S kojim izazovima se suočavaju destinacije prilikom uravnotežavanja turizma i održivosti i kako se ti izazovi mogu riješiti kroz sveobuhvatnu strategiju?"
	Podijelite sudionike u male grupe ili parove. Neka raspravljaju o pitanju 20 minuta. Nakon završetka grupne rasprave, koristite dodatnih 10 minuta kako bi sudionici podijelili neke od glavnih točaka iz svoje rasprave.



Pauza

Trajanje	15 minuta
-----------------	-----------



TREĆI DIO

Uloga politike i regulativa

Trajanje	60 minuta
Upute za predavače	U ovom dijelu predavanja fokus je na tome kako vlade i međunarodne organizacije igraju ključnu ulogu u promicanju održivog turizma putem politika i regulativa. To može uključivati zakone za zaštitu okoliša, poticaje za poduzeća koja usvajaju održive prakse, kao i razne certifikacijske oznake koje potvrđuju održivost poslovanja.
	Prikaz PowerPoint slide-a s pregledom ključnih politika i certifikacija vezanih uz održivi turizam.  CLICK HERE 

Group Activity



Upute za predavače	<ul style="list-style-type: none">• Potaknite sudionike na raspravu prezentirajući sljedeće pitanje: "Kako politike i certifikacije utječu na prakse u turizmu? Možete li promisliti na koji način ovo vrijedi za vaše destinacije?"
	Predavač može zamoliti sudionike da odaberu jednu politiku ili certifikat relevantne za njihov rad i rasprave o njihovom utjecaju. Sudionici bi trebali biti podijeljeni u male grupe ili parove. Na raspolaganju imaju 15-20 minuta za raspravu.
	Opcionalno: kada završi grupna rasprava, sudionici imaju na raspolaganju 10 minuta kako bi podijelili neke od glavnih točaka iz svoje rasprave.

Zaključak, pitanja i odgovori

Trajanje	15 minuta
Upute za predavače	Predavač zaključuje predavanje kratkim sažetkom osnova održivog turizma, njegovih utjecaja te važnosti politika i regulativa koje podržavaju održivost.
	Pitanja i odgovori Odgovorite na pitanja sudionika i potaknite ih na razmjenu mišljenja.

Modul 2

Digitalne inovacije u turizmu

Trajanje	3 sata
Upute za predavače	<p>Ovo je drugo predavanje. Edukatori će uz pomoć pripremljenih materijala i PowerPoint prezentacije sudionike uvesti u temu digitalnih inovacija u turizmu. Materijali se mogu preuzeti ovdje:</p> <p> CLICK HERE </p> <p>Predavač bi se trebao ranije upoznati s gradivom kako bi se tijekom predavanja mogao posvetiti sudionicima podijeljenim u grupama.</p>



Plan nastave

Uvod



Dobro jutro/dobar dan svima!

Danas ćemo krenuti na uzbudljivo putovanje kroz svijet digitalnih inovacija u turizmu. Istražit ćemo kako virtualna stvarnost, proširena stvarnost i umjetna inteligencija ne samo da mijenjaju način na koji doživljavamo putovanja, već su ključne i u promicanju održivosti u turističkoj industriji. Nakon današnjeg predavanja, imat ćete dublje razumijevanje ovih tehnologija i uvid na koji ih način možemo iskoristiti za poboljšanje doživljaja u destinaciji uz istovremenu zaštitu okoliša.

Trajanje	15 minuta
Upute za predavače	<p>Otvorite PowerPoint slide s prikazom ciljeva i sadržaja predavanja.</p> <p> CLICK HERE </p>

Cilj ovog drugog predavanja je istražiti kako digitalne tehnologije poput virtualne stvarnosti (VR), proširene stvarnosti (AR) i umjetne inteligencije (AI) transformiraju turističku industriju i unaprjeđuju održive prakse.

Sadržaj predavanja:



1. Uvod u digitalne tehnologije u turizmu

- Pregled VR-a, AR-a i AI-a te njihove primjene u turizmu.
- Prednosti digitalnih tehnologija u stvaranju uzbudljivih i održivih turističkih iskustava.

2. Virtualna i proširena stvarnost u održivom turizmu

- Case study o primjeni VR-a i AR-a u virtualnim turama, edukaciji o očuvanju prirode i zaštiti kulturne baštine.
- Praktična sesija: Sudionici doživljavaju VR/AR aplikaciju.

3. Umjetna inteligencija za održivo upravljanje

- Korištenje AI-a za korisničku podršku, personalizirana iskustva i operativnu učinkovitost.
- Uloga AI-a u analizi podataka za održivo donošenje odluka i smanjenje ugljičnog otiska.

4. Grupna aktivnost i rasprava

- Brainstorming sesija o inovativnim primjenama digitalnih tehnologija u organizacijama sudionika.



PRVI DIO

Uvod u digitalne tehnologije

Trajanje	45 minuta
Upute za predavače	U nastavku se nalaze tri snimljena predavanja sa Sveučilišta West, Švedska. Svako predavanje treba biti predstavljeno od strane predavača prije nego što se video prikaže sudionicima.

Ovaj dio predavanja bit će usmjeren na virtualnu stvarnost i proširenu stvarnost. Virtualna stvarnost omogućuje korisnicima potpuno digitalno iskustvo, dok proširena stvarnost nadograđuje digitalne informacije na stvarni svijet. Umjetna inteligencija, s druge strane, omogućuje strojevima učenje iz iskustva, prilagođavanje novim situacijama i obavljanje zadataka sličnih ljudskima. Ove tehnologije mijenjaju način na koji dizajniramo, doživljavamo i upravljamo održivim turizmom.

PRVO PREDAVANJE IMERSIVNE TEHNOLOGIJE Daniel Sjölje (Sveučilište West)

Trajanje	80 minuta
Upute za predavače	Kliknite OVDJE za prikaz predavanja (predavanje je podijeljeno u deset različitih sekvenci).  Kliknite OVDJE za preuzimanje prezentacije u PDF formatu. 

Predstavljanje predavanja

Ovo predavanje istražuje široki spektar virtualne stvarnosti (VR), miješane stvarnosti (MR) i njihovog susreta s umjetnom inteligencijom (AI). Počevši od temeljnih principa VR-a, predavanje nastavlja istraživati izgradnju imerzivnih, interaktivnih okruženja te ključnu ulogu avatara u personalizaciji virtualnog doživljaja.



Poseban naglasak stavlja se na integraciju AI-a zbog njezinog potencijala da unaprijedi interaktivna virtualna iskustva, omogućujući dinamična i inteligentna okruženja. Ističe se značaj snimanja i rekreacije stvarnih okruženja, naglašavajući spajanje fizičkih i digitalnih svjetova u aplikacijama miješane stvarnosti (MR) te pokazujući kako ove tehnologije mogu živopisno reinterpretirati povijesne lokalitete. Predavanje razmatra implikacije VR-a u društvenim kontekstima, s naglaskom na izazove proizašle iz dezinformacija, ističući potrebu za etičkim razmatranjima.

Razmatrajući tehničke izazove poput optimizacije za aplikacije u stvarnom vremenu i borbe protiv mučnine uzrokovane VR-om, predavanje predlaže inovativna rješenja za poboljšanje iskustva korisnika. Predavanje završava razmišljanjem o budućnosti VR-a i MR-a, razmatrajući njihova trenutna ograničenja i neiskorištene mogućnosti. Segmentirano za detaljno istraživanje i u trajanju od oko 80 minuta, ovo predavanje služi kao sveobuhvatan uvod u trenutno stanje i buduće perspektive VR-a i MR-a, pružajući uvide u to kako ove tehnologije usmjeravaju evoluciju imerzivnih digitalnih iskustava.

DRUGO PREDAVANJE

SNIMANJE I VIRTUALNA REALNOST

Zakarias Mortensen (Sveučilište West)

Trajanje	17 minuta
Upute za predavače	<p>Kliknite OVDJE za prikaz predavanja.</p> <p> CLICK HERE</p> <p>Kliknite OVDJE za preuzimanje prezentacije u PDF formatu.</p> <p> CLICK HERE</p>

Predstavljanje predavanja

Ovo predavanje ispituje praktične primjene VR-a prilikom snimanja i raspon alata dostupnih za tu svrhu. Fokusira se na proces snimanja stvarnih okruženja i objekata te njihovu transformaciju u 3D modele. Ti modeli se zatim mogu koristiti u različitim digitalnim stvarnostima, uključujući virtualnu stvarnost (VR), proširenu stvarnost (AR) i mješovitu stvarnost (MR), nudeći poboljšan način vizualizacije i interakcije s digitalnim sadržajem.

Tijekom prezentacije istražiti ćemo osnovne metode i tehnologije koje se koriste u snimanju uz pomoć VR-a, kao što su fotogrametrija, lasersko skeniranje i upotreba softvera za 3D modeliranje.

Rasprava će također obuhvatiti utjecaj ovih tehnologija u različitim sektorima, uključujući građevinu, očuvanje povijesne baštine i zabavu, s naglaskom na koji način digitalne tehnologije kako poboljšavaju učinkovitost projekata, kvalitetu istraživanja i stvaraju inovativne načine storytelling-a..

Osim toga, predavanje će se baviti nedavnim napretkom u tehnologiji snimanja uz pomoć VR-a, ističući kako su ti napreci učinili digitalne alate jednostavnijima za korištenje i pristupačnijima.



Ova evolucija je proširila pristup visokokvalitetnoj 3D digitalizaciji, omogućujući širi raspon primjene i olakšavajući profesionalcima i entuzijastima implementaciju VR-a u snimanja.

Cilj ovog predavanja je pružiti jasan pregled snimanja uz pomoć VR-a i značaja u povezivanju fizičkog i digitalnog svijeta. Namijenjena je i početnicima u ovom području, kao i onima koji već imaju osnovno razumijevanje, ali žele produbiti svoje znanje o trenutnom stanju i potencijalu snimanja uz VR.

TREĆE PREDAVANJE

VIZUALIZACIJA U VR-U

Clara Larsson (Sveučilište West)

Trajanje	21 minuta
Upute za predavače	<p>Kliknite OVDJE za prikaz predavanja.</p> <p> CLICK HERE</p> <p>Kliknite OVDJE za preuzimanje prezentacije u PDF formatu.</p> <p> CLICK HERE</p>

Predstavljanje predavanja

U ovom predavanju istražujemo različite načine na koje se vizualizacija može koristiti, s naglaskom na to kako virtualna tehnologija može proširiti naše razumijevanje i interakciju u vezi s vizualizacijom. Pomislite na svoj svakodnevni život - kada se susrećemo s vizualizacijama, to je često u obliku ravnih dijagrama ili brojeva na papiru ili ekranu.

Trenutno, naše interakcije s vizualizacijama često uključuju statične dijagrame ili numeričke prikaze na papiru ili ekranima. Primjerice, politički izbori prikazani putem dijagrama koji prikazuju postotke kandidata ili grafikom u dnevnim novinama koji ilustrira vrijednost imovine.

Međutim, s tehnologijom poput virtualne stvarnosti (VR), takvi se podaci sada mogu vizualizirati na mnogo dinamičniji, interaktivniji i impresivniji način. Korištenje VR-a za vizualizaciju može pojačati iskustva i razumijevanje određenog fenomena, događaja ili koncepta.

Kako vizualiziramo nevidljivo, poput mikroskopskih čestica ili molekula? U koju svrhu? Što je s apstraktnim osjećajima poput osjećaja ljubavi ili čuđenja? I kako možemo predstaviti događaje kojima nismo svjedočili iz prve ruke, poput povijesnih događaja koji su se dogodili prije izuma kamera?

Razmislite o tragičnoj sudbini Pompeja ili o Titanicu. U ovom predavanju ovakva pitanja koja potiču na razmišljanje, kao i mnoga druga, pozivaju sudionike i predavača da zajedno razmatraju mogućnosti. Kroz zajedničko istraživanje, analiziramo kako se takve vizualizacije mogu koristiti u različite svrhe, od očuvanja kulturne baštine do poboljšanja iskustava i širenja svijesti.



Kviz

Grupna aktivnost

Upute za predavače	Sudionici sada mogu sudjelovati u kvizu kako bi provjerili što su naučili iz predavanja. Molimo vas da pogledate sljedeću poveznicu i slijedite upute:
---------------------------	--



Virtualna i proširena stvarnost u održivom turizmu

Trajanje	60 minuta
Upute za predavače	Prikaz PowerPoint slide-ova s ciljevima i sadržajem predavanja.  CLICK HERE 

U ovom dijelu predavanja fokus će biti na tome kako se VR i AR primjenjuju u održivom turizmu. Zamislite posjet ugroženom ekosustavu ili povijesnom lokalitetu bez uzrokovane fizičke štete. VR i AR omogućuju upravo to.



Kada razmatramo europski kontekst, u istraživanju potencijala virtualne stvarnosti (VR) u turizmu, Italija je predvodnik u integraciji ovih tehnologija kako bi unaprijedila turistička iskustva i marketing odredišta. Primjene VR-a u turističkom sektoru pružaju imerzivne preglede lokacija, odredišta i atrakcija, što značajno utječe na procese donošenja odluka turista. Ove imerzivne tehnologije pružaju detaljne informacije ključne tijekom faza pretraže i donošenja odluka gdje će turisti putovati. Ovaj pristup omogućuje učinkovito planiranje putovanja i aktivnosti (Emerald Insight).

Značajan trend u turističkoj industriji je pružanje virtualnih tura, uključujući interaktivna iskustva s virtualnim objektima i realistične prikaze lokacija. Ovaj pristup je široko prihvaćen u područjima kulturne baštine, hotela i muzeja, transformirajući proces rezervacija soba i marketing odredišta. Na primjer, hoteli i tematski parkovi koriste VR kako bi pružili pregled iskustava, angažirajući potencijalne turiste kroz simulacije koje uključuju 3D slike, mirisi, zvukovi i drugi elementi, nudeći tako zabavno i imerzivno iskustvo. Tematski park Dreamworld, sa simuliranim vožnjama automobila, primjer je kako tematski parkovi koriste VR za zabavu (Emerald Insight).

Ovi napredci u tehnologiji VR-a ne samo da doprinose poboljšanju turističkog iskustva, već se bave i širim implikacijama za prakse održivog turizma, uključujući angažman zajednice i pristupačnost. Pružajući uvid u odredišta prije stvarnih posjeta, VR pomaže u planiranju putovanja i može utjecati na proces donošenja odluka, usklađujući se s održivim turizmom tako što potencijalno smanjuje prekomjerni turizam i omogućuje pristup udaljenim odredištima bez fizičke prisutnosti (Emerald Insight).

Evolucija VR-a u turizmu ističe rastući trend prema imerzivnim digitalnim iskustvima koja mogu obogatiti planiranje, pojačati angažman i pružiti jedinstvene uvide u odredišta čak i prije nego turisti stignu na stvarno mjesto. Kako se ova tehnologija nastavlja razvijati, neosporno će otvoriti nove puteve za angažiranje potencijalnih turista, nudeći im spoj zabave, obrazovanja i alata za planiranje koji bi mogli promijeniti način na koji se odredišta doživljavaju.

Integracija VR i AR tehnologija u očuvanje kulturne baštine i turizam pruža imerzivna iskustva koja ne samo da poboljšavaju angažman posjetitelja, na primjer u lokalitetima ili muzejima, već također igraju ključnu ulogu u očuvanju kulturne baštine. Ove tehnologije omogućuju korisnicima istraživanje povijesnih i arheoloških lokaliteta s dosad neviđenom detaljnošću, često na načine koji bi bili nemogući u fizičkom svijetu.

<p style="text-align: center;">Case Study 1</p> <p style="text-align: center;">Aplikacija proširene stvarnosti "Brabant Remembers"</p> <p style="text-align: center;"> CLICK HERE </p>	
Pregled	<p>Aplikacija proširene stvarnosti "Brabant Remembers" predstavlja inovativni projekt u kojemu je prikazano kako se tehnologija proširene stvarnosti (AR) može koristiti u turističkoj industriji, posebno u kontekstu povijesne i kulturne baštine. Ova aplikacija je osmišljena kako bi oživjela priče iz Drugog svjetskog rata u nizozemskoj pokrajini Brabant, nudeći korisnicima zanimljivo iskustvo spajanjem povijesnih narativa s fizičkim lokacijama gdje su se ti događaji dogodili.</p>
Ključne značajke i implementacija:	<p>1. Virtualni storytelling: Aplikacija se fokusira na 30 osobnih priča iz Drugog svjetskog rata, pretvarajući te narative u zanimljiva, fizička iskustva. Sudionike ture se vodi na putovanje kroz vrijeme dok aplikacija obogaćuje stvarni svijet povijesnim fotografijama, dokumentima i narativima koji su izravno povezani s lokacijom koju posjećuju.</p> <p>2. Angažman i edukacija: Korištenjem AR tehnologije, aplikacija potiče i turiste i lokalno stanovništvo da istražuju ratnu povijest regije na interaktivan način. Ona služi edukativnoj svrsi, poboljšavajući razumijevanje utjecaja rata na regiju i njezine ljude.</p> <p>3. Pristupačnost i korisničko iskustvo: Aplikacija je dostupna širokoj publici, uključujući ljubitelje povijesti i turiste. Pruža korisnički prilagođeno sučelje koje omogućuje posjetiteljima da lako navigiraju kroz priče i lokacije, čime se njihov posjet Brabantu obogaćuje dodatnim povijesnim sadržajima.</p>
Utjecaj na turizam:	<p>Uključivanje posjetitelja: AR aplikacija produbljuje angažman posjetitelja pružajući jedinstven način doživljavanja povijesnih lokacija, različit od tradicionalnih tura ili vodiča. Nudi personalizirano iskustvo obilaska, omogućujući posjetiteljima da interaktivno doživljavaju priče.</p> <p>Promocija kulturne baštine: Isticanjem značajnih priča iz Drugog svjetskog rata, aplikacija igra ključnu ulogu u očuvanju i promociji kulturne baštine regije. Također pomaže u privlačenju raznolike skupine posjetitelja zainteresiranih za povijest i tehnologiju.</p> <p>Održivi razvoj turizma: Aplikacija potiče istraživanje manje posjećenih lokacija unutar Brabanta, pridonoseći održivom turizmu ravnomjernijim raspoređivanjem turističkog prometa širom regije.</p>

Aplikacija proširene stvarnosti "Brabant Remembers" ističe potencijal AR tehnologije u obožavanju turističkog iskustva, nudeći zanimljivu kombinaciju edukacije, angažmana i digitalizacije. Ovaj case study naglašava vrijednost integracije digitalnih inovacija u kulturni turizam, pružajući uvide koji mogu usmjeriti buduće projekte na iskorištavanje tehnologije u prezentaciji kulturne baštine i promociji turizma.

<https://www.brabantremembers.com/ar-app/> <https://youtu.be/UCGZ7xqloO4>

<https://youtu.be/UCGZ7xqloO4>

Case Study 2 Palaca Knossos (Kreta - Grčka)



CLICK HERE 

Pregled


Multimodalni pristup Palači Knososa: Još jedna revolucionarna inicijativa uključuje Palaču Knosos u Grčkoj, gdje je kombinacija zračne fotogrametrije, terestričke fotogrametrije i laserskog skeniranja korištena za digitalizaciju cijelog arheološkog nalazišta. Ovaj sveobuhvatni digitalni prikaz potom je poslužio kao osnova za stvaranje jedinstvenog virtualnog posjeta koji je dostupan kroz VR i AR. Projekt, u suradnji s Eforatom za antikvitete Herakliona, pruža nov način za javnost da istraži palaču i njene okolne lokacije, kako offline, tako i na licu mjesta, povećavajući vrijednost posjeta kulturnoj baštini (MDPI). Virtualni obilazak antičke palače Knosos dizajnirali su i nadgledali ugledni arheolozi prapovijesnog Egeja. Uz aplikaciju je moguće uživati u ekskluzivnoj 3D rekonstrukciji poznate Minojske palače, koja slijedi najnovije arheološke i arhitektonske dokaze. Uranjanje u antiku vodit će posjetitelja kroz hodnike s freskama, megarone kralja i kraljice, zapadne magazine, sobu dvostrukih sjekira i mnoge druge dvorane i sobe. Osim toga, kao korisnik moći ćete gledati predstavu skakanja preko bikova i druge animacije u 3D i tehnologiji prikaza od 360° koje oživljavaju život u antičkoj palači Knosos.

Grupna aktivnost

<p>Upute za predavače</p>	<p>Nakon prezentacije case study-a, može se organizirati grupna rasprava temeljena na refleksijama i dva različita seta pitanja (pogledajte niže). Organizirajte raspravu kao što je to učinjeno u Prvom predavanju, ili na drugi način koji smatrate prikladnim.</p> <p>1.Utjecaj na turizam i očuvanje: Kako VR i AR tehnologije utječu na tradicionalni turizam i ulaganje u održivi turizam? Postoji li rizik smanjenja fizičkih posjeta lokacijama ili ove tehnologije pružaju komplementarni put koji podiže svijest i interes za očuvanje baštine?</p> <p>2.Budući razvoj: Zamislite budućnost turizma s uključivanjem naprednih VR i AR tehnologija. Koje nove mogućnosti i izazove predviđate? Kako ove tehnologije mogu dodatno doprinijeti održivim praksama turizma?</p>
----------------------------------	--

TREĆI DIO

Umjetna inteligencija u održivom turizmu

<p>Trajanje</p>	<p>45 minuta</p>
<p>Upute za predavače</p>	<p>Prikaz PowerPoint slide-ova s ciljevima i sadržajem predavanja.</p> <p></p>

Industrija turizma trenutno prolazi kroz značajnu transformaciju, uglavnom potaknutu integracijom umjetne inteligencije (AI). Ova tehnološka evolucija preoblikuje operativne aspekte turizma i marketinške strategije, ističući opsežne mogućnosti i potencijal AI-a.

AI tehnologije oponašaju sofisticirane sposobnosti ljudske inteligencije. Ove tehnologije su se istaknule kroz razne primjene, od poboljšanja korisničke službe s AI chatbotovima do unaprijeđenja marketinških strategija kroz duboku analizu podataka o korisnicima. Sustavi vođeni AI-em mogu pružiti personalizirana iskustva, obrađivati i interpretirati velike količine podataka te poboljšati operativnu učinkovitost, čime se povećava profitabilnost i zadovoljstvo kupaca.

Jedna od glavnih prednosti AI-a u turizmu uključuje sposobnost pružanja personalizirane korisničke usluge. AI chatbotovi, na primjer, mogu odgovarati na upite 24/7, nuditi prilagođene preporuke za putovanja i pojednostaviti procese rezervacije. Ova razina automatizacije ne samo da poboljšava kvalitetu usluge, već i smanjuje vrijeme čekanja, pridonoseći povećanoj lojalnosti kupaca.

Analizom prošlih ponašanja, preferencija i demografskih podataka, pružatelji turističkih usluga mogu osobnije angažirati korisnike.

Unatoč svom potencijalu, integracija AI-a u sektor turizam dolazi s izazovima, uključujući potrebu za visokokvalitetnim podacima, složenost integracije AI-a s postojećim ljudskim ulogama i averziju za prihvaćanje novih tehnologija.

Utjecaj AI-a na turističku industriju je golem te nudi mogućnosti za poboljšanje operativne učinkovitosti, unapređenje korisničke usluge i stjecanje boljih uvida kroz analizu podataka. Kako sektor nastavlja prihvaćati digitalnu transformaciju, AI se ističe kao ključni faktor u preoblikovanju načina na koji turističke tvrtke komuniciraju sa svojim korisnicima.

Case Study 1 "Eco-Guide AI" (Slovenija)

Pregled

"Eco-Guide AI" je inovativni sustav utemeljen na umjetnoj inteligenciji i implementiran u nekoliko eko-friendly resorta i hotela diljem Slovenije. Ovaj sustav ima za cilj unaprijediti održivi turizam pružanjem personaliziranih preporuka, optimizacijom energetske učinkovitosti te smanjenjem otpada. Slovenija, poznata po svojoj predanosti održivosti i zelenom turizmu, služi kao idealna lokacija za implementaciju naprednih AI tehnologija.

Implementacija

Personalizirane preporuke

Eco-Guide AI analizira korisničke podatke kako bi ponudio personalizirane prijedloge putovanja. Gosti unose svoje preferencije putem mobilne aplikacije te primaju preporuke za aktivnosti poput vođenih planinarenja i posjeta farmama. Sustav također pruža ažuriranja u stvarnom vremenu o događajima i inicijativama.

Energetska učinkovitost

Eco-Guide AI integrira se sa sustavima upravljanja energijom radi optimizacije potrošnje. Koristi obrasce zauzeća i prognoze vremena za prilagodbu postavki HVAC sustava. Inteligentni sustavi rasvjete smanjuju potrošnju energije na temelju prirodnog svjetla i zauzeća prostorija.

Smanjenje otpada



AI sustav prati i optimizira upravljanje otpadom. Senzori prate razine otpada i optimiziraju raspored prikupljanja.

Grupna aktivnost

Trajanje	30 minuta
Upute za predavače	Predavač zaključuje predavanje ističući kako digitalne tehnologije revolucioniraju turističku industriju, nudeći alate za unapređenje održivosti te stvaranje uzbudljivih, edukativnih iskustava za putnike. Na temelju onoga o čemu se raspravljalo i istraživalo na predavanju, predavač: "Koje inovativne digitalne tehnologije biste mogli implementirati u vašoj organizaciji?"

Modul 3

Implementacija tehnologije u sektoru održivog turizma

Trajanje	3 sata
Upute za predavače	<p>Ovo je treće predavanje. Koristite ovaj materijal za uvod u temu implementacije tehnologije u kontekstu održivog turizma. Tijekom predavanja koristite PowerPoint prezentaciju koju možete pronaći ovdje</p> <p> CLICK HERE </p> <p>Predavač bi se trebao ranije upoznati s gradivom kako bi se tijekom predavanja mogao posvetiti sudionicima podijeljenim u grupama.</p>

Plan nastave

Uvod

Cilj ovog trećeg predavanja je pružiti sudionicima alate i strategije za implementaciju održivih i digitalnih inovacija u njihove turističke prakse. Sadržaj predavanja je sljedeći:

1. Strateško planiranje za održivu digitalnu implementaciju

- Strategije za integraciju VR, AR i AI u poslovne modele u turizmu
- Procjena spremnosti organizacije za digitalnu transformaciju

2. Održivost i tehnološka etika

- Osiguravanje digitalne inkluzivnosti (i dostupnosti) u sektoru turizma

3. Praćenje i evaluacija

- Postavljanje mjerljivih ciljeva za održivost i implementaciju tehnologije

4. Radionica: Razvoj akcijskog plana

- Sudionici rade u grupama kako bi razvili akcijski plan za integraciju održivih praksi i digitalnih tehnologija u svoje organizacije

Strateško planiranje za održivo digitalno usvajanje

Trajanje	45 minuta
Upute za mentora/učitelja	Raspravite okvire kao što su Model prihvaćanja tehnologije (TAM) i SWOT analiza za procjenu održivosti integracije ovih tehnologija u poslovne modele.

Okviri za integraciju tehnologije u poslovne modele

Raspravite okvire kao što su Model prihvaćanja tehnologije (TAM) i SWOT analiza za procjenu održivosti integracije ovih tehnologija u poslovne modele.

Model prihvaćanja tehnologije (TAM)

Model prihvaćanja tehnologije (TAM) uveo je Fred Davis 1989. godine kao način predviđanja i objašnjenja prihvaćanja informacijske tehnologije od strane korisnika. Model je široko prihvaćen diljem različitih sektora, uključujući turizam, kako bi se razumjelo kako korisnici počinju prihvaćati i koristiti tehnologiju. TAM predlaže da dva primarna čimbenika utječu na prihvaćanje tehnologije:

- Percipirana korist (PU): To se odnosi na stupanj do kojeg osoba vjeruje da bi korištenje određenog sustava poboljšalo njen radni učinak ili iskustvo. U kontekstu turizma, to može označavati kako tehnologija poput VR-a poboljšava iskustvo posjetitelja ili pojednostavljuje procese rezervacije.
- Percipirana jednostavnost korištenja (PEOU): Ovo je stupanj do kojeg osoba vjeruje da bi korištenje određenog sustava bilo bez napora. Na primjer, koliko je lako i kupcima i zaposlenicima malih i srednjih poduzeća u turizmu usvojiti i komunicirati s aplikacijama proširene stvarnosti.

Na ove čimbenike utječu vanjske varijable (npr. značajke dizajna sustava, korisnička podrška) i dovode do stavova prema korištenju tehnologije, što zauzvrat utječe na pravo ponašanje pri korištenju.

Moćna primjena u malim i srednjim poduzećima u turizmu:

- 1. Procjena novih tehnologija:** TAM može pomoći malim i srednjim poduzećima u turizmu da procijene koliko je vjerojatno da će novu tehnologiju (npr. chatbotove pokrenute umjetnom inteligencijom za korisničku službu) prihvatiti obostrano i njihovi zaposlenici i klijenti.
- 2. Obuka i podrška:** Shvaćanje da je jednostavnost korištenja ključna, mala i srednja poduzeća mogu ulagati u obuku i podršku za nove tehnologije kako bi povećali stope prihvaćanja i korištenja među svojim timovima i klijentima.
- 3. Marketinške strategije:** Usredotočujući se na percipiranu korisnost novih tehnologija u svojim marketinškim strategijama (npr. kako VR obilasci mogu poboljšati iskustvo rezervacije), mala i srednja poduzeća mogu povećati stope usvajanja.

Primjer

Virtualna realnost (VR) u destinacijskom menadžmentu

Pozadina

Turistička zajednica želi promovirati regiju kao atraktivnu destinaciju za međunarodne turiste. VR tehnologija koristi se kako bi se stvorili novi doživljaji koje potencijalni posjetitelji mogu isprobati iz udobnosti svog doma.

Faza 1: Uvođenje VR tura

- Cilj: Iskoristiti VR tehnologiju kako bi se potencijalnim turistima omogućilo virtualno iskustvo ključnih atrakcija, pružajući jedinstveni pregled onoga što mogu očekivati.
- Perceived Usefulness (PU): Turistička zajednica vjeruje da će pružanjem ovih VR iskustava potencijalni posjetitelji prepoznati vrijednost posjete destinaciji uživo. To se temelji na razumijevanju da virtualno iskustvo nekog mjesta može pojačati želju korisnika da ga doživi fizički.

Faza 2: PEOU - Percipirana jednostavnost korištenja

- Razvoj: VR ture su dizajnirane da budu intuitivne i jednostavne za korištenje, zahtijevajući minimalan napor korisnika za navigaciju i istraživanje virtualnog okruženja.
- Perceived Ease of Use (PEOU): Potencijalni turisti smatraju da je VR platforma jednostavna za korištenje, s jasnim uputama i navigacijskim pomagalima. Ta jednostavnost korištenja potiče ih da detaljno istraže razne atrakcije, povećavajući njihov interes za posjetu destinaciji.

Faza 3: Povratne informacije korisnika i implementacija

- Prikupljanje povratnih informacija: Nakon početnog upoznavanja s VR turama, prikupljaju se povratne informacije korisnika o njihovim iskustvima, s posebnim naglaskom na PU i PEOU.
- Prilagodbe: Na temelju povratnih informacija, turistička zajednica provodi potrebne prilagodbe kako bi poboljšala VR iskustvo, poput poboljšanja rezolucije VR sadržaja, ugradnje interaktivnih elemenata i pojednostavljenja navigacije.

Faza 4: Integracija i marketing

- Integracija: VR ture su integrirane na službenu web stranicu turističke zajednice i promovirane kroz razne marketinške kanale, uključujući društvene mreže, email newslettere i turističke sajmove.
- Marketinška strategija: Marketing naglašava jedinstvenu priliku da nešto isprobate virtualno prije donošenja odluke o fizičkoj posjeti, ističući korisnost i jednostavnost korištenja VR tura za planiranje posjeta.

Ishodi

- Povećan interes: Imersivne VR ture dovode do povećanog interesa za destinaciju, što se mjeri kroz promet na web stranicama.
- Pozitivan prijem: Korisnici cijene inovativan pristup promoviranja destinacije, posebno mogućnost virtualnog posjeta ključnim atrakcijama, što igra značajnu ulogu u njihovom procesu donošenja odluka.

ZAKLJUČAK: Ovaj primjer pokazuje kako se Model prihvaćanja tehnologije (Technology Acceptance Model TAM) može primijeniti za razumijevanje i utjecanje na usvajanje novih tehnologija u turizmu. Fokusiranjem na korisnost i jednostavnost korištenja, turistička zajednica uspješno uvodi digitalnu inovaciju koja poboljšava turističko iskustvo već u fazi planiranja, što dovodi do povećanog interesa i potencijalnog broja posjeta. Ovaj pristup ne samo da na nov način prikazuje destinaciju, već pruža i korisne uvide u to kako tehnološka rješenja mogu biti prilagođena kako bi zadovoljila očekivanja posjetitelja i potaknula rast turizma.

SWOT Analiza

SWOT analiza je alat za strateško planiranje koji se koristi za utvrđivanje snaga, slabosti, prilika i prijetnji vezanih za poslovnu konkurenciju ili projektno planiranje. Ona pruža jednostavan okvir za procjenu i unutarnjih i vanjskih čimbenika koji utječu na održivost integracije novih tehnologija u poslovne modele.

Primjena u turističkim SME-ovima - srednjim i malim poduzećima

- 1. Snage:** Identificiranje unutarnjih snaga (npr. inovacijska kultura, tehnološki osviješteno osoblje) može pomoći SME-ovima u iskorištavanju svojih postojećih resursa za učinkovitije integriranje tehnologija kao što su AR ili AI.
- 2. Slabosti:** Prepoznavanje unutarnjih slabosti (npr. ograničeni proračun, nedostatak tehničkog stručnog znanja) omogućava SME-ovima uklanjanje nedostataka kroz partnerstva ili vanjska financijska sredstva.
- 3. Prilike:** Vanjske prilike (npr. rast potražnje za doživljajnim turističkim iskustvima, tehnološki napreci) mogu se iskoristiti za diferenciranje malih i srednjih poduzeća na tržištu.
- 4. Prijetnje:** Prepoznavanje vanjskih prijetnji (npr. pritisci konkurencije, tehnološka zastarjelost) pomaže SME-ovima razviti strategije za ublažavanje tih rizika, osiguravajući dugoročnu održivost.

Primjer

SWOT Analiza VR-a u destinacijskom marketingu

Snage

- Inovativni angažman: VR tehnologija omogućava uključivanje potencijalnih turista na inovativan i doživljajni način, pružajući novi pregled destinacijskih atrakcija.
- Konkurentna prednost: Pružanje VR šetnji može diferencirati destinaciju od konkurencije, privlačeći tehnološki osviještene putnike u potrazi za jedinstvenim iskustvima.
- Bogata isporuka sadržaja: VR omogućava isporuku bogatog, interaktivnog sadržaja koji prenosi atmosferu i ljepotu destinacije učinkovitije od tradicionalnih fotografija ili videozapisa.

Slabosti

- Visoki troškovi provedbe: Razvoj i održavanje visokokvalitetnog VR sadržaja može biti skupo, zahtijevajući značajna početna i tekuća ulaganja.
- Tehnološka ograničenja: Ne moraju svi potencijalni turisti imati dostupne VR slušalice ili potrebnu tehnologiju što ograničava doseg VR šetnji.
- Složenost ažuriranja sadržaja: Održavanje ažuriranja VR sadržaja s najnovijim atrakcijama i informacijama može biti složeno i zahtijevati znatne resurse.

Prilike

- Širenje tržišta: VR šetnje mogu privući širu publiku, uključujući one koji nisu u mogućnosti putovati zbog fizičkih ili financijskih ograničenja, ponudom virtualnog turističkog iskustva.
- Partnerstva: Suradnje s tehnološkim tvrtkama i kreatorima sadržaja mogu poboljšati kvalitetu VR šetnji i smanjiti troškove razvoja.
- Tehnološki napredak: Napreci u VR tehnologiji mogu dovesti do povoljnijih i pristupačnijih rješenja, šireći potencijalnu bazu korisnika.

Prijetnje

- Tehnološka zastarjelost: Brzi tehnološki napredak može postojeći VR sadržaj i platforme učiniti zastarjelima, zahtijevajući stalna ažuriranja.
- Konkurencija: Kako VR u turizmu dobiva na popularnosti, povećana konkurencija drugih destinacija koje koriste sličnu tehnologiju mogla bi razrijediti jedinstvenu vrijednosnu ponudu.
- Kibersigurnosni rizici: Integracija digitalnih tehnologija poput VR-a povećava izloženost kibersigurnosnim rizicima, iziskujući snažne sigurnosne mjere.

Provođenjem ove SWOT analize, turistička zajednica može bolje razumijeti strateška razmatranja provedbi VR šetnji. Ovo razumijevanje će pomoći u donošenju promišljenih odluka, učinkovito raspodjeljujući resurse i razvijajući sveobuhvatnu strategiju koja maksimalno koristi prednosti VR tehnologija dok ublažava rizike i izazove.

Kombiniranje TAM-a i SWOT-a

Povezivanje TAM-a sa SWOT analizom nudi sveobuhvatan pristup za srednja i mala poduzeća (SME) u turizmu:

- **TAM** se usredotočuje na prihvaćanje korisnika i unutarne čimbenike utječući na usvajanje tehnologije i usmjeravajući srednja i mala poduzeća na donošenje odluka koje su usmjerene prema korisniku.
- **SWOT** pruža širi pregled unutarnjih mogućnosti i vanjskih tržišnih uvjeta, pomažući SME-ovima da se strateški pozicioniraju kod usvajanja novih tehnologija.

Kombiniranjem tih okvira, srednja i mala poduzeća u turizmu mogu bolje procijeniti održivost integracije tehnologija u nastajanju u svoje poslovne modele, osiguravajući da su i korisni i održivi. Ovaj dvostruki pristup omogućava konkretnije razumijevanje usvajanja tehnologije, baveći se i ljudskim i strateškim aspektima implementiranja inovativnih rješenja u turizmu.

Grupna aktivnost

Trajanje	50 minuta
Upute za mentora/učitelja	Ovdje provedite interaktivnu sesiju sa sudionicima pomoću kontrolnog popisa za procjenu organizacijske spremnosti sudionika za digitalnu transformaciju. Sudionici bi trebali razmisliti o kontrolnom popisu elemenata i raspraviti o svojoj organizacijskoj spremnosti.

ORGANIZACIJSKA SPREMNOST ZA DIGITALNU TRANSFORMACIJU

Strateško usklađivanje

- Vizija i vodstvo : Postoji li jasna strategija digitalne transformacije koju podržava najviše rukovodstvo?
- Digitalna kultura: Prihvaća li organizacijska kultura promjenu, inovaciju i digitalno učenje?
- Uključivanje dionika: Uzimaju li se sudionici (zaposlenici, kupci, partneri) u obzir u strategiji digitalne transformacije?

Tehnološka infrastruktura

- Trenutna tehnološka procjena: Postoji li revizija postojećih tehnologija i njihove učinkovitosti?
- Tehnološki nedostaci: Postoje li utvrđeni nedostaci u trenutnoj tehnologiji koji ometaju digitalno usvajanje?
- Mogućnosti integracije: Moгу li se novi digitalni alati lako integrirati s postojećim sustavima?

Podaci i analitika

- Upravljanje podacima: Postoji li sustav za sigurno prikupljanje, pohranu i analizu podataka?
- Korištenje podataka: Koriste li se podaci strateški za donošenje odluka i personalizirana korisnička iskustva?

Digitalne vještine i pismenost

- Procjena vještina zaposlenika: Postoji li procjena trenutnih digitalnih vještina i pismenosti zaposlenika?
- Programi obuke: Postoje li tekući programi obuke za poboljšanje digitalnih vještina?

Korisničko iskustvo

- Digitalni angažman kupca: Postoji li razumijevanje načina na koji korisnici digitalno komuniciraju s vašim uslugama?
- Optimizacija digitalnog iskustva: Postoje li napori za optimizaciju digitalnog iskustva za kupce?

Sigurnost i usklađenost

- Mjere digitalne sigurnosti: Postoje li snažne mjere kibersigurnosti?
- Usklađenost s propisima: Je li organizacija usklađena sa zakonima o digitalnoj privatnosti i zaštiti podataka?

Zadatak

Svaki sudionik: treba razmisliti o tome koja su moguća ključna područja za razvoj u njegovoj organizaciji i koje bi se strategije mogle provesti.

Hoteli

Primjer ključnog razvoja: Poboljšanje personaliziranog iskustva gosta putem digitalnih inovacija kao što su mobilna prijava/odjava, prilagodba sobe putem aplikacija i služba za korisnike vođena umjetnom inteligencijom (AI).

Primjer mogućih strategija: Implementirajte sustave upravljanja odnosa s klijentima (CRM) kako biste najbolje iskoristili podatke o klijentima za personalizirana iskustva i uložite u obuku zaposlenika o novim digitalnim alatima.

Muzeji

Primjer ključnog razvoja: Iskorištavanje AR, VR i interaktivnih zaslona za stvaranje trodimenzionalnih obrazovnih iskustava.

Primjer strategija: Suradujte s pružateljima tehnologija za pilot-projekte u digitalnim izložbama i ulažite u programe digitalne pismenosti za osoblje kako bi efikasno upravljali i prilagođavali digitalni sadržaj.

Turističke zajednice općina

Primjer ključnog razvoja: Digitalizacija turističkih informacija i stvaranje kreativnih interaktivnih platformi za angažman i analitiku posjetitelja.

Primjer strategija: Razviti sveobuhvatnu digitalnu platformu koja se integrira s lokalnim poduzećima i atrakcijama za informacije u stvarnom vremenu i koristiti analitiku podataka za ciljana tržišta.

DRUGI DIO

Digitalna uključenost u turizmu

Trajanje

40 minuta

Ovaj dio lekcije usredotočen je na kratki uvod u temu nakon čega slijedi interaktivna rasprava o prevladavanju prepreka za digitalnu uključenost.

Osiguravanje digitalne uključenosti u industriji turizma, obuhvaćajući hotele i turističke zajednice, u osnovi se odnosi na poboljšanje korisničkog iskustva, širenje dosega tržišta i poticanje okruženja jednakosti i poštovanja. Davanjem prioriteta digitalnoj uključenosti, ovi subjekti mogu doprijeti do šire publike, uključujući osobe s invaliditetom, starije osobe, one iz različitih socio-ekonomskih sredina i pojedince s ograničenom digitalnom pismenošću. Ovaj uključiv pristup obogaćuje korisničko iskustvo za sve, ali istovremeno promiče i pozitivan imidž brenda, što potencijalno dovodi do povećane lojalnosti i šire baze kupaca.

Prednosti osiguravanja digitalne uključivosti obuhvaća:

- **Poboljšano korisničko iskustvo:** Učiniti digitalna sučelja intuitivnijima i lakšima za navigaciju poboljšava cjelokupno iskustvo za sve korisnike, ne samo za one s posebnim potrebama pristupačnosti.
- **Povećani doseg i tržišni udio:** Prihvatanjem šireg raspona korisnika, organizacije mogu iskoristiti nove tržišne segmente koji su prethodno bili nedovoljno pokriveni ili isključeni.

- **Sukladnost i ugled:** Pridržavanje standarda pristupačnosti pomaže izbjeći pravne probleme i poboljšava reputaciju organizacije kao društveno odgovorne i uključive.
- **Inovacije i poboljšanje:** Usredotočenost na uključivost može potaknuti inovacije, što može dovesti do razvoja novih proizvoda i usluga koje koriste svim korisnicima.

Primjeri i glavna pitanja

Hoteli

Primjer: Hotelski lanac obnavlja svoj online sustav rezervacija kako bi ga učinio potpuno pristupačnim. Novi sustav uključuje značajke poput navigacije tipkovnicom, kompatibilnost čitača zaslona te opcije za visokokontrastne i isključivo tekstualne verzije stranica. Osim toga, hotel kreira virtualne obilaske svojih objekata koji uključuju zvučne opise za slabovidne osobe.

Glavna pitanja:

1. Kako osiguravamo da je naš online sustav rezervacija dostupan osobama s raznim vrstama invalidnosti?
2. Na koje načine možemo iskoristiti tehnologiju kako bismo svim gostima pružili pristupačne zabavne i informativne usluge u sobi?
3. Koja je obuka potrebna osoblju kako bi pomoglo gostima u korištenju digitalnih usluga i odgovaralo na povratne informacije ili zahtjeve vezane za pristupačnost?

Turističke zajednice

Primjer: Turistička zajednica razvija uključivu digitalnu kampanju za promociju lokalnih atrakcija. Ovo uključuje pristupačnu internetsku stranicu s informacijama dostupnim u više formata (tekst, zvuk, video s titlovima), aplikaciju koja vodi korisnike kroz pristupne puteve grada i interaktivne karte koje ističu pristupačne objekte.

Glavna pitanja:

1. Kako možemo osigurati da su naše digitalne informativne platforme dostupne turistima s različitim potrebama, uključujući one s vidnim, slušnim, pokretnim i kognitivnim oštećenjima?
2. Koje korake možemo poduzeti za promicanje digitalne uključivosti među lokalnim tvrtkama navedenim na internetskoj stranici naše turističke zajednice?
3. Kako možemo iskoristiti povratne informacije turista za kontinuirano unaprjeđenje pristupačnosti i uključivosti našeg digitalnog sadržaja?

TREĆI DIO

Praćenje i evaluacija

Trajanje	40 minuta
-----------------	-----------

Postavljanje ciljeva

Postavljanje SMART (Specific (Specifični), Measurable (Mjerljivi), Achievable (Ostvarivi), Relevant (Relevantni), Time-bound (Vremenski ograničeni)) ciljeva za održivost i digitalne inovacije u turizmu ključno je kako bi se moglo pratiti i procijeniti uvođenje tehnologija funkcionalnih za sve održiviji turizam.

SMART Ciljevi

Koncept SMART ciljeva moćan je okvir za postavljanje jasnih, djelotvornih ciljeva. SMART je akronim koji označava specifično (Specific), mjerljivo (Measurable), ostvarivo (Achievable), relevantno (Relevant) i vremenski ograničeno (Time-bound).

Svaki element akronima vodi proces postavljanja ciljeva kako bi se osiguralo da su ciljevi učinkoviti i realni, pružajući jasan put za izvršenje i evaluaciju. Raščlanimo svaku komponentu:

Specifično

Ciljevi bi trebali biti dobro definirani i jasni svakome tko raspolaže osnovnim poznavanjem projekta. Specifični ciljevi odgovaraju na pitanja: "Tko, što, gdje, kada i zašto". Oni određuju što treba postići, tko će biti uključen, gdje će se to dogoditi i zašto je to važno.

Mjerljivo

Cilj mora imati kriterije za mjerenje napretka i uspjeha. To znači identificirati koji će se mjerni parametri ili pokazatelji koristiti kako bi se utvrdilo je li cilj postignut. Mjerljivi ciljevi odgovaraju na pitanje: "Kako ću znati kada je postignut?"

Ostvarivo

Ciljevi bi trebali biti realni i dostižni unutar resursnih, vremenskih, financijskih i tehnoloških ograničenja organizacije ili tima. Ostvarivi ciljevi predstavljaju izazov za tim, ali ih je još uvijek moguće dostići, osiguravajući da su svi motivirani za rad na njima.

Relevantno

Cilj mora biti važan za tvrtku ili projekt i usklađen sa širim ciljevima i strategijama. Treba biti isplativ, odgovarati drugim naporima ili potrebama i biti primjeren s obzirom na trenutno socio-ekonomsko okruženje. Relevantni ciljevi odgovaraju na pitanje: "Zašto je rezultat važan?"

Vremenski ograničeno

Svaki cilj treba predviđeni datum ili rok kako bi se usmjerili napori i postavili prioriteta radnih zadataka. Vremenski ograničeni cilj odgovara na pitanje: "Kada će biti ostvaren?" Stvara osjećaj hitnosti i potiče na akciju.

Nakon što se uvedu SMART ciljevi, mentor/učitelj bi trebao pokazati primjere mjerljivih ciljeva i za održivost i za tehnološku implementaciju.

Postavljanje mjerljivih ciljeva ključno je za praćenje napretka i osiguravanje uspješne provedbe održivosti i tehnoloških inicijativa, osobito unutar turističkog sektora. Ovi ciljevi bi trebali biti specifični, mjerljivi, ostvarivi, relevantni i vremenski ograničeni (SMART). U nastavku su primjeri mjerljivih ciljeva prilagođenih specifičnim potrebama hotela, muzeja i općinskih turističkih zajednica, s naglaskom na održivost i tehnološku implementaciju.

Hoteli

Primjer cilja održivosti: smanjiti potrošnju vodu za 15% unutar sljedeće 2 godine. Implementirati uređaje za uštedu vode u sve sobe za goste i javne površine i usvojiti prakse održavanja prostora i okoliša koje zahtijevaju minimalno navodnjavanje. Mjeriti napredak usporedbom mjesečne statistike potrošnje vode s referentnom godinom.

Primjer cilja tehnološke implementacije: Ostvariti povećanje online rezervacija od 25% putem novodizajnirane pristupačne internetske stranice unutar 1 godine. Poboljšati značajke pristupačnosti internetske stranice kako bi zadovoljili korisnike s različitim vrstama invalidnosti, implementirajući promjene temeljene na WCAG-u (Smjernice za pristupačnost internet sadržaja). Pratiti broj online rezervacija na mjesečnoj razini i analizirati stopu rasta.

Muzeji

Primjer cilja održivosti: smanjiti ukupnu potrošnju energije za 20% u sljedeće 3 godine. Prijelaz na LED rasvjetu, instalacija energetske učinkovitih HVAC sustava i implementacija sustava upravljanja energijom kako bi se pratila i optimizirala potrošnja energije. Mjerni pokazatelji potrošnje energije pratit će se na mjesečnoj bazi i uspoređivati s referentnom godinom.

Primjer cilja tehnološke implementacije: povećati sudjelovanje u virtualnim obilascima za 30% u sljedećih 12 mjeseci. Razviti i plasirati interaktivne virtualne šetnje koje uključuju AR (proširenu stvarnost) kako bi se poboljšalo iskustvo posjetitelja. Koristiti internetsku analitiku za praćenje stope sudjelovanja i uključenosti korisnika.

Općinska turistička zajednica

Primjer cilja održivosti: povećati lokalnu biološku raznolikost sadnjom 5000 autohtonih vrsta stabala i biljaka u turističkim područjima u sljedećih 5 godina. Suradnja s lokalnim skupinama i tvrtkama za ekologiju kako bi se identificirala ključna područja za sadnju i održavanje ovih autohtonih vrsta. Napredak će se pratiti godišnjim procjenama biološke raznolikosti u ciljanim područjima.

Primjer cilja tehnološke implementacije: poboljšati digitalnu uključenost osiguravanjem da svi online turistički resursi budu u potpunosti pristupačni osobama s invaliditetom, postižući potpunu usklađenost s međunarodnim standardima pristupačnosti u roku od 2 godine. Provođenje revizije trenutnih digitalnih resursa, identifikacija nedostataka u pristupačnosti i provedba potrebnih poboljšanja. Napredak će se ocjenjivati redovitim revizijama pristupačnosti od neovisne treće strane.

Alat koji može koristiti turistička zajednica za procjenu razine znanja i pridavanja pozornosti održivosti u lokalnim turističkim politikama je UST upitnik za samoprocjenu. Ovaj alat može biti koristan u postavljanju okvira za identifikaciju lokalnih ciljeva održivosti.

ČETVRTI DIO

Izrada akcijskog plana

Trajanje	70 minuta
-----------------	-----------

Grupna aktivnost

Trajanje	55 - 60 minuta
Upute za mentora/učitelja	<p>Sudionici formiraju male grupe kako bi razvili ključne elemente akcijskog plana koji integrira održive prakse i digitalne tehnologije u njihovim turističkim poduzećima ili destinacijama.</p> <p>Svaka grupa identificira jednu organizaciju za grupnu vježbu (to može biti jedna od organizacija sudionika) i koristi je za raspravu i odražavanje spremnosti organizacije, uključenosti i postavljanja mjerljivih ciljeva.</p>

Prezentacije

Trajanje	10 - 15 minuta
Upute za mentora/učitelja	Svaka grupa predstavlja svoj akcijski plan, dobivajući povratne informacije od strane kolega i mentora/učitelja.

Pitanja i odgovori i zaključak

Trajanje	20 minuta
Upute za mentora/učitelja	Mentor/učitelj otvara prostor za sudionike da postavljaju pitanja, podijele zabrinutosti i rasprave kako planiraju primijeniti svoja učenja.

Završne napomene

Sažeti ključne zaključke s radionice i predstaviti strategiju praćenja UPREST (PR 3). Raspraviti o sljedećim koracima i potaknuti sudionike da primjene ono što su naučili.



Co-funded by
the European Union

UPREST



WWW.UPREST.EU

[@UPREST.PROJECT](https://www.facebook.com/UPREST.PROJECT)



Sufinancira Europska unija

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.
[Project number 2021-1-SE01-KA220-VET-000028065]



Vänersborgs kommun



SERN



COMUNE DI CERVIA



KVARNER REGION TOURIST BOARD
KVARNER
Diversity is beautiful



HÖGSKOLAN VÄST



Comune di Ravenna



Trollhättans Stad



DELTA
2000

VISIT
TROLLHÄTTAN
VÄNERSBORG