

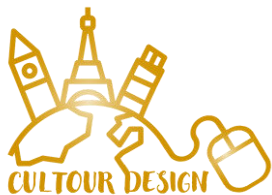
Manual - Turismul Cultural în Europa: Situația și tendințele post-COVID



Srijinul acordat de Comisia Europeană pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru orice utilizare a informațiilor conținute în această publicație.
Numărul proiectului: 2021-1-RO01-KA220-ADU-000033461

INCDT
INNETICA

7/11/2022



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



ISTORICUL REVIZUIRILOR

<i>Versiunea</i>	<i>Data</i>	<i>Autor</i>	<i>Descriere</i>	<i>Acțiune</i>	<i>Pagini</i>
1.0	11/02/2022	HEARTHANDS SOLUTIONS	Creare	C	10
1.1		INNETICA	Inserare	I	26
1.2		INCDT	Inserare	I	26

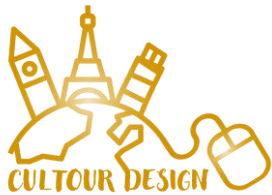
(*) Acțiuni: C = Creare, I = Inserare, A = Actualizare, Î = Înlocuire, Ș = Ștergere

DOCUMENTE DE REFERINȚĂ

<i>Nr.</i>	<i>Referință</i>	<i>Titlu</i>
1	2021-1-RO01-KA220-ADU-000033461	Propunere CULTOUR Design
2		

DOCUMENTE APLICABILE

<i>Nr.</i>	<i>Referință</i>	<i>Titlu</i>
1	R1/T1.1	Cartea Albă privind Turismul Cultural Digital & Cadrul de Competențe
2		

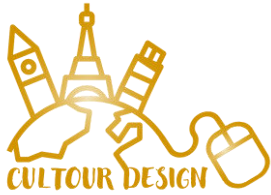


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Cuprins

1. Introducere	3
1.1 Rezultatele procesului de învățare	3
1.2 Cuvinte cheie	3
1.3 Durata estimată de parcurgere a manualului	3
1.4 Glosar de termeni.....	4
2. TURISMUL CULTURAL ÎN EUROPA: SITUAȚIA ȘI TENDINȚELE POST-COVID	5
2.1. Conținut principal	5
2.2. Resurse suplimentare	23
3. Evaluare	24
3.1 Evaluarea cunoștințelor.....	24
3.2 Evaluarea competențelor	26
4. Referințe.....	28



1. Introducere

În momentul în care lumea capătă dimensiunea apartamentelor noastre, iar existența este un concept instabil, actualizat în permanență în funcție de noi directive și proceduri care ne restrâng libertățile, petrecerea timpului liber reușește să își croiască un drum printre circumstanțe, în forme vechi și noi.

Într-un astfel de context, care necesită soluții creative fără precedent, am privit în jurul nostru, întrebându-ne în general (1) ce am putut observa în materie de agrement cultural în perioadele de COVID-19 și, mai precis, (2) cum s-au schimbat practicile recreative culturale în rândul studenților, o populație predispusă la depresie și probleme psihice (Hunt & Eisenberg, 2010), în special în perioadele de pandemie.

Această situație a fost adecvată pentru a găsi și inventa soluții creative. Utilizarea tehnologiilor avansate a contribuit la crearea unei noi condiții de promovare a patrimoniului cultural și la facilitarea gestionării și interacțiunii utilizatorului/vizitatorului cu patrimoniul cultural, precum și a experienței generale a utilizatorului.

Tehnologia digitală a reprezentat un instrument important de inovare în toate domeniile patrimoniului cultural, re poziționând firmele pe piața turismului de patrimoniu, ceea ce a dus la apariția unor noi forme de consum.

1.1 Rezultatele procesului de învățare

După finalizarea acestui modul, veți fi capabil:

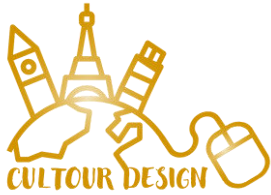
- să înțelegeți în profunzime implicațiile și consecințele COVID-19 în industria turismului cultural;
- să dobândiți cunoștințe mai vaste despre practicile și tendințele existente referitoare la transformarea digitală a sectorului;
- să analizați importanța noilor inițiative în domeniu;
- să examinați potențialele deficiențe și să recomandați îmbunătățiri pentru a asigura sustenabilitatea turismului cultural;
- să aveți o viziune mai clară asupra avantajelor utilizării tehnologiilor de digitalizare.

1.2 Cuvinte cheie

Digitizarea culturii, Competențe digitale, Implementarea digitalizării, Transformarea digitală, Redresarea economică post-Covid

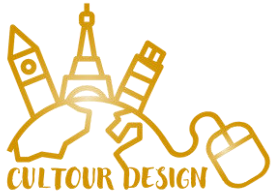
1.3 Durata estimată de parcurgere a manualului

- 2 ore pentru parcurgerea conținutului principal
- 2 ore pentru consultarea resurselor suplimentare
- 1 oră pentru finalizarea evaluării



1.4 Glosar de termeni

- **Turismul cultural:** implică "Un tip de activitate turistică în care motivația esențială a vizitatorului este de a învăța, descoperi, experimenta și consuma atracțiile/produsele culturale tangibile și intangibile dintr-o destinație turistică. Aceste atracții/produse se referă la un set de trăsături materiale, intelectuale, spirituale și emoționale caracteristice ale unei societăți care cuprinde arta și arhitectura, patrimoniul istoric și cultural, patrimoniul culinar, literatura, muzica, industriile creative și culturile vii cu stilurile lor de viață, sistemele de valori, credințele și tradițiile lor". (Adunarea Generală a OMT, în cadrul celei de-a 22-a sesiuni, 2017)
- **Digitizarea:** presupune integrarea datelor digitale și a tehnologiilor informaționale, prin transformarea lor în date semnificative. (Yunus Topsakal, Onur Icoz și Orhan Icoz, 2022; <https://www.igi-global.com>)
- **Digitalizarea:** reprezintă utilizarea tehnologiilor digitale pentru a schimba un model de afaceri și pentru a oferi noi oportunități de obținere a veniturilor și de producere a valorii; este procesul de trecere la o afacere digitală. (Yunus Topsakal, Onur Icoz și Orhan Icoz, 2022; <https://www.igi-global.com>)
- **Cultura digitală:** este considerată o nouă formă de cultură, în care cultura umanității se va digitaliza și se va transforma într-o nouă formă. Cultura digitală este ansamblul stilului de viață și al obiceiurilor create de inovațiile aduse de epoca în care trăiește omul, tehnologia ocupând tot mai mult loc în viața de zi cu zi. (Nihan Senbursa, 2021; <https://www.igi-global.com>)
- **Competențele digitale:** reprezintă o serie de abilități pentru utilizarea dispozitivelor digitale, a aplicațiilor de comunicare și a rețelelor pentru a accesa și gestiona informațiile. Acestea permit oamenilor să creeze și să partajeze conținut digital, să comunice și să colaboreze și să rezolve probleme pentru o auto-realizare eficientă și creativă în viață, în învățare, la locul de muncă și în activitățile sociale în general. (<https://www.unesco.org/en/articles/digital-skills-critical-jobs-and-social-inclusion>)
- **Tehnologia digitală:** se referă la dispozitive, sisteme și resurse digitale care contribuie la crearea, stocarea și gestionarea datelor. Un aspect important al tehnologiei digitale este tehnologia informației (IT), care se referă la utilizarea calculatoarelor pentru a procesa date și informații. În prezent, majoritatea companiilor utilizează tehnologia digitală pentru a gestiona operațiunile și procesele și pentru a îmbunătăți călătoria clienților. (<https://www.studysmarter.co.uk/explanations/business-studies/business-development/digital-technology/>)
- **Transformarea digitală:** se referă la posibilitatea de a deveni o întreprindere digitală - o organizație care utilizează tehnologia pentru a evolua continuu toate aspectele modelelor sale de afaceri (ce oferă, cum interacționează cu clienții și cum funcționează). (<https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/za/Documents/digital/za-Deloitte-Digital-Digital-Transformation-v3.pdf>)
- **Pandemia COVID-19:** Pandemia COVID-19 este un epidemie globală de coronavirus, o boală infecțioasă cauzată de virusul coronavirus 2 al sindromului respirator acut sever (SARS-CoV-2). (<https://www.who.int/europe/emergencies/situations/covid-19>)



2. TURISMUL CULTURAL ÎN EUROPA: SITUAȚIA ȘI TENDINȚELE POST-COVID

2.1. Conținut principal

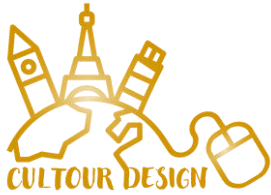
Pandemia COVID-19 a fost una dintre cele mai importante provocări cu care s-au confruntat afacerile și guvernele în acest secol. Ea a generat preocupări în materie de sănătate, precum și o criză socială și economică fără precedent, care a afectat puternic în special industriile de servicii și a indus o accelerare a practicilor de digitalizare. Pandemia COVID-19 este foarte diferită de alte forme de criză (de exemplu, cele financiare sau politice), deoarece a avut un impact global semnificativ asupra tuturor modelelor de afaceri, organizațiilor, lucrătorilor creativi și utilizatorilor. Este o criză de sănătate care afectează în mod specific atât industria de agrement în aer liber, cât și cea de interior. Această pandemie se caracterizează prin câteva aspecte specifice: în primul rând, caracterul său neliniar față de cel presupus de modelele tradiționale ale ciclului de viață al crizelor, deoarece poate izbucni în intensitate după un prim val și un reflux, așa cum au prezis experții medicali. În al doilea rând, departe de a fi o criză iminentă sau emergentă, este o criză susținută, deoarece poate dura luni sau ani de zile, pe parcursul unei faze de existență a crizei foarte lungi, fiind, de asemenea, o criză ciclică din cauza diferitelor valuri contagioase.

2.1.1. Tendințele în sectorul turismului înainte de izbucnirea pandemiei

Turismul este de mult timp o forță motrice importantă pentru dezvoltarea socio-economică în multe țări și regiuni, având potențialul de a stimula crearea de întreprinderi și de locuri de muncă, inclusiv pentru comunitățile locale, de coastă, rurale și izolate, și de a facilita dezvoltarea infrastructurii și a serviciilor publice.

Înainte de anul 2020, sectorul turistic mondial a cunoscut șase decenii de creștere și diversificare aproape constantă. În 2019, turismul a fost unul dintre cele mai importante sectoare economice și cu cea mai rapidă creștere din lume, turismul și călătoriile contribuind cu 8 trilioane de dolari la economia mondială, ceea ce reprezintă 10,4% din produsul intern brut (PIB) global. În 2019, dezvoltarea în domeniul călătoriilor și turismului a continuat să depășească majoritatea celorlalte sectoare economice, cu o creștere a PIB-ului de 3,5%, fiind devansat doar de serviciile de informații și comunicații și de serviciile financiare. Activitatea din acest sector a reprezentat 8% din totalul exporturilor și 27,4% din exporturile globale de servicii.¹

¹¹ WTTC, Global Economic Impact & Trends 2020 și Travel & Tourism: Economic Impact 2021 - Global Economic Impact & Trends 2021.



Turismul internațional a continuat să se extindă dincolo de previziunile de creștere pe termen lung dinaintea pandemiei COVID-19, cu 1,5 miliarde de sosiri de turiști internaționali în 2019.² Cu toate acestea, turismul intern a rămas principalul motor al sectorului turistic la nivel global, reprezentând 71,7% din cheltuielile pentru călătorii și turism, turismul internațional reprezentând restul de 28,3%.³

Înainte de pandemie, în medie, sectorul contribuia în mod direct la 4,4% din PIB, 6,9% din ocuparea forței de muncă și 20,5% din exporturile de servicii în țările OCDE. În urma șocului fără precedent provocat de COVID-19, contribuția directă medie a turismului la PIB a scăzut cu 1,9% în 2020, comparativ cu perioada de dinainte de COVID-19, în țările cu date disponibile, în timp ce ponderea turismului în totalul locurilor de muncă a fost cu 0,8% mai mică. Turismul internațional a fost devastat de criză. În urma închiderii frontierelor internaționale și a introducerii de restricții de călătorie, numărul total de sosiri de turiști internaționali în țările OCDE a scăzut cu 68% în 2020, ajungând la 262 de milioane (cu 72% mai puțin la nivel global). Ponderea turismului în exporturile de servicii a scăzut la 9,9% în 2020, în medie, în țările OCDE, turismul reprezentând 77 de cenți din fiecare 1 USD de venituri pierdute din exporturile de servicii. În 2021, mica îmbunătățire înregistrată în țările OCDE (în creștere cu 16%, până la 303 milioane) a depășit media globală (în creștere cu 9%), iar datele disponibile arată că acest lucru a continuat și în 2022. Turismul intern a fost, de asemenea, grav afectat de pandemie, dar a rezistat mult mai bine. Datorită relaxării restricțiilor locale și interne la mijlocul anului 2020, activitățile turistice interne au fost reluate mai devreme decât turismul internațional în multe țări. Acest lucru a reprezentat o salvare pentru multe locuri de muncă și întreprinderi, dar nu a putut compensa pierderea piețelor internaționale. Într-adevăr, în 2021, călătoriile interne cu înnoptare erau încă cu 19,1% sub nivelurile de dinainte de COVID-19 în rândul țărilor OCDE raportoare.⁴

De asemenea, multe țări elaborează în prezent măsuri pentru a construi o economie turistică mai rezistentă după COVID-19. Printre acestea se numără pregătirea unor planuri de sprijinire a redresării durabile a turismului, promovarea tranziției digitale și trecerea la un sistem turistic mai ecologic, precum și regândirea turismului pentru viitor.

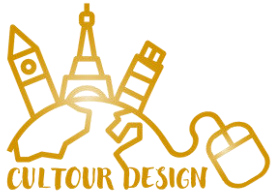
Turismul intern a reînceput și contribuie la atenuarea impactului asupra locurilor de muncă și a întreprinderilor din unele destinații. Cu toate acestea, o redresare reală va fi posibilă doar atunci când va reveni turismul internațional. Acest lucru necesită cooperare la nivel mondial și soluții bazate pe dovezi, astfel încât restricțiile de călătorie să poată fi ridicate în siguranță.

Supraviețuirea întreprinderilor din întregul ecosistem turistic este în pericol fără un sprijin guvernamental continuu și, deși guvernele au luat măsuri impresionante pentru a atenua impactul asupra turismului, pentru a reduce la minimum pierderile de locuri de muncă și pentru a asigura

² OCDE, OECD Tourism Trends and Policies 2020.

³ WTTC, Global Economic Impact & Trends 2020 și Global Economic Impact & Trends 2021.

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



redresarea în 2021 și în anii următori, este nevoie de mai multe eforturi și de o mai bună coordonare. Printre prioritățile politice cheie se numără:

- Restabilirea încrederii călătorilor
- Sprijinirea întreprinderilor din turism pentru a se adapta și a supraviețui
- Promovarea turismului intern și sprijinirea revenirii în siguranță a turismului internațional
- Furnizarea de informații clare călătorilor și întreprinderilor și limitarea incertitudinii (în măsura în care este posibil)
- Evoluția măsurilor de răspuns pentru a menține capacitatea sectorului și pentru a remedia lacunele în ceea ce privește sprijinul acordat
- Consolidarea cooperării în interiorul și între țări
- Crearea unui turism mai rezistent și mai durabil

În timp ce sunt necesare soluții politice flexibile pentru a permite economiei turismului să coexiste cu virusul pe termen scurt și mediu, este important ca, dincolo de acest aspect, să se ia măsuri pentru a învăța din această criză, care a scos la iveală lacunele în ceea ce privește pregătirea și capacitatea de reacție a guvernului și a industriei. Este esențială o acțiune coordonată între guvernele de la toate nivelurile și sectorul privat.

Criza a fost o oportunitate de a regândi turismul pentru viitor. Turismul se află la o răscruce de drumuri, iar măsurile adoptate astăzi vor modela turismul de mâine. Guvernele trebuie să ia în considerare implicațiile pe termen lung ale crizei, valorificând în același timp digitalizarea, sprijinind tranziția cu emisii reduse de dioxid de carbon și promovând transformarea structurală necesară pentru a construi o economie turistică mai puternică, mai durabilă și mai rezistentă.

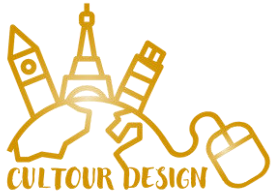
Criza COVID-19 a fost un șoc uriaș pentru economia turismului, având un impact grav asupra mijloacelor de trai, a cartierelor și a afacerilor oamenilor. Deoarece pandemia continuă să evolueze, consecințele totale nu sunt încă clare. Cu toate acestea, este puțin probabilă o revenire la "business as usual". Factorii de decizie politică vor trebui să învețe din această criză pentru a construi o economie turistică mai puternică și mai rezistentă pentru viitor. Deși este încă prea devreme pentru a spune cu certitudine care vor fi acestea, sunt subliniate o serie de **lecții inițiale**:

- **Criza a fost un apel la acțiune pentru guverne, la toate nivelurile, pentru a răspunde în mod coordonat și a subliniat importanța abordărilor integrate ale politicii turistice pentru a sprijini redresarea.** Furnizarea de sprijin bine direcționat și accesibil cât mai rapid și mai eficient posibil pentru întreprinderile, lucrătorii și turiștii din turism vulnerabili a fost și continuă să fie crucială. Guvernul, la toate nivelurile, și sectorul privat trebuie să fie mai bine pregătiți și să aibă capacitatea de a reacționa și de a se adapta rapid. Acest lucru necesită o evaluare mai solidă a riscurilor și mecanisme de răspuns la crize, precum și o coordonare mai strânsă - la nivel local, național și internațional.
- **O cooperare multilaterală consolidată și un sprijin solid sunt esențiale pentru a reactiva turismul.** Țările trebuie să colaboreze, deoarece acțiunile întreprinse de un guvern au implicații



pentru călătorii și întreprinderile din alte țări, precum și pentru sistemul turistic mondial. Țările trebuie să dezvolte sisteme de colaborare transfrontalieră pentru a relua călătoriile în condiții de siguranță, pentru a restabili încrederea călătorilor și a întreprinderilor, pentru a stimula cererea și pentru a accelera redresarea turismului. De asemenea, sunt necesare sisteme de coordonare internațională mai eficiente pentru a răspunde la viitoarele șocuri.

- **Este nevoie de sprijin specific sectorului pentru a răspunde nevoilor particulare ale angajaților, întreprinderilor și destinațiilor turistice și pentru a sprijini o redresare economică mai amplă.** Turismul a beneficiat în mod semnificativ de măsurile generale de stimulare economică. Cu toate acestea, este unul dintre sectoarele cele mai afectate și va avea un impact asupra redresării macroeconomice mai ample în multe țări. Acele părți ale ecosistemului turistic care nu sunt încă deschise pentru afaceri și în care este probabil ca cererea să fie scăzută sau limitată pentru o perioadă de timp, vor necesita o atenție deosebită, la fel ca și destinațiile și întreprinderile mici care au fost cel mai grav afectate și care sunt cele mai vulnerabile.
- **Un sprijin guvernamental continuu ar trebui să contribuie deja la construirea unei economii turistice mai durabile și mai rezistente.** Destinațiile și întreprinderile turistice au nevoie de ajutor astfel încât să fie pregătite să furnizeze servicii turistice pentru a satisface cererea la momentul redresării. Este important să se colaboreze cu întreprinderile din turism, astfel încât acestea să fie sustenabile și după încheierea sprijinului și să înceapă deja să abordeze implicațiile pe termen lung ale crizei. Măsurile ar trebui să fie din ce în ce mai mult condiționate de obiective de mediu, economice și sociale mai vaste.
- **Asigurarea clarității politicilor și luarea de măsuri pentru a limita incertitudinea (în măsura în care este posibil) vor fi esențiale pentru a sprijini redresarea turismului.** Perspectivele economiei turismului rămân extrem de nesigure, iar încrederea întreprinderilor și a turiștilor a fost puternic afectată. O comunicare clară, o politică de informare bine concepută și o claritate în ceea ce privește criteriile epidemiologice vor fi deosebit de importante în cazul în care este necesar să se modifice restricțiile de călătorie și măsurile de izolare, ca răspuns la apariția unor focare de virus și la schimbarea situației sanitare.
- **Îmbunătățirea bazei de date pentru fundamentarea deciziilor politice și comerciale va fi esențială, prin colectarea de informații, cercetare și analiză de date.** Criza a scos în evidență deficiențele în ceea ce privește disponibilitatea unor date granulare, comparabile și în timp util, în situații care evoluează rapid. Sunt necesari indicatori fiabili și consecvenți pentru a evalua eficacitatea programelor și inițiativelor și pentru a monitoriza progresele înregistrate în ceea ce privește redresarea și reziliența turismului. Soluțiile bazate pe riscuri pentru a ridica în siguranță restricțiile de călătorie și pentru a repune în funcțiune ecosistemul turismului internațional trebuie să se bazeze pe dovezi științifice solide. Aceste soluții trebuie, de asemenea, să fie fezabile pentru a fi puse în aplicare, cu suficiente capacități disponibile pentru a se asigura că aceste sisteme pot funcționa în mod fiabil.



- **Criza este o oportunitate unică în viață de a ne îndrepta către modele de dezvoltare a turismului mai echitabile, mai durabile și mai rezistente.** Pandemia a expus încă o dată deficiențele structurale ale sistemului turistic și vulnerabilitatea la șocurile externe. Există o nevoie urgentă de diversificare și de consolidare a rezilienței economiei turismului, pentru a se pregăti mai bine pentru viitoarele șocuri, pentru a aborda deficiențele structurale de lungă durată și pentru a încuraja transformările digitale și cu emisii reduse de dioxid de carbon, care vor fi esențiale pentru a trece la modele de dezvoltare a turismului mai puternice, mai echitabile și mai durabile.

2.1.2. Turismul cultural și COVID-19

În condițiile în care COVID-19 a blocat turismul mondial, milioane de persoane aflate în carantină au căutat experiențe culturale și de călătorie în țările lor. Cultura s-a dovedit indispensabilă în această perioadă, iar cererea de acces virtual la muzee, situri de patrimoniu, teatre și spectacole a atins niveluri fără precedent.

În condițiile în care peste 80% dintre proprietățile din patrimoniul mondial UNESCO au fost închise, mijloacele de trai a milioane de profesioniști din domeniul cultural au fost grav compromise. Dacă se dorește ca turismul să contribuie la supraviețuirea sectorului cultural, adică a cinematografelelor, a artelor și a multor alte segmente, ar trebui să se consolideze identitatea culturală și brandingul destinațiilor turistice.

În ciuda tuturor provocărilor, sectoarele turismului și culturii au ocazia de a crea noi parteneriate și colaborări. Acestea sunt obligate să reinventeze și să diversifice împreună oferta, să atragă noi categorii de public, să dezvolte noi competențe și să sprijine tranziția lumii către noile condiții.

Recomandările prezentate mai jos au fost pregătite de Departamentul de Etică, Cultură și Responsabilitate Socială al OMT în colaborare cu partenerii săi internaționali cu competențe în domeniul culturii și turismului.

RĂSPUNS IMEDIAT⁵

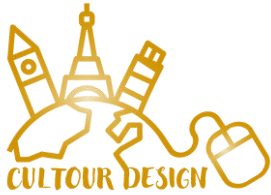
1. Îmbunătățirea schimbului de informații și de date între sectoare

Fluxul de informații între sectoare este esențial pentru înțelegerea impactului pandemiei și pentru elaborarea unor răspunsuri eficiente. Datele specifice privind impactul socio-economic al COVID-19 asupra culturii și turismului, precum și soluțiile puse în aplicare pentru supraviețuirea turismului cultural, vor permite elaborarea unor planuri de atenuare mai bine orientate, care să răspundă diferitelor nevoi și să reproducă bunele practici.

2. Lansarea de alianțe inovatoare

Carantina a dovedit importanța noilor tehnologii și a mijloacelor de comunicare în viața noastră de zi cu zi. În condițiile în care milioane de oameni sunt restricționați să rămână în casele lor,

⁵ <https://www.unwto.org/cultural-tourism-covid-19>



acesta este un moment oportun pentru a dezvolta și promova experiențe culturale pentru un public captiv.

Provocarea constă în a oferi aceste experiențe într-un mod care să aducă beneficii directe organizațiilor și practicienilor implicați. În timpul acestei tranziții digitale, turismul și cultura pot încheia alianțe cu companiile de tehnologie și cu sectorul privat pentru a îmbunătăți accesul la programe de consolidare a capacităților în domeniul culturii și al turismului durabil, disponibile online.

3. Asigurarea unui viitor mai durabil pentru turismul cultural

Sectoarele turismului și culturii trebuie să continue să colaboreze pentru a inspira un viitor mai durabil pentru turismul cultural. Strategiile de marketing în turism evidențiază expresiile culturale locale, nu numai pentru a se adresa unor noi categorii de public, ci și pentru a inspira călătorii responsabile. Destinațiile și siturile culturale încearcă să supraviețuiască acestei perioade de hibernare, planificând în același timp redeschiderea turismului.

4. Formarea unei forțe de muncă mai reziliente în domeniul turismului și al culturii

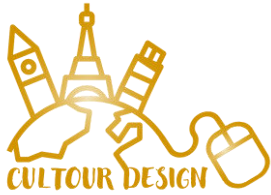
Profilurile profesionale ale lucrătorilor din domeniul culturii și turismului vor necesita noi competențe pentru acțiuni imediate și pentru a participa la redresare. Ambele sectoare trebuie să dezvolte soluții creative și inventive de ocupare a forței de muncă pentru a oferi rezistență forței de muncă după decenii de instabilitate. Locurile de muncă existente în turismul cultural ar trebui păstrate și perfecționate, deoarece talentul și cunoștințele umane există deja.

5. Consolidarea structurilor de guvernare pentru o mai bună coordonare și schimb de informații

Această criză reprezintă o oportunitate extraordinară de a construi modele de guvernare intersectorială între actorii-cheie din domeniul turismului și al culturii. Aceste modele ar trebui să implice parteneri tehnici pentru a construi platforme și forumuri de schimb pentru a coordona acțiunile și a face schimb de informații. Platformele ar trebui să implice o comunicare eficientă, un proces decizional și acorduri privind stabilirea limitelor de dezvoltare a turismului care implică bunuri culturale.

6. Atragerea de noi audiențe

Sectorul cultural formează cetățeni globali dedicați și turiști ai viitorului, adresându-se copiilor și tinerilor. Legăturile emoționale care apar acum între cetățeni și creatorii de cultură vor face diferența în anii următori. De asemenea, izolarea îi poate determina pe vizitatorii recurenți și pe turiștii culturali "seniori" să sprijine cultura prin acțiuni de sponsorizare și solidaritate.



RECUPERARE⁶

1. Trecerea de la cantitate la calitate

Succesul turismului a fost măsurat în mod tradițional prin statistici care evidențiau numărul de vizitatori, în timp ce indicatorii calitativi și profilul vizitatorilor au avut mai puțină importanță. Relansarea comună a turismului și a culturii ar trebui să alinieze politicile de reziliență, noile priorități cu noile valori de măsurare, precum și strategiile de marketing adaptate.

2. Diversificarea produselor turistice culturale

Destinațiile ar trebui să se adreseze unor piețe noi și tradiționale și unor profiluri specifice de vizitatori culturali, ale căror interese și priorități ar putea să se remodeleze după criza COVID-19. Cultura va avea nevoie de sprijin pentru a supraviețui și a se dezvolta, deoarece îmbogățește identitatea destinațiilor și inspiră relansarea turismului. Este posibil ca unele reuniuni culturale să fie înlocuite temporar cu produse alternative, pe măsură ce apar noi scenarii.

3. Stimularea participării comunității și a turismului intern

Implicarea platformelor de cetățeni în recrearea ofertei culturale locale va avea o importanță socială și economică strategică. Rolul comunităților locale va fi esențial în adoptarea primelor fluxuri de vizitatori, cu precauții. Recâștigarea încrederii clienților interni va accelera prima fază a redresării turismului cultural.

4. Personalizarea ofertei culturale pentru vizitatorii internaționali

Revenirea turismului cultural receptor va reprezenta o provocare mai mare, până când consumatorii vor decide să călătorească în străinătate. Prin personalizarea ofertei lor culturale, guvernele, destinațiile și industriile culturale pot avea un impact internațional. Alianțele internaționale și intersectoriale vor avea un rol esențial.

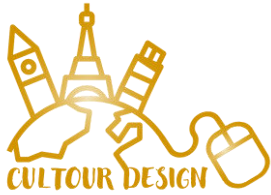
5. Facilitarea spiritului antreprenorial și a inovării în domeniul turismului cultural

Inovarea în IMM-uri, cooperative și economia creativă va fi necesară pentru redresare, în special pentru emanciparea femeilor, a tinerilor și a populațiilor indigene. COVID-19 va afecta puternic aceste grupuri, deoarece economia lor este adesea informală, în special în destinațiile emergente. Mijloacele lor de trai se vor îmbunătăți prin consolidarea accesului lor pe piață și includerea în lanțul de aprovizionare al turismului cultural. Trecerea de la economia informală la cea formală va aduce beneficii multor comunități și destinații.

6. Turismul cultural să fie accesibil tuturor

Accesibilitatea facilităților, produselor și serviciilor culturale ar trebui să fie îmbunătățită pentru a răspunde mai bine nevoilor persoanelor cu dizabilități, a persoanelor în vârstă și a familiilor cu copii mici, a localnicilor și a vizitatorilor deopotrivă. Intensificarea accesibilității în domeniul cultural este în beneficiul tuturor.

⁶ <https://www.unwto.org/cultural-tourism-covid-19>



2.1.3. Tehnologii Digitale Avansate

În ultimii ani, au fost lansate numeroase inițiative care implică modelarea și redarea patrimoniului cultural digital în 3D în scopuri de cercetare și conservare și/sau comunicare. Tehnologiile digitale avansate au contribuit la transformarea metodelor de conservare și de cercetare științifică în domeniul patrimoniului cultural, precum și la transformarea experienței oamenilor cu privire la relicvele, monumentele și evenimentele din patrimoniul cultural.

Tehnologiile digitale sunt deja utilizate în domeniul patrimoniului (de exemplu, în muzee sau monumente). Cercetările și soluțiile sunt limitate în ceea ce privește interacțiunea dintre patrimoniul cultural, tehnologiile de scanare/fotografiere și imersiune, clienții potențiali și experiențele vizitatorilor în locațiile, evenimentele și atracțiile de turism cultural. Utilizarea scanării digitale avansate 2D/3D a obiectelor de mici și mari dimensiuni și a mediului înconjurător, precum și valorificarea modelelor spațiale digitale produse au potențialul de a crea experiențe culturale unice și imersive, utilizând electronice de consum accesibile.

Caseta 1: Avantajele utilizării tehnologiilor digitale avansate

- *evidențierea activității artiștilor și a oamenilor din domeniul culturii și promovarea culturii în rândul publicului, prin intermediul unor instrumente care permit crearea de experiențe inovatoare și captivante, folosind tehnologii de ultimă generație;*
- *oferirea posibilității de vizualizare a unei expoziții prin experiențe narative interactive personalizate de realitate virtuală și augmentată (RV/RA) și georeferențierea exponatelor sale individuale în locuri de interes cultural (expoziții de artă, muzee), permițând crearea de experiențe educaționale și educative, mobilizarea turismului și a interesului social, precum și conservarea, promovarea și îngrijirea exponatelor sale;*
- *creșterea posibilității de a vizita muzeul de oriunde și în orice moment. Muzeele au fost destinații importante de petrecere a timpului liber și atracții turistice, în mare parte datorită colecțiilor lor autentice care reprezintă trecutul;*
- *dezvoltarea de noi produse și servicii, cum ar fi expozițiile online, noi procese de cercetare, prezentare și gestionare a colecțiilor, noi structuri organizaționale pentru a se adapta la un mediu din ce în ce mai digital, pentru a ajunge pe noi piețe și pentru a utiliza resursele existente, în vederea generării de capital nou.*

Sursa: "Modalități noi de descoperire, captare și experimentare a patrimoniului cultural: O analiză a stadiului actual al tehnicii, a provocărilor și a direcțiilor viitoare", Dimitra Pappa și Constantin Makropoulos

Digitalizarea avansată, conservarea digitală și accesibilitatea digitală au contribuit la transformarea metodelor de conservare și de cercetare științifică în domeniul patrimoniului cultural, precum și a experienței oamenilor cu privire la bunurile, relicvele și monumentele din patrimoniul cultural.

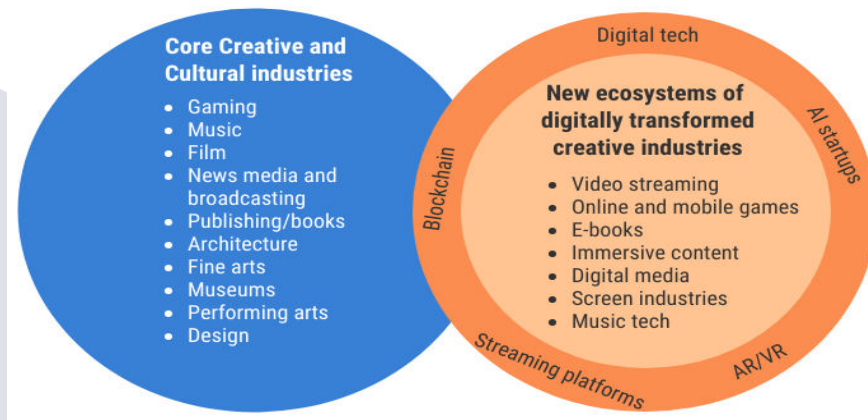
2.1.4. Tendințe în domeniul digitalizării

Digitalizarea culturii și a industriilor creative a transformat procesele de creare, producție, distribuție și consum de cultură. Cu toate acestea, ea a afectat în mod dramatic și profitabilitatea practicilor și întreprinderilor creative tradiționale. Criza a evidențiat mai multe tendințe care se manifestau în industriile creative încă dinainte de pandemie:

- dezvoltarea de noi canale de distribuție, modele de afaceri și scheme de plată pentru a se adapta;
- accesul instantaneu la conținut, care ar putea fi satisfăcut cu ușurință prin intermediul mediilor digitale;
- dezvoltarea unor ecosisteme creative complet noi, de exemplu, în ceea ce privește streamingul video, jocurile online și pe mobil, cărțile electronice și conținutul imersiv;
- evidențierea poziției dominante a marilor actori din afara UE față de organizațiile mai mici ale industriei creative din UE;
- unele sectoare vor fi afectate mai mult decât altele, iar unii actori vor avea de câștigat în mod semnificativ, în timp ce alții le vor dispărea probabil modelele de afaceri și veniturile.

Carantina a consolidat transformarea digitală a industriilor culturale și creative și a mutat atenția asupra activităților culturale online. De asemenea, anumite platforme online au profitat de creșterea cererii de streaming de conținut cultural. Restricțiile de mișcare și trecerea la comunicațiile bazate pe internet au dovedit, de asemenea, că platformele digitale pot deveni un mijloc de supraviețuire pentru comunitățile care doresc să rămână în contact și să desfășoare și să împărtășească în mod colectiv activități culturale și creative la distanță. Apariția tehnologiilor avansate va impulsiona în continuare digitalizarea industriilor creative.

Figura 1: Prezentare generală a industriilor culturale și creative și a transformării acestora

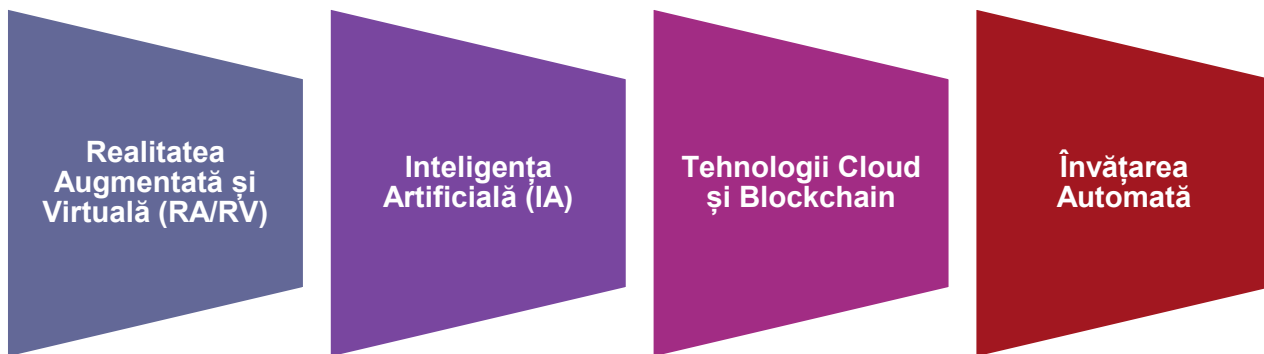


Sursa: Grupul Technopolis, 2021

2.1.5. Tendințe tehnologice

Industria culturale și creative au fost influențate în principal de apariția următoarelor tehnologii avansate:

Figura 2: Unele dintre tehnologiile avansate utilizate în industriile culturale și creative



Sursa: *Tehnologii Avansate pentru Industrie - Observare sectorială. Tendințe tehnologice în industriile creative CE, 2021*

Pe lângă transformarea digitală, progresele tehnologice din alte domenii au influențat și ele industriile creative, chiar dacă impactul lor este mai puțin vizibil. De exemplu, materialele avansate și nanotehnologiile au fost utilizate în sectorul artelor vizuale, al designului, al arhitecturii și al cinematografilei. Micro- și nanoelectronica contribuie, de asemenea, la dezvoltarea căștilor RA/RV.

Caseta 2: Utilizarea tehnologiilor avansate

- *Utilizarea RA/RV în muzee și galerii a crescut de ceva vreme, deoarece multe dintre acestea au creat aplicații RA/RV pentru a atrage mai mulți vizitatori. În perioada de Covid-19, tururile îmbunătățite prin realitatea virtuală pot permite utilizatorilor să viziteze un muzeu în mod virtual din orice locație. RA/RV deschid noi posibilități pentru arhitecți de a comunica despre planurile lor privind construirea unei noi clădiri sau schimbarea peisajului unui oraș, deoarece aceștia pot suprapune digital date pe un șantier de construcție. Cu ajutorul RA/RV, arhitecții pot, de asemenea, să transfere datele modelului pe șantierul de construcție pentru verificare și să monitorizeze mai bine progresul construcției.*
- **Tehnicile de inteligență artificială** au devenit instrumente populare aplicate la crearea și producția de opere culturale. **Inteligența artificială oferă oportunități de valorificare a colecțiilor de artă existente ale muzeelor** pentru a scoate la iveală noi interpretări și conexiuni între colecții și obiecte, pentru a accelera și extinde procesul de conservare și digitalizare a culturii și a patrimoniului și pentru a crea noi experiențe dinamice și personalizate pentru utilizatori.

- Cele mai multe cazuri de utilizare a **Blockchain** în industriile creative sunt legate de gestionarea proprietății intelectuale, gestionarea platformelor, colectarea de fonduri și micro-plățile. **Tehnologia Blockchain poate avea un rol esențial în combaterea pirateriei de conținut creativ.** Una dintre aplicațiile Blockchain în industriile creative constă în urmărirea drepturilor de autor. Permițând înregistrarea unei creații în Blockchain, această tehnologie poate oferi un mijloc de evidențiere a proprietății la un cost redus, permițând în același timp noi modele de afaceri pentru operele creative. De asemenea, este posibil să se utilizeze această tehnologie în toate etapele procesului de creație și să se revendice protecție (internațională).
- **Sistemele de micro-plăți** activate de tehnologia Blockchain permit plăți de tip "pay-per-view" în locul modelului de abonament mai costisitor. Blockchain poate contribui la implementarea contractelor inteligente și a modalităților de remunerare pentru diverse industrii creative.

Sursa: Tehnologii Avansate pentru Industrie - Observare sectorială. Tendințe tehnologice în industriile creative CE, 2021

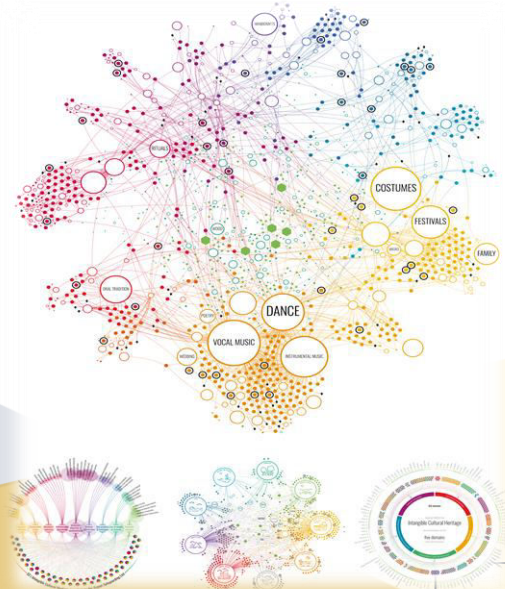
2.1.6. Bune practici identificate la nivelul UE în ceea ce privește conținutul digital

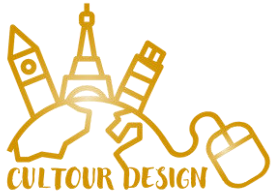
Bunele practici digitale reprezintă cheia către multe lucruri minunate pentru instituțiile de patrimoniu cultural. Transformarea digitală nu se referă doar la modul în care funcționează instituțiile de patrimoniu cultural. Este vorba despre modul în care acestea gândesc. Nu este vorba doar despre tehnologie și resurse. Este vorba despre oameni și competențe. (**Harry Verwayen, director executiv al Fundației Europeana**)

A. Proiectul "DIVE INTO INTANGIBLE CULTURAL HERITAGE!" (UNESCO)

Descoperiți modalități multiple de a naviga printr-un spațiu dinamic și interactiv de practici și expresii vibrante ale patrimoniului cultural imaterial. Vedeți cum, împreună, acestea reprezintă o bogată diversitate culturală.

Folosind semantica web și vizualizarea grafică, "Dive into Intangible Cultural Heritage" propune o navigare conceptuală și vizuală mai largă prin aproape 500 de elemente **unice ale patrimoniului cultural imaterial** înscrise pe listele UNESCO din Convenția din 2003.





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



Acesta explorează diferitele elemente din domenii, teme, geografie și ecosisteme și face posibilă vizualizarea conexiunilor profunde dintre ele.

Patru elemente vizuale interactive și unice îi ajută pe oameni să înțeleagă și să descopere patrimoniul lor cultural și modul în care acesta este legat de alte culturi prin conexiuni precum regiuni, țări, situri ale patrimoniului mondial și concepte precum *Familie*, *Arbori*, *Dans* și multe altele.

Vizualizările evoluează în mod constant, pe măsură ce noi elemente sunt înscrise și indexarea este perfecționată.

Prin intermediul acestui proiect, desfășurat în cadrul Anului European al Patrimoniului Cultural, utilizatorii au învățat să recunoască bogăția culturii și să își asume responsabilitatea pentru protecția, întreținerea și transferul patrimoniului către generațiile viitoare. Uniunea Europeană a finanțat acest proiect în cadrul programului Erasmus+.

B. NOUA EXPERIENȚĂ '10D DE LA CASA BATLLÓ (câștigătoare a premiului pentru cea mai bună realizare - Concursul Heritage in Motion, 2021)

Noua "Experiență 10D" de la Casa Batlló prezintă cea mai fascinantă experiență imersivă imaginată vreodată. Inteligența Artificială, Realitatea Augmentată sau Învățarea Automată (Machine Learning) sunt câteva dintre caracteristicile acestei propuneri culturale creative. Proiecții volumetrice imposibile, sunet binaural, senzori de mișcare, spații imersive, unice în lume, și propuneri delicate care se adresează unor simțuri precum gustul și mirosul, oferind vizitatorului senzații inedite.

Noi caracteristici oferite:

- 2 noi spații imersive: *Gaudí Dôme*, cu o cupolă cu peste o mie de ecrane, 21 de canale audio care recrează sunetele naturii și 38 de proiectoare; *Gaudí Cube*, primul cub LED cu șase laturi din lume;
- Un nou scenariu disponibil în 15 limbi;
- Noile căști au fost concepute pentru a oferi vizitatorilor posibilitatea de a se adapta conținutului în ritmul vizitei lor;
- O nouă tabletă cu conținut de realitate virtuală le permite vizitatorilor să călătorească în urmă cu 100 de ani;
- Imaginile magice de pe pereți, statice în aparență, prind viață pe măsură ce vizitatorii se apropie;
- Tehnologiile ecologice și invizibile dau viață diferitelor instalații efemere pe care vizitatorul le va descoperi în Casa Batlló.



Diferite intervenții arhitecturale ies în evidență, cum ar fi noul nucleu de comunicare verticală proiectat de arhitectul japonez Kengo Kuma și iluminat de italianul Mario Nanni.

C. DIVE IN THE PAST: un Joc Serios pentru promovarea Patrimoniului Cultural Subacvatic

Dive in the Past este un joc serios pentru dispozitive mobile, dezvoltat de 3D Research ca un produs de divertisment pentru turism, ca parte a *proiectului MEDRYDIVE*, cofinanțat de Programul COSME al Uniunii Europene.

Scopul principal al proiectului este *de a crea interes pentru patrimoniul cultural subacvatic în rândul publicului larg, sensibilizându-l cu privire la importanța punerii sale în valoare și încurajând o revigorare a turismului recreativ referitor la siturile culturale subacvatice.*

Dive in the Past combină explorarea virtuală a patru situri arheologice subacvatice reale, reprezentate prin replici digitale, cu povestiri digitale ilustrate și mai multe provocări și misiuni de rezolvat în mini-jocuri 2D, care permit descoperirea de informații detaliate despre locații și poveștile lor.

Pentru un plus de entuziasm și distracție, structura narativă a jocului pregătește terenul pentru o adevărată aventură: totul începe cu descoperirea unui jurnal vechi cu un simbol misterios pe copertă. Din acest punct începe explorarea celor patru situri subacvatice și descoperirea comorilor ascunse, prin intermediul unei hărți.

Proiectul MeDryDive își propune să creeze experiențe personalizate de scufundări uscate pentru promovarea Siturilor din Patrimoniul Cultural Subacvatic Mediteranean, folosind tehnologia virtuală (RV) și realitatea augmentată (RA).

Siturile-pilot incluse în produsul turistic tematic transnațional "Dive in the Past" au o valoare arheologică și un interes istoric ridicat și acoperă o gamă largă de perioade de timp, de la epoca clasică și romană până la perioadele istorice și cele mai recente.

Cele patru locații pilot selectate sunt:



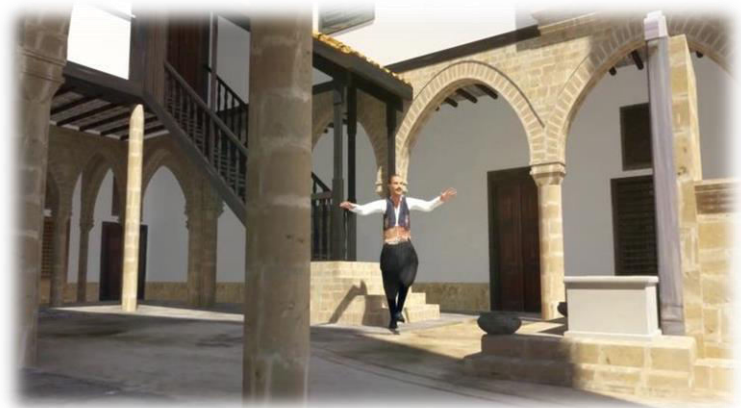
D. Proiectul SCHEDAR - Salvagardarea Patrimoniului Cultural al Dansului prin Realitatea Augmentată

Dansul este o parte integrantă a oricărei culturi. Prin coregrafia și costumele sale, dansul imprimă bogăție și unicitate culturii respective.

Progresele informatice recente au permis digitizarea 3D precisă a mișcărilor umane. Astfel de sisteme oferă un nou mijloc de captare, conservare și ulterior de reconstituire a patrimoniului cultural imaterial, care depășește cu mult abordarea tradițională scrisă sau imagistică. Cu toate acestea, crearea și întreținerea datelor de mișcare 3D sunt costisitoare, informațiile semantice incluse sunt dificil de extras și de formulat, iar instrumentele software actuale de căutare și vizualizare a acestor date sunt prea complexe pentru majoritatea utilizatorilor finali.

SCHEDAR a oferit soluții noi la cele trei provocări cheie ale arhivării, reutilizării și reprofilării și, în cele din urmă, ale diseminării datelor de mișcare ale patrimoniului cultural imaterial. În plus, a conceput un set cuprinzător de noi orientări, un cadru și instrumente software pentru valorificarea bazelor de date de mișcări ale patrimoniului cultural imaterial existente. Achiziția de date a fost întreprinsă în mod holistic, cuprinzând date legate de spectacol, de interpret, de tipul de dans, de povestea ascunsă/neștiută etc.

Utilizarea inovatoare a tehnologiei multisenzoriale de ultimă generație a realității augmentate va permite interacțiunea directă cu dansul, oferind noi experiențe și formare în domeniul dansului tradițional, ceea ce este esențial pentru a asigura conservarea acestui bogat bun cultural pentru generațiile viitoare.



E. Joc digital la Noua Bibliotecă Olandeză

Noua bibliotecă olandeză din Almere a dorit să modernizeze spațiul pentru copii pentru a-l face mai viu și mai interactiv.

Departamentul de tineret a fost reproiectat și a fost adăugată o tehnologie interactivă:

- o **carte magică**. Pentru cei mai tineri vizitatori, a fost creată o "carte magică", în care aceștia se pot juca cu litere și cuvinte. Această carte magică în mărime naturală prezintă ilustrații personalizate și îi conduce



pe copii într-o vânătoare interactivă de comori prin basme și aventuri. Mișcările copiilor din fața cărții pot fi urmărite și transformate în mișcări ale mâinilor virtuale cu ajutorul unei camere de urmărire.

- un **studio foto stop-motion**. Vizitatorii studioului își pot crea propria animație stop-motion (cadru cu cadru).



- un **decor cu ecran verde**, care constă într-o serie de "case" în care vizitatorii pot lucra la producții reale. Această "casă" este formată dintr-o zonă verde care se întinde pe un perete lateral și pe podea.

- **suveniruri digitale după vizită**. Contactul cu vizitatorii se prelungește și după vizita acestora. Vizitatorii creează unul sau mai multe suveniruri digitale (animații stop-

motion sau videoclipuri pe ecranul verde) și transmit o adresă de e-mail unde primesc un link personal.

Biblioteca îi ajută pe copiii de toate vârstele să se dezvolte nu doar prin intermediul cărților, ci și prin contactul cu cultura, noile media și tehnologia.

F. Archistoire Saint-Tropez

Archistoire Saint-Tropez este o aplicație de vizitare augmentată. Aplicația vă geolocalizează și vă oferă trasee de vizitare din apropiere, denumite "Povești". Ridicați smartphone-ul și explorați locul la 360°.

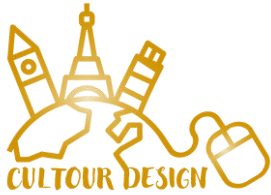
Împrumutând atât codurile realității augmentate, cât și pe cele ale realității virtuale, Archistoire Saint-Tropez funcționează pe principiul panoramei foto-sferice interactive.

Atingeți zonele interactive de pe ecran și accesați conținut exclusiv legat de elementele percepute: detalii arhitecturale, anecdote istorice, citirea peisajului, sunete, videoclipuri etc. Datorită realității virtuale, puteți intra și în locuri inaccesibile publicului.

Fotografiile de arhivă, cărțile poștale vechi, picturile sau gravurile sunt suprapuse peste imaginea reală, creând astfel un efect de "fereastră temporală" care vă introduce în istoria veche

sau recentă. Ilustrațiile fac posibilă reconstituirea contextuală a unor elemente care au dispărut astăzi.





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



G. EMOTIVE. Storytelling pentru Patrimoniul Cultural

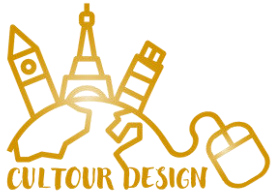
EMOTIVE este un proiect de cercetare finanțat de UE, care pornește de la premisa că siturile culturale sunt locuri cu un grad ridicat de emoție. În perioada 2016-2019, consorțiul EMOTIVE a cercetat, proiectat, dezvoltat și evaluat metode și instrumente care pot sprijini industriile culturale și creative în crearea de narațiuni și experiențe care se bazează pe puterea "povestirii emoționale". Rezultatul acestui proces este o serie de prototipuri de instrumente și aplicații pentru profesioniștii din domeniul patrimoniului și pentru vizitatori, care produc experiențe digitale interactive, personalizate și cu rezonanță emoțională pentru muzee și situri culturale.



❖ **INSTRUMENTE.** EMOTIVE oferă un set larg de instrumente care sprijină crearea și publicarea unei varietăți de experiențe pentru vizitatorii de la fața locului și de la distanță:

- ✓ **Creați experiențe interactive de povestire pentru dispozitive mobile.** Cu ajutorul **instrumentelor de autor EMOTIVE**, creatorii și experții în patrimoniu cultural sunt împuterniciți să colaboreze și să creeze experiențe interactive de povestire pentru muzee sau situri culturale.
- ✓ **Oferiți experiențele dvs. online.** Experiențele EMOTIVE realizate pentru dispozitive mobile pot fi ușor convertite pentru utilizare online, fiind transportate într-un spațiu virtual de 360° ușor de construit.
- ✓ **Creați experiențe virtuale imersive.** Experiențele în afara locului de desfășurare pot fi aduse la nivelul următor cu ajutorul **Plugin-ului nostru Mixed Reality pentru Unity**. Utilizând tehnici avansate de redare bazată pe imagini (IBR), dezvoltatorii pot folosi fotografii 2D tipice pentru a transforma un spațiu real într-un mediu virtual complet imersiv.
- ✓ **Aduceți obiectele la viață.** EMOTIVE oferă instrumente care permit creatorilor de patrimoniu cultural și vizitatorilor să **își modeleze propriile replici de artefacte istorice**. De asemenea, cu ajutorul **Plugin-ului de urmărire a obiectelor EMOTIVE pentru Unity**, aceste obiecte pot fi readuse la starea lor originală prin intermediul unei căști de Realitate Virtuală, permițând vizitatorului să interacționeze și chiar să se joace cu replica, folosind o interfață de utilizator tangibilă și receptivă.

❖ **EXPERIENȚE.** Experiențele EMOTIVE explorează poveștile digitale, obiectele tangibile, interacțiunea socială între vizitatori și abordările mai experimentale, toate acestea fiind combinate pentru a stimula conexiunea emoțională dintre vizitatori și situri:



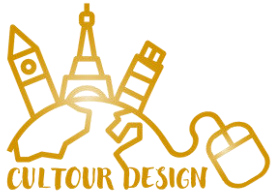
- ✓ **EMOTIVE, o poveste digitală cu realitate mixtă: Experiență la fața locului.** "Dilema lui Ebutius" este o explorare interactivă bazată pe personajele din "Zidul Antonin: Ultima frontieră a Romei".
- ✓ **EMOTIVE, o poveste digitală cu realitate mixtă: Experiență la fața locului condusă de un facilitator.** 'Puncte de vedere asupra vieții lui Verecunda: O Fereastră Digitală către Trecutul Roman Scoțian' este o experiență în mai multe părți care combină caracteristici imersive de realitate virtuală și realitate augmentată pentru a contextualiza obiectele expuse.
- ✓ **EMOTIVE, o poveste digitală cu realitate mixtă: Experiență virtuală online.** O versiune virtuală a "Dilemei lui Ebutius" a fost, de asemenea, concepută pentru vizitatorii online la distanță, recreând spațiul muzeului cu o panoramă de 360° cu ajutorul Floor Plan Editor și al Web Experiencing System.
- ✓ **Experiența EMOTIVE VR.** Prin intermediul unei experiențe de realitate virtuală cu mai mulți utilizatori, participanții sunt purtați într-o aventură colaborativă prin situl neolitic UNESCO de la Çatalhöyük.
- ✓ **Kit de educație digitală EMOTIVE.** Prin utilizarea unor replici imprimabile 3D ale unor artefacte reale, a unui tur virtual al caselor reconstruite, a unui ChatBot și a unei activități interactive, elevii experimentează ce este egalitarismul, cum se reflectă în arheologie și ce ar fi putut însemna să trăiești într-o comunitate egalitară.
- ✓ **EMOTIVE Bots of Conviction.** "Roboții de convingere" ai EMOTIVE, ChatCat și Bo (care sunt însoțiți de "Ghidul nostru de utilizare" pentru crearea de roboți de chat), sunt concepuți ca roboți provocatori pentru a fi utilizați atât de persoane singure, cât și de grupuri.
- ✓ **EMOTIVE Dialoguri de Familie și de Grup cu matrice 3D.** Aceste sesiuni scurte pentru familii și grupuri se concentrează pe realizarea de replici ale unor obiecte materiale antice. Sesiunile încep cu crearea de obiecte cu ajutorul unor instrumente noi de turnare 3D ("MetaMoulds").
- ✓ **Tururi ghidate de vizitatori ale EMOTIVE.** Tururile conduse de vizitatori ale EMOTIVE au ca scop să pună în discuție modelul tradițional al tururilor ghidate, care presupune o comunicare unidirecțională între ghid și vizitator. În schimb, acestea folosesc turul ghidat ca o platformă pentru un dialog democratic semnificativ între oameni cu origini și convingeri diferite.

H. SET DE INSTRUMENTE PENTRU TRASEE DIGITALE

Digital Trail Toolkit a fost dezvoltat ca o metodă de interpretare și de îmbunătățire a experienței vizitatorilor.

Setul de instrumente este o resursă gratuită, concepută pentru a acoperi deficitul de cunoștințe existent în ceea ce privește crearea de trasee digitale, oferind industriei turismului un ghid detaliat despre modul în care acestea pot fi create, pas cu pas.

Acest set de instrumente are ca scop consolidarea celor mai bune practici în crearea de trasee digitale și sprijinirea digitalizării serviciilor în sectorul turismului.



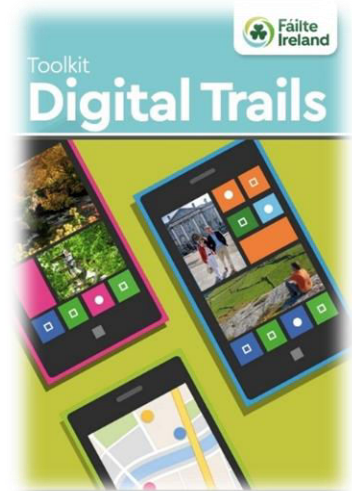
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Setul de instrumente Digital Trail Toolkit utilizează diverse tehnologii, inclusiv dezvoltarea de aplicații personalizate, dezvoltarea bazată pe platforme și tehnologia imersivă.

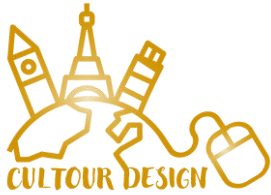
Aceste tehnologii oferă turiștilor posibilitatea de a beneficia de un nivel digital de informații menite să le ofere servicii de curatoriat și să adauge valoare experienței lor. Un traseu digital are potențialul de a oferi turiștilor o experiență mai personalizată și de a modela călătoria în funcție de interesele lor.

Setul de instrumente a fost dezvoltat în cadrul programului Smart Tourism pentru Dublin, în colaborare cu Fáilte Ireland. De asemenea, a fost creat un tutorial video care să însoțească setul de instrumente.



2.2. Resurse suplimentare

Nr.	Titlul resursei	Tipul resursei	Link
1	Tehnologii Avansate pentru Industrie - Observare sectorială. Tendințe tehnologice în industriile creative CE, 2021	Raportul Comisiei Europene	https://ati.ec.europa.eu/reports/Sectoral-Watch
2	Modelarea viitorului digital al Europei	Raportul UE	https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/shaping-europes-digital-future_en
3	Viitorul muncii în sectorul turismului: Redresarea durabilă și sigură și munca decentă în contextul pandemiei COVID-19, 2022	Raportul Organizației Internaționale a Muncii	https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---ed_dialogue/---sector/documents/meetingdocument/wcms_840403.pdf
4		Site web	https://ich.unesco.org/en/dive
5		Site web	https://www.casabatllo.es/en/experience/
6		Site web	https://medrydive.eu/dive-in-the-past/
7		Articol online	https://www.heritageresearch-hub.eu/project/schedar/
8		Site web	https://www.schedar.eu/
9		Site web	https://europeanmuseumacademy.eu/digital-play-at-the-dutch-new-library/
10		Site web	https://www.archistoire.com/
11		Site web	https://emotiveproject.eu/
12		Site web	https://smartdublin.ie/smart-tourism-digital-trails-toolkit-and-tutorial-video/



3. Evaluare

3.1 Evaluarea cunoștințelor

Întrebarea 1 (adevărat/fals): Potrivit Deloitte, transformarea digitală se referă la posibilitatea de a deveni o întreprindere digitală - o organizație care utilizează tehnologia pentru a evolua continuu toate aspectele modelelor sale de afaceri (ce oferă, cum interacționează cu clienții și cum funcționează).
[ADEVĂRAT] [FALS]

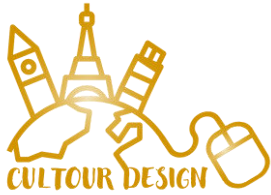
Întrebarea 2 (alegere multiplă): Printre principalele priorități politice se numără:
[Restabilirea coordonării călătorilor, sprijinirea întreprinderilor din turism pentru a se adapta și a supraviețui, furnizarea de invitații pentru călători și întreprinderi] **[Restabilirea încrederii călătorilor, sprijinirea întreprinderilor din turism pentru a se adapta și a supraviețui, furnizarea de informații clare călătorilor și întreprinderilor]** [Restabilirea încrederii călătorilor, sprijinirea întreprinderilor din turism pentru a se adapta și a supraviețui, pregătirea turismului intern și sprijinirea revenirii în siguranță a evenimentelor internaționale]

Întrebarea 3 (răspunsuri multiple corecte): Printre avantajele utilizării tehnologiilor digitale avansate se numără și:
[implicarea probabilității de a explora muzeul] **[evidențierea activității artiștilor și a oamenilor din domeniul culturii și promovarea culturii în rândul publicului, prin intermediul unor instrumente care permit crearea de experiențe inovatoare și captivante, folosind tehnologii de ultimă generație]** [propunerea unui nou proces participativ de cercetare și gestionare a cooperării] **[creșterea posibilității de a vizita muzeul de oriunde și în orice moment].**

Întrebarea 4 (răspunsuri multiple corecte): Criza a evidențiat mai multe tendințe care se manifestau în industriile culturale și creative încă dinainte de pandemie:
[dezvoltarea de noi canale de distribuție, modele de afaceri și sisteme de plată pentru a se adapta] [dezvoltarea unor ecosisteme creative complet noi, de exemplu, în ceea ce privește streamingul video, jocurile online și pe mobil, cărțile electronice și conținutul imersiv] [declinul poziției dominante a marilor actori din afara UE față de organizațiile mai mici ale industriei creative din UE].

Întrebarea 5 (răspunsuri multiple corecte): Care sunt tendințele tehnologice?
[Realitate augmentată și virtuală] [Inteligență artificială] [Telecomunicații în cloud] [Învățare mecanică]

Întrebarea 6 (răspunsuri multiple corecte): Noile caracteristici oferite în cadrul noului proiect "Experiența 10D" de la Casa Batlló sunt:



[2 noi spații imersive] [Roboți de Convingere] [Tururi ghidate de vizitatori] [Imaginile magice de pe pereți, statice în aparență, prind viață pe măsură ce vizitatorii se apropie]

Întrebarea 7 (răspunsuri multiple corecte): Numiți cel puțin 2 instrumente care ar putea fi considerate ca făcând parte dintr-un set larg de instrumente care sprijină crearea și publicarea unei varietăți de experiențe pentru vizitatorii de la fața locului și de la distanță (în cadrul proiectului EMOTIVE):

[Accesul digital la muzeu] [**Creați experiențe interactive de povestire pentru dispozitive mobile**]
[Competențe digitale ale autorităților publice] [**Aduceți obiectele la viață**]

Întrebarea 8 (asociere): Potrivii termenii cu definițiile lor.

Termenul 1: **Tehnologia Blockchain**: poate avea un rol esențial în combaterea pirateriei de conținut creativ.

Termenul 2: **Digitizarea**: presupune integrarea datelor digitale și a tehnologiilor informaționale, prin transformarea lor în date semnificative.

Termenul 3 **Digitalizarea**: reprezintă utilizarea tehnologiilor digitale pentru a schimba un model de afaceri și pentru a oferi noi oportunități de obținere a veniturilor și de producere a valorii; este procesul de trecere la o afacere digitală.

Termenul 4 **Cultura digitală**: este considerată o nouă formă de cultură, în care cultura umanității se va digitaliza și se va transforma într-o nouă formă.

Termenul 5 **Tehnologia digitală**: se referă la dispozitive, sisteme și resurse digitale care contribuie la crearea, stocarea și gestionarea datelor.

Întrebarea 9 (asociere): Asociați conceptele cu explicațiile lor.

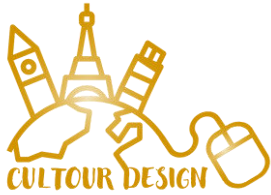
Conceptul 1 **Cooperarea multilaterală consolidată**: Țările trebuie să colaboreze, deoarece acțiunile întreprinse de un guvern au implicații pentru călătorii și întreprinderile din alte țări, precum și pentru sistemul turistic mondial.

Conceptul 2 **Un sprijin guvernamental continuu**: Destinațiile și întreprinderile turistice au nevoie de ajutor astfel încât să fie pregătite să furnizeze servicii turistice pentru a satisface cererea la momentul redresării.

Conceptul 3 **Îmbunătățirea bazei de date**: Criza a scos în evidență deficiențele în ceea ce privește disponibilitatea unor date granulare, comparabile și în timp util, în situații care evoluează rapid. Sunt necesari indicatori fiabili și consecvenți pentru a evalua eficacitatea programelor și inițiativelor și pentru a monitoriza progresele înregistrate în ceea ce privește redresarea și reziliența turismului.

Conceptul 4 **Criza este o oportunitate unică în viață**: Există o nevoie urgentă de diversificare și de consolidare a rezilienței economiei turismului, pentru a se pregăti mai bine pentru viitoarele șocuri, pentru a aborda deficiențele structurale de lungă durată și pentru a încuraja transformările digitale și cu emisii reduse de dioxid de carbon, care vor fi esențiale pentru a trece la modele de dezvoltare a turismului mai puternice, mai echitabile și mai durabile.

Conceptul 5 **Asigurarea clarității politicilor și luarea de măsuri pentru a limita incertitudinea**: O comunicare clară, o politică de informare bine concepută și o claritate în ceea ce privește criteriile epidemiologice vor fi deosebit de importante în cazul în care este necesar să se modifice restricțiile de



călătorie și măsurile de izolare, ca răspuns la apariția unor focare de virus și la schimbarea situației sanitare.

Întrebarea 10 (asociere): Asociați problemele cu soluțiile lor.

Problema 1 Îmbunătățirea schimbului de informații și de date între sectoare: Datele specifice privind impactul socio-economic al COVID-19 asupra culturii și turismului, precum și soluțiile puse în aplicare pentru supraviețuirea turismului cultural, vor permite elaborarea unor planuri de atenuare mai bine orientate, care să răspundă diferitelor nevoi și să reproducă bunele practici.

Problema 2 Lansarea de alianțe inovatoare: Provocarea constă în a oferi aceste experiențe într-un mod care să aducă beneficii directe organizațiilor și practicienilor implicați.

Problema 3 Asigurarea unui viitor mai durabil pentru turismul cultural: Strategiile de marketing în turism evidențiază expresiile culturale locale, nu numai pentru a se adresa unor noi categorii de public, ci și pentru a inspira călătorii responsabile.

Problema 4 Formarea unei forțe de muncă mai reziliente în domeniul turismului și al culturii:

Profilurile profesionale ale lucrătorilor din domeniul culturii și turismului vor necesita noi competențe pentru acțiuni imediate și pentru a participa la redresare.

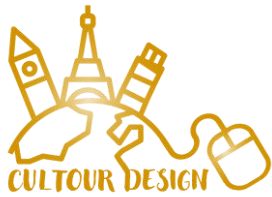
Problema 5 Atragerea de noi audiențe: Sectorul cultural formează cetățeni globali dedicați și turiști ai viitorului, adresându-se copiilor și tinerilor.

3.2 Evaluarea competențelor

Sunteți managerul unei biblioteci și doriți să o modernizați și să creați un spațiu interactiv, creativ și inspirat, plin de activități inovatoare, distractive și educative pentru copii. În acest fel, biblioteca îi va ajuta pe copiii de toate vârstele să se dezvolte nu doar prin intermediul cărților, ci și prin contactul cu cultura, noile mijloace de comunicare și tehnologia.

Soluție: Ați putea adăuga o tehnologie interactivă, cum ar fi:

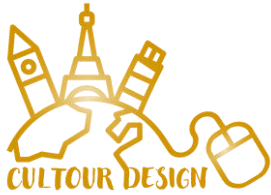
- o **carte magică**, în care cei mai tineri vizitatori se pot juca cu litere și cuvinte. Această carte magică în mărime naturală poate prezenta ilustrații personalizate și îi poate conduce pe copii într-o vânătoare interactivă de comori prin basme și aventuri.
- un **studio foto stop-motion**. Vizitatorii studioului își pot crea propria animație stop-motion (cadru cu cadru).
- un **decor cu ecran verde**, care constă într-o serie de "case" în care vizitatorii pot lucra la producții reale. Această "casă" este formată dintr-o zonă verde care se întinde pe un perete lateral și pe podea.



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



- **suveniruri digitale după vizită.** Contactul cu vizitatorii se prelungește și după vizita acestora. Vizitatorii creează unul sau mai multe suveniruri digitale (animații stop-motion sau videoclipuri pe ecran verde) și lasă în urmă o adresă de e-mail unde primesc un link personal.



4. Referințe

Dimitra P.& Makropoulos C. (2021, august). Modalități noi de descoperire, captare și experimentare a patrimoniului cultural: O analiză a stadiului actual al tehnicii, a provocărilor și a direcțiilor viitoare:

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

OCDE, OECD Tourism Trends and Policies 2020: <https://www.oecd.org/cfe/tourism/OECD-Tourism-Trends-Policies%202020-Highlights-ENG.pdf>

OCDE, OECD Tourism Trends and Policies 2022: https://www.oecd.org/cfe/tourism/TTP2022_Policy_Highlights_FINAL.pdf

WTTC, Global Economic Impact & Trends 2020 și Travel & Tourism: Impactul economic 2021 - Global Economic Impact & Trends 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/>