Наръчник - Културен туризъм в Европа: Ситуацията и тенденциите след COVID

Подкрепата на Европейската комисия за издаването на тази публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява единствено възгледите на авторите, и Комисията не носи отговорност за използването на съдържащата се в нея информация. **Номер на проекта:** 2021-1-RO01-KA220-ADU-000033461

INCDT

INNETICA

7/11/2022

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

ИСТОРИЯ НА РЕВИЗИИТЕ

Версия	*Дата*	*Автор*	*Описание*	*Действие*	*Страници*
1.0	11/02/2022	HEARTHANDS РЕШЕНИЯ	Създаване	C	10
1.1		INNETICA	Вмъкване на	I	26
1.2		INCDT	Вмъкване на	I	26

(*) Действие: C = Създаване, I = Вмъкване, U = Актуализация, R = Замяна, D = Изтриване

ID	*Справка*	*Заглавие*
1	2021-1-RO01-KA220-ADU-000033461	Предложение за дизайн на CULTOUR
2		

ДОКУМЕНТИ, НА КОИТО СЕ ПРАВИ ПОЗОВАВАНЕ

ПРИЛОЖИМИ ДОКУМЕНТИ

ID	*Справка*	*Заглавие*
1	R1/T1.1	Бяла книга за цифров културен туризъм и рамка за компетентност
2		

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

Съдържание

1. Въведение ... 3
1.1 Резултати от обучението ... 3
1.2 Ключови думи ... 3
1.3 Очаквано време за сядане ... 3
1.4 Речник на термините ... 4
2. КУЛТУРЕН ТУРИЗЪМ В ЕВРОПА: СЪСТОЯНИЕ И ТЕНДЕНЦИИ СЛЕД КРАЯ НА ВОЙНАТА 5
2.2. Допълнителни ресурси ... 26
3. Оценка ... 28
3.1 Оценка на знанията ... 28
3.2 Оценка на уменията ... 30
4. Препратки ... 32

1. Въведение

Когато светът е с размерите на апартамента ни, а битието е нестабилно понятие, което постоянно се актуализира според нови директиви и процедури, ограничаващи свободите ни, свободното време все още може да си проправи път през обстоятелствата, в стари и нови форми.
Именно в този контекст, изискващ безпрецедентни творчески решения, се огледахме около нас, като се запитахме най-общо (1) какво можем да наблюдаваме в културното прекарване на свободното време по време на COVID-19 и по-конкретно (2) как са се променили практиките за културно прекарване на свободното време сред студентите, които са население, склонно към депресия и психични проблеми (Hunt & Eisenberg, 2010), по-специално по време на пандемия.
Тази ситуация беше подходяща за намиране и измисляне на творчески решения. Използването на съвременните технологии допринесе за създаването на нови условия за популяризиране на културното наследство и улесни управлението и взаимодействието на потребителя/посетителя с тях, както и цялостното потребителско преживяване.
Цифровите технологии служат като важен инструмент за иновации във всички области на културното наследство, като променят позиционирането на фирмите на пазара на туристическо наследство и водят до нови форми на потребление.

1.1 Резултати от обучението

След като завършите този модул, ще можете да:

- Да разбират задълбочено последиците и последиците от COVID-19 в сектора на културния туризъм
- придобиване на по-широки познания за съществуващите практики и тенденции, свързани с цифровата трансформация на сектора
- да анализирате значението на новите инициативи в областта
- Анализиране на потенциалните пропуски и препоръчване на подобрения за постигане на устойчивост на културния туризъм
- Имате по-ясна представа за предимствата на използването на технологиите за цифровизация

1.2 Ключови думи

Цифровизация на културата, Цифрови умения, Цифрово внедряване, Цифрова трансформация, Икономическо възстановяване след Ковида

1.3 Очаквано време за сядане

- 2 часа за четене на основното съдържание
- 2 часа за четене на допълнителните източници
- 1 час за попълване на оценката

1.4 Речник на термините

- **Културен туризъм**: означава "Вид туристическа дейност, при която основната мотивация на посетителя е да научи, открие, преживее и консумира материалните и нематериалните културни забележителности/продукти в туристическата дестинация. Тези атракции/продукти са свързани с набор от отличителни материални, интелектуални, духовни и емоционални характеристики на дадено общество, които обхващат изкуствата и архитектурата, историческото и културното наследство, кулинарното наследство, литературата, музиката, творческите индустрии и живите култури с техния начин на живот, ценностни системи, вярвания и традиции". (Генералната асамблея на UNWTO, 22-ра сесия, 2017 г.)
- **Цифровизация**: обхваща интегрирането на цифрови данни и информационни технологии чрез придаването им на смисъл. (Yunus Topsakal, Onur Icoz и Orhan Icoz, 2022; https://www.igi-global.com)
- **Цифровизация:** използването на цифрови технологии за промяна на бизнес модела и осигуряване на нови възможности за генериране на приходи и стойност; това е процесът на преминаване към цифров бизнес. (Yunus Topsakal, Onur Icoz и Orhan Icoz, 2022 г.; https://www.igi-global.com)
- **Цифрова култура:** определя се като нова форма на култура, при която културата на човечеството ще се дигитализира и ще се превърне в нова форма. Цифровата култура е съвкупност от начина на живот и навиците, създадени от иновациите, донесени от епохата, в която живеят хората, като технологиите заемат все по-голямо място в ежедневието. (Nihan Senbursa, 2021; https://www.igi-global.com)
- **Цифрови умения:** определят се като набор от умения за използване на цифрови устройства, комуникационни приложения и мрежи за достъп до информация и управление на информацията. Те дават възможност на хората да създават и споделят цифрово съдържание, да общуват и да си сътрудничат, както и да решават проблеми за ефективна и творческа самореализация в живота, обучението, работата и социалните дейности като цяло. (https://www.unesco.org/en/articles/digital-skills-critical-jobs-and-social-inclusion)
- **Цифрова технология:** отнася се до цифрови устройства, системи и ресурси, които помагат за създаването, съхраняването и управлението на данни. Важен аспект на цифровите технологии са информационните технологии (ИТ), които се отнасят до използването на компютри за обработка на данни и информация. В днешно време

повечето предприятия използват цифрови технологии за управление на операциите и процесите и за подобряване на обслужването на клиентите. (https://www.studysmarter.co.uk/explanations/business-studies/business-development/digital-technology/)

- **Цифрова трансформация:** става дума за превръщането на организацията в цифрово предприятие - организация, която използва технологиите, за да развива непрекъснато всички аспекти на своите бизнес модели (какво предлага, как взаимодейства с клиентите и как работи). (https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/za/Documents/digital/za-Deloitte-Digital-Digital-Transformation-v3.pdf)
- **Пандемията COVID-19**: Пандемията COVID-19 е глобално огнище на коронавирус, инфекциозно заболяване, причинено от вируса на тежкия остър респираторен синдром коронавирус 2 (SARS-CoV-2). (https://www.who.int/europe/emergencies/situations/covid-19)

2. КУЛТУРЕН ТУРИЗЪМ В ЕВРОПА: СЪСТОЯНИЕ И ТЕНДЕНЦИИ СЛЕД КРАЯ НА ВОЙНАТА

2.1. Основно съдържание

Пандемията COVID-19 беше едно от най-сериозните предизвикателства пред бизнеса и правителствата през този век. Тя породи опасения за здравето, както и безпрецедентна социална и икономическа криза, която засегна особено силно отраслите на услугите и предизвика ускоряване на практиките на цифровизация. Пандемията COVID-19 се различава значително от други форми на криза (напр. финансова, политическа), тъй като оказа значително общо въздействие върху всички бизнес модели, организации, творчески работници и потребители. Това е здравна криза, която конкретно засяга както индустрията за отдих на открито, така и тази на закрито. Тази пандемия се характеризира с някои специфични аспекти: първо, нелинейният ѝ характер е в противовес на този, който се приема от традиционните модели на жизнения цикъл на кризата, тъй като тя може да се разрази отново с интензивност след първата вълна и отлив, както е прогнозирано от медицинските експерти. Второ, тя далеч не е непосредствена или възникваща криза, а е продължителна криза, тъй като може да продължи месеци или години, в рамките на много дълга фаза на съществуване на кризата, и също така е циклична криза поради различните заразни вълни.

2.1.1. Тенденции преди пандемията в туристическия сектор

Туризмът отдавна е важна движеща сила за социално-икономическото развитие в много страни и региони, с потенциал да стимулира предприемачеството и създаването на работни места,

включително за местните, крайбрежните, селските и отдалечените общности, и да улеснява развитието на инфраструктурата и обществените услуги.
Преди 2020 г. световният туристически сектор преживява шест десетилетия на почти постоянен растеж и диверсификация. През 2019 г. туристическият сектор беше един от най-бързо развиващите се и най-големите икономически сектори в света, като пътуванията и туризмът допринесоха за световната икономика с 8 трилиона щатски долара, което представляваше 10,4% от световния брутен вътрешен продукт (БВП). Растежът на пътуванията и туризма продължи да изпреварва повечето други икономически сектори, като през 2019 г. БВП нарасна с 3,5 %, отстъпвайки единствено на информационните и комуникационните и финансовите услуги. Дейността в сектора представляваше 8 % от общия износ и 27,4 % от световния износ на услуги. [1]

Международният туризъм продължи да се разраства над дългосрочните прогнози за растеж преди пандемията COVID-19, като през 2019 г. пристигнаха 1,5 милиарда международни туристи.[2] Независимо от това вътрешният туризъм остана основният двигател на туристическия сектор в световен мащаб, като на него се падат 71,7% от разходите за пътувания и туризъм, а на международния туризъм - останалите 28,3%.[3]

Преди пандемията секторът допринасяше пряко за 4,4 % от БВП, 6,9 % от заетостта и 20,5 % от износа на услуги в страните от ОИСР Безпрецедентният шок от COVID-19 доведе до спад на средния пряк принос на туризма към БВП с 1,9 процентни пункта през 2020 г. в сравнение с периода преди COVID-19 за страните с налични данни, докато делът на туризма в общата заетост беше с 0,8 процентни пункта по-нисък. Международният туризъм беше опустошен от кризата. Затварянето на международните граници и въвеждането на ограничения за пътуване доведоха до спад на общия брой международни туристически пристигания в държавите от ОИСР с 68 % през 2020 г. до 262 млн. души (спад със 72 % в световен мащаб). Делът на туризма в износа на услуги спадна до 9,9 % през 2020 г. средно за страните от ОИСР, като на туризма се падат 77 цента от всеки 1 щатски долар загубени приходи от износ на услуги. Малкото подобрение, регистрирано в държавите от ОИСР през 2021 г. (с 16 % до 303 млн.), изпреварва средното за света (с 9 %), а наличните данни показват, че то продължава и през 2022 г. Вътрешният туризъм също беше силно засегнат от пандемията, но беше много по-устойчив. Облекчаването на локалните и вътрешните ограничения в средата на 2020 г. доведе до това, че в много държави дейностите в областта на вътрешния туризъм се възобновиха по-рано, отколкото в областта на международния туризъм. Това осигури спасителен пояс за много

[11] WTTC, "Глобално икономическо въздействие и тенденции 2020" и "Пътувания и туризъм": Икономическо въздействие 2021 - Глобално икономическо въздействие и тенденции 2021, 2021 г.
[2] ОИСР, "Тенденции и политики в туризма на ОИСР 2020", 2020 г,
[3] WTTC, Глобално икономическо въздействие и тенденции 2020 и Глобално икономическо въздействие и тенденции 2021

работни места и предприятия, но не беше в състояние да компенсира загубата на международните пазари. Всъщност през 2021 г. вътрешните пътувания с нощувка все още бяха с 19,1 % под нивата отпреди COVID-19 сред докладващите държави от ОИСР.[4]

Много държави също така разработват мерки за изграждане на по-устойчива туристическа икономика след COVID-19. Те включват изготвяне на планове за подпомагане на устойчивото възстановяване на туризма, насърчаване на цифровия преход и преминаване към по-екологична туристическа система, както и преосмисляне на туризма за бъдещето.

Вътрешният туризъм отново започна да се развива и спомага за смекчаване на въздействието върху работните места и бизнеса в някои дестинации. Истинското възстановяване обаче ще бъде възможно само когато се възстанови международният туризъм. Това изисква глобално сътрудничество и решения, основани на доказателства, за да могат ограниченията за пътуване да бъдат премахнати безопасно.

Въпреки че правителствата предприеха впечатляващи действия за смекчаване на удара върху туризма, за свеждане до минимум на загубата на работни места и за възстановяване през 2021 г. и след това, е необходимо да се направи повече и по по-координиран начин. Ключовите политически приоритети включват:

- Възстановяване на доверието на пътниците
- Подпомагане на туристическите предприятия да се адаптират и да оцелеят
- Насърчаване на вътрешния туризъм и подпомагане на безопасното завръщане на международния туризъм
- Предоставяне на ясна информация на пътниците и предприятията и ограничаване на несигурността (доколкото е възможно).
- Еволюиращи мерки за реагиране с цел поддържане на капацитета в сектора и преодоляване на пропуските в подкрепата
- Засилване на сътрудничеството в рамките на страните и между тях
- Изграждане на по-устойчив и устойчив туризъм

Въпреки че са необходими гъвкави политически решения, за да може туристическата икономика да живее заедно с вируса в краткосрочен и средносрочен план, важно е да се погледне отвъд това и да се предприемат стъпки за извличане на поуки от кризата, която разкри пропуски в готовността на правителството и индустрията и капацитета за реагиране. От съществено значение са координираните действия на правителствата на всички равнища и на частния сектор.

[4] https://www.oecd.org/cfe/tourism/TTP2022_Policy_Highlights_FINAL.pdf

Кризата беше възможност да се преосмисли туризмът за бъдещето. Туризмът се намира на кръстопът и мерките, предприети днес, ще определят туризма на бъдещето. Правителствата трябва да разгледат дългосрочните последици от кризата, като същевременно се възползват от цифровизацията, подкрепят прехода към нисковъглеродни технологии и насърчават структурната трансформация, необходима за изграждането на по-силна, по-устойчива и по-устойчива туристическа икономика.

Кризата в COVID-19 е огромен шок за туристическата икономика, който оказва сериозно влияние върху поминъка на хората, кварталите и бизнеса. Тъй като пандемията продължава да се развива, пълните последици все още не са ясни. Въпреки това е малко вероятно да се върнем към "обичайната дейност". Политиците ще трябва да се поучат от кризата, за да изградят по-силна и по-устойчива туристическа икономика за в бъдеще. Макар че все още е твърде рано да се каже със сигурност какви ще бъдат те, очертани са няколко **първоначални поуки:**

- **Кризата призова правителствата на всички равнища да реагират координирано и подчерта значението на интегрираните подходи на туристическата политика в подкрепа на възстановяването.** Предоставянето на добре насочена и достъпна подкрепа възможно най-бързо и ефикасно на уязвимите туристически предприятия, работници и туристи беше и продължава да бъде от решаващо значение. Правителството на всички равнища и частният сектор трябва да бъдат по-добре подготвени и да разполагат с капацитет за бърза реакция и адаптация. Това изисква по-стабилна оценка на риска и механизми за реакция при кризи, както и по-тясна координация - на местно, национално и международно равнище.
- **Укрепването на многостранното сътрудничество и солидната подкрепа са от съществено значение за активизиране на туризма.** Държавите трябва да работят заедно, тъй като действията, предприети от едно правителство, имат отражение върху пътниците и предприятията в други държави, както и върху глобалната туристическа система. Държавите трябва да разработят трансгранични системи за сътрудничество, за да се осигури безопасността на пътуванията, да се възстанови доверието на пътуващите и бизнеса, да се стимулира търсенето и да се ускори възстановяването на туризма. Необходими са и по-ефективни системи за международна координация, за да се реагира на бъдещи сътресения
- **Необходима е специфична за сектора подкрепа, за да се отговори на конкретните нужди на туристическите работници, предприятия и дестинации и да се подкрепи по-широкото икономическо възстановяване.** Туризмът се възползва значително от общите мерки за икономическо стимулиране. Въпреки това той е един от най-силно засегнатите сектори и ще окаже въздействие върху по-широкото макроикономическо възстановяване в много страни. Особено внимание ще е необходимо да се обърне на онези части от туристическата екосистема, които все още не са отворени за работа и при

които търсенето вероятно ще бъде потиснато или ограничено за известно време, както и на дестинациите и малките предприятия, които са били най-силно засегнати и са най-уязвими.

- **Продължаващата правителствена подкрепа би трябвало да даде началото на изграждането на по-устойчива и издръжлива туристическа икономика.** Дестинациите и туристическите предприятия се нуждаят от помощ, за да бъдат готови да предоставят туристически услуги, които да отговорят на търсенето, когато настъпи възстановяването. Ще бъде важно да се работи с туристическите предприятия, така че те да бъдат устойчиви и след края на подкрепата и вече да започнат да се справят с дългосрочните последици от кризата. Мерките следва все повече да се обуславят от по-широки екологични, икономически и социални цели
- **Осигуряването на яснота в политиката и предприемането на стъпки за ограничаване на несигурността (доколкото е възможно) ще бъдат от решаващо значение за подпомагане на възстановяването на туризма.** Перспективите пред туристическата икономика остават изключително несигурни, а доверието на бизнеса и туристите е силно засегнато. Ясната комуникация, добре разработената информационна политика и яснотата по отношение на епидемиологичните критерии ще бъдат особено важни, когато има нужда от промяна на ограниченията за пътуване и мерките за ограничаване на разпространението на вируса в отговор на епидемиите и променящата се санитарна ситуация.
- **Ключово значение ще има подобряването на фактологичната база за вземане на политически и бизнес решения чрез събиране на информация, изследвания и анализ на данни**. Кризата подчерта недостатъците в наличието на навременни, сравними и подробни данни в бързо променящи се ситуации. Необходими са надеждни и последователни показатели за оценка на ефективността на програмите и инициативите, както и за наблюдение на напредъка във възстановяването и устойчивостта на туризма. Решенията, основани на риска, за безопасно премахване на ограниченията за пътуване и възстановяване на международната туристическа екосистема, трябва да се основават на солидни научни доказателства. Тези решения трябва също така да бъдат осъществими за прилагане, като се разполага с достатъчен капацитет, за да се гарантира, че тези системи могат да функционират надеждно.
- **Кризата е уникална възможност да се премине към по-справедливи, по-устойчиви и по-устойчиви модели за развитие на туризма**. Пандемията за пореден път разкри структурните недостатъци на туристическата система и уязвимостта ѝ към външни сътресения. Налице е спешна необходимост от диверсификация и укрепване на устойчивостта на туристическата икономика, за да се подготви по-добре за бъдещи сътресения, да се отстранят дългогодишни структурни слабости и да се насърчат цифровите и нисковъглеродните трансформации, които ще бъдат от съществено

значение за преминаването към по-силни, по-справедливи и по-устойчиви модели на развитие на туризма.

2.1.2. Културен туризъм и COVID-19

След като COVID-19 спря световния туризъм, милиони хора, поставени под карантина, търсят културни и туристически преживявания извън домовете си. Културата се оказа незаменима през този период, а търсенето на виртуален достъп до музеи, обекти на културното наследство, театри и представления достигна безпрецедентни нива.
След като повече от 80% от обектите на световното наследство на ЮНЕСКО са затворени, препитанието на милиони професионалисти в областта на културата е сериозно застрашено. Ако туризмът трябва да допринесе за оцеляването на културния сектор, т.е. на кината, изкуствата и много други сегменти, той трябва да засили културната идентичност и брандирането на туристическите дестинации.
Въпреки всички предизвикателства секторът на туризма и културата е изправен пред възможност за създаване на нови партньорства и сътрудничество. Те са длъжни съвместно да преоткрият и разнообразят предлагането, да привлекат нови публики, да развият нови умения и да подкрепят прехода на света към новите условия.
Препоръките, изложени по-долу, са изготвени от отдел "Етика, култура и социална отговорност" на UNWTO в сътрудничество с международни партньори с компетенции в областта на културата и туризма.

НЕЗАБАВНА РЕАКЦИЯ[5]

1. **Подобряване на обмена на информация и данни между секторите**
   Информационният поток между секторите е от ключово значение за разбирането на въздействието на пандемията и за изготвянето на ефективни ответни мерки. Конкретните данни за социално-икономическите въздействия на COVID-19 върху културата и туризма, както и за решенията, които се прилагат за оцеляването на културния туризъм, ще позволят да се изготвят по-целенасочени планове за смекчаване на последиците, които да отговарят на различните нужди и да възпроизвеждат добрите практики.
2. **Създаване на иновативни съюзи**

[5] https://www.unwto.org/cultural-tourism-covid-19

Затворът доказа значението на новите технологии и медии в ежедневието ни. При положение че милиони хора са затворени в домовете си, това е подходящ момент за разработване и популяризиране на културни преживявания сред затворената аудитория. Предизвикателството е да се осигури този опит по начин, който да осигури преки ползи за участващите организации и специалисти. По време на този цифров преход туризмът и културата могат да създадат съюзи с технологични компании и частния сектор, за да подобрят достъпа до програми за изграждане на капацитет в областта на културата и устойчивия туризъм, достъпни онлайн.

3. **Вдъхновяване на по-устойчиво бъдеще за културния туризъм**
   Секторите на туризма и културата трябва да продължат да работят заедно, за да вдъхновят едно по-устойчиво бъдеще за културния туризъм. Маркетинговите стратегии в туризма изтъкват местните културни прояви не само за да привлекат нови публики, но и за да вдъхновят отговорното пътуване. Дестинациите и културните обекти се борят с това как да преживеят този период на хибернация, като същевременно планират повторното отваряне на туризма.
4. **формиране на по-устойчива** работна**сила в областта на туризма и културата**
   Професионалните профили на работещите в областта на културата и туризма ще се нуждаят от нови умения за незабавни действия и за участие във възстановяването. И двата сектора трябва да разработят творчески и изобретателни решения за заетост, за да осигурят устойчивост на работната сила след десетилетия на несигурност. Съществуващите работни места в културния туризъм следва да бъдат запазени и да се повишава квалификацията им, тъй като талантът и знанията на хората вече са налице.
5. **Укрепване на управленските структури за по-добра координация и обмен на информация**
   Тази криза е изключителна възможност за изграждане на междусекторни модели на управление между ключовите участници в областта на туризма и културата. Тези модели следва да включват технологични партньори за изграждане на платформи и форуми за обмен на информация с цел координиране на действията и обмен на информация. Платформите следва да предполагат ефективна комуникация, вземане на решения и споразумения за определяне на границите на туристическото развитие, включващо културни ценности.
6. **Привличане на нови аудитории**
   Секторът на културата формира ангажирани глобални граждани и туристи на бъдещето, като се обръща към децата и младежите. Емоционалните връзки, които се създават сега между гражданите и културните творци, ще имат значение през следващите години. Затвореността може да накара и повтарящите се посетители и "възрастните" културни туристи да подкрепят културата с меценатски и солидарни действия.

ВЪЗСТАНОВЯВАНЕ[6]

1. **Преминаване от количество към качество**
   Успехът на туризма традиционно се измерва със статистически данни за броя на посетителите, докато качествените показатели и профилът на посетителите имат по-малко значение. Съвместното възстановяване на туризма и културата трябва да приведе в съответствие политиките за устойчивост, новите приоритети с новите стойности на измерване, както и специално разработените маркетингови стратегии.
2. **Разнообразяване на продуктите на културния туризъм**
   Дестинациите трябва да се насочат към нови и традиционни пазари и специфични профили на посетителите, посещаващи културни обекти, чиито интереси и приоритети могат да се променят след кризата COVID-19. Културата ще се нуждае от подкрепа, за да оцелее и процъфти, тъй като обогатява идентичността на дестинациите и вдъхновява възраждането на туризма. Някои културни прояви могат да бъдат временно заменени от алтернативни продукти, тъй като се развиват нови сценарии.
3. **Увеличаване на участието на общността и вътрешния туризъм**
   Ангажирането на граждански платформи за пресъздаване на местното културно предлагане ще има стратегическо социално и икономическо значение. Ролята на местните общности ще бъде от съществено значение за възприемането на първите потоци от посетители с предпазни мерки. Възстановяването на доверието на местните клиенти ще ускори първия етап от възстановяването на културния туризъм.
4. **Персонализиране на културното предлагане за чуждестранни** посетители
   Връщането на входящия културен туризъм ще бъде по-голямо предизвикателство, преди потребителите да решат да пътуват в чужбина. Чрез персонализиране на културното си предлагане правителствата, дестинациите и културните индустрии могат да имат по-международен обхват. Международните и междусекторните съюзи ще имат ключова роля.
5. **Създаване на условия за предприемачество и иновации в областта на културния туризъм**
   За възстановяването ще са необходими иновации в МСП, кооперациите и творческата икономика, особено за овластяване на жените, младежите и коренното население. COVID-19 ще засегне в голяма степен тези групи, тъй като тяхната икономика често е неформална, особено в нововъзникващите дестинации. Техният поминък ще се подобри чрез консолидиране на достъпа им до пазара и включването им във веригата на предлагане на културен туризъм. Преминаването от неформална към официална икономика ще бъде от полза за много общности и дестинации.

[6] https://www.unwto.org/cultural-tourism-covid-19

6. **Да направите културния туризъм достъпен за всички**
   Достъпността на културните съоръжения, продукти и услуги трябва да се подобри, за да се задоволят по-добре нуждите на хората с увреждания, възрастните хора и семействата с малки деца, както на местните жители, така и на посетителите. Увеличаването на достъпността в културата е от полза за всички.

2.1.3. Усъвършенствани технологии за цифровизация

През последните години бяха стартирани многобройни инициативи, свързани с моделирането и визуализирането на цифрово културно наследство в 3D за целите на изследванията и опазването и/или комуникацията. Усъвършенстваните технологии за цифровизация допринесоха за трансформиране на методите за опазване и научни изследвания в областта на културното наследство, както и на преживяванията на хората, свързани с реликви, паметници и събития, свързани с културното наследство.
Технологиите за цифровизация вече се използват в областта на културното наследство (например в музеи или паметници). Ограничени са изследванията и решенията по отношение на взаимодействието между културното наследство, сканиращите/фотографските и потапящите технологии, потенциалните клиенти и преживяванията на посетителите в местата за културен туризъм, събитията и атракциите. Използването на усъвършенствано 2D/3D цифрово сканиране на малки и големи обекти и околна среда и остойностяването на създадените цифрови пространствени модели има потенциал да създаде уникални, поглъщащи културни преживявания, използвайки достъпна потребителска електроника.

Каре 1: Предимства на използването на съвременни технологии за цифровизация

- *да подчертае работата на творци и хора в областта на културата и да популяризира културата сред обществеността чрез инструменти, които са с цел създаване на иновативни и ангажиращи преживявания с помощта на най-съвременни технологии;*
- *да предлага визуализация на изложба чрез персонализирани интерактивни разказвателни преживявания с виртуална и разширена реалност (VR/AR) и георефериране на отделни експонати в места от културен интерес (художествени изложби, музеи), което позволява създаването на образователни и възпитателни преживявания,*

мобилизирането на туристически и социален интерес, както и опазването, популяризирането и курирането на експонатите;

- *да се увеличи възможността за посещение на музея от всяко място и по всяко време. Музеите са важни дестинации за отдих и туристически атракции, най-вече заради автентичните си колекции, представящи миналото;*
- *разработване на нови продукти и услуги, като например онлайн изложби, нови процеси за проучване, представяне и управление на колекциите, нови организационни структури, които да се адаптират към все по-дигиталната среда, достигане до нови пазари и използване на съществуващите ресурси за генериране на нов капитал.*

Източник: "Нови начини за откриване, улавяне и преживяване на културното наследство: Димитра Папа и Константин Макропулос, "Преглед на съвременното състояние, предизвикателствата и бъдещите насоки".

Усъвършенстваната цифровизация и цифровото съхранение и достъпност са допринесли за трансформиране на методите за опазване и научни изследвания в областта на културното наследство, както и на опита на хората в областта на културното наследство, реликвите и паметниците.

2.1.4. Тенденции в цифровизацията

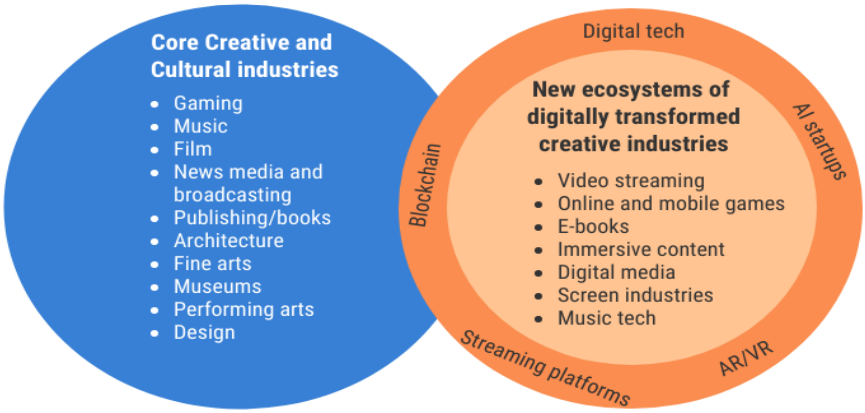
Цифровизацията на културата и творческите индустрии промени процесите на създаване, производство, разпространение и потребление на култура. Тя обаче се отрази драматично и на рентабилността на традиционните творчески практики и предприятия. Кризата откри няколко тенденции, които се наблюдаваха в творческите индустрии още преди пандемията:

- да разработят нови канали за дистрибуция, бизнес модели и схеми за плащане, за да се адаптират;
- да имат незабавен достъп до съдържание, което може лесно да бъде задоволено от цифровите медии;
- даде възможност за създаването на цели нови творчески екосистеми, например в областта на видео стрийминга, онлайн и мобилните игри, електронните книги и потапящото съдържание;
- подчертава доминиращата позиция на големите играчи извън ЕС спрямо по-малките организации на творческата индустрия в ЕС;
- някои сектори ще бъдат засегнати в по-голяма степен от други, а някои участници ще спечелят значително, докато други вероятно ще изгубят своите бизнес модели и приходи.

Закриването засили цифровата трансформация на културните и творческите индустрии и насочи вниманието към онлайн културните дейности. Някои онлайн платформи дори се възползваха от повишеното търсене на стрийминг на културно съдържание. Спирането на достъпа и преминаването към интернет базирани комуникации доказаха също така, че цифровите

платформи могат да се превърнат в спасителен пояс за общностите, за да поддържат контакт и колективно да осъществяват и споделят културни и творчески дейности от разстояние. Появата на модерни технологии ще продължи да стимулира цифровизацията на творческите индустрии.

Фигура 1: Преглед на културните и творческите индустрии и тяхната трансформация

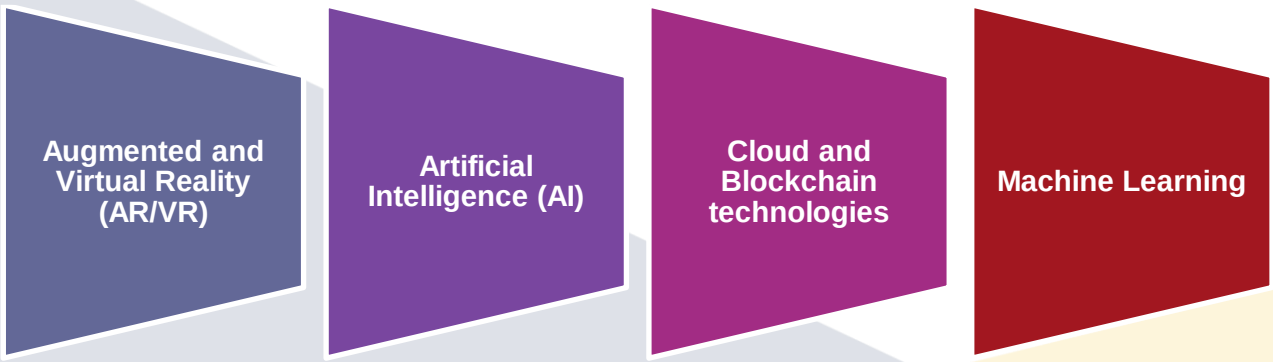


Източник: *Technopolis Group,* 2021 *г.*

2.1.5. Технологични тенденции

Културните и творческите индустрии са повлияни най-вече от появата на следните модерни технологии:

Фигура 2: Някои от съвременните технологии, използвани в културните и творческите индустрии



Източник: *Усъвършенствани технологии за промишлеността - секторно наблюдение Технологични тенденции в творческите индустрии* ***ЕК, 2021 г.***

Освен цифровата трансформация, технологичният напредък в други области също оказва влияние върху творческите индустрии, макар и въздействието му да е по-слабо видимо. Така например съвременните материали и нанотехнологиите се използват в секторите на визуалните изкуства, дизайна, архитектурата и филмопроизводството. Микро- и наноелектрониката също допринася за разработването на AR/VR слушалки.

Каре 2: Използване на съвременните технологии

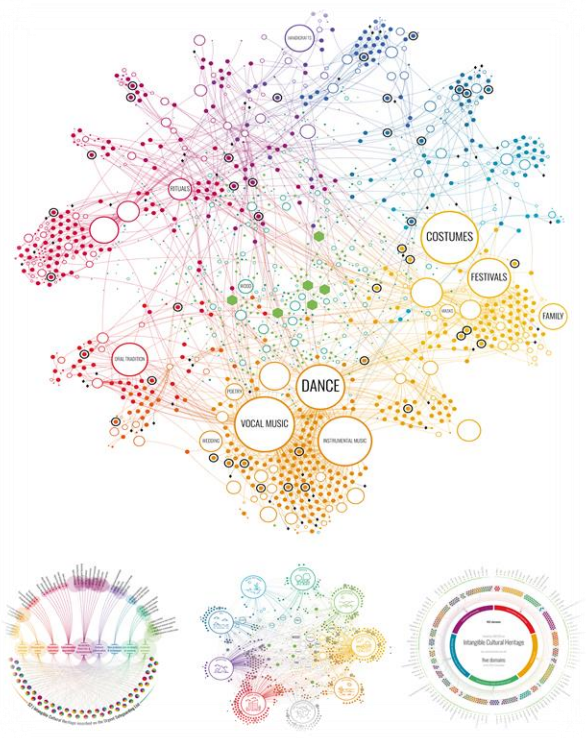
- → *Използването на **AR/VR** в музеите и галериите се увеличава от известно време, тъй като много от тях създават AR/VR приложения, за да привлекат повече посетители. Във времената на Covid-19 обиколките с подобрена виртуална реалност могат да позволят на потребителите **да посетят даден музей виртуално** от всяко място. AR/VR открива нови възможности за архитектите да съобщават за плановете си да построят нова сграда или да променят градския пейзаж, тъй като те могат да наслагват цифрово данни върху строителната площадка. С помощта на AR/VR архитектите могат също така да прехвърлят данните от модела на строителната площадка за проверка и да наблюдават по-добре напредъка в строителството.*
- → ***Техниките на изкуствения интелект** се превърнаха в популярни инструменти, прилагани при създаването и производството на произведения на културата. **ИИ предоставя възможности за използване на съществуващите художествени колекции на музеите,** за да се извлекат нови интерпретации и връзки между колекциите и обектите, да се ускори и мащабира процесът на цифровизация на съхранението и цифровизацията на културата и наследството, както и да се създадат нови динамични и персонализирани потребителски преживявания.*
- → *Повечето случаи на използване на **Blockchain в** творческите индустрии са свързани с управлението на интелектуалната собственост, управлението на платформи, набирането на средства и микроплащанията. **Блокчейн технологията може да бъде полезна в борбата с пиратството на творческо съдържание.** Едно от приложенията на Blockchain в творческите индустрии се състои в проследяването на авторските права. Като позволява регистрирането на дадено творение в Блокчейн, тази технология може да предложи средство за доказване на собствеността при намалени разходи, като същевременно дава възможност за нови бизнес модели за творчески произведения. Възможно е също така тази технология да се използва на всички етапи на творческия процес и да се претендира за (международна) защита.*
- → ***Системите за микроплащания, които се използват с** помощта на технологията Blockchain, дават възможност за плащане по време на гледане вместо по-скъпия абонаментен модел. Блокчейн може да помогне за прилагането на интелигентни договори и начини на възнаграждение за различни творчески индустрии.*

Източник: *Усъвършенствани технологии за промишлеността - секторно наблюдение Технологични тенденции в творческите индустрии* ***ЕК, 2021 г.***

2.1.6. Добри практики, идентифицирани на ниво ЕС, с цифрово съдържание

Добрите цифрови практики са ключът към много велики неща за институциите за културно наследство. Цифровата трансформация не се отнася само до начина, по който работят институциите за културно наследство. Става дума за това как те мислят. Тя не е само за технологиите и активите. Става дума за хора и умения. ***(Хари Вервейен, изпълнителен директор на фондация "Европеана")***

А. ГМУРНЕТЕ СЕ В НЕМАТЕРИАЛНОТО КУЛТУРНО НАСЛЕДСТВО! Проект (ЮНЕСКО)



Открийте многобройни начини да се ориентирате в динамично и интерактивно пространство на живи практики и прояви на нематериалното културно наследство. Вижте как заедно те представляват богато културно разнообразие.

С помощта на уеб семантика и графична визуализация "Гмуркане в нематериалното културно наследство" предлага по-широка концептуална и визуална навигация през близо 500 **уникални** елемента на **нематериалното културно наследство**, включени в списъците на ЮНЕСКО по Конвенцията от 2003 г.

Той изследва различните елементи в области, теми, география и екосистеми и дава възможност да се визуализират дълбоките взаимовръзки между тях.

Четири интерактивни и уникални визуализации помагат на хората да разберат и открият своето културно наследство и как то е свързано с други култури чрез връзки като региони, държави, обекти на световното наследство и понятия като *семейство*, *дървета*, *танци* и др.

Визуализациите непрекъснато се развиват, тъй като се вписват нови елементи и се усъвършенства индексирането.

Чрез този проект, разработен в рамките на Европейската година на културното наследство, потребителите се научиха да разпознават богатството на културата и да поемат отговорност за

опазването, поддържането и предаването на наследството на бъдещите поколения. Европейският съюз финансира този проект по програма "Еразъм+".

B. НОВОТО ИЗЖИВЯВАНЕ "10D" на CASA BATLLÓ (*носител на наградата за най-добро постижение в конкурса "Наследство в движение" през 2021 г.)*

Новото "10D изживяване" в Casa Batlló представя най-завладяващото изживяване, което някога сте си представяли. Изкуствен интелект, разширена реалност или машинно обучение са някои от характеристиките на това творческо културно предложение. Невъзможни обемни прожекции, бинаурален звук, сензори за движение, уникални в света пространства за потапяне и деликатни предложения, които въздействат на сетива като вкус и мирис, предлагайки на посетителите усещания, които никога досега не са изпитвали.

Предлагат се *нови функции:*

- 2 нови пространства за потапяне: *Gaudí Dôme, с* купол от повече от хиляда екрана, 21 аудиоканала, които пресъздават звуците на природата, и 38 проектора; *Gaudí Cube,* първият в света шестстранен LED куб;
- Нов скрипт на 15 езика;
- Новите слушалки са проектирани така, че да дават възможност на посетителя да се адаптира към ритъма на посещението си;
- Нов таблет със съдържание за виртуална реалност позволява на посетителите да се върнат 100 години назад;
- Магическите картини по стените, които са статични на вид, оживяват с приближаването на посетителите;
- Екологични и невидими технологии дават живот на различни ефимерни инсталации, които посетителите ще открият в Casa Batlló.

Различни архитектурни намеси се открояват, като например новото вертикално комуникационно ядро, проектирано от японския архитект Кенго Кума и осветено от италианеца Марио Нани.

C. DIVE IN THE PAST: сериозна игра за популяризиране на подводното културно наследство

"Гмуркане в миналото" е сериозна игра за мобилни устройства, разработена от *3D Research* като развлекателен продукт за туризма в рамките на *проекта MEDRYDIVE,* съфинансиран от програма COSME на Европейския съюз.

Основната цел на проекта е *да създаде интерес към подводното културно наследство сред широката общественост, да повиши осведомеността за значението на неговото укрепване и да насърчи възраждането на игровия туризъм, свързан с подводните културни обекти.*

"Гмуркане в миналото" съчетава виртуалното изследване на четири реални подводни археологически обекта, представени с цифрови реплики, с илюстрирани цифрови разкази и няколко предизвикателства и задачи за решаване в 2D миниигри, които позволяват да се открие подробна информация за местата и техните истории.

За да добавим още вълнение и забавление, повествователната структура на играта проправя пътя към истинско приключение: всичко започва с откриването на стар дневник с мистериозен символ на корицата. От този момент започва изследването на четирите подводни обекта и откриването на скритите съкровища чрез картата.

Проектът MeDryDive има за цел да създаде персонализирани преживявания при гмуркане на сухо за популяризиране на обектите на подводното културно наследство в Средиземноморието с помощта на технологиите за виртуална (VR) и разширена реалност (AR).

Пилотните обекти, включени в транснационалния тематичен туристически продукт "Гмуркане в миналото", са с висока археологическа стойност и исторически интерес и обхващат широк времеви диапазон - от древната класическа и римската епоха до историческите и по-новите периоди.

Четирите избрани пилотни обекта са:

D. Проект SCHEDAR - Опазване на културното наследство на танца чрез добавена реалност

Танцът е неразделна част от всяка култура. Чрез хореографията и костюмите си танцът придава богатство и уникалност на тази култура.
Неотдавнашният напредък в областта на компютърните технологии даде възможност за точно 3D дигитализиране на човешкото движение. Такива системи предоставят нови средства за улавяне, запазване и последващо пресъздаване на нематериалното културно наследство, които далеч надхвърлят традиционния писмен или образен подход. Въпреки това създаването и поддържането на 3D данни за движение е скъпо, обхванатата семантична информация е трудна за извличане и формулиране, а настоящите софтуерни инструменти за търсене и визуализиране на тези данни са твърде сложни за повечето крайни потребители.

SCHEDAR предлага нови решения на трите основни предизвикателства, свързани с архивирането, повторното използване и повторното предназначение и в крайна сметка с разпространението на данни за движението на нематериалното културно наследство. Освен това той разработи цялостен набор от нови насоки, рамка и софтуерни инструменти за използване на съществуващите бази данни за движение на нематериалното културно наследство. Събирането на данни е предприето цялостно, като обхваща данни, свързани с изпълнението, изпълнителя, вида на танца, скритата/неразказаната история и др.
Иновативното използване на най-съвременната мултисензорна технология за разширена реалност ще даде възможност за пряко взаимодействие с танца, ще осигури нови преживявания и обучение по традиционен танц, което е от ключово значение за запазването на това богато културно богатство за бъдещите поколения.

E. Цифрова игра в Новата холандска библиотека

Новата холандска библиотека в Алмере пожела да модернизира детското пространство, за да го направи по-живо и интерактивно.
Младежкият отдел е преработен и са добавени интерактивни технологии, като например:

- **вълшебна книга**. За най-малките посетители е разработена "вълшебна книга", в която те могат да си играят с букви и думи. Тази вълшебна книга в реален размер показва илюстрации по поръчка и отвежда децата на интерактивен лов за съкровища през приказки и приключения. С помощта на камера за проследяване на движението движенията на децата пред книгата могат да бъдат

проследени и превърнати в движения на виртуални ръце.

- **студио за стоп-моушън снимки**. Посетителите на студиото могат да създадат своя собствена стоп-моушън (кадър по кадър) анимация.
- **декор със зелени екрани**, който се състои от няколко "къщи", в които посетителите могат да работят върху истински продукции. Тази "къща" се състои от зелена площ, която се простира върху страничната стена и пода.
- **дигитални сувенири след посещението.** Контактът с посетителите се удължава и след тяхното посещение. Посетителите създават един или повече цифрови сувенири (стоп-моушън анимации или видеоклипове на зелен екран) и оставят имейл адрес, на който получават лична връзка.

Библиотеката помага на децата от всички възрасти да се развиват не само чрез книгите, но и чрез контакта им с културата, новите медии и технологиите.

F. Archistoire Saint-Tropez

Archistoire Saint-Tropez е разширено приложение за посещения. Приложението ви определя географското местоположение и ви предлага близки маршрути за посещение, наречени "Истории". Вдигнете смартфона си и разгледайте мястото на 360°.

Заимствайки кодовете на разширената реалност и тези на виртуалната реалност, Archistoire Saint-Tropez работи на принципа на интерактивните фотосферични панорами.

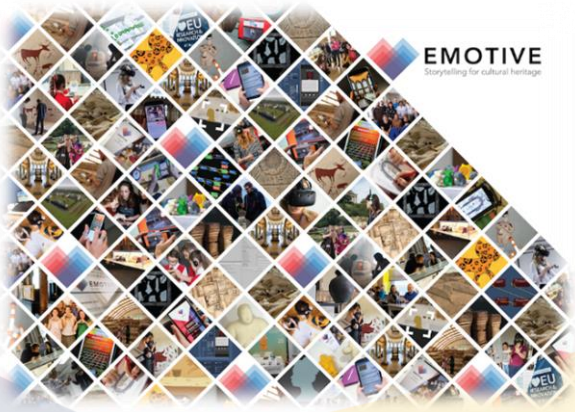
Докоснете интерактивните зони на екрана и ще получите достъп до ексклузивно съдържание, свързано с възприетите елементи: архитектурни детайли, исторически анекдоти, разчитане на пейзажа, звуци, видеоклипове и др.

Благодарение на виртуалната реалност можете да влезете и в места, недостъпни за обществеността.

Архивни снимки, стари пощенски картички, картини или гравюри се наслагват върху реалното изображение, създавайки ефект на "времеви прозорец", който ви потапя в древната или близката история. Илюстрациите дават възможност да се възстановят в контекст елементи, които днес са изчезнали.

G. ЕМОТИВ. Разказване на истории за културното наследство

EMOTIVE е финансиран от ЕС изследователски проект, който изхожда от предпоставката, че културните обекти са силно емоционални места. В периода 2016-2019 г. консорциумът EMOTIVE проучва, проектира, разработва и оценява методи и инструменти, които могат да подпомогнат културните и творческите индустрии в създаването на разкази и преживявания, които се опират на силата на "емоционалното разказване на истории". Резултатът от този процес са редица прототипи на инструменти и приложения за специалисти в областта на културното наследство и посетители, които създават интерактивни, персонализирани, емоционално резониращи цифрови преживявания за музеи и културни обекти.



❖ **ИНСТРУМЕНТИ.** EMOTIVE предлага широк набор от инструменти, които подпомагат създаването и публикуването на разнообразни преживявания за посетители на място и от разстояние:

- ✓ **Създавайте интерактивни преживявания за разказване на истории за мобилни устройства**. С помощта на **инструментите за писане EMOTIVE** създателите и експертите в областта на културното наследство имат възможност да си сътрудничат и да създават интерактивни преживявания за разказване на истории за музеи или културни обекти.
- ✓ **Пренесете опита си онлайн.** Изживяванията на EMOTIVE, създадени за мобилни устройства, могат лесно да бъдат конвертирани за онлайн употреба, пренесени в лесно за изграждане 360° виртуално пространство.
- ✓ **Създаване на завладяващи виртуални преживявания.** Преживяванията извън сайта могат да бъдат издигнати на следващото ниво с нашия **плъгин за смесена реалност за Unity**. Използвайки усъвършенствани техники за визуализация на базата на изображения (IBR), разработчиците могат да използват типична 2D фотография, за да превърнат реално пространство в напълно поглъщаща виртуална среда.
- ✓ **Оживяване на предмети.** EMOTIVE предоставя инструменти, които позволяват на създателите на културно наследство и на посетителите да **отливат свои собствени копия на исторически артефакти**. Също така, с помощта на **плъгина за проследяване на обекти на** EMOTIVE **за Unity,** тези обекти могат да бъдат върнати в оригиналното им състояние чрез слушалки за виртуална реалност, което позволява на посетителя да взаимодейства и дори да играе с репликата, използвайки отзивчив осезаем потребителски интерфейс.

❖ **ОПИТ.** ЕМОТИВНИТЕ изживявания изследват дигиталните разкази, материалните обекти, социалното взаимодействие между посетителите и по-експерименталните подходи, като всички те се комбинират, за да се насърчи емоционалната връзка между посетителите и обектите:

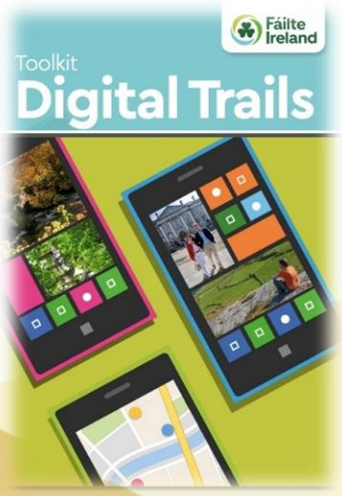
- ✓ **EMOTIVE цифрово разказване на истории в смесена реалност: Опит на място**. "Дилемата на Ебуций" е интерактивно изследване на "Антониновата стена", задвижвано от персонажи: Последната граница на Рим".
- ✓ **EMOTIVE цифрово разказване на истории в смесена реалност: Опит, воден от фасилитатор**. "Възгледи за живота на Верекунда: A Digital Window to Scottish Roman Past' е преживяване от няколко части, което съчетава потапящи VR и AR функции за контекстуализиране на изложените предмети.
- ✓ **EMOTIVE цифрово разказване на истории в смесена реалност: Онлайн виртуално преживяване. За** отдалечените онлайн посетители беше разработена и виртуална

версия на "Дилемата на Ебуций", която пресъздава пространството на музея с 360° панорама с помощта на Floor Plan Editor и Web Experiencing System.

- ✓ **EMOTIVE VR Experience**. Чрез многопотребителско преживяване с виртуална реалност участниците се впускат в съвместно приключение из неолитния обект на ЮНЕСКО в Чаталхьоюк.
- ✓ **Дигитален образователен комплект EMOTIVE**. Чрез използването на 3D отпечатани реплики на реални артефакти, виртуална обиколка на реконструирани къщи, ChatBot и интерактивна дейност учениците се запознават с това какво е егалитаризъм, как той е отразен в археологията и какво би означавало да живееш в егалитарна общност.
- ✓ **EMOTIVE Ботове на присъдата.** "Ботовете на убеждението" на EMOTIVE, ChatÇat и Bo (които са придружени от нашето "Ръководство за създаване на чатботове"), са проектирани като провокативни ботове за използване както от отделни лица, така и от групи.
- ✓ **EMOTIVE Семейни и групови диалози с 3D форми**. Тези кратки сесии за семейства и групи се фокусират върху изработването на реплики на древни материални обекти. Сесиите започват със създаването на предмети с помощта на нови инструменти за 3D формоване ("MetaMoulds").
- ✓ **Екскурзии, водени от посетители, на EMOTIVE**. Обиколките, водени от посетители, на EMOTIVE имат за цел да оспорят модела на традиционните обиколки с екскурзовод, при който комуникацията между екскурзовода и посетителя е еднопосочна. Вместо това те използват обиколката с екскурзовод като платформа за смислен демократичен диалог между хора с различен произход и убеждения.

Н. ИНСТРУМЕНТАРИУМ ЗА ЦИФРОВИ ПЪТЕКИ

Инструментариумът за цифрови пътеки е разработен като метод за интерпретация и подобряване на преживяването на посетителите.
Инструментариумът е безплатен ресурс, предназначен да запълни съществуващата празнина в знанията за създаване на цифрови пътеки, като предостави на туристическата индустрия ръководство стъпка по стъпка за това как да ги създаде.
Този набор от инструменти има за цел да затвърди добрите практики при създаването на цифрови пътеки и да помогне на туристическия сектор да цифровизира своите услуги.
Инструментариумът за дигитални пътеки използва различни технологии, включително разработване на приложения по поръчка, разработване на платформи и потапящи технологии.
Тези технологии предлагат перспективата да се предостави на туристите цифров слой информация, която да се използва и да



добави стойност към тяхното преживяване. Цифровата пътека има потенциала да предложи на туристите по-персонализирано преживяване и да оформи пътуването според техните интереси. Инструментариумът е разработен като част от програмата "Интелигентен туризъм" за Дъблин в сътрудничество с Fáilte Ireland. Създаден е и видеоклип с инструкции, който върви ръка за ръка с инструментариума.

2.2. Допълнителни ресурси

Не.	**Заглавие на ресурса**	**Вид на ресурса**	**Връзка**
1	Усъвършенствани технологии за промишлеността - секторно наблюдение *Технологични тенденции в творческите индустрии, ЕК, 2021 г.*	Доклад на Европейската комисия	https://ati.ec.europa.eu/reports/Sectoral-Watch
2	Формиране на цифровото бъдеще на Европа	Доклад на ЕС	https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/shaping-europes-digital-future_en
3	Бъдещето на работата в туристическия сектор: Устойчиво и безопасно възстановяване и достоен труд в контекста на пандемията COVID-19, 2022 г.	Доклад на Международната организация на труда	https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---ed_dialogue/---sector/documents/meetingdocument/wcms_840403.pdf
4		уебсайт	https://ich.unesco.org/en/dive
5		уебсайт	https://www.casabatllo.es/en/experience/
6		уебсайт	https://medrydive.eu/dive-in-the-past/
7		онлайн статия	*https://www.heritageresearch-hub.eu/project/schedar/*
8		уебсайт	https://www.schedar.eu/
9		уебсайт	https://europeanmuseumacademy.eu/digital-play-at-the-dutch-new-library/
10		уебсайт	https://www.archistoire.com/
11		уебсайт	https://emotiveproject.eu/
12		уебсайт	https://smartdublin.ie/smart-tourism-digital-trails-toolkit-

			and-tutorial-video/

3. Оценка

3.1 Оценка на знанията

Въпрос 1 (вярно/невярно): Според Deloitte цифровата трансформация се състои в това да се превърнем в цифрово предприятие - организация, която използва технологиите, за да развива непрекъснато всички аспекти на своите бизнес модели (какво предлага, как взаимодейства с клиентите и как функционира).
[TRUE] [FALSE]

Въпрос 2 (множествен избор): Основните политически приоритети включват:
[Възстановяване на координацията на пътуващите, Подкрепа на туристическите предприятия да се адаптират и оцелеят, Предоставяне на покана на пътуващите и предприятията] **[Възстановяване на доверието на пътуващите, Подкрепа на туристическите предприятия да се адаптират и оцелеят, Предоставяне на ясна информация на пътуващите и предприятията**] [Възстановяване на доверието на пътуващите, Подкрепа на туристическите предприятия да се адаптират и оцелеят, Подготовка на вътрешния туризъм и подкрепа за безопасното завръщане на международни събития]

Въпрос 3 (няколко верни отговора): Предимствата на използването на съвременни технологии за цифровизация включват също:
[да се привлече вероятността да се изследва музеят] **[да се подчертае работата на творците и хората в областта на културата и да се популяризира културата сред обществеността чрез инструменти, които са с цел да се създадат иновативни и ангажиращи преживявания с помощта на най-съвременни технологии]** [да се предложи нов процес на участие за изследване и управление на сътрудничеството] [**да се увеличи възможността за посещение на музея от всяко място и по всяко време]**

Въпрос 4 (няколко верни отговора): Кризата откри няколко тенденции, които се наблюдаваха в културните и творческите индустрии още преди пандемията:
[разработване на нови канали за разпространение, бизнес модели и схеми за плащане с цел адаптиране] [дадоха възможност за възникване на цели нови творчески екосистеми, например около видео стрийминга, онлайн и мобилните игри, електронните книги и потапящото съдържание] [намаляване на господстващото положение на големите участници извън ЕС над по-малките организации на творческата индустрия в ЕС].

Въпрос 5 (няколко верни отговора): Какви са технологичните тенденции?
[Разширена и виртуална реалност] [Изкуствен интелект] [Телекомуникации в облака] [Механизъм за обучение]

Въпрос 6 (няколко верни отговора): Новите функции, предлагани в рамките на новия проект "10D Experience" в Casa Batlló, са:
[2 нови пространства за потапяне] [Ботове на присъдата] [Обиколки, водени от посетителите] **[Магически картини по стените, статични на външен вид, оживяват при приближаването на посетителите]**

Въпрос 7 (няколко верни отговора): Посочете поне 2 инструмента, които могат да се считат за част от широк набор от инструменти, които подпомагат създаването и публикуването на разнообразни преживявания за посетители на място и от разстояние (в рамките на проекта EMOTIVE):
[Дигитален достъп в музея] **[Създаване на интерактивни преживявания за разказване на истории за мобилни устройства]** [Дигитални умения на публичните власти] [**Оживяване на обектите**]

Въпрос 8 (за подбиране): Свържете термините с техните определения.
Термин 1: **Блокчейн технология**: може да бъде полезна в борбата с пиратството на творческо съдържание.
Термин 2: **Цифровизация**: обхваща интегрирането на цифрови данни и информационни технологии чрез придаването им на смисъл.
Термин 3 **Цифровизация:** е използването на цифрови технологии за промяна на бизнес модела и осигуряване на нови възможности за генериране на приходи и стойност; това е процесът на преминаване към цифров бизнес.
Термин 4 **Цифрова култура:** определя се като нова форма на култура, при която културата на човечеството ще се дигитализира и ще се превърне в нова форма.
Термин 5 **Цифрова технология:** отнася се до цифрови устройства, системи и ресурси, които помагат за създаването, съхраняването и управлението на данни.

Въпрос 9 (съответстващ): Свържете понятията с техните обяснения.
Концепция 1 **Засилено многостранно сътрудничество**: Страните трябва да работят заедно, тъй като действията, предприети от едно правителство, имат отражение върху пътниците и предприятията в други страни, както и върху глобалната туристическа система.
Концепция 2 **Продължаваща правителствена подкрепа**: Дестинациите и туристическите предприятия се нуждаят от помощ, за да бъдат готови да предоставят туристически услуги, които да отговорят на търсенето, когато настъпи възстановяването.
Концепция 3 **Усъвършенстване на доказателствената база**: Кризата показа недостатъците в наличието на навременни, сравними и подробни данни в бързо променящи се ситуации. Необходими са надеждни и последователни показатели за оценка на ефективността на програмите и инициативите и за наблюдение на напредъка във възстановяването и устойчивостта на туризма.

Концепция 4 **Кризата е възможност, която се предоставя веднъж в живота**: Съществува спешна необходимост от диверсификация и укрепване на устойчивостта на туристическата икономика, за да се подготви по-добре за бъдещи сътресения, да се отстранят дългогодишни структурни слабости и да се насърчат цифровите и нисковъглеродните трансформации, които ще бъдат от съществено значение за преминаването към по-силни, по-справедливи и по-устойчиви модели за развитие на туризма.
Концепция 5 **Осигуряване на политическа яснота и предприемане на стъпки за ограничаване на несигурността:** Ясната комуникация, добре разработената информационна политика и яснотата по отношение на епидемиологичните критерии ще бъдат особено важни, когато има нужда от промяна на ограниченията за пътуване и мерките за ограничаване на разпространението на вируса в отговор на избухването му и промяната на санитарната обстановка.

Въпрос 10 (за подбиране): Свържете задачите с техните решения.
Проблем 1 **Подобряване на обмена на информация и данни между секторите**: Конкретните данни за социално-икономическото въздействие на COVID-19 върху културата и туризма, както и за решенията, които се прилагат за оцеляването на културния туризъм, ще позволят да се изготвят по-целенасочени планове за смекчаване на последиците, които да отговарят на различните нужди и да възпроизвеждат добрите практики.
Проблем 2 **Създаване на иновативни съюзи**: Предизвикателството е да се осигури този опит по начин, който да подпомага преките ползи за участващите организации и специалисти.
Проблем 3 **Вдъхновяване на по-устойчиво бъдеще за културния туризъм**: Маркетинговите стратегии в туризма изтъкват местните културни прояви не само за да привлекат нови публики, но и за да вдъхновят отговорното пътуване.
Проблем 4 **Формиране на по-устойчива работна сила в областта на туризма и културата**: Професионалните профили на работещите в областта на културата и туризма ще се нуждаят от нови умения за незабавни действия и за участие във възстановяването.
Проблем 5 **Привличане на нови аудитории**: Секторът на културата формира ангажирани глобални граждани и туристи на бъдещето, като се обръща към децата и младежите.

3.2 Оценка на уменията

Управлявате библиотека и искате да я модернизирате и да създадете интерактивно, творческо и вдъхновяващо пространство, пълно с иновативни, забавни и образователни дейности за деца. По този начин библиотеката ще помага на децата от всички възрасти да се развиват не само чрез книгите, но и като ги приобщава към културата, новите медии и технологиите.

Решение: Можете да добавите интерактивна технология, като например:

- **вълшебна книга**, в която най-малките посетители могат да играят с букви и думи. Тази вълшебна книга в реален размер може да представя илюстрации по поръчка и да отвежда децата на интерактивен лов за съкровища през приказки и приключения.
- **студио за стоп-моушън снимки**. Посетителите на студиото могат да създадат своя собствена стоп-моушън (кадър по кадър) анимация.
- **декор със зелени екрани**, който се състои от няколко "къщи", в които посетителите могат да работят върху истински продукции. Тази "къща" се състои от зелена площ, която се простира върху страничната стена и пода.
- **дигитални сувенири след посещението.** Контактът с посетителите се удължава и след тяхното посещение. Посетителите създават един или повече цифрови сувенири (стоп-моушън анимации или видеоклипове на зелен екран) и оставят имейл адрес, на който получават лична връзка.

4. Препратки

Dimitra P.& Makropoulos C. (2021, август). Нови начини за откриване, улавяне и преживяване Културно наследство: Преглед на текущото състояние на техниката, предизвикателства и бъдещи насоки: https://www.researchgate.net/publication/354136260_Novel_Ways_of_Discovering_Capturing_and_Experiencing_Cultural_Heritage_A_Review_of_Current_State-of-the-Art_Challenges_and_Future_Directions

ОИСР, "Тенденции и политики в туризма на ОИСР 2020": https://www.oecd.org/cfe/tourism/OECD-Tourism-Trends-Policies%202020-Highlights-ENG.pdf

ОИСР, Тенденции и политики в туризма на ОИСР 2022: https://www.oecd.org/cfe/tourism/TTP2022_Policy_Highlights_FINAL.pdf

WTTC, "Глобално икономическо въздействие и тенденции 2020" и "Пътувания и туризъм": Икономическо въздействие 2021 - Глобално икономическо въздействие и тенденции 2021

- https://medrydive.eu/dive-in-the-past/
- https://www.casabatllo.es/en/experience/
- https://smartdublin.ie/smart-tourism-digital-trails-toolkit-and-tutorial-video/
- https://www.heritageresearch-hub.eu/project/schedar/
- https://www.schedar.eu/
- https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/europes-digital-decade-digital-targets-2030_en
- https://www.photoconsortium.net/building-the-common-european-data-space-for-cultural-heritage-together/
- https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/cultural-heritage
- https://pro.europeana.eu/post/new-europeana-strategy-2020-2025-imagines-a-cultural-sector-powered-by-digital
- https://charter-alliance.eu/cultural-heritage-skills/
- https://play.google.com/store/apps/details?id=com.archistoire.sttropez&hl=ro&gl=US
- https://heritageinmotion.eu/himentry/slug-7d9d3488704da100353e6a4c4c27f8d
- https://www.digitalmeetsculture.net/article/eu-commission-recommendation-to-accelerate-the-digitisation-of-cultural-heritage-assets/
- https://www.europeana.eu/en/discovering-europe
- https://artsandculture.google.com/
- https://emotiveproject.eu/