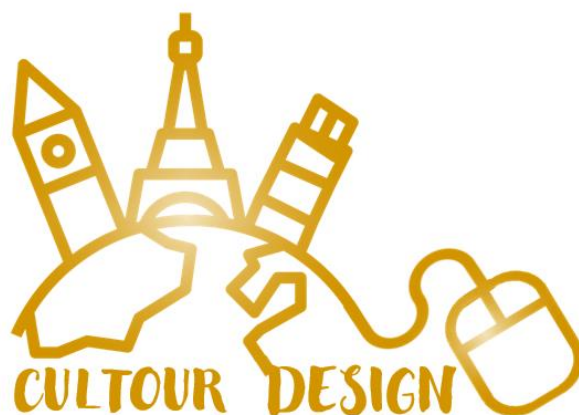


Podręcznik - Turystyka kulturowa w Europie: Sytuacja i trendy po pandemii COVID-19



Wsparcie Komisji Europejskiej przy tworzeniu tej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie może być pociągnięta do odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie zawartych w niej informacji. Numer projektu: 2021-1-RO01-KA220-ADU-000033461

INCDT
INNETICA

7/11/2022

HISTORIA ZMIAN

<i>Wersja</i>	<i>Data</i>	<i>Autor</i>	<i>Opis</i>	<i>Czynność</i>	<i>Strony</i>
1.0	11/02/2022	HEARTHANDS SOLUTIONS	Creation	C	10
1.1		INNETICA	Insert	I	26
1.2		INCDT	Insert	I	26

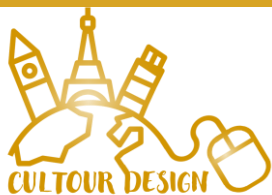
(*) Czynność: C = Creation, I = Insert, U = Update, R = Replace, D = Delete

DOKUMENTY REFERENCYJNE

<i>ID</i>	<i>Odniesienie</i>	<i>Tytuł</i>
1	2021-1-RO01-KA220-ADU-000033461	CULTOUR Design Proposal
2		

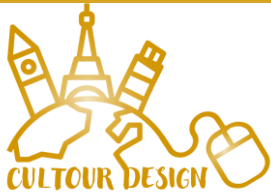
OBOWIĄZUJĄCE DOKUMENTY

<i>ID</i>	<i>Odniesienie</i>	<i>Tytuł</i>
1	R1/T1.1	White Paper on Digital Cultural Tourism & Competence Framework
2		



SPIS TREŚCI

1. Wstęp	3
1. Efekty kształcenia	3
2. Słowa kluczowe	3
3. Szacowany czas nauki	3
4. Słowniczek terminów	4
2. Turystyka kulturowa w europie: sytuacja i trendy po pandemii covid-19	5
2.1. Treść główna	5
2.1.1. Trendy w sektorze turystycznym przed pandemią.....	5
2.1.2. Turystyka kulturowa i COVID-19	9
2.1.3. Zaawansowane Technologie Cyfryzacji	11
2.1.4. Trendy w cyfryzacji	12
2.1.5. Trendy technologiczne	13
2.1.6. Dobre praktyki zidentyfikowane na poziomie UE w zakresie treści cyfrowych	15
Źródła dodatkowe	23
Ocenianie	25
1. Ocena poziomu wiedzy.....	25
2. Ocena Umiejętności	27



1. WSTĘP

Gdy świat staje się wielkością naszych mieszkań i bycie jest niestabilnym konceptem, stale uaktualnianym zgodnie z nowymi dyrektywami i procedurami ograniczającymi nasze wolności, czas wolny może wciąż znaleźć sposób poprzez okoliczności, w starych i nowych formach.

To właśnie w takim kontekście, wymagającym bezprecedensowych, kreatywnych rozwiązań, rozejrzeliśmy się dookoła siebie, pytając ogólnie (1) co moglibyśmy zaobserwować w kulturalnym spędzaniu czasu wolnego w czasach COVID-19, a co więcej (2) jak praktyki kulturalnego spędzania czasu wolnego zmieniły się wśród studentów, będących populacją podatną na depresję i problemy psychiczne (Hunt & Eisenberg, 2010), w szczególności w czasach pandemii.

Ta sytuacja była odpowiednia do znalezienia i wynalezienia kreatywnych rozwiązań. Wykorzystania zaawansowanych technologii przyczyniło się do stworzenia nowych warunków promocji dziedzictwa kulturowego i ułatwienia zarządzania i interakcji użytkownika/odwiedzającego z nimi, a także ogólnego doświadczenia użytkownika.

Technologia cyfrowa posłużyła jako ważne narzędzie aby wprowadzić innowacje we wszystkich obszarach dziedzictwa kulturowego, zmieniając pozycję form na rynku turystyki dziedzictwa, prowadząc do kształtujących się form konsumpcji.

1. Efekty kształcenia

Po ukończeniu tego modułu, będziesz zdolny:

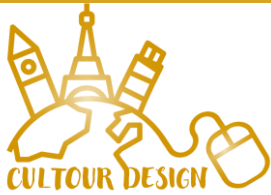
- Dogłębnie zrozumieć implikacje i konsekwencje COVID-19 w branży turystyki kulturowej
- Zdobycь szerszą wiedzę na temat istniejących praktyk i trendów związanych z cyfrową transformacją sektora
- Być w stanie analizować znaczenie nowych inicjatyw w tej dziedzinie
- Analizować potencjalne luki i rekomendowane ulepszenia w celu osiągnięcia zrównoważonego rozwoju Turystyki Kulturowej
- Mieć szerszy pogląd na zalety korzystania z technologii cyfrowych

2. Słowa kluczowe

Cyfryzacja kultury, Umiejętności cyfrowe, Wdrożenie cyfrowe, Transformacja cyfrowa, Ożywienie gospodarcze po pandemii COVID-19

3. Szacowany czas nauki

- 2 godziny na zapoznanie się z główną treścią



- 2 godziny na zapoznanie się ze źródłami dodatkowymi
- 1 godzina na ukończenie oceny

4. Słowniczek terminów

- **Turystyka Kulturowa:** oznacza “rodzaj aktywności turystycznej, w której podstawową motywacją odwiedzającego jest poznawanie, odkrywanie, doświadczanie i konsumowanie materialnych i niematerialnych kulturowych atrakcji/produktów w miejscu docelowym turystyki. Te atrakcje/produkty odnoszą się do zestawu charakterystycznych materialnych, intelektualnych, duchowych i emocjonalnych cech społeczeństwa, które obejmuje sztukę i architekturę, dziedzictwo historyczne i kulturowe, dziedzictwo kulinarne, literaturę, muzykę, przemysły kreatywne i żywe kultury z ich stylem życia, systemem wartości, wierzeniami i tradycjami”. (UNWTO General Assembly, 22 sesja, 2017)
- **Cyfryzacja:** obejmuje integrację danych cyfrowych i technologii informacyjnych poprzez nadanie im znaczenia. (Yunus Topsakal, Onus Icoz i Orhan Icoz, 2022; <https://www.igi-global.com>)
- **Dygitalizacja:** to wykorzystanie technologii cyfrowych do zmiany modelu biznesowego i zapewnienia nowych możliwości generowania przychodów i wartości; jest to proces przechodzenia na biznes cyfrowych. (Yunus Topsakal, Ocur Icoz i Orhan Icoz, 2022; <https://www.igi-global.com>)
- **Kultura cyfrowa:** jest definiowana jako nowa forma kultury, w której kultura ludzkości zostanie zdigitalizowana i przekształcona w nową formę. Kultura cyfrowa to całość stylu życia i nawyków stworzonych przez innowacje wprowadzone przez epokę, w której żyją ludzie, gdzie technologia zajmuje coraz więcej miejsca w życiu codziennym. (Nihan Senbursa, 2021; <https://www.igi-global.com>)
- **Umiejętności cyfrowe:** definiowane są jako zakres umiejętności korzystania z urządzeń cyfrowych, aplikacji komunikacyjnych i sieci w celu uzyskania dostępu i zarządzania informacjami. Umożliwiają one ludziom tworzenie i udostępnianie treści cyfrowych, komunikację i współpracę oraz rozwiązywanie problemów w celu skutecznej i kreatywnej samorealizacji w życiu, nauce, pracy i działaniach społecznych. (<https://www.unesco.org/en/articles/digital-skills-critical-jobs-and-social-inclusion>)
- **Technologia cyfrowa:** odnosi się do cyfrowych urządzeń, systemów i zasobów, które pomagają tworzyć, przechowywać i zarządzać danymi. Ważnym aspektem technologii cyfrowej jest technologia informacyjna (IT), która odnosi się do wykorzystania komputerów do przetwarzania danych i informacji. Większość firm korzysta obecnie z technologii cyfrowej do zarządzania operacjami i procesami oraz w celu usprawnienia

obsługi klienta. (<https://www.studysmarter.co.uk/explanations/business-studies/business-development/digital-technology/>)

- **Transformacja cyfrowa:** polega na stawaniu się przedsiębiorstwem cyfrowym - organizacją, która wykorzystuje technologię do ciągłej ewolucji wszystkich aspektów swoich modeli biznesowych (tego, co oferuje, w jaki sposób wchodzi w interakcje z klientami i jak działa). (<https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/za/Documents/digital/za-Deloitte-Digital-Digital-Transformation-v3.pdf>)
- **Pandemia COVID-19:** Pandemia COVID-19 to globalna epidemia koronawirusa, choroby zakaźnej wywoływanej przez koronawirusa zespołu ostrej niewydolności oddechowej 2 (SARS-CoV-2). (<https://www.who.int/europe/emergencies/situations/covid-19>)

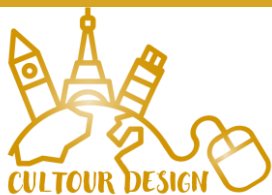
2. TURYSTYKA KULTUROWA W EUROPIE: SYTUACJA I TRENDY PO PANDEMII COVID-19

2.1. Treść główna

Pandemia COVID-19 była jednym z najważniejszych wyzwań stojących przed biznesem i rządami w tym stuleciu. Wywołała obawy o zdrowie, a także bezprecedensowy kryzys społeczny i gospodarczy, który szczególnie mocno uderzył w branże usługowe i spowodował przyspieszenie praktyk cyfryzacji. Pandemia COVID-19 bardzo różni się od innych form kryzysu (np. finansowego, politycznego), ponieważ wywarła znaczący ogólny wpływ na wszystkie modele biznesowe, organizacje, kreatywnych pracowników i użytkowników. Jest to kryzys zdrowotny, który ma szczególny wpływ zarówno na branżę spędzania czasu na świeżym powietrzu, jak i w pomieszczeniach. Pandemia ta charakteryzuje się kilkoma szczególnymi aspektami: po pierwsze, jej nieliniowy charakter jest sprzeczny z tym zakładanym przez tradycyjne modele cyklu życia kryzysu, ponieważ po pierwszej fali i odpływie może ponownie przybrać na sile, zgodnie z przewidywaniami ekspertów medycznych. Po drugie, nie jest to kryzys zbliżający lub pojawiający się, jest to kryzys trwały, mogący trwać miesiącami, lub latami, o bardzo długiej fazie trwania kryzysu, a także będący kryzysem cyklicznym z powodu różnych fal zakaźnych.

2.1.1. Trendy w sektorze turystycznym przed pandemią

Turystyka od dawna jest ważną siłą napędową rozwoju społeczno-gospodarczego w wielu krajach i regionach, o potencjale stymulowania przedsiębiorczości i tworzenia stanowisk pracy, w tym dla społeczności lokalnych, przybrzeżnych, wiejskich i oddalonych, oraz ułatwiania rozwoju infrastruktury i usług publicznych.



Przed rokiem 2020, globalny sektor turystyczny doświadczył sześć dekad niemal stałego wzrostu i dywersyfikacji. W 2019 sektor turystyczny był jednym z najszybciej rozwijających się i największych sektorów gospodarki na świecie, a podróże i turystyka wniosły 8 bilionów USD do światowej gospodarki, co stanowi 10,4 procent globalnego produktu krajowego brutto (PKB). Wzrost w podróżach i turystyce nadal przewyższał większość innych sektorów gospodarki, przy wzroście PKB o 3,5% w 2019 r., ustępując jedynie usługom informacyjno-komunikacyjnym i finansowym. Działalność w tym sektorze stanowiła 8 procent całkowitego eksportu i 27,4 procent globalnego eksportu usług.¹

Turystyka międzynarodowa nadal rozwijała się powyżej długoterminowych prognoz wzrostu sprzed pandemii COVID-19, z 1,5 miliardem międzynarodowych przyjazdów turystycznych w 2019 roku.² Niemniej jednak turystyka krajowa pozostała główną siłą napędową sektora turystycznego na całym świecie, odpowiadając za 71,7% wydatków na podróże i turystykę, a turystyka międzynarodowa za pozostałe 28,3%.³

Przed pandemią sektor ten wносił bezpośrednio 4,4% PKB, 6,9% zatrudnienia i 20,5% eksportu usług w krajach OECD. Bezprecedensowy szok wywołany przez COVID-19 spowodował, że średni bezpośredni wkład turystyki w PKB spadł o 1,9 punktu procentowego w 2020 r. w porównaniu z okresem sprzed COVID-19 w krajach, dla których dostępne są dane, podczas gdy udział turystyki w całkowitym zatrudnieniu był o 0,8 punktu procentowego niższy. Turystyka międzynarodowa została zniszczona przez kryzys. Zamknięcie granic międzynarodowych i wprowadzenie ograniczeń w podróżowaniu spowodowało, że całkowita liczba przyjazdów turystów międzynarodowych do krajów OECD spadła o 68% w 2020 r. do 262 mln (spadek o 72% w skali globalnej). Udział turystyki w eksporcie usług spadł średnio do 9,9% w 2020 r. w krajach OECD, przy czym turystyka odpowiadała za 77 centów z każdego 1 USD utraconych przychodów z eksportu usług. Niewielka poprawa odnotowana w krajach OECD w 2021 r. (wzrost o 16% do 303 mln) przewyższyła średnią światową (wzrost o 9%), a dostępne dowody wskazują, że utrzymała się ona w 2022 r. Turystyka krajowa również mocno ucierpiała w wyniku pandemii, ale okazała się znacznie bardziej odporna. Złagodzenie lokalnych i krajowych ograniczeń w połowie 2020 r. spowodowało, że w wielu krajach krajowa działalność turystyczna została wznowiona wcześniej niż turystyka międzynarodowa. Stanowiło to koło ratunkowe dla wielu miejsc pracy i firm, ale nie było w stanie zrekompensować utraty rynków międzynarodowych. Rzeczywiście, w 2021 r. krajowe podróże z noclegiem były nadal o 19,1% niższe niż przed pandemią COVID-19 wśród raportujących krajów OECD.⁴

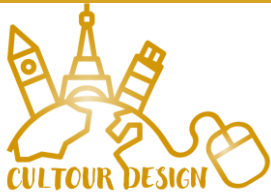
Wiele krajów opracowuje obecnie środki mające na celu zbudowanie bardziej odpornej gospodarki turystycznej po pandemii COVID-19. Obejmują one przygotowanie planów wspierania zrównoważonej odbudowy turystyki, promowanie transformacji cyfrowej i przejście na bardziej ekologiczny system turystyczny oraz ponowne przemyślenie kwestii turystyki na przyszłość.

¹ WTTC, Global Economic Impact & Trends 2020 and Travel & Tourism: Economic Impact 2021 – Global Economic Impact & Trends 2021, 2021.

² OECD, OECD Tourism Trends and Policies 2020, 2020,

³ WTTC, Global Economic Impact & Trends 2020 and Global Economic Impact & Trends 2021

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



Turystyka krajowa została ponownie uruchomiona i pomaga złagodzić wpływ na miejsca pracy i firmy w niektórych miejscach. Prawdziwe ożywienie będzie jednak możliwe tylko wtedy, gdy powróci turystyka międzynarodowa. Wymaga to globalnej współpracy i rozwiązań opartych na dowodach, aby można było bezpiecznie znieść ograniczenia w podróżowaniu.

Przetrwanie firm w całym ekosystemie turystycznym jest zagrożone bez ciągłego wsparcia rządowego i chociaż rządy podjęły imponujące działania, aby złagodzić cios dla turystyki, zminimalizować utratę miejsc pracy i zbudować ożywienie w 2021 r. i później, należy zrobić więcej i w bardziej skoordynowany sposób. Kluczowe priorytety polityki obejmują:

- Przywrócenie zaufania podróżnych
- Wspieranie firm turystycznych w dostosowaniu się i przetrwaniu
- Promowanie turystyki krajowej i wspieranie bezpiecznego powrotu turystyki międzynarodowej
- Dostarczanie jasnych informacji podróżnym i przedsiębiorstwom oraz ograniczanie niepewności (w możliwym zakresie)
- Ewoluuujące środki reagowania w celu utrzymania zdolności w sektorze i wyeliminowania luk we wsparciu
- Wzmocnienie współpracy wewnątrz i pomiędzy krajami
- Budowanie bardziej odpornej, zrównoważonej turystyki

Podczas gdy, aby umożliwić gospodarce turystycznej przetrwanie wirusa w perspektywie krótko- i średnioterminowej, potrzebne są elastyczne rozwiązania polityczne, ważne jest, aby spojrzeć poza to i podjąć kroki w celu wyciągnięcia wniosków z kryzysu, który ujawnił luki w gotowości i zdolności reagowania rządu i przemysłu. Niezbędne są skoordynowane działania rządów na wszystkich szczeblach i sektora prywatnego.

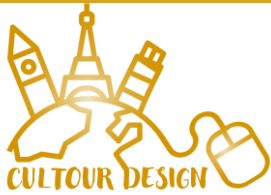
Kryzys był okazją do przemyślenia turystyki na przyszłość. Turystyka znajduje się na rozdrożu, a środki wdrożone dzisiaj będą kształtować turystykę jutra. Rządy muszą rozważyć długoterminowe konsekwencje kryzysu, jednocześnie wykorzystując cyfryzację, wspierając transformację niskoemisyjną i promując transformację strukturalną potrzebną do zbudowania silniejszej, bardziej zrównoważonej i odpornej gospodarki turystycznej.

Kryzys związany z COVID-19 był ogromnym wstrząsem dla gospodarki turystycznej, poważnie wpływając na źródła utrzymania ludzi, dzielnice i firmy. Ponieważ pandemia nadal ewoluuje, pełne konsekwencje nie są jeszcze jasne. Jednak powrót do "normalnej działalności" jest mało prawdopodobny. Decydenci polityczni będą musieli wyciągnąć wnioski z kryzysu, aby zbudować silniejszą, bardziej odporną gospodarkę turystyczną na przyszłość. Chociaż jest jeszcze zbyt wcześnie, aby z jakąkolwiek pewnością powiedzieć, co to będzie, przedstawiono szereg **wstępnych wniosków**:

- **Kryzys był wezwaniem do działania dla rządów na wszystkich szczeblach, aby zareagować w skoordynowany sposób i podkreślił znaczenie zintegrowanych podejść do polityki turystycznej w celu wsparcia odbudowy.** Dostarczanie dobrze ukierunkowanego i dostępnego wsparcia tak szybko i wydajnie jak to możliwe, wrażliwym firmom turystycznym, pracownikom i turystom miało i nadal ma kluczowe znaczenie. Rządy na wszystkich szczeblach oraz sektor prywatny muszą być lepiej przygotowane i mieć zdolność do szybkiego reagowania i

dostosowywania się. Wymaga to solidniejszej oceny ryzyka i mechanizmów reagowania kryzysowego oraz ściślejszej koordynacji - na szczeblu lokalnym, krajowym i międzynarodowym.

- **Wzmocniona, wielostronna współpraca i solidne wsparcie są niezbędne do reaktywacji turystyki.** Kraje muszą współpracować, ponieważ działania podejmowane przez jeden rząd mają wpływ na podróżnych i firmy w innych krajach, a także na globalny system turystyczny. Kraje muszą opracować systemy współpracy pomiędzy granicami, aby wznowić bezpieczne podróże, przywrócić zaufanie podróżnych i firm, stymulować popyt i przyspieszyć ożywienie turystyki. Potrzebne są również bardziej wydajne międzynarodowe systemy koordynacji, aby reagować na przyszłe wstrząsy
- **Wsparcie dla poszczególnych sektorów jest potrzebne, aby zaspokoić szczególne potrzeby pracowników turystyki, przedsiębiorstw i miejsc docelowych, a także wspierać szersze ożywienie gospodarcze.** Turystyka odniosła znaczne korzyści z ogólnych środków stymulujących gospodarkę. Jednakże, jest to jeden z najbardziej dotkniętych sektorów i będzie miał wpływ na szersze ożywienie makroekonomiczne w wielu krajach. Te części ekosystemu turystycznego, które nie są jeszcze otwarte dla biznesu i gdzie popyt może być obniżony lub ograniczony przez pewien czas, będą wymagały szczególnej uwagi, podobnie jak miejsca docelowe i małe firmy, które zostały najbardziej dotknięte i są najbardziej narażone.
- **Ciągłe wsparcie rządowe powinno już zacząć budować bardziej zrównoważoną i prężną gospodarkę turystyczną.** Destynacje i firmy turystyczne potrzebują pomocy, aby być gotowym do świadczenia usług turystycznych w celu zaspokojenia popytu, gdy nadejdzie ożywienie. Ważne będzie, aby współpracować z firmami turystycznymi, aby były one zrównoważone po zakończeniu wsparcia i już teraz zaczęły zajmować się długoterminowymi konsekwencjami kryzysu. Działania powinny być w coraz większym stopniu uwarunkowane szerszymi celami środowiskowymi, gospodarczymi i społecznymi
- **Zapewnienie jasności polityki i podjęcie kroków w celu ograniczenia niepewności (w możliwym zakresie) będzie miało kluczowe znaczenie dla wsparcia ożywienia turystyki.** Perspektywy dla gospodarki turystycznej pozostają wyjątkowo niepewne, a zaufanie przedsiębiorców i podróżnych znacznie spadło. Jasna komunikacja, dobrze opracowana polityka informacyjna i przejrzystość kryteriów epidemiologicznych będą szczególnie ważne, gdy zajdzie potrzeba zmiany ograniczeń podróży i środków ograniczających rozprzestrzenianie się wirusa w odpowiedzi na ogniska wirusa i zmieniającą się sytuację sanitarną.
- **Poprawa bazy dowodowej, w celu informowania o decyzjach politycznych i biznesowych będzie miała kluczowe znaczenie, poprzez gromadzenie informacji, badania i analizę danych.** Kryzys uwidoczniał braki w dostępności aktualnych, porównywalnych, szczegółowych danych w szybko zmieniających się sytuacjach. Wiarygodne i spójne wskaźniki są potrzebne, aby ocenić skuteczność programów i inicjatyw oraz monitorować postępy w odbudowie i odporności turystyki. Rozwiązania oparte na ryzyku, mające na celu bezpieczne zniesienie ograniczeń w podróżowaniu i przywrócenie funkcjonowania międzynarodowego ekosystemu turystycznego, muszą opierać się na solidnych dowodach naukowych. Rozwiązania te muszą być również możliwe do wdrożenia, z wystarczającą wydajnością, aby zapewnić niezawodne funkcjonowanie tych systemów.
- **Kryzys jest jedyną w swoim rodzaju okazją do przejścia w kierunku bardziej sprawiedliwych, zrównoważonych i odpornych modeli rozwoju turystyki.** Pandemia po raz kolejny ujawniła strukturalne niedociągnięcia w systemie turystycznym i podatność na wstrząsy



zewewnętrzne. Istnieje pilna potrzeba dywersyfikacji i wzmocnienia odporności gospodarki turystycznej, aby lepiej przygotować się na przyszłe wstrząsy, zaradzić długotrwałym słabościom strukturalnym i zachęcić do cyfrowej, niskoemisyjnej transformacji, która będzie niezbędna do przejścia na silniejsze, bardziej sprawiedliwe i zrównoważone modele rozwoju turystyki.

2.1.2. Turystyka kulturowa i COVID-19

Ponieważ COVID-19 spowodował zastój w globalnej turystyce, miliony osób poddanych kwarantannie szukały wrażeń kulturalnych i podróżniczych w swoich domach. Kultura okazała się niezbędna w tym okresie, a zapotrzebowanie na wirtualny dostęp do muzeów, miejsc dziedzictwa kulturowego, teatrów i przedstawień osiągnęło bezprecedensowy poziom.

W związku z zamknięciem ponad 80% obiektów światowego dziedzictwa UNESCO, źródła utrzymania milionów osób zawodowo związanych z kulturą zostały poważnie zagrożone. Jeśli turystyka ma przyczynić się do przetrwania sektora kultury, tj. kin, sztuki i wielu innych segmentów, powinna wzmocnić tożsamość kulturową i markę miejsc turystycznych.

Pomimo wszystkich wyzwań, sektory turystyki i kultury stoją przed szansą stworzenia nowych partnerstw i współpracy. Są one zobowiązane do wspólnego odkrywania i dywersyfikowania oferty, przyciągania nowych odbiorców, rozwijania nowych umiejętności i wspierania przejścia świata do nowych warunków.

NATYCHTMIASTOWA ODPOWIEDŹ ⁵

1. Popraw wymianę informacji i danych między sektorami

Przepływ informacji między sektorami ma kluczowe znaczenie dla zrozumienia skutków pandemii i opracowania skutecznych reakcji. Konkretnie dane na temat społeczno-ekonomicznego wpływu COVID-19 na kulturę i turystykę, a także na temat rozwiązań wprowadzanych w celu przetrwania turystyki kulturowej, pozwolą na bardziej ukierunkowane plany łagodzenia skutków w odpowiedzi na różne potrzeby i powielanie dobrych praktyk

2. Uruchom innowacyjne sojusze

Zamknięcie udowodniło znaczenie nowych technologii i mediów w naszym codziennym życiu. Przy milionach ludzi zamkniętych w swoich domach, jest to odpowiedni moment na rozwijanie i promowanie doświadczeń kulturalnych wśród mimowolnej publiczności.

Wyzwaniem jest zapewnienie tych doświadczeń w sposób, który wspiera bezpośrednie korzyści dla zaangażowanych organizacji i praktyków. Podczas tej cyfrowej transformacji turystyka i kultura mogą nawiązywać sojusze z firmami technologicznymi i sektorem prywatnym, aby poprawić dostęp do programów budowania potencjału w zakresie kultury i zrównoważonej turystyki, dostępnych online.

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

3. Zainspiruj bardziej zrównoważoną przyszłość dla turystyki kulturowej

Sektory turystyki i kultury muszą kontynuować współpracę, aby zainspirować bardziej zrównoważoną przyszłość turystyki kulturowej. Strategie marketingowe w turystyce podkreślają lokalną ekspresję kulturową nie tylko w celu dotarcia do nowych odbiorców, ale także w celu zainspirowania odpowiedzialnych podróży. Miejsca docelowe i obiekty kulturalne zmagają się z tym, jak przetrwać ten okres hibernacji, jednocześnie planując ponowne otwarcie turystyki.

4. Kształtuj bardziej odporną siłę roboczą w turystyce i kulturze

Profile zawodowe pracowników kultury i turystyki będą wymagały nowych umiejętności do natychmiastowych działań i udziału w odbudowie. Oba sektory muszą opracować kreatywne i pomysłowe rozwiązania w zakresie zatrudnienia, aby zapewnić odporność siły roboczej po dziesięcioleciach niepewności. Istniejące miejsca pracy w turystyce kulturowej powinny zostać utrzymane i doszkolone, ponieważ ludzki talent i wiedza już tam są.

5. Wzmocnij struktury zarządzania w celu lepszej koordynacji i wymiany informacji

Kryzys ten jest doskonałą okazją do budowania międzysektorowych modeli zarządzania między kluczowymi podmiotami z branży turystycznej i kulturalnej. Modele te powinny angażować partnerów technologicznych do tworzenia platform i forów wymiany w celu koordynacji działań i wymiany informacji. Platformy te powinny zakładać skuteczną komunikację, podejmowanie decyzji i zawieranie porozumień w sprawie ustalania granic rozwoju turystyki z wykorzystaniem dóbr kultury.

6. Przyciągnij nowych odbiorców

Sektor kultury kształtuje zaangażowanych globalnych obywateli i turystów przyszłości, docierając do dzieci i młodzieży. Powstające obecnie więzi emocjonalne między obywatelami a twórcami kultury będą miały znaczenie w nadchodzących latach. Ograniczenia mogą również sprawić, że stali bywalcy i "starsi" turyści kulturalni będą wspierać kulturę poprzez patronat i działania solidarnościowe.

REGENERACJA⁶

1. Zmień ilości na jakość

Sukces turystyki był tradycyjnie mierzony statystykami podkreślającymi liczbę odwiedzających, podczas gdy wskaźniki jakościowe i profil odwiedzających miały mniejsze znaczenie. Wspólna odbudowa turystyki i kultury powinna dostosować politykę odporności, nowe priorytety do nowych wartości pomiarowych, a także dostosowane do potrzeb strategii marketingowe.

2. Zdywersyfikuj produkty turystyki kulturowej

Miejsca docelowe powinny zająć się nowymi i tradycyjnymi rynkami oraz określonymi profilami turystów kulturowych, których zainteresowania i priorytety mogą ulec zmianie po kryzysie COVID-19. Kultura będzie wymagała wsparcia, aby przetrwać i rozwijać się, ponieważ wzbogaca tożsamość miejsc docelowych i inspirowanie ożywienie turystyki. Niektóre spotkania kulturalne mogą

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

zostać tymczasowo zastąpione alternatywnymi produktami, w miarę rozwoju nowych scenariuszy.

3. Zwiększ udział społeczności i turystyki krajowej

Zaangażowanie platform obywatelskich w odtwarzanie lokalnej oferty kulturalnej będzie miało strategiczne znaczenie społeczne i gospodarcze. Rola społeczności lokalnych będzie miała zasadnicze znaczenie dla przyjęcia pierwszych przepływów odwiedzających, z zachowaniem środków ostrożności. Odzyskanie zaufania klientów krajowych przyspieszy pierwszą fazę ożywienia turystyki kulturalnej.

4. Dostosuj ofertę kulturową dla międzynarodowych gości

Przywrócenie przyjazdowej turystyki kulturalnej będzie większym wyzwaniem, zanim konsumenci zdecydują się na podróż za granicę. Dostosowując swoją ofertę kulturalną, rządy, destynacje i branże kulturalne mogą mieć bardziej międzynarodowy zasięg. Międzynarodowe i międzysektorowe sojusze odegrają kluczową rolę.

5. Wspieraj przedsiębiorczość i innowacje w turystyce kulturowej

Innowacje w MŚP, spółdzielniach i gospodarce kreatywnej będą potrzebne do ożywienia gospodarczego, zwłaszcza w celu wzmocnienia pozycji kobiet, młodzieży i ludności tubylczej. COVID-19 będzie miał duży wpływ na te grupy, ponieważ ich gospodarka jest często nieformalna, zwłaszcza w nowych miejscach docelowych. Ich źródła utrzymania poprawią się dzięki konsolidacji dostępu do rynku i włączeniu do łańcucha dostaw turystyki kulturowej. Przejście od gospodarki nieformalnej do formalnej przyniesie korzyści wielu społecznościom i destynacjom.

6. Spraw aby turystyka kulturowa stała się dostępna dla wszystkich

Dostępność obiektów, produktów i usług kulturalnych powinna być zwiększona, aby lepiej zaspokajać potrzeby osób niepełnosprawnych, seniorów i rodzin z małymi dziećmi, zarówno mieszkańców, jak i turystów. Zwiększenie dostępności kultury przynosi korzyści wszystkim.

2.1.3. Zaawansowane Technologie Cyfryzacji

W ostatnich latach podjęto liczne inicjatywy obejmujące modelowanie i renderowanie cyfrowego dziedzictwa kulturowego w 3D do celów badawczych i konserwatorskich i/lub komunikacyjnych. Zaawansowane technologie digitalizacji odegrały kluczową rolę w transformacji metod konserwacji i badań naukowych w dziedzinie dziedzictwa kulturowego, a także w doświadczaniu przez ludzi relikwów dziedzictwa kulturowego, zabytków i wydarzeń.

Technologie digitalizacji są już wykorzystywane w dziedzinie dziedzictwa kulturowego (np. w muzeach lub zabytkach). Można znaleźć ograniczone badania i rozwiązania dotyczące interakcji między dziedzictwem kulturowym, technologiami skanowania / fotografowania i immersyjnymi, potencjalnymi klientami i doświadczeniami odwiedzających w miejscach turystyki kulturowej, wydarzeniach i atrakcjach. Wykorzystanie zaawansowanego skanowania cyfrowego 2D/3D małych i dużych obiektów i otoczenia oraz waloryzacja wytworzonych cyfrowych modeli przestrzennych ma potencjał do tworzenia unikalnych, wciągających doświadczeń kulturowych przy użyciu niedrogiej elektroniki użytkowej.

Pole 1: Zalety wykorzystywania Zaawansowanych Technologii Cyfryzacji

- *podkreślanie pracy artystów i ludzi w dziedzinie kultury oraz promowanie kultury publicznie za pomocą narzędzi, które mają na celu tworzenie innowacyjnych i angażujących doświadczeń przy użyciu najnowocześniejszych technologii;*
- *oferowanie wizualizacji wystawy poprzez spersonalizowane interaktywne doświadczenia narracyjne wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości (VR/AR) oraz georeferencji poszczególnych eksponatów w miejscach o znaczeniu kulturowym (wystawy sztuki, muzea), umożliwiając tworzenie doświadczeń edukacyjnych i edukacyjnych, mobilizację turystyki i zainteresowania społecznego oraz konserwację, promocję i opiekę nad eksponatami;*
- *zwiększenie możliwości zwiedzania muzeum z dowolnego miejsca i w dowolnym czasie. Muzea są ważnymi miejscami wypoczynku i atrakcjami turystycznymi, głównie ze względu na ich autentyczne zbiory reprezentujące przeszłość;*
- *opracowanie nowych produktów i usług, takich jak wystawy online, nowe procesy badania, prezentowania i zarządzania kolekcjami, nowe struktury organizacyjne dostosowane do coraz bardziej cyfrowego środowiska, dotarcie do nowych rynków i wykorzystanie istniejących zasobów w celu generowania nowego kapitału.*

Źródło: "Novel Ways of Discovering, Capturing and Experiencing Cultural Heritage: A Review of Current State-of-the-Art, Challenges and Future Directions", Dimitra Pappa i Constantin Makropoulos

Zaawansowana cyfryzacja oraz cyfrowa ochrona i dostępność odegrały kluczową rolę w transformacji metod konserwacji i badań naukowych w dziedzinie dziedzictwa kulturowego, a także w doświadczaniu przez ludzi dóbr dziedzictwa kulturowego, relikwów i zabytków.

2.1.4. Trendy w cyfryzacji

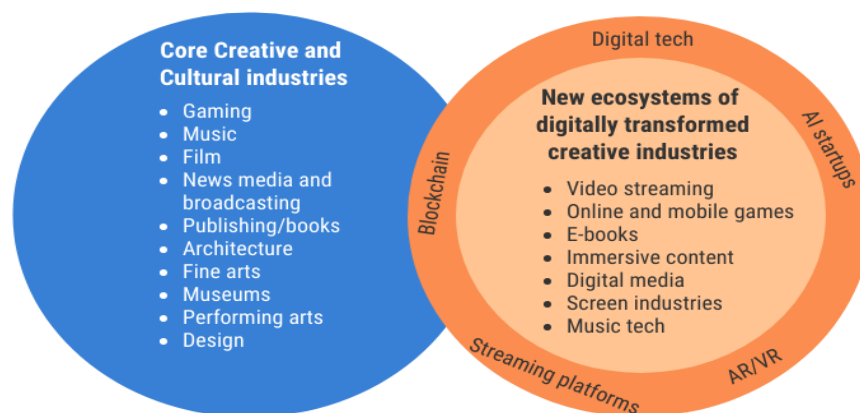
Cyfryzacja kultury i branży kreatywnej przekształciła procesy tworzenia, produkcji, dystrybucji i konsumpcji kultury. Wpłynęła jednak również dramatycznie na dochodowość tradycyjnych praktyk i przedsiębiorstw kreatywnych. Kryzys ujawnił kilka trendów występujących w branżach kreatywnych jeszcze przed pandemią:

- opracowanie nowych kanałów dystrybucji, modeli biznesowych i systemów płatności w celu dostosowania się;
- natychmiastowy dostęp do treści, które można łatwo zaspokoić za pomocą mediów cyfrowych;
- umożliwiło narodziny całych nowych kreatywnych ekosystemów, na przykład wokół strumieniowania wideo, gier online i mobilnych, e-booków i wciągających treści;
- podkreśla dominującą pozycję dużych graczy spoza UE w stosunku do mniejszych unijnych organizacji przemysłu kreatywnego;

- niektóre sektory zostaną dotknięte bardziej niż inne, a niektóre podmioty znacznie zyskają, podczas gdy inne prawdopodobnie zobaczą, jak ich modele biznesowe i dochody znikają.

Zakaz opuszczania domów wzmocnił cyfrową transformację branży kulturalnej i kreatywnej oraz przeniósł uwagę na działalność kulturalną online. Niektóre platformy internetowe skorzystały nawet na zwiększonym popycie na streaming treści kulturalnych. Narzucenia izolacji i przejście na komunikację internetową dowiodły również, że platformy cyfrowe mogą stać się kołem ratunkowym dla społeczności, aby pozostać w kontakcie i wspólnie realizować i dzielić się działaniami kulturalnymi i kreatywnymi na odległość. Pojawienie się zaawansowanych technologii będzie dalej napędzać cyfryzację branży kreatywnej.

Diagram 1: Przegląd branży kulturalnej i kreatywnej oraz ich transformacji

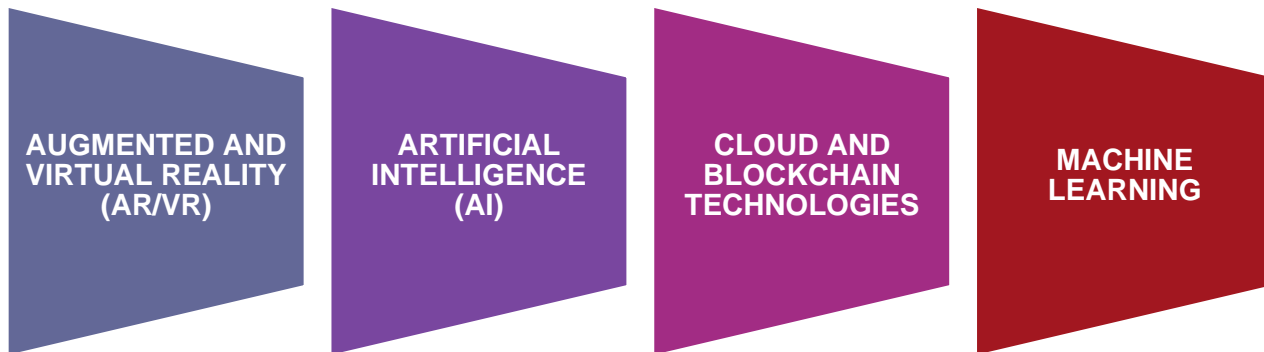


Źródło: Technopolis Group, 2021

2.1.5. Trendy technologiczne

Na przemysł kulturalny i kreatywny największy wpływ miało pojawienie się następujących zaawansowanych technologii:

Diagram 2: Niektóre zaawansowane technologie wykorzystywane w przemyśle kulturowym i kreatywnym



Źródło: *Advanced Technologies for Industry – Sectoral Watch Technological trends in the creative industries EC, 2021*

Oprócz transformacji cyfrowej, postęp technologiczny w innych obszarach również wpłynął na branże kreatywne, nawet jeśli ich wpływ jest mniej widoczny. Na przykład zaawansowane materiały i nanotechnologia zostały wykorzystane w sztukach wizualnych, projektowaniu, architekturze i sektorze filmowym. Mikro- i nanoelektronika przyczynia się również do rozwoju zestawów słuchawkowych AR/VR.

Pole 2: Wykorzystywanie zaawansowanych technologii

- Wykorzystanie **AR/VR** w muzeach i galeriach rośnie od jakiegoś czasu, ponieważ wiele z nich stworzyło aplikacje AR/VR, aby przyciągnąć więcej odwiedzających. W czasach Covid-19 wycieczki wzbogacone o wirtualną rzeczywistość mogą umożliwić użytkownikom **wirtualne zwiedzanie muzeum** z dowolnego miejsca. AR/VR otwiera przed architektami nowe możliwości komunikowania się na temat planów budowy nowego budynku lub zmiany krajobrazu miasta, ponieważ mogą oni cyfrowo nakładać dane na plac budowy. Dzięki AR/VR architekci mogą również przysyłać dane modeli na plac budowy w celu weryfikacji i lepszego monitorowania postępów w budowie.
- **Techniki sztucznej inteligencji** stały się popularnymi narzędziami stosowanymi do tworzenia i produkcji dzieł kultury. **Sztuczna inteligencja stwarza możliwości wykorzystania istniejących zbiorów sztuki muzeów** w celu opracowania nowych interpretacji i powiązań między kolekcjami i obiektami, przyspieszenia i skalowania procesu digitalizacji w celu zachowania i digitalizacji kultury i dziedzictwa oraz tworzenia nowych dynamicznych i spersonalizowanych doświadczeń użytkowników.
- Większość przypadków użycia **Blockchain** w branżach kreatywnych jest związana z zarządzaniem własnością intelektualną, zarządzaniem platformami, pozyskiwaniem funduszy i mikropłatnościami. **Technologia Blockchain może być pomocna w walce z piractwem kreatywnych treści.** Jednym z zastosowań Blockchain w branżach kreatywnych jest śledzenie

praw autorskich. Umożliwiając rejestrację dzieła w Blockchain, technologia ta może zaoferować sposób udokumentowania własności przy niższych kosztach, jednocześnie umożliwiając nowe modele biznesowe dla dzieł kreatywnych. Możliwe jest również wykorzystanie tej technologii na wszystkich etapach procesu twórczego i ubieganie się o (międzynarodową) ochronę.

→ **Systemy mikropłatności** obsługiwane przez technologię Blockchain umożliwiają płatności pay-per-view (płatność jedynie za możliwość dostępu do wybranych treści) zamiast droższego modelu subskrypcji. Blockchain może pomóc we wdrażaniu inteligentnych kontraktów i sposobów wynagradzania w różnych branżach kreatywnych.

Source: Advanced Technologies for Industry – Sectoral Watch Technological trends in the creative industries **EC, 2021**

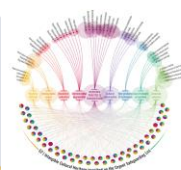
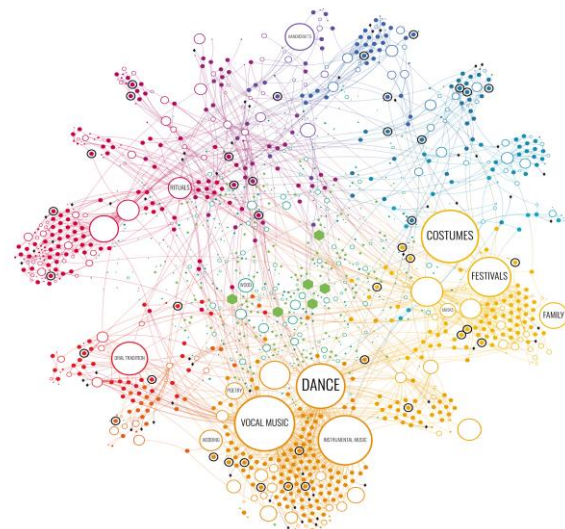
2.1.6. Dobre praktyki zidentyfikowane na poziomie UE w zakresie treści cyfrowych

Dobre praktyki cyfrowe są kluczem do wielu wspaniałych rzeczy dla instytucji dziedzictwa kulturowego. Transformacja cyfrowa nie dotyczy jedynie sposobu działania instytucji dziedzictwa kulturowego. Dotyczy tego, jak myślą. Nie chodzi tylko o technologię i zasoby. Chodzi o ludzi i umiejętności. (**Harry Verwayen, Dyrektor Wykonawczy Fundacji Europeana**)

A. DIVE INTO INTANGIBLE CULTURAL HERITAGE! Projekt (UNESCO)

Odkryj wiele sposobów poruszania się po dynamicznej i interaktywnej przestrzeni żywych praktyk i przejawów niematerialnego dziedzictwa kulturowego. Zobacz, jak razem reprezentują bogatą różnorodność kulturową. Wykorzystując semantykę internetową i wizualizację graficzną, "Dive into Intangible Cultural Heritage" proponuje szerszą koncepcyjną i wizualną nawigację po blisko 500 **unikalnych elementach niematerialnego dziedzictwa kulturowego** wpisanych na Listy Konwencji UNESCO z 2003 roku. Eksploruje różne elementy w różnych dziedzinach, tematach, geografii i ekosystemach oraz umożliwia wizualizację głębokich wzajemnych powiązań między nimi.

Cztery interaktywne i unikalne wizualizacje pomagają ludziom zrozumieć i odkryć ich dziedzictwo kulturowe oraz sposób, w jaki jest ono powiązane z innymi kulturami poprzez połączenia,



takie jak regiony, kraje, Obiekty Światowego Dziedzictwa i pojęcia, takie jak *Rodzina*, *Drzewa*, *Taniec* i inne.

Wizualizacje stale ewoluują w miarę wprowadzania nowych elementów i udoskonalania indeksowania. Dzięki temu projektowi, opracowanemu w ramach Europejskiego Roku Dziedzictwa Kulturowego, użytkownicy nauczyli się dostrzegać bogactwo kultury i brać odpowiedzialność za ochronę, utrzymanie i przekazywanie dziedzictwa przyszłym pokoleniom. Unia Europejska sfinansowała ten projekt w ramach programu Erasmus+.

B. CASA BATLLÓ'S NEW '10D EXPERIENCE (zwycięzca nagrody *the Best Achievement Award - Heritage in Motion Contest w 2021*)

Nowe "Doświadczenie 10D" w Casa Batlló prezentuje najbardziej fascynujące wciągające doświadczenie, jakie kiedykolwiek sobie wyobrażano. Sztuczna inteligencja, rozszerzona rzeczywistość czy uczenie maszynowe to tylko niektóre z cech tej kreatywnej propozycji kulturalnej. Niemożliwe projekcje wolumetryczne, dźwięk binauralny, czujniki ruchu, unikalne na skalę światową przestrzenie immersyjne i delikatne propozycje, które odwołują się do zmysłów, takich jak smak i zapach, oferując odwiedzającym wrażenia, których nigdy wcześniej nie doświadczyli.

Now oferowane funkcje:

- 2 nowe przestrzenie immersyjne: Gaudí Dôme, z kopułą złożoną z ponad tysiąca ekranów, 21 kanałami audio odtwarzającymi dźwięki natury i 38 projektorami; **Gaudí Cube**, pierwszy na świecie sześcian LED;
- Nowy skrypt dostępny w 15 językach;
- Nowe słuchawki zostały zaprojektowane tak, aby wzmocnić pozycję odwiedzającego i dostosować treść do rytmu jego wizyty;
- Nowy tablet wykorzystujący wirtualną rzeczywistość umożliwia odwiedzającym podróż 100 lat wstecz;
- Magiczne obrazy na ścianach, z pozoru statyczne, ożywają w miarę zbliżania się odwiedzających;
- Ekologiczne i niewidzialne technologie ożywają różne efemeryczne instalacje, które odwiedzający odkryją w Casa Batlló.



Wyróżniają się różne interwencje architektoniczne, takie jak nowy pionowy węzeł komunikacyjny zaprojektowany przez japońskiego architekta Kengo Kumę i oświetlony przez Włocha Mario Nanniego.

C. DIVE IN THE PAST: Poważna Gra promująca Podwodne Dziedzictwo Kulturowe

Dive in the Past to poważna gra na urządzenia mobilne, opracowana przez 3D Research jako produkt rozrywkowy dla turystyki, w ramach projektu MEDRYDIVE, współfinansowanego przez program COSME Unii Europejskiej.

Głównym celem projektu jest wzbudzenie zainteresowania podwodnym dziedzictwem kulturowym wśród ogółu społeczeństwa, podnoszenie świadomości na temat znaczenia jego rozwoju i zachęcanie do ożywienia turystyki związanej z podwodnymi obiektami kulturowymi.

Dive in the Past łączy wirtualną eksplorację czterech prawdziwych podwodnych stanowisk archeologicznych reprezentowanych przez cyfrowe repliki, z ilustrowaną cyfrową opowieścią oraz kilkoma wyzwaniem i zadaniami do rozwiązania w mini-grach 2D, które pozwalają odkryć szczegółowe informacje o lokalizacjach i ich historii.

Aby dodać więcej emocji i zabawy, struktura narracyjna gry toruje drogę do prawdziwej przygody: wszystko zaczyna się od odkrycia starego pamiętnika z tajemniczym symbolem na okładce. Od tego momentu rozpoczyna się eksploracja czterech podwodnych lokacji i odkrywanie ukrytych skarbów za pomocą mapy.

Projekt MeDryDive ma na celu stworzenie spersonalizowanych doświadczeń nurkowania na sucho w celu promocji miejsc podwodnego dziedzictwa kulturowego Morza Śródziemnego przy użyciu technologii wirtualnej (VR) i rozszerzonej rzeczywistości (AR).

Miejsca pilotażowe objęte transnarodowym tematycznym produktem turystycznym "Dive in the Past" mają wysoką wartość archeologiczną i historyczną oraz obejmują szeroki zakres czasowy, od starożytnej epoki klasycznej i rzymskiej po historyczne i nowsze okresy.

Cztery wybrane lokalizacje pilotażowe to:



D. PROJEKT SCHEDAR - OCHRONA DZIEDZICTWA KULTUROWEGO TAŃCA POPRZEZ ROZSZERZONĄ RZECZYWISTOŚĆ

Taniec jest integralną częścią każdej kultury. Poprzez swoją choreografię i kostiumy, taniec nadaje bogactwo i wyjątkowość danej kulturze.

Ostatnie postępy w informatyce umożliwiły dokładną digitalizację 3D ludzkiego ruchu. Takie systemy zapewniają nowe środki do przechwytywania, zachowywania, a następnie odtwarzania niematerialnego dziedzictwa kulturowego, które wykracza daleko poza tradycyjne podejście pisemne lub obrazowe. Jednak tworzenie i utrzymywanie trójwymiarowych danych ruchu jest kosztowne, a zawarte w nich informacje semantyczne są trudne do wyodrębnienia i sformułowania, a obecne narzędzia programowe do wyszukiwania i wizualizacji tych danych są zbyt złożone dla większości użytkowników końcowych.



SCHEDAR dostarczył nowatorskich rozwiązań dla trzech kluczowych wyzwań

związanych z archiwizacją, ponownym wykorzystaniem i ponownym wykorzystaniem, a ostatecznie rozpowszechnianiem danych o ruchu niematerialnego dziedzictwa kulturowego. Ponadto opracowano kompleksowy zestaw nowych wytycznych, ram i narzędzi programowych do wykorzystania istniejących baz danych ruchu niematerialnego dziedzictwa kulturowego. Pozyskiwanie danych zostało podjęte w sposób holistyczny, obejmując dane związane z występem, wykonawcą, rodzajem tańca, ukrytą/nieopowiedzianą historią itp.

Innowacyjne wykorzystanie najnowocześniejszej technologii wielozmysłowej rzeczywistości rozszerzonej umożliwi bezpośrednią interakcję z tańcem, zapewniając nowe doświadczenia i szkolenia w zakresie tańca tradycyjnego, co jest kluczem do zapewnienia zachowania tego bogatego zasobu kulturowego dla przyszłych pokoleń.

E. Cyfrowa zabawa w bibliotece Dutch New Library

Biblioteka Dutch New Library w Almere chciała zmodernizować przestrzeń dla dzieci, aby uczynić ją bardziej żywą i interaktywną.



Dział dla młodzieży został przeprojektowany i dodano interaktywne technologie, takie jak:

- **Magiczna książka.** Dla najmłodszych przygotowano "magiczną książkę", w której mogą bawić się literami i słowami. Ta naturalnej wielkości magiczna książka zawiera ilustracje na zamówienie i zabiera dzieci na interaktywne poszukiwanie skarbów poprzez bajki i przygody. Za pomocą kamery śledzącej ruch, ruchy dzieci przed książką mogą być śledzone i przekształcane w ruchy wirtualnych rąk.
- **studio fotografii poklatkowej.** Odwiedzający studio mogą stworzyć własną animację poklatkową (klatka po klatce).
- **wystrój green-screen,** który składa się z kilku "domów", w których odwiedzający mogą pracować nad prawdziwymi produkcjami. "Dom" ten składa się z zielonego obszaru, który rozciąga się na ścianie bocznej i podłodze.
- **cyfrowe pamiętki po wizycie.** Kontakt z odwiedzającymi zostaje przedłużony po ich wizycie. Odwiedzający tworzą jedną lub więcej cyfrowych pamiętek (animacje poklatkowe lub filmy na zielonym ekranie) i zostawiają adres e-mail, na który otrzymują osobisty link.

Biblioteka pomaga dzieciom w każdym wieku rozwijać się nie tylko poprzez książki, ale także poprzez kontakt z kulturą, nowymi mediami i technologią.

F. Archistoire Saint-Tropez

Archistoire Saint-Tropez to rozszerzona aplikacja do zwiedzania. Aplikacja geolokalizuje użytkownika i oferuje pobliskie trasy zwiedzania, zwane "Stories". Podnieś swój smartfon i odkryj to miejsce w 360°. Zapożyczając zarówno kody rzeczywistości rozszerzonej, jak i wirtualnej, Archistoire Saint-Tropez działa na zasadzie interaktywnych panoram fotosferycznych.



Dotknij interaktywnych obszarów na ekranie i uzyskaj dostęp do ekskluzywnych treści związanych z postrzeganymi elementami: szczegóły architektoniczne, anegdoty historyczne, czytanie krajobrazów, dźwięki, filmy itp. Dzięki wirtualnej rzeczywistości można również wejść do miejsc niedostępnych dla publiczności.

Archiwalne fotografie pocztówki, obrazy lub nakładane na obraz, tworząc efekt "czasowego", który starożytnej lub historii. Ilustracje



, stare ryciny są rzeczywisty "okna zanurza cię w najnowszej umożliwiają dziś zniknęły.

rekonstrukcję w kontekście elementów, które

G. EMOTIVE. Opowiadanie historii dla dziedzictwa kulturowego

EMOTIVE to finansowany przez UE projekt badawczy, który opiera się na założeniu, że miejsca kultury są bardzo wzbudzają emocje. W latach 2016-2019 konsorcjum EMOTIVE badało, projektowało, opracowywało i oceniało metody i narzędzia, które mogą wspierać przemysł kulturalny i kreatywny w tworzeniu narracji i doświadczeń, które czerpią z siły "emocjonalnego opowiadania historii". Rezultatem tego procesu jest szereg prototypowych narzędzi i aplikacji dla specjalistów zajmujących się dziedzictwem kulturowym i zwiedzających, które tworzą interaktywne, spersonalizowane, emocjonalnie rezonujące doświadczenia cyfrowe dla muzeów i miejsc kultury.



❖ **NARZĘDZIA.** EMOTIVE oferuje szeroki zestaw narzędzi, które wspierają tworzenie i publikowanie różnorodnych doświadczeń dla odwiedzających na miejscu i zdalnie:

✓ **Twórz interaktywne opowieści na urządzenia mobilne.** Dzięki **EMOTIVE Authoring Tools** twórcy i eksperci w dziedzinie dziedzictwa kulturowego mogą współpracować i tworzyć interaktywne opowieści dla muzeów lub miejsc kultury.

- ✓ **Przenieś swoje doświadczenia online.** Doświadczenia EMOTIVE stworzone na urządzenia mobilne można łatwo przekształcić do użytku online, przenosząc je do łatwej do zbudowania wirtualnej przestrzeni 360°.
 - ✓ **Twórz wciągające wirtualne doświadczenia.** Doświadczenia off-site mogą zostać przeniesione na wyższy poziom dzięki naszej wtyczce **Mixed Reality Plugin for Unity**. Wykorzystując zaawansowane techniki renderowania oparte o obraz (IBR), deweloperzy są w stanie wykorzystać typową fotografię 2D, aby przekształcić rzeczywistą przestrzeń w całkowicie wciągające środowisko wirtualne.
 - ✓ **Ożyw przedmioty.** EMOTIVE zapewnia narzędzia, które umożliwiają twórcom dziedzictwa kulturowego i odwiedzającym **odlewanie własnych replik historycznych artefaktów**. Ponadto, z pomocą wtyczki EMOTIVE - **Object Tracking Plugin for Unity**, obiekty te można przywrócić do pierwotnego stanu za pomocą **zestawu słuchawkowego Virtual Reality**, umożliwiając odwiedzającym interakcję, a nawet zabawę z repliką, za pomocą reagującego, namacalnego interfejsu użytkownika.
- ❖ **DOŚWIADCZENIA.** Doświadczenia EMOTIVE eksplorują cyfrowe opowieści, namacalne przedmioty, interakcje społeczne między odwiedzającymi i bardziej empiryczne podejścia, a wszystko to w celu wzmocnienia emocjonalnego związku między odwiedzającymi a witrynami
- ✓ **EMOTIVE mixed reality digital storytelling (Cyfrowy storytelling w rzeczywistości mieszanej EMOTIVE): Doświadczenie dostępne na miejscu.** "Ebutius's Dilemma" to interaktywna, oparta na postaciach eksploracja wystawy "The Antonine Wall: Ostateczna granica Rzymu".
 - ✓ **EMOTIVE mixed reality digital storytelling (Cyfrowy storytelling w rzeczywistości mieszanej EMOTIVE): Doświadczenie prowadzone przez moderatora na miejscu.** "Spojrzenie na życie Verecundy: A Digital Window to the Scottish Roman Past" to wieloczęściowe doświadczenie, które łączy w sobie immersyjne funkcje VR i AR w celu kontekstualizacji prezentowanych obiektów.
 - ✓ **EMOTIVE mixed reality digital storytelling (Cyfrowy storytelling w rzeczywistości mieszanej EMOTIVE): Wirtualne doświadczenie online.** Wirtualna wersja "Dylematu Ebutiusa" została również zaprojektowana dla zdalnych odwiedzających online, odtwarzając przestrzeń muzeum z panoramą 360 ° za pomocą Floor Plan Editor (Edytora Planu Piętra) i systemu Web Experiencing.
 - ✓ **EMOTIVE VR Experience (Doświadczenie EMOTIVE VR).** Dzięki doświadczeniu wirtualnej rzeczywistości dla wielu użytkowników uczestnicy są zabierani na wspólną przygodę przez neolityczne miejsce UNESCO Çatalhöyük.
 - ✓ **EMOTIVE Digital education kit (Cyfrowy zestaw edukacyjny EMOTIVE).** Dzięki wykorzystaniu wydrukowanych w 3D replik prawdziwych artefaktów, wirtualnej wycieczki po zrekonstruowanych domach, ChatBotowi i interaktywnemu ćwiczeniu, uczniowie doświadczają, czym jest

egalitaryzm, jak znajduje odzwierciedlenie w archeologii i co mogło oznaczać życie w egalitarnej społeczności.

- ✓ **EMOTIVE Bots of Conviction (Boty przekonañ EMOTIVE).** "Boty przekonañ" EMOTIVE, ChatÇat i Bo (którym towarzyszy nasz "Przewodnik po budowaniu chat-botów"), zostały zaprojektowane jako prowokacyjne boty do użytku zarówno przez pojedyncze osoby, jak i grupy.
- ✓ **EMOTIVE Family and Group Dialogues with 3D moulds (EMOTIVE Dialogi rodzinne i grupowe z formami 3D).** Te krótkie sesje dla rodzin i grup koncentrują się na tworzeniu replik starożytnych obiektów materialnych. Sesje rozpoczynają się od tworzenia obiektów przy użyciu nowatorskich narzędzi do formowania 3D ("MetaMoulds").
- ✓ **EMOTIVE's Visitor-led Tours (Wycieczki prowadzone przez zwiedzających EMOTIVE).** Wycieczki prowadzone przez zwiedzających EMOTIVE mają na celu zakwestionowanie tradycyjnego modelu jednokierunkowej komunikacji między przewodnikiem a zwiedzającym. Zamiast tego wykorzystują wycieczkę z przewodnikiem jako platformę do znaczącego demokratycznego dialogu między ludźmi o różnym pochodzeniu i przekonaniach.

H. DIGITAL TRAIL TOOLKIT (ZESTAW NARZĘDZI CYFROWYCH)

Digital Trail Toolkit został opracowany jako metoda interpretacji i poprawy wrażeń odwiedzających.

Zestaw narzędzi jest bezpłatnym zasobem zaprojektowanym w celu wypełnienia istniejącej luki w wiedzy na temat tworzenia ścieżek cyfrowych, zapewniając branży turystycznej przewodnik krok po kroku, jak je tworzyć. Ten zestaw narzędzi ma na celu wzmocnienie najlepszych praktyk w zakresie tworzenia ścieżek cyfrowych i pomoc sektorowi turystycznemu w cyfryzacji ich usług.

Digital Trail Toolkit wykorzystuje różne technologie, w tym tworzenie aplikacji na zamówienie, rozwój oparty na platformie i technologie immersyjną.

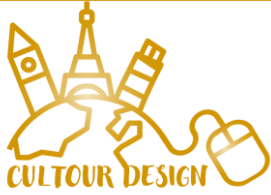
Technologie te oferują perspektywę dostarczenia turystom cyfrowej warstwy informacji, która pozwoli im wzbogacić swoje doświadczenia. Cyfrowy szlak może zaoferować turystom bardziej spersonalizowane doświadczenie i kształtować wycieczkę zgodnie z ich zainteresowaniami.

Zestaw narzędzi został opracowany w ramach programu Smart Tourism dla Dublina we współpracy z Fáilte Ireland. Wraz z zestawem narzędzi stworzono również film instruktażowy.



ŹRÓDŁA DODATKOWE

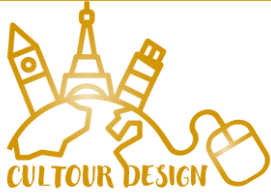
No.	Tytuł źródła	Typ źródła	Link
1	Advanced Technologies for Industry – Sectoral Watch <i>Technological trends in the creative industries, EC, 2021</i>	Raport Komisji Europejskiej	https://ati.ec.europa.eu/reports/Sectoral-Watch
2	Shaping Europe's digital future	Raport EU	https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/shaping-europes-digital-future_en
3	The future of work in the tourism sector: Sustainable and safe recovery and decent work in the context of the COVID-19 pandemic, 2022	International Labour Organization report	https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---ed_dialogue/---sector/documents/meetingdocument/wcms_840403.pdf
4		strona internetowa	https://ich.unesco.org/en/dive
5		strona internetowa	https://www.casabatllo.es/en/experience/
6		strona internetowa	https://medrydive.eu/dive-in-the-past/
7		artykuł internetowy	https://www.heritageresearch-hub.eu/project/schedar/
8		strona internetowa	https://www.schedar.eu/



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



9		strona internetowa	https://europeanmuseumacademy.eu/digital-play-at-the-dutch-new-library/
10		strona internetowa	https://www.archistoire.com/
11		strona internetowa	https://emotiveproject.eu/
12		strona internetowa	https://smartdublin.ie/smart-tourism-digital-trails-toolkit-and-tutorial-video/



OCENIANIE

1. Ocena poziomu wiedzy

Pytanie 1 (prawda/fałsz): Według Deloitte transformacja cyfrowa polega na staniu się przedsiębiorstwem cyfrowym - organizacją, która wykorzystuje technologię do ciągłej ewolucji wszystkich aspektów swoich modeli biznesowych (tego, co oferuje, w jaki sposób wchodzi w interakcje z klientami i jak działa).

[PRAWDA] **[FAŁSZ]**

Pytanie 2 (wielokrotnego wyboru): Kluczowe priorytety polityki obejmują:

[Przywrócenie koordynacji podróży, Wspieranie przedsiębiorstw turystycznych w dostosowaniu się i przetrwaniu, Dostarczanie zaproszeń podróżnym i przedsiębiorstwom] **[Przywrócenie zaufania podróżnych, Wspieranie przedsiębiorstw turystycznych w dostosowaniu się i przetrwaniu, Dostarczanie jasnych informacji podróżnym i przedsiębiorstwom]** [Przywrócenie zaufania podróżnych, Wspieranie przedsiębiorstw turystycznych w dostosowaniu się i przetrwaniu, Przygotowanie turystyki krajowej i wspieranie bezpiecznego powrotu z wydarzeń międzynarodowych]

Pytanie 3 (wiele poprawnych odpowiedzi): Do zalet korzystania z zaawansowanych technologii cyfryzacji należy również:

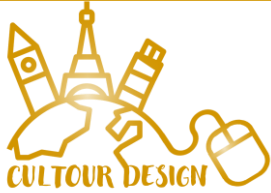
[angażowanie prawdopodobieństwa do zwiedzania muzeum] **[podkreślanie pracy artystów i ludzi w dziedzinie kultury oraz promowanie kultury wśród społeczeństwa za pomocą narzędzi, które są w celu tworzenia innowacyjnych i angażujących doświadczeń empirycznych przy użyciu najnowocześniejszych technologii]** [zapropowanie nowego procesu partycypacyjnego do badania i zarządzania współpracą] **[zwiększenie możliwości odwiedzania muzeum z dowolnego miejsca, w dowolnym czasie]**

Pytanie 4 (wiele poprawnych odpowiedzi): Kryzys ujawnił kilka trendów występujących w branży kulturalnej i kreatywnej jeszcze przed pandemią:

[opracowanie nowych kanałów dystrybucji, modeli biznesowych i systemów płatności w celu dostosowania się] **[umożliwienie narodzin całych nowych ekosystemów kreatywnych, na przykład wokół streamingu wideo, gier online i mobilnych, e-booków i treści immersyjnych]** [spadek dominacji dużych podmiotów spoza UE nad mniejszymi unijnymi organizacjami z branży kreatywnej].

Pytanie 5 (wiele poprawnych odpowiedzi): Jakie są trendy technologiczne?

[Rozszerzona i Wirtualna Rzeczywistość] **[Sztuczna inteligencja]** [Telekomunikacja w chmurze] [Mechanizm uczenia się]



Pytanie 6 (wiele poprawnych odpowiedzi): Nowe funkcje oferowane w ramach nowego projektu Casa Batlló "10D Experience" to:

[2 nowe immersyjne przestrzenie] [Bots of Conviction (Boty przekonywania)] [Wycieczki prowadzone przez zwiedzających] **[Magiczne obrazy na ścianach, statyczne z wyglądu, ożywają wraz zbliżaniem się zwiedzających]**

Pytanie 7 (wiele poprawnych odpowiedzi): Wymień co najmniej 2 narzędzia, które można uznać za część szerokiego zestawu narzędzi wspierających tworzenie i publikowanie różnorodnych doświadczeń dla odwiedzających na miejscu i zdalnie (w ramach projektu EMOTIVE):

[Cyfrowy dostęp w muzeum] **[Tworzenie interaktywnych opowieści na urządzenia mobilne]**
[Umiejętności cyfrowe władz publicznych] **[Ożywianie obiektów]**

Pytanie 8 (dopasowywanie): Dopasuj terminy do ich definicji.

Termin 1: **Technologia Blockchain**: może odegrać kluczową rolę w walce z piractwem kreatywnych treści.

Termin 2: **Cyfryzacja**: obejmuje integrację danych cyfrowych i technologii informacyjnych poprzez nadanie im znaczenia.

Termin 3: **Digitalizacja**: to wykorzystanie technologii cyfrowych do zmiany modelu biznesowego i zapewnienia nowych możliwości generowania przychodów i wartości; jest to proces przechodzenia na biznes cyfrowy.

Termin 4 **Kultura cyfrowa**: jest definiowana jako nowa forma kultury, w której kultura ludzkości zostanie zdigitalizowana i przekształcona w nową formę.

Termin 5 **Technologia cyfrowa**: odnosi się do cyfrowych urządzeń, systemów i zasobów, które pomagają tworzyć, przechowywać i zarządzać danymi.

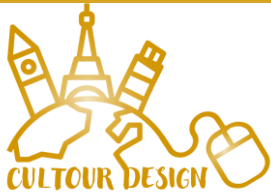
Pytanie 9 (dopasowywanie): Dopasuj pojęcia do ich wyjaśnień.

Pojęcie 1 **Wzmocniona współpraca wielostronna**: Kraje muszą współpracować, ponieważ działania podejmowane przez jeden rząd mają wpływ na podróżnych i firmy w innych krajach, a także na globalny system turystyczny.

Pojęcie 2: **Ciągłe wsparcie rządowe**: Destynacje i firmy turystyczne potrzebują pomocy, aby być gotowym do świadczenia usług turystycznych w celu zaspokojenia popytu, gdy nadejdzie ożywienie.

Pojęcie 3 **Poprawa bazy danych**: Kryzys uwidocznił braki w dostępności aktualnych, porównywalnych, szczegółowych danych w szybko zmieniających się sytuacjach. Potrzebne są wiarygodne i spójne wskaźniki, aby ocenić skuteczność programów i inicjatyw oraz monitorować postępy w odbudowie i odporności turystyki.

Pojęcie 4 **Kryzys to jedyna w swoim rodzaju okazja**: Istnieje pilna potrzeba dywersyfikacji i wzmocnienia odporności gospodarki turystycznej, aby lepiej przygotować się na przyszłe wstrząsy, zaradzić długotrwałym słabościom strukturalnym i zachęcić do cyfrowej, niskoemisyjnej transformacji, która będzie niezbędna do przejścia na silniejsze, sprawiedliwsze i bardziej zrównoważone modele rozwoju turystyki.



Pojęcie 5 **Zapewnienie jasności polityki i podjęcie kroków w celu ograniczenia niepewności**: Jasna komunikacja, dobrze zaprojektowana polityka informacyjna i przejrzystość kryteriów epidemiologicznych będą szczególnie ważne, gdy zajdzie potrzeba zmiany ograniczeń podróży i środków ograniczających rozprzestrzenianie się wirusa w odpowiedzi na ogniska wirusa i zmieniającą się sytuację sanitarną.

Pytanie 10 (dopasowywanie): Dopasuj problemy do ich rozwiązań.

Problem 1 **Poprawa wymiany informacji i danych między sektorami**: Konkretnie dane na temat społeczno-ekonomicznego wpływu COVID-19 na kulturę i turystykę, a także na temat rozwiązań wprowadzanych w celu przetrwania turystyki kulturowej, pozwolą na bardziej ukierunkowane plany łagodzenia skutków w odpowiedzi na różne potrzeby i powielanie dobrych praktyk.

Problem 2 **Uruchomienie innowacyjnych sojuszy**: Wyzwaniem jest zapewnienie tych doświadczeń w sposób, który wspiera bezpośrednio korzyści dla zaangażowanych organizacji i osób praktykujących.

Problem 3 **Inspirowanie bardziej zrównoważonej przyszłości dla turystyki kulturowej**: Strategie marketingowe w turystyce podkreślają lokalną ekspresję kulturową nie tylko w celu dotarcia do nowych odbiorców, ale także w celu zainspirowania odpowiedzialnych podróży.

Problem 4 **Stworzenie bardziej odpornej siły roboczej w turystyce i kulturze**: Profile zawodowe pracowników kultury i turystyki będą wymagały nowych umiejętności do natychmiastowych działań i udziału w odbudowie.

Problem 5 **Przyciągnięcie nowych odbiorców**: Sektor kultury kształtuje zaangażowanych globalnych obywateli i turystów przyszłości, docierając do dzieci i młodzieży.

2. Ocena Umiejętności

Zarządzasz biblioteką i chcesz ją zmodernizować oraz stworzyć interaktywną, kreatywną i inspirującą przestrzeń pełną innowacyjnych, zabawnych i edukacyjnych zajęć dla dzieci. W ten sposób biblioteka pomoże dzieciom w każdym wieku rozwijać się nie tylko poprzez książki, ale także poprzez kontakt z kulturą, nowymi mediami i technologią.

Rozwiązanie: Możesz dodać jakąś interaktywną technologię, np:

- **Magiczną książkę**, w której najmłodszy mogą bawić się literami i słowami. Ta naturalnej wielkości magiczna książka może przedstawiać ilustracje na zamówienie i może zabrać dzieci na interaktywne poszukiwanie skarbów poprzez bajki i przygody.
- **studio fotografii poklatkowej**. Odwiedzający studio mogą stworzyć własną animację poklatkową (klatka po klatce).
- **wystrój green-screen**, który składa się z kilku "domów", w których odwiedzający mogą pracować nad prawdziwymi produkcjami. Ten "dom" składa się z zielonego obszaru, który rozciąga się na ścianie bocznej i podłodze.
- **cyfrowe pamiętki po wizycie**. Kontakt z odwiedzającymi zostaje przedłużony po ich wizycie. Odwiedzający tworzą jedną lub więcej cyfrowych pamiętek (animacje poklatkowe lub filmy na zielonym ekranie) i zostawiają adres e-mail, na który otrzymują osobisty link.

4. Źródła

- Dimitra P.& Makropoulos C. (2021, August). Novel Ways of Discovering, Capturing and Experiencing Cultural Heritage: A Review of Current State-of-the-Art, Challenges and Future Directions: 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
- OECD, OECD Tourism Trends and Policies 2020: <https://www.oecd.org/cfe/tourism/OECD-Tourism-Trends-Policies%202020-Highlights-ENG.pdf>
- OECD, OECD Tourism Trends and Policies 2022: https://www.oecd.org/cfe/tourism/TTP2022_Policy_Highlights_FINAL.pdf
- WTTC, Global Economic Impact & Trends 2020 and Travel & Tourism: Economic Impact 2021 – Global Economic Impact & Trends 2021
- <https://medrydive.eu/dive-in-the-past/>
 - <https://www.casabatillo.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/>