

UPREST

Utbildningspaket för
att främja digital
kompetens inom
hållbar turism

**HANDBOK FÖR
HANDLEDARE**





Medfinansieras av Europeiska unionen

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

[Projektnummer 2021-1-SE01-KA220-VET-000028065]

INNEHÅLLS- FÖRTECKNING

Inledning

För vem är den här handboken?	4
Vem har skapat den här handboken?	4
Hur jag ska använda handboken	4
Planera utbildningen	5
Modul 1 – Grunderna för hållbar turism	5
Modul 2 – Digitala innovationer inom turism	6
Modul 3 – Implementera teknikdriven hållbar turism	7

Modul 1 Grunderna för hållbar turism 9

Lektionsplanering	9
Inledning	9
Del 1 – Introduktion till hållbar turism	10
Del 2 – Globala och lokala effekter	10
Del 3 – De politiska strategiernas och förordningarnas roll	15
Slutsatser samt frågor och svar	16

Modul 2 Digitala innovationer inom turism 17

Lektionsplanering	17
Inledning	17
Del 1 – Introduktion till digital teknik	18
Del 2 – Virtuellt och förstärkt verklighet i hållbar turism	22
Del 3 – Artificiell intelligens i hållbar turism	24

Modul 3 Implementera teknikdriven hållbar turism 25

Lektionsplanering	25
Inledning	25
Del 1 – Strategisk planering för hållbar digital implementering	26
Del 2 – Digital delaktighet i turism	30
Del 3 – Övervakning och utvärdering	31
Del 4 – Utveckla en handlingsplan	33
Frågor och svar och avslutning	34



UPREST *Project* HANDBOK FÖR HANDEDARE

Inledning

För vem är den här handboken?

Du som håller den här handboken i dina händer eller tittar på den på vår webbsida är troligtvis någon som jobbar med utbildning av yrkesverksamma i turistsektorn. Du vill använda den här handboken för att lära yrkesverksamma vikten av hållbarhet inom turism och hur man inför miljövänliga praxis för turister. Den här handboken tillhandahåller instruktioner om hur du kan utbilda personal på resebyråer, hotell, turistbyråer, naturparker, kulturcentra, museer, osv.

Idag är det viktigt att fortbilda och kompetensutveckla anställda i digitala tekniker för att nå hållbarhetsmålen som har fastställts av den Europeiska unionen. Denna handbok är ett stöd för lokala myndigheter och de som utbildar yrkesverksamma och tjänstemän som arbetar i turismsektorn. Handboken hjälper till att förstå fördelarna med hållbar turism och främjandet av digitala kompetenser inom hållbar turism.

Vem har skapat den här handboken?

UPREST-projektet har utarbetat och skrivit denna handbok med hjälp av docenter på Högskolan Väst i Sverige. UPREST-projektets övergripande mål är att öka den digitala kompetensen hos aktörer som arbetar i området hållbar turism och samtidigt främja nya inlärningsvägar för att bidra till sektorns återhämtning.

Hur du använder handboken

Handboken består av tre moduler (som kan studeras separat) med olika kunskapsfokus.

Modul 1 – Grunderna för hållbar turism

Modul 2 – Digitala innovationer inom turism

Modul 3 – Implementera teknikdriven hållbar turism

Varje modul innehåller material som kan användas för att planera en lektion i ett utbildningssammanhang. Materialet är antingen ett manuskript, en PowerPoint-presentation eller en länk till inspelade föreläsningar av akademiker om ett visst ämnesområde.

Denna handbok presenterar modulernas övergripande struktur men innehåller varken manuskript eller ämnespresentationer. Handledaren kan få åtkomst till materialet (manuskript, presentationer och videofilmer) genom länken som finns i handboken. Handboken innehåller en kort inledning till modulerna och instruktioner om hur de kan presenteras samt var materialet till varje modul finns tillgängligt.

Planering av utbildningen

Helst ska handboken användas av en yrkeslärare som ska utbilda kursdeltagare i ämnesområdena hållbar turism och digital innovation inom hållbar turism. Handledaren bör noggrant studera allt material i förväg och planera innehållet och presentationen utifrån det egna sammanhanget och antalet deltagare. Här vill vi påminna handledaren om att reflektera över inlärningsfrågorna, för vem, när, var (plats), varför och hur du kan göra lärandet enklare för andra.

Deltagarna kommer att lyssna på handledarens lektioner och genomföra gruppdiskussioner och reflektioner som organiseras av handledaren för att uppmuntra djupinläring och kritiskt tänkande.

Handboken kan också användas av enskilda individer på avlägsna platser utan interaktion med andra deltagare. Detta kanske inte uppmuntrar till lärande lika mycket som när deltagare lär tillsammans i grupp.

Plats

Välj en rymlig lokal där alla deltagare får plats. Se till att utrymmet har lämpliga sittplatser för en grupp på 6 till 8 deltagare och tillräckligt med plats för gruppdiskussioner och reflektioner.

Utrustning och digitala verktyg

Se till att det finns tillgång till nödvändig ljud- och videoutrustning som projektorer, skärmar och högtalare då det behövs för presentationerna och det multimediala materialet. Förbered extra utrustning som blädderblock, pennor och papperskopior av presentationerna för att främja interaktivt lärande.

Workshop och frågor

Avsätt tillräckligt med tid för interaktiva grupparbeten, gruppdiskussioner och praktisk tillämpning av de inlärdade begreppen, till exempel med hjälp av frågorna som finns längst bak i denna handbok.

Tappa inte bort dig i teoretiska förklaringar utan fokusera på praktiska aktiviteter och tillämpningar av digitala tekniker i turistsektorn.

Modul 1

Grunderna för hållbar turism

Hållbar turism bygger på ett antal grundprinciper som har utformats för att säkerställa att utvecklingen av turism blir en positiv erfarenhet för de lokala medborgarna, turistföretagen och turisterna själva. Dessa principer hjälper till att minimera negativa sociala, ekonomiska och miljömässiga effekter och samtidigt förbättra destinationernas kulturella integritet och ekosystem.

Målet med denna modul är att introducera begreppet hållbar turism, förklara dess betydelse och dess påverkan på de lokala samhällena och miljön.

Modulens ungefärliga **längd** är tre timmar och den är uppdelad i tre sessioner:

Del 1: Introduktion till hållbar turism

- Definition och principer för hållbar turism
- De tre grunderna för hållbarhet i turism: ekonomisk lönsamhet, social rättvisa, miljöskydd.

Del 2: Hållbar turism: globala och lokala effekter

- Fallstudier av framgångsrika initiativ inom hållbar turism.
- Turismens negativa effekter och hur de kan mildras av hållbarhet.

Del 3: De politiska strategiernas och förordningarnas roll

- Översikt över internationella och nationella politiska strategier i främjandet av hållbar turism.
- Vilken roll certifieringar och standarder har i arbetsmetoder för hållbar turism

Instruktioner för hur du använder materialet

Materialet som hör till denna modul består av ett lektionsmanuskript som innehåller de tre sessionerna. Det finns också en Power Point-presentation som stöd för handledaren under lektionen. Manuskriptet och presentationen ska användas parallellt. Engagera deltagarna genom att organisera gruppaktiviteter eller ställa frågor som kan diskuteras i små grupper. Sådana frågor och förslag till gruppaktiviteter finns i lektionsmanuskriptet.

Modul 2

Digitala innovationer i turism

Målet med denna modul är att utforska hur digitala tekniker som VR, AR och AI omvandlar turistnäringen och förbättrar hållbara praxis.

Modulens ungefärliga **längd** är tre timmar och den är uppdelad i fyra sessioner:

Del 1: Introduktion till digital teknik inom turism

- Översikt över VR, AR och AI och deras tillämpning inom turism.
- Fördelar med digitala tekniker i skapandet av immersiva och hållbara turistupplevelser.

Del 2: Virtuellt och förstärkt verklighet i hållbar turism

- Fallstudier om tillämpning av VR och AR för virtuella rundturer, bevarandebildning och bevarande av kulturarv.
- Praktisk session: Deltagare får uppleva tillämpning av VR/AR.

Del 3: Artificiell intelligens för hållbar förvaltning

- Användning av AI för kundservice, personanpassade erfarenheter och effektivitet i verksamheten.
- AI:s roll i dataanalys för hållbart beslutsfattande och minskning av koldioxidavtrycket.

Del 4: Gruppaktivitet och diskussion

- Här kan du nå lektionsmanuskriptet med länkar till PowerPoint-presentationerna och de integrerade inspelade föreläsningarna om immersiv teknik, Reality Capture (hur man fångar verkligheten och överför den till den virtuella verkligheten) samt visualisering och virtuell verklighet (VR).

Instruktioner för hur du använder materialet

Materialet till denna modul består av ett lektionsmanuskript. I manuskriptet hittar du länkar till de inspelade föreläsningarna från Högskolan Väst och PowerPoint-presentationerna som är till stöd för både de muntliga lektionerna, som leds av handledaren, och de inspelade föreläsningarna.

Engagera deltagarna genom att organisera gruppaktiviteter eller ställa frågor som kan diskuteras i små grupper. Sådana frågor och förslag till gruppaktiviteter finns i lektionsmanuskriptet.

Modul 3

Implementera teknikdriven hållbar turism

Målet med denna modul är att ge deltagarna de verktyg och strategier de behöver för att implementera hållbara och digitala innovationer i sina arbetsmetoder inom turism.

Modulens ungefärliga **längd** är tre timmar och den är uppdelad i fyra sessioner:

Del 1: Strategisk planering för hållbar digital implementering

- Ramverk för att integrera VR, AR och AI i affärsmodeller för turism. Utvärdera organisationernas beredskap för den digitala omvandlingen.

Del 2: Hållbarhet och teknisk etik

- Säkerställa digitalt deltagande (och tillgänglighet) i turistupplevelser.

Del 3: Övervakning och utvärdering

- Fastställa mätbara mål för hållbarhet och teknisk implementering.

Del 4: Workshop: utveckla en handlingsplan

- Deltagare arbetar i grupp för att utveckla en handlingsplan för att integrera hållbara praxis och digitala tekniker i sina egna sammanhang.

Instruktioner för hur du använder materialet

Materialet till denna modul består av lektionsmanuskript, inspelade föreläsningar från Högskolan Väst och PowerPoint-presentationer som är till stöd för både de muntliga lektionerna, som leds av handledaren, och de inspelade föreläsningarna. Manuskripten och presentationerna ska användas parallellt.

Engagera deltagarna genom att organisera gruppaktiviteter eller ställa frågor som kan diskuteras i små grupper. Sådana frågor och förslag till gruppaktiviteter finns i lektionsmanuskriptet.



Modul 1
**Grunderna för
hållbar turism**

Modul 2
**Digitala
innovationer i
turism**

Modul 3
**Implementera
teknikdriven
hållbar turism**



Modul 1

Grunderna för hållbar turism


Tid	3 timmar
Instruktioner till handledaren/utbildaren	<p>Detta är ett manuskript som ska användas för att introducera ämnet hållbar turism. Manuskriptet bör användas tillsammans med PowerPoint-bilderna.</p> <p>Vi rekommenderar att repetera presentationen en eller två gånger för att bli van vid texten och de tillhörande gruppaktiviteterna och bilderna.</p>

Lektionsplan

Inledning



Välkommen till lektionen om hållbar turism i en ny digital era!

Tid	15 minuter
Instruktioner till handledaren/utbildaren	<p>Visa PowerPoint-bilderna som beskriver kursens innehåll och mål.</p> <p></p>

Målet med den första lektionen är att introducera begreppet hållbar turism, förklara dess betydelse och dess påverkan på de lokala samhällena och miljön. Innehållet som behandlas under den första lektionen är:

1. Introduktion till hållbar turism

- Definition och principer för hållbar turism
- De tre grunderna för hållbarhet i turism: ekonomisk lönsamhet, social rättvisa, miljöskydd.

2. Hållbar turism: globala och lokala effekter


- Fallstudier av framgångsrika initiativ inom hållbar turism.
- Turismens negativa effekter och hur de kan mildras av hållbarhet.

3. De politiska strategiernas och förordningarnas roll

- Översikt över internationella och nationella politiska strategier i främjandet av hållbar turism.
- Vilken roll certifieringar och standarder har i arbetsmetoder för hållbar turism.

DEL 1

Introduktion till hållbar turism

Tid	45 minuter
Instruktioner till handledaren/utbildaren	Visa PowerPoint-bilderna med beskrivningen av huvudprinciperna för hållbar turism. 

Definition: Hållbar turism är turism som helt och fullt beaktar de nutida och framtida ekonomiska, sociala och miljömässiga effekterna samt adresserar besökarnas, turistnäringens, miljöns och värdsamhällets behov.

Diskussionsaktivitet

Instruktioner till handledaren/utbildaren	Engagera deltagarna genom att ställa följande frågor: <ul style="list-style-type: none">• "Varför är hållbarhet viktigt inom turism?"• "Kan du ge exempel på hållbara praxis som du stött på under dina resor eller i ditt arbete?"
	Dela upp deltagarna i små grupper, eller två och två. Låt dem diskutera dessa två frågor i 20 minuter och be dem skriva en lista över hållbara praxis de sett eller skulle vilja implementera i sina verksamheter.
	När gruppdiskussionen har avslutats ägna ytterligare 10 minuter åt att låta deltagarna presentera sina diskussioner och tankar.

DEL 2

Globala och lokala effekter

Tid	60 minuter
Instruktioner till handledaren/utbildaren	I den här delen av lektionen kommer fokus att ligga på hur turism kan påverka destinationer både på ett positivt och negativt sätt. Det kan ge ekonomiska möjligheter men om det inte hanteras på rätt sätt kan det också leda till miljöförstöring, kulturförlust och sociala konsekvenser.

Fallstudieöversikt: Exempel på framgångsrika projekt för hållbar turism.

Fallstudie 1

Italien: Cinque Terre Projektet Miljöhållbarhet



Plats	Cinque Terre, Ligurien, Italien
Översikt	<p>Cinque Terre, längs den italienska Rivieran, ett UNESCO världsarv som är känt för sina pittoreska byar, ojämna kust och landskap präglad av terrasser. Områdets skönhet och unika karaktär har bidragit till ett inflöde av turister som lett till betydande utmaningar kopplade till det känsliga ekosystemet och de lokala samhällenas välbefinnande. För att ta itu med dessa utmaningar har myndigheten för Cinque Terres Nationalpark startat ett miljöhållbarhetsprojekt med målet att främja hållbar turism och skydda miljön samtidigt som man förbättrar besökarens upplevelse.</p>
Detaljerad beskrivning	<p>Projektet omfattar en övergripande metod för hållbar turism som bland annat inkluderar hantering av turistflöden, främjandet av miljövänlig transport och stöd till lokalt jordbruk och lokala hantverksprodukter. Ett av initiativen är Cinque Terre-kortet som ger tillgång till promenadleder, offentlig transport och kulturplatser och uppmuntrar besökare att minimera koldioxidavtrycket genom att använda tåg och bussar istället för bilar. Projektet stöder dessutom lokala vingårdar som använder terrassodling, en traditionell jordbruksmetod som förbygger markerosion och bevarar landskapet. Ännu en pelare i projektet handlar om att främja lokala produkter och hantverk och uppmuntra besökare att stödja den lokala ekonomin genom att köpa autentiska varor.</p>
Nyckel- aspekter	<p>Turistflödeshantering: Implementera strategier för att kontrollera och distribuera turisttrafiken under hela året för att förhindra överturism under högsäsongen.</p> <p>Miljövänlig transport: Främja användning av offentlig transport med Cinque Terre-kortet, reducera beroendet av privata fordon och minska miljöpåverkan.</p> <p>Bevarande av traditionella metoder: Stödja terrassbaserat jordbruk som är grundläggande för att förebygga markerosion och bevara områdets unika landskap. Detta innefattar att främja odling av lokala vindruvssorter och bibehålla traditionella vintillverkningstekniker.</p> <p>Hållbara lokala produkter: Uppmuntra konsumtion och inköp av lokala produkter, inklusive vin, olivolja och hantverk för att bidra till de lokala affärsverksamheternas hållbarhet och reducera koldioxidavtrycket som är förknippat med importerade varor.</p> <p>Utbildning och medvetenhet: Utbilda turister om Cinque Terres ekosystems sårbarhet med hjälp av guidade turer, informationsmaterial och skyltar längs lederna. Detta initiativ har som mål att utveckla ansvarskänsla och uppmuntra besökare att följa hållbara praxis under vistelsen.</p>

Fallstudie 2 Ishotellet, Sverige



[CLICK HERE](#)

Plats	Jukkasjärvi, Sverige
Översikt	<p>Ishotellet i Jukkasjärvi är ett banbrytande exempel på hållbar turism och innovativ design. Det ligger ca 20 mil norr om polcirkeln och grundades 1989. Det är det första hotellet i världen som är byggt helt av is och snö och som byggs upp på nytt varje år med isen från Torne älv. Denna flyktiga skapelse erbjuder gästerna en unik upplevelse, att sova i rum i minusgrader, omgivna av fantastiska isskulpturer och arkitektur.</p>
Detaljerad beskrivning	<p>Varje vinter samlas artister från hela världen i Jukkasjärvi för att skapa och bygga Ishotellet. Hotellet består av ungefär 2 500 ton is och 30 000 kubikmeter snis (en blandning av snö och is för att stärka strukturen). Snön och isen kommer från Torne älv. Hotellets design ändras varje år vilket gör varje byggnad ett unikt konstprojekt som visar upp innovativ design och tekniker i iskonstruktion. Hotellet består av gästrum, en bar, en kyrka och konstgallerier, allt tillverkat av is. Möblerna och även sängarna är tillverkade av is och på dem placeras renskinn och särskilt designade sovsäckar för att säkerställa gästernas komfort. Ishotellet har också varma boenden och erbjuder en rad olika arktiska upplevelser, som norrskensturer, turer med hundspann och arbetsgrupper för att skapa isskulpturer. Dessa är ett komplement till is-upplevelsen.</p>
Nyckelaspekter	<p>Miljöpåverkan: Ishotellet utnyttjar Torneälvens naturliga cykel och all is som används i byggnaden återförs till älven varje vår. Detta säkerställer en minimal miljöpåverkan. Cykeln av skapande och smältning åskådliggör principerna för hållbar användning av naturresurser.</p> <p>Energieffektivitet: Trots att byggnaden är gjord av is vidtar ishotellet flera åtgärder för att minimera energiförbrukningen. Hotellet använder förnybar energi från vattenkraft för allt elbehov och kan på så vis väsentligt minska sitt koldioxidavtryck.</p> <p>Främja lokal kultur och ekonomi: Ishotellet har en avgörande roll i att främja samiska traditioner och kultur och ger gästerna en autentisk erfarenhet av det arktiska levnadssättet. Det bidrar också till den lokala ekonomin genom att locka turister till regionen under vintermånaderna, skapa arbetsplatser och stödja lokala affärsverksamheter.</p> <p>Innovation och utbildning: Hotellet är ett levande exempel på innovativ design och hållbar turism. Det utbildar besökare om hållbart boende i extrema förhållanden och vikten av att bevara miljön. Den årliga återuppbyggnaden gör det möjligt att kontinuerlig utforska och implementera hållbara byggnadstekniker och material.</p>

Ishotellet erbjuder en unik boendeupplevelse och representerar ett exempel på möjligheterna som finns i området hållbar turism och kreativ användning av naturresurser. Hotellet arbetar för miljömässig hållbarhet och med stödet till den lokala kulturen och ekonomin blir hotellet en modell för innovativ och miljövänlig turism.

Gruppaktivitet

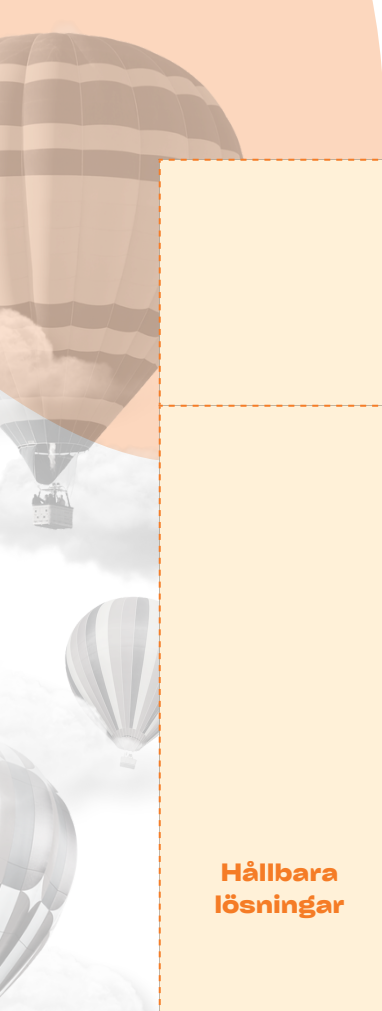
Instruktioner till handledaren/utbildaren	<p>Engagera deltagarna genom att be dem analysera effekterna av turism på en given destination och föreslå hållbara lösningar. Ungefär 20 minuter.</p> <p>Dela upp deltagarna i små grupper, eller två och två.</p>
	<p>När gruppaktiviteten har avslutats använd ytterligare 10 minuter till att låta deltagarna presentera sina exempel och förslag till lösningar till hela gruppen.</p>

Fallstudie 3

Hållbar turism - Utmaningar och lösningar på Santorini



Plats	Santorini, Grekland
Översikt	<p>Santorini, officiellt känd som Thira, är en ö i södra Egeiska havet som ligger cirka 200 km sydost om Greklands fastland. Det är den största ön i en liten, cirkelformad skärgård som bär samma namn och är resterna av en vulkanisk kittel (caldera). Santorini är känd för sina hisnande vyer, fantastiska solnedgångar, vitkalkade byggnader med blå kupoler och dess rika historiska och kulturella arv, inklusive forntida ruiner och traditionella byar.</p>
Utmaningar	<p>Miljöpåverkan: Den naturliga skönheten som lockar turister till Santorini lider också av deras närvaro. Miljöfrågor inkluderar avfallshanteringsproblem, där nedskräpning påverkar det ofördärvade landskapet och havsförorening påverkar havet runt ön.</p> <p>Överbefolkning: Santorini har märkbara utmaningar som är orsakade av överbefolkning, särskilt under turistsäsongen som är mellan juni och september.</p> <p>De smala gatorna i Oia och Fira är ofta fulla av turister, vilket påverkar livskvaliteten för de boende och upplevelsen för besökarna. Ön har varit på gränsen till att passera sin kapacitet, med kryssningsfartyg som ibland för med sig tusentals besökare varje dag.</p> <p>Vattenbrist: Öns begränsade sötvattenresurser är under press på grund av behovet från jordbruket, lokalbefolkningen och turistindustrin. Många områden förlitar sig på avsaltat vatten som är energiintensivt att producera.</p>



Hållbara lösningar

Överbelastning på infrastruktur och det lokala samhället: Den lokala infrastrukturen, från vägar till avloppssystem, överbelastas på grund av det stora antalet turister. Tillströmningen av besökare påverkar dessutom tillgången på ekonomiskt överkomliga bostäder för lokalbefolkningen, eftersom fastigheter alltmer omvandlas till semesterbostäder.

Besöksbegränsning och hållbar planering: Genom att införa ett tak för antalet besökare, särskilt från kryssningsfartyg, skulle man kunna minska flödet av turister till hållbara nivåer. Det är viktigt att få till en strategisk planering och investera i infrastruktur på ett sätt som stödjer hållbar turism.

Främja besök under lågsäsong: Att uppmuntra turister att komma på besök under lågsäsongen kan bidra till att sprida de ekonomiska fördelarna med turism samtidigt som belastningen på resurser och infrastruktur reduceras.

Vattenbesparande åtgärder: För att ta itu med frågan gällande vattenbrist kan man införa och främja vattenbesparande åtgärder, till exempel uppsamling av regnvatten, effektiv bevattning inom jordbruket och vattenbesparande armaturer på hotell och boenden.


Program för avfallshantering och återvinning: Skapa bättre avfallshanteringssystem och främja återvinning och kompostering kan mildra effekterna av föroreningar. Det är också avgörande att uppmuntra turister och företag att minska plastanvändningen.

Miljövänliga transporter: Utveckla och främja användningen av miljövänliga transportalternativ, såsom elbussar, hyrcyklar och elskotrar, kan minska trängseln och koldioxidavtrycket.

Stödja den lokala ekonomin: Att uppmuntra turister att köpa lokala produkter och engagera sig i lokala företag kan bidra till att fördelarna med turismen fördelas jämnare bland öns invånare.

Bevara kulturarvet: För att förbättra turismens hållbarhet bör man investera i bevarandet av Santorinis kulturella och historiska platser och främja respektfull turism som utbildar besökare om det lokala arvet.

Gruppaktivitet

Instruktioner till handledaren/utbildaren	<p>Titta på videon om konsekvenser som bör beaktas när man använder turism som en drivkraft för lokal utveckling.</p> <p> CLICK HERE</p>
	<p>Med tanke på de utmaningar som Santorini står inför på grund av sin popularitet som turistdestination, hur kan hållbara turismpraxis implementeras för att säkerställa öns miljömässiga, ekonomiska och sociala hållbarhet? Diskutera specifika åtgärder och policyer som kan antas av lokala myndigheter och företag samt följas av turisterna för att ta itu med frågor som överbeläggning, miljöförstöring, vattenbrist och påfrestningar på lokal infrastruktur och lokala samhällen.</p>

	<p>Deltaägarna uppmuntras att analysera situation på Santorini och lägga fram förslag på en heltäckande strategi som balanserar turistnäringens behov med den lokala miljöns och samhällets behov. Deltaägarna bör utgå från de hållbara lösningar som föreslagits.</p>
--	---

Diskussionsaktivitet

<p>Instruktioner till handledaren/utbildaren</p>	<p>Engagera deltagarna genom att ställa följande fråga:</p> <ul style="list-style-type: none"> • "Vilka utmaningar står destinationer inför när det gäller att balansera turism med hållbarhet och hur kan man ta itu med utmaningarna genom en heltäckande strategi?"
	<p>Dela upp deltagarna i små grupper, eller två och två. Låt dem diskutera frågan i 20 minuter. När gruppaktiviteten har avslutats använd ytterligare 10 minuter till att låta deltagarna dela med sig av några av huvudpunkterna från diskussionen.</p>


Paus

<p>Tid</p>	<p>15 minuter</p>
-------------------	-------------------



DEL 3

Vilken roll har politiska strategier och förordningar

<p>Tid</p>	<p>60 minuter</p>
<p>Instruktioner till handledaren/utbildaren</p>	<p>I den här delen av lektionen ligger fokus på vilken roll regeringar och internationella organisationer har när det gäller att främja hållbar turism genom policyer och föreskrifter och märkningar. Det kan handla om miljöskyddslagar eller incitament som hjälper företag att anta hållbara praxis.</p>
	<p>Visa PowerPoint-bilderna med översikten över nyckelpolicyer och certifieringar inom hållbar turism.</p> <p style="text-align: right;">  CLICK HERE </p>

Gruppaktivitet



Instruktioner till handledaren/utbildaren	Engagera deltagarna genom att ställa följande fråga: <ul style="list-style-type: none">• "Hur påverkar policyer och certifieringar turismpraxis? Hur tillämpas det i ditt sammanhang?"
	Be deltagarna att identifiera en policy eller certifiering som är relevant för deras arbete och diskutera effekterna. Dela upp deltagarna i små grupper, eller två och två. Låt dem diskutera frågan i 15-20 minuter.
	Valfritt: När gruppaktiviteten har avslutats använd ytterligare 10 minuter till att låta deltagarna dela med sig av några av huvudpunkterna från diskussionen.

Slutsatser och frågor och svar

Tid	15 minuter
Instruktioner till handledaren/utbildaren	Handledaren avslutar lektionen genom att presentera en kort sammanfattning av grunderna för hållbar turism, dess effekter och vikten av stödjande policyer och föreskrifter.
	Session för frågor och svar Adressera deltagarnas frågor och uppmuntra dem att dela sina insikter.

Modul 2

Digitala innovationer i hållbar turism

Tid	3 timmar
Instruktioner till handledaren/utbildaren	<p>Det här är den andra lektionen. Använd manuskriptet för att introducera ämnet digital innovation inom turism. Snälla använd manuskriptet tillsammans med PowerPoint-bilderna som finns här.  CLICK HERE </p> <p>Vi rekommenderar att repetera presentationen en eller två gånger för att bli van vid texten och de tillhörande gruppaktiviteterna och bilderna.</p>



Lektionsplan

Inledning



God morgon / god eftermiddag allihop!

Idag ska vi ge oss ut på en spännande resa genom en värld av digitala innovationer inom turism. Vi kommer att utforska hur virtuell verklighet (VR), förstärkt verklighet (AR) och artificiell intelligens inte bara omformar sättet vi upplever resor på, utan också är avgörande för att främja hållbarhet inom turistnäringen. I slutet av dagens session kommer du att ha en djupare förståelse för dessa tekniker och hur de kan utnyttjas för att förbättra både kundupplevelser och miljöförvaltning.

Tid	15 minuter
Instruktioner till handledaren/utbildaren	<p>Visa PowerPoint-bilderna med beskrivningen av kursens mål och innehåll.  CLICK HERE </p>

Målet med den andra lektionen är att utforska hur digitala tekniker som VR, AR och AI omvandlar turistnäringen och främjar hållbara praxis.

Lektionens innehåll är följande:



1. Introduktion till digitala tekniker i turism

- Översikt över VR, AR och AI och deras tillämpningar i turismen.
- Fördelar med digitala tekniker i skapandet av immersiva och hållbara turistupplevelser.

2. Virtuellt och förstärkt verklighet i hållbar turism

- Fallstudier om tillämpning av VR och AR för virtuella rundturer, bevarandebildning och bevarande av kulturarv.
- Praktisk session: Deltagare får uppleva tillämpning av VR/AR.

3. Artificiell intelligens för hållbar hantering

- Användning av AI för kundservice, personanpassade erfarenheter och effektivitet i verksamheten AI:s roll i datanalis för hållbart beslutsfattande och minskning av koldioxidavtrycket.

4. Gruppaktivitet och diskussion

- Brainstormingsession om innovativa tillämpningar av digitala tekniker i deltagarnas organisationer.



DEL 1

Introduktion till digitala tekniker

Tid	45 minuter
Instruktioner till handledaren/utbildaren	Här följer tre inspelade föreläsningar från Högskolan Väst. Varje föreläsning bör introduceras av handledaren (se "inledning till föreläsning" nedan) innan deltagarna får se videofilmerna.

I den här delen av lektionen kommer fokus att ligga på virtuell verklighet och förstärkt verklighet. Virtuellt verklighet placerar användarna i en helt digital verklighet medan i förstärkt verklighet förstärks eller kompletteras den fysiska världen med datorgenererad digital information. Artificiell intelligens, å andra sidan, gör det möjligt för maskiner att lära sig av erfarenheter, anpassa sig till ny information och utföra människoliknande uppgifter. Dessa tekniker förändrar hur vi utformar, upplever och hanterar hållbar turism.

FÖRELÄSNING 1 IMMERSIVA TEKNIKER Av Daniel Sjölje (Högskolan Väst)

Tid	80 minuter
Instruktioner till handledaren/utbildaren	Klicka HÄR för att komma till föreläsningen (föreläsningen är uppdelad i tio olika delar för att separera ämnesområdena).  Klicka HÄR för presentationen i PDF format. 

Introduktion till föreläsningen

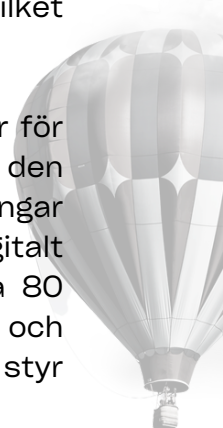
Denna föreläsning navigerar genom den expansiva terrängen för virtuell verklighet (VR), blandad verklighet (MR) och deras interaktion med artificiell intelligens (AI). Föreläsningen börjar med den virtuella verklighetens grundläggande principer, går sedan vidare och utforskar konstruktionen av immersiva och interaktiva miljöer och avatarernas centrala roll för att göra den virtuella upplevelsen personlig.

Integreringen av AI understryks för dess potential att lyfta interaktiva virtuella upplevelser och möjliggöra dynamiska, intelligenta miljöer.



Särskild tonvikt läggs på att fånga och återskapa verkliga miljöer, framhäva den sömlösa blandningen av fysiska och digitala världar i MR-tillämpningar och visa hur dessa tekniker på ett levande sätt kan återskapa historiska platser för virtuell turism.

Föreläsningen behandlar konsekvenserna av VR i samhälleliga sammanhang, särskilt med betoning på utmaningar relaterade till desinformation, vilket understryker behovet av etiska överväganden.

Tekniska hinder tas upp, till exempel optimering för realtidsapplikationer och kampen mot VR-framkallad åksjuka. Föreläsningen föreslår innovativa lösningar för att förbättra användarens komfort och inlevelse och avslutas med tankar om den virtuella och den blandade verklighetens framtid, deras nuvarande begränsningar och de outnyttjade möjligheter de har för att omforma vår interaktion med digitalt innehåll. Föreläsningen, som är uppdelad i fördjupningsavsnitt är totalt cirka 80 minuter lång och fungerar som en omfattande grundkurs om nuläget och framtidsutsikterna för VR och MR och ger insikter i hur dessa tekniker styr utvecklingen av immersiva digitala upplevelser.



FÖRELÄSNING 2 REALITY CAPTURE OCH VR Av Zakarias Mortensen (Högskolan Väst)

Tid	17 minuter
Instruktioner till handledaren/utbildaren	<p>Klicka HÄR för att komma till föreläsningen</p> <p> CLICK HERE ✖</p> <p>Klicka HÄR för presentationen i PDF format.</p> <p> CLICK HERE ✖</p>

Introduktion till föreläsningen

Denna föreläsning behandlar de praktiska tillämpningarna av Reality Capture-teknik och de olika verktyg som finns tillgängliga för detta ändamål. Reality Capture fokuserar på processen att fånga verkliga miljöer och objekt och omvandla dem till 3D-modeller. Dessa modeller används sedan i olika digitala verkligheter, inklusive virtuell verklighet (VR), förstärkt verklighet (AR) och blandad verklighet (MR), vilket erbjuder ett bättre sätt att visualisera och interagera med digitalt innehåll.

Under presentationen kommer vi att utforska de viktigaste metoderna och teknikerna som används vid Reality Capture, till exempel fotogrammetri, laserskanning och användning av programvaror för 3D-modellering.

Diskussionen kommer också att omfatta effekterna av dessa tekniker på olika sektorer, bland annat byggbranschen, kulturmiljövård och underhållningsbranschen, belysa hur de förbättrar projekteffektiviteten, forskningskvaliteten och skapar innovativa metoder för historieberättande.

Dessutom kommer föreläsningen att ta upp de senaste framstegen inom Reality Capture-teknik, med betoning på hur utvecklingen har gjort dessa verktyg enklare och billigare.



Denna utveckling har breddat tillgången till högkvalitativ 3D-digitalisering, vilket möjliggör ett bredare utbud av applikationer och gör det lättare för proffs och amatörer att implementera Reality Capture i sina projekt.

Denna session syftar till att ge en tydlig översikt över Reality Capture-tekniken, dess tillämpningar och dess betydelse för att överbrygga klyftan mellan de fysiska och digitala världarna. Den är avsedd för både nykomlingar inom området och de som redan har en grundläggande förståelse men som vill fördjupa sina kunskaper om det aktuella läget och potentialen med Reality Capture.

FÖRELÄSNING 3

VIZUALISERING I VR

Av Clara Larsson (Högskolan Väst)

Tid	21 minuter
Instruktioner till handledaren/utbildaren	Klicka <u>HÄR</u> för att komma till föreläsningen  CLICK HERE ✖ Klicka <u>HÄR</u> för presentationen i PDF format.  CLICK HERE ✖

Introduktion till föreläsningen

I den här föreläsningen fördjupar vi oss i de olika sätt som visualisering kan användas på, med fokus på hur virtuell teknik kan utöka vår förståelse och interaktion när det gäller visualisering. Tänk på vårt dagliga liv: När vi interagerar med visualiseringar i vår vardag är det ofta i form av statistiska diagram eller numeriska representationer på papper eller skärmar. Tänk till exempel på ett politiskt val som avbildas genom cirkeldiagram som visar procentandelar eller en aktiemarknadsgraf i dagstidningen som illustrerar värdet på tillgångar.

Med teknik som virtuell verklighet (VR) kan sådana data nu visualiseras på ett mycket mer dynamiskt, interaktivt och immersivt sätt. Användningen av VR för visualisering kan förbättra upplevelsen och öka förståelsen för ett specifikt fenomen, en händelse eller ett koncept.

Hur visualiserar vi det osynliga, t.ex. mikroskopiska partiklar eller molekyler? I vilket syfte? Hur är det med abstrakta förnimmelser, som känslan av kärlek eller förundran? Och hur kan vi presentera händelser som vi inte har bevittnat på nära håll, till exempel historiska händelser som inträffade innan kameran uppfanns?


Tänk på Pompejis tragiska öde eller Titanics förlisning. I den här föreläsningen presenteras den här typen av tankeväckande frågor och mer därtill, vilket lockar både tittare och föreläsaren att tillsammans fundera över möjligheterna. Genom kollaborativ utforskning undersöker vi hur sådana visualiseringar kan användas för allt från bevarandeinsatser till att förbättra upplevelser och sprida medvetenhet.

Frågor

Gruppaktivitet

Instruktioner till handledaren/utbildaren	Deltagarna kan nu svara på frågorna för att se vad de har lärt sig av föreläsningen. Se länken och följ instruktionerna:
--	--

Virtuell och förstärkt verklighet i turism

Tid	60 minuter
Instruktioner till handledaren/utbildaren	<p>Visa PowerPoint-bilderna med beskrivningen av kursens mål och innehåll.</p>  CLICK HERE

I den här delen av lektionen ligger vårt fokus på hur VR och AR specifikt tillämpas inom hållbar turism. Tänk dig att besöka ett ömtåligt ekosystem eller en historisk plats utan att orsaka någon fysisk påverkan. VR och AR gör detta möjligt.

Om vi tittar på det europeiska sammanhanget så har Italien legat i framkant när det gäller att utforska den virtuella verklighetens potential inom turismen genom att integrera denna teknik för att förbättra turistupplevelser och marknadsföring av destinationer. VR-applikationer inom turistsektorn erbjuder immersiva förhandsvisningar av platser, destinationer och attraktioner, vilket har en betydande inverkan på turisternas beslutsprocesser. Denna immersiva teknik används i stor utsträckning i de inledande faserna av kundens köpcykel och ger detaljerad information som är avgörande under sökfasen och beslutsfattandet. Detta tillvägagångssätt möjliggör effektiv planering och hantering genom att erbjuda nästan realistiska navigationsmöjligheter för rese- och aktivitetsplanering (Emerald Insight).

En anmärkningsvärd trend inom turistnäringen är de virtuella rundturerna, inklusive interaktiva upplevelser med virtuella objekt och realistiska avbildningar av platser. Denna metod har använts i stor utsträckning i bland annat kulturarvsområden, hotell och museer och har förändrat rumsbokningsprocessen och marknadsföringen av destinationer. Hotell och temaparker använder till exempel VR för att ge förhandsinformation om upplevelser och engagera potentiella turister genom simuleringar som inkluderar 3D-bilder, dofter, ljud och annat, vilket ger en underhållande och uppslukande upplevelse. Temaparken Dreamworld med sina simulerade bilturer är ett exempel på hur nöjesparker utnyttjar VR i underhållningssyfte (Emerald Insight).

Framstegen inom VR-tekniken bidrar inte bara till att förbättra turistupplevelsen utan har också bredare konsekvenser för hållbar turism, samhällsengagemang och tillgänglighet. Genom att erbjuda en glimt av destinationerna före det faktiska besöket, hjälper VR till med reseplaneringen och kan påverka beslutsprocessen, vilket ligger i linje med begreppet hållbar turism genom att potentiellt minska överturism och möjliggöra tillgång till avlägsna eller sårbara destinationer utan fysisk närvaro (Emerald Insight).

Utvecklingen av VR inom turism understryker en växande trend mot immersiva, digitala upplevelser som kan berika planeringen, öka engagemanget och erbjuda unika insikter om destinationer redan innan turisterna sätter sin fot på den faktiska platsen. I takt med att tekniken fortsätter att utvecklas kommer den utan tvekan att öppna nya vägar till samarbete med potentiella turister och erbjuda dem en blandning av underhållning, utbildning och planeringsverktyg som i grunden kan förändra hur destinationer marknadsförs och upplevs.

Genom att integrera VR- och AR-teknik i kulturarvsvård och turism erbjuds immersiva upplevelser som inte bara förbättrar besökarnas engagemang till exempel på platser eller i museer, utan också spelar en nyckelroll i bevarandet av kulturarvsplatser. Dessa tekniker gör det möjligt för användare att utforska historiska och arkeologiska platser i oöverträffad detalj, ofta på sätt som skulle vara omöjliga i den fysiska världen på grund av tillgänglighet, bevarandeskäl eller för att platsen skulle förstöras.

<p style="text-align: center;">Fallstudie 1 AR-appen "Brabant Remembers"</p> <p style="text-align: center;"> CLICK HERE </p>	
Översikt	<p>AR-appen "Brabant Remembers" presenterar en innovativ fallstudie av hur tekniken förstärkt verklighet (AR) kan användas inom turistnäringen, särskilt inom ramen för historiska och kulturella arv. Applikationen väcker berättelser från andra världskriget till liv i den nederländska provinsen Brabant och erbjuder användarna en djupt immersiv upplevelse genom att blanda historiska berättelser med de fysiska platserna där dessa händelser inträffade.</p>
Nyckelegenskaper och implementering:	<p>Immersivt historieberättande: Appen fokuserar på 30 personliga berättelser från andra världskriget och omvandlar dessa berättelser till engagerande platsbaserade upplevelser. Användarna tas med på en resa tillbaka i tiden genom att appen förstärker den verkliga världen med historiska foton, dokument och berättelser som är direkt kopplade till den plats man besöker.</p> <p>Engagemang och utbildning: Genom att utnyttja AR-teknik uppmuntrar appen både turister och lokalbefolkningen att utforska regionens krigshistoria på ett interaktivt sätt. Den tjänar ett utbildningssyfte genom att öka förståelsen för krigets inverkan på regionen och dess befolkning.</p> <p>Tillgänglighet och användarupplevelse: Applikationen är tillgänglig för en bred publik, inklusive utbildningsgrupper, historieentusiaster och tillfälliga turister. Den har ett användarvänligt gränssnitt som gör det möjligt för besökare att enkelt navigera genom berättelser och platser och därigenom berika besöken i Brabant med ett lager av historiskt djup och sammanhang.</p>
Påverkan på Turism:	<p>Förbättrat besökarengagemang: AR-appen ökar besökarnas engagemang genom att erbjuda ett unikt sätt att uppleva historiska platser, som går utöver traditionella turer eller guideböcker. Den erbjuder en personlig upplevelse och tillåter besökarna att interagera med berättelserna i deras egen takt.</p> <p>Främjande av kulturarv: Genom att lyfta fram viktiga berättelser från andra världskriget spelar appen en avgörande roll för att bevara och främja regionens kulturarv. Den hjälper också till att locka en mångsidig grupp besökare som är intresserade av historia och teknik.</p> <p>Hållbar utveckling av turism: Appen uppmuntrar till utforskning av av mindre besökta platser i Brabant, vilket bidrar till hållbar turism genom att fördela turisttrafiken jämnare över hela regionen.</p>

AR-appen "Brabant Remembers" åskådliggör AR-teknikens potential när det gäller att förbättra turistupplevelser och erbjuder en övertygande blandning av utbildning, engagemang och fördjupning. Denna fallstudie understryker värdet av att integrera digitala innovationer i kulturturism och ger insikter som kan ligga till grund för framtida projekt som syftar till att utnyttja teknik för att presentera kulturarv och främja turism.

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

<https://youtu.be/UCGZ7xqloO4>

Fallstudie 2 Knossos Palats (Kreta - Grekland)



Översikt


Multimodal åtkomst till palatset i Knossos: Ett annat banbrytande initiativ gäller palatset i Knossos i Grekland, där en kombination av flygfotogrammetri, markfotogrammetri och laserskanning har använts för att digitalisera hela den arkeologiska platsen. Denna omfattande digitala representation har fungerat som grund för att skapa en unik virtuell besöksupplevelse tillgänglig via VR och AR. Projektet, som genomförs i samarbete med Heraklions antikvariska myndighet Ephorate of Antiquities, erbjuder allmänheten ett nytt sätt att utforska palatset och dess kringliggande platser, både offline och på plats, vilket ökar det pedagogiska och fritidsvärdet av kulturarvsbesök (MDPI). Den virtuella rundturen i det antika palatset i Knossos är utformad och övervakad av kända arkeologer som är experter på Egeiska havets förhistoriska period. Med appen är det möjligt att njuta av en exklusiv 3D-rekonstruktion av det berömda minoiska palatset enligt de senaste arkeologiska och arkitektoniska upptäckterna. Fördjupningen i antiken kommer att leda besökaren längs korridorer med fresker, kungens och drottningens megaroner, de västra magasinerna, rummet med dubbla axlar och många andra salar och rum. Dessutom kommer du som användare att se en tjurhoppning och andra 3D och 360° animationer som blåser nytt liv i det antika palatset i Knossos.

Gruppaktivitet

<p>Instruktioner till handledaren/utbildaren</p>	<p>Efter presentationen av fallstudierna kan en gruppdiskussion organiseras mot bakgrund av reflektionerna och två olika uppsättningar frågor (se nedan). Organisera diskussionen som under lektion 1 eller på ett sätt som passar.</p> <p>1.Påverkan på turism och kulturarvsvård: Hur påverkar VR- och AR-teknik traditionell turism och bevarandeinsatser? Finns det risk för att de fysiska besöken på platserna minskar eller erbjuder dessa tekniker en kompletterande väg som ökar medvetenheten och intresset för bevarande av kulturarv?</p> <p>2.Framtida utveckling: Föreställ dig hur framtiden kommer att se ut för turismen på kulturarvsplatser med hjälp av avancerad VR- och AR-teknik. Vilka nya möjligheter och utmaningar ser du framför dig? Hur kan dessa tekniker ytterligare bidra till hållbar turism?</p>
---	---

DEL 3

Artificiell intelligens i hållbar turism

<p>Tid</p>	<p>45 minuter</p>
<p>Instruktioner till handledaren/utbildaren</p>	<p>Visa PowerPoint-bilderna med beskrivningen av kursens mål och innehåll.</p> <p style="text-align: right;">  CLICK HERE </p>

Turistnäringen genomgår för närvarande en betydande omvandling, som till stor del drivs av integreringen av artificiell intelligens (AI). Denna tekniska utveckling omformar de operativa aspekterna av turismen och dess marknadsföringsstrategier och framhäver AI:s omfattande kapacitet och omstörtande potential. AI-teknik efterliknar sofistikerade mänskliga intelligensförmågor och spelar en kritisk roll i problemlösningen inom hela turistsektorn. Den här typen av teknik har satt sina spår genom ett flertal olika tillämpningar, från förbättrad kundservice med AI-drivna dialogrobotar (chatbot) till förfinade marknadsföringsstrategier med hjälp av ingående analys av kunddata. AI-drivna system kan tillhandahålla personanpassade upplevelser, bearbeta och tolka stora mängder data för prediktiv analys samt förbättra effektiviteten i verksamheten och därmed öka lönsamheten och kundnöjdheten. En av de främsta fördelarna med AI inom turism är möjligheten att erbjuda personlig kundservice. AI-chatbotar kan till exempel hantera förfrågningar hela dygnet runt, erbjuda skraddarsydda reserekommendationer och effektivisera bokningsprocesser. Denna automatiseringsnivå förbättrar inte bara servicekvaliteten utan minskar också väntetiderna, vilket bidrar till ökad kundlojalitet.

Genom att analysera tidigare beteenden, preferenser och demografiska data kan turismleverantörer engagera kunderna på ett mer personligt sätt, vilket ökar lojaliteten och engagemanget. Trots potentialen finns det utmaningar med att integrera AI i turismen. Det handlar bland annat om behovet av högkvalitativa data, komplexiteten i att integrera AI med befintliga mänskliga roller och en traditionell ovilja inom sektorn att acceptera ny teknik. Sammantaget är AI:s inverkan på turistnäringen genomgripande och erbjuder möjligheter att öka den operativa effektiviteten, förbättra kundservicen och få djupa insikter genom dataanalys. I takt med att sektorn fortsätter att anamma den digitala omvandlingen framstår AI som en huvudaktör när det gäller att omforma hur turistföretag interagerar med sina kunder.

Fallstudie 1 "Eco-Guide AI" i Slovenien

Översikt

"Eco-Guide AI" är ett innovativt AI-drivet system som har implementerats i flera miljövänliga semesterorter och hotell i Slovenien. Detta system syftar till att förbättra hållbar turism genom att tillhandahålla personliga rekommendationer, optimera energieffektiviteten och minska avfallet. Slovenien, som är känt för sitt engagemang för hållbarhet och grön turism, är en idealisk plats för att använda sådan avancerad AI-teknik.

Implementering

Personliga rekommendationer

Eco-Guide AI analyserar användardata för att erbjuda personliga reseförslag. Gästerna anger sina preferenser via en mobilapp och får rekommendationer för aktiviteter som guidade vandringsturer och besök på ekologiska gårdar. Systemet ger också uppdateringar i realtid om evenemang och initiativ.

Energieffektivitet

Eco-Guide AI integreras med energihanteringssystem för att optimera förbrukningen. Den använder sig av beläggningsmönster och väderprognoser för att justera inställningarna för värme, ventilation och luftkonditionering och intelligenta belysningssystem minskar energianvändningen baserat på naturligt ljus och beläggning.

Avfallsminskning



AI-systemet övervakar och optimerar avfallshanteringen. Sensorer spårar avfallsnivåer och optimerar insamlingsscheman. I köken spårar bildigenkänning matavfall och ger insikter för portionsjusteringar.

Gruppaktivitet

Tid	30 minuter
Instruktioner till handledaren/utbildaren	Handledaren avslutar lektionen genom att understryka hur de digitala teknikerna revolutionerar turistnäringen, tillhandahåller verktyg för att främja hållbarhet och skapa immersiva upplevelser samt utbildningstillfällen för resenärer. Utifrån det som har diskuterats och utforskats under lektionen kan utbildaren ställa följande fråga till deltagarna: "Vilken innovativ tillämpning av de digitala teknikerna skulle kunna implementeras i din organisation?"

Modul 3

Implementera teknikdriven hållbar turism

Tid	3 timmar
Instruktioner till handledaren/utbildaren	<p>Det här är den tredje lektionen. Använd manuskriptet för att introducera ämnet om implementering av teknikdriven hållbar turism. Snälla använd manuskriptet tillsammans med PowerPoint-bilderna som finns här.</p> <p> CLICK HERE </p> <p>Vi rekommenderar att repetera presentationen en eller två gånger för att bli van vid texten och de tillhörande gruppaktiviteterna och bilderna.</p>

Lektionsplan

Inledning

Målet med den tredje lektionen är att ge deltagarna de verktyg och strategier de behöver för att implementera hållbara och digitala innovationer i sitt arbete inom turism.

Innehållet i lektionen är följande:

1. Strategisk planering för hållbar digital implementering

- Ramverk för att integrera VR, AR och AI i affärsmodeller för turism.
- Utvärdera organisationernas beredskap för den digitala omvandlingen.

2. Hållbarhet och teknisk etik

- Säkerställa digitalt deltagande (och tillgänglighet) i turistupplevelser.

3. Övervakning och utvärdering

- Fastställa mätbara mål för hållbarhet och teknisk implementering.

4. Workshop: Utveckla en handlingsplan

- Deltagare arbetar i grupp för att utveckla en handlingsplan för att integrera hållbara praxis och digitala tekniker i sina egna sammanhang.

Strategisk planering för hållbar digital implementering

Tid	45 minuter
Instruktioner till handledaren/utbildaren	Diskutera ramverk såsom acceptansmodellen Technology Acceptance Model (TAM) och använd SWOT-analys för att utvärdera hur genomförbart det är att integrera dessa tekniker i affärsmodeller.

Ramverk för integrering av teknik i affärsmodeller

Diskutera ramverk såsom Technology Acceptance Model (TAM) och använd SWOT-analys för att bedöma lönsamheten med att integrera dessa tekniker i affärsmodeller.

Technology Acceptance Model (TAM)

Modellen för teknikacceptans, Technology Acceptance Model (TAM), introducerades av Fred Davis 1989 som ett sätt att förutsäga och förklara användarnas acceptans av informationsteknik. Modellen har använts i stor utsträckning inom olika sektorer, inklusive turism, för att förstå hur användare accepterar och använder teknik. TAM påvisar att två primära faktorer påverkar acceptansen av teknik:

- Upplevd användbarhet (PU-perceived usefulness): Detta avser i vilken grad en person tror att arbetsprestationer eller erfarenheter förbättras genom användning av ett visst system. I turismsammanhang kan detta innebära hur en teknik som VR förbättrar besökarnas upplevelse eller effektiviserar bokningsprocesserna.
- Upplevd användarvänlighet (PEOU-perceived ease of use): Detta anger till vilken grad en person tror att det inte kommer att kräva någon ansträngning att använda ett visst system. Till exempel hur lätt det är för både kunder och anställda i ett turistföretag att använda och interagera med AR-applikationer.

Dessa faktorer påverkas av externa variabler (t.ex. systemets design, funktioner, användarstöd) och leder till att man får en viss inställning till att använda tekniken, vilket i sin tur påverkar det faktiska användarbeteendet.

Möjlig tillämpning i små och medelstora företag inom turism.

- 1. Bedömning av ny teknik:** TAM kan hjälpa små och medelstora turistföretag att bedöma hur troligt det är att en ny teknik (t.ex. AI-drivna chatbottar för kundservice) kommer att accepteras av både personal och kunder.
- 2. Utbildning och stöd:** Med insikt om att användarvänlighet är avgörande kan små och medelstora företag investera i utbildning och support för ny teknik för att öka acceptansen och användningsgraden bland sina team och kunder.
- 3. Marknadsföringsstrategier:** Genom att fokusera på den upplevda användarvänligheten av en ny teknik i sina marknadsföringsstrategier (till exempel hur VR-turer kan förbättra bokningsupplevelsen) kan små och medelstora företag öka implementeringsgraden.

Exempel

Virtuell verklighet (VR) i marknadsföring av destinationer

En turistbyrå har som mål att marknadsföra sin region som ett attraktivt resmål för internationella turister. Man beslutar sig för att använda VR-teknik för att skapa immersiva upplevelser som potentiella besökare bekvämt kan utforska hemifrån.

Steg 1: Introduktion av VR-turer

- Målsättning: Utnyttja VR för att låta potentiella turister uppleva intressanta attraktioner virtuellt, vilket ger en unik förhandsvisning av vad de kan förvänta sig.
- Upplevd användbarhet (PU): Turistbyrån tror att genom att tillhandahålla dessa VR-upplevelser så kommer potentiella besökare att se värdet i att utforska destinationen personligen. Detta är baserat på förståelsen att en virtuell upplevelse av en plats kan öka en användares önskan att uppleva den fysiskt.

Steg 2: Bedömning av upplevd användarvänlighet (PEOU)

- Utveckling: VR-turerna är utformade för att vara intuitiva och användarvänliga, vilket innebär en minimal ansträngning från användarna för att navigera och utforska den virtuella miljön.
- Upplevd användarvänlighet (PEOU): Potentiella turister tycker att VR-plattformen är lätt att använda och har tydliga instruktioner och navigeringshjälpmedel. Denna användarvänlighet uppmuntrar dem att utforska olika attraktioner i detalj, vilket ökar deras intresse för att besöka destinationen.

Bakgrund

Steg 3: Feedback från användare och implementering

- Insamling av feedback: Efter den första exponeringen för VR-turerna samlas feedback in från användarna om deras upplevelser. I detta fall ligger fokus på både PU och PEOU.
- Justeringar: Med utgångspunkt i återkopplingen från användarna gör turistbyrån nödvändiga justeringar för att förbättra VR-upplevelsen, till exempel genom att förbättra upplösningen av VR-innehållet, införliva interaktiva element och förenkla navigeringen.

Steg 4: Integrering och marknadsföring

- Integrering: VR-turerna integreras i turistbyråns officiella webbplats och marknadsförs genom olika marknadsföringskanaler, inklusive sociala medier, nyhetsbrev via e-post och reseutställningar.
- Marknadsföringsstrategi: Marknadsföringen betonar den unika möjligheten att "prova på innan du flyger", och framhäver hur användbart och enkelt det är att använda VR-turerna för att planera ett besök.

Resultat

- Ökat intresse: De immersiva VR-turerna leder till ett ökat intresse för destinationen, vilket mäts genom webbplatstrafik, broschyrförfrågningar och förhandsbokningar.
- Positivt mottagande: Användarna uppskattar det innovativa tillvägagångssättet i marknadsföringen av destinationer, särskilt möjligheten att virtuellt besöka viktiga attraktioner, vilket spelar en viktig roll i deras beslutsprocess.

REFLEKTION: Det här exemplet visar hur modellen för teknikacceptans (TAM) kan tillämpas för att förstå och påverka införandet av ny teknik inom turismen. Genom att fokusera på upplevd användbarhet och användarvänlighet lyckas turistbyrån att framgångsrikt implementera en digital innovation som förbättrar turistupplevelsen redan i planeringsfasen, vilket leder till ett ökat intresse och fler potentiella besök. Detta tillvägagångssätt visar inte bara upp destinationen på ett nytt sätt utan ger också användbara insikter om hur tekniska lösningar kan skraddarsys för att möta användarnas förväntningar och driva turisttillväxt.

SWOT-analys

SWOT-analys är ett strategiskt planeringsverktyg som används för att identifiera styrkor, svagheter, möjligheter och hot i samband med företagskonkurrens eller projektplanering. Den ger ett enkelt ramverk för att bedöma både interna och externa faktorer som påverkar möjligheterna att integrera ny teknik i affärsmodellerna.

Tillämpning i små och medelstora företag inom turism.

- 1. Styrkor:** Genom att identifiera interna styrkor (t.ex. innovativ kultur, tekniskt kunnig personal) kan små och medelstora företag få hjälp att utnyttja sina befintliga resurser för att integrera teknik som AR eller AI på ett mer effektivt sätt.
- 2. Svagheter:** Genom att bli medvetna om interna svagheter (t.ex. begränsad budget, brist på teknisk expertis) kan små och medelstora företag åtgärda dessa brister, eventuellt genom partnerskap eller extern finansiering.
- 3. Möjligheter:** Externa möjligheter (t.ex. växande efterfrågan på immersiva turismupplevelser, tekniska framsteg) kan utnyttjas för att särskilja små och medelstora företag på marknaden.
- 4. Hot:** Genom att identifiera externa hot (t.ex. konkurrenstryck, omodern teknik) kan små och medelstora företag utveckla strategier för att minska dessa risker och säkerställa långsiktig hållbarhet.

Exempel

SWOT-analys av VR i marknadsföring av destinationer

Styrkor

- Innovativt engagemang: VR-teknik möjliggör ett innovativt och immersivt sätt att engagera potentiella turister genom att erbjuda en originell förhandsvisning av destinationens attraktioner.
- Konkurrensfördel: Att tillhandahålla VR-turer kan särskilja destinationen från konkurrenter, vilket är tilltalande för tekniskt kunniga resenärer som letar efter unika upplevelser.
- Leverans av rikt innehåll: VR möjliggör leverans av rikt, interaktivt innehåll som kan förmedla atmosfären och skönheten i destinationen på ett mer effektivt sätt än traditionella fotografier eller videofilmer.

Svagheter

- Höga implementeringskostnader: Utvecklingen och underhållet av högkvalitativt VR-innehåll kan vara kostsam och kräva betydande initiala och löpande investeringar.
- Begränsningar i tekniken: Inte alla potentiella turister har tillgång till VR-hörlurar eller annan nödvändig teknik, vilket begränsar VR-turernas spridning.
- Komplexitet i uppdatering av innehåll: Att hålla VR-innehållet uppdaterat med de senaste attraktioner och den nyaste informationen kan vara komplicerat och resurskrävande.

Möjligheter

- Expansion av marknaden: Genom att erbjuda virtuella turistupplevelser kan VR-turer locka en bredare publik, inklusive de som inte kan resa på grund av fysiska eller ekonomiska begränsningar.
- Partnerskap: Samarbeten med teknikföretag och innehållsskapare kan förbättra kvaliteten på VR-turer och minska utvecklingskostnader.
- Teknologiska framsteg: Framsteg inom VR-teknik kan leda till mer prisvärda och tillgängliga lösningar, vilket utökar den potentiella användarbasen.

Hot

- Teknologisk föråldring: Snabba tekniska framsteg kan göra befintliga VR-innehåll och plattformar föråldrade, vilket kräver ständiga uppdateringar.
- Konkurrens: I takt med att VR inom turism blir populär kan ökad konkurrens från andra destinationer som använder liknande teknik försvaga det unika värdeerbjudandet.
- Cybersäkerhetsrisker: Integreering av digital teknik som VR ökar exponeringen för cybersäkerhetsrisker, vilket kräver robusta säkerhetsåtgärder.

Genom att genomföra denna SWOT-analys kan turistbyrån bättre förstå de strategiska övervägandena som behövs för att implementera VR-turer. Denna förståelse kommer att hjälpa till att fatta välgrundade beslut, fördela resurser effektivt och utveckla en omfattande strategi som maximerar fördelarna med VR-teknik och samtidigt minskar dess risker och utmaningar.

Kombinera TAM och SWOT

Om man integrerar TAM och SWOT-analyser skapas en heltäckande metod för små och medelstora företag inom turism:

- **TAM** fokuserar på användaracceptans och interna faktorer som påverkar implementering av teknik och hjälper små och medelstora företag att fatta användarcentrerade beslut.
- **SWOT** ger en bredare bild av den interna kapaciteten och de externa marknadsförhållandena, vilket hjälper små och medelstora företag att positionera sig strategiskt för implementeringen av ny teknik.

Genom att kombinera dessa ramverk kan små och medelstora företag inom turism bättre bedöma om det är lönsamt att integrera ny teknik i sina affärsmodeller och se till att det är både fördelaktigt och hållbart. Detta dubbla tillvägagångssätt möjliggör en mer specifik förståelse för teknikanvändning och tar upp både de mänskliga och strategiska aspekterna av att implementera innovativa lösningar inom turismen.

Gruppaktivitet

Tid	50 minuter
Instruktioner till handledaren/utbildaren	Genomför en interaktiv session med deltagarna genom att använda en checklista för att bedöma hur redo deltagarnas organisationer är för den digitala omvandlingen. Deltagarna bör reflektera över faktorerna på checklisten och diskutera den egna organisationens beredskapsnivå.

HUR REDO ÄR ORGANISATIONEN FÖR DEN DIGITALA OMVANDLINGEN

Strategisk inriktning

- Vision och ledarskap: Finns det en tydlig strategi för digital omvandling som stöds av den högsta ledningen?
- Digital kultur: Omfattar organisationskulturen förändring, innovation och digitalt lärande?
- Intressenternas engagemang: Beaktas intressenter (medarbetare, kunder, partners) i strategin för digital omvandling?

Teknisk infrastruktur

- Utvärdering av nuvarande teknik: Har det gjorts en revision av befintliga tekniker och deras effektivitet?
- Teknikgap: Finns det identifierade luckor i nuvarande teknik som hindrar digital implementering?
- Integreringsförmåga: Kan nya digitala verktyg enkelt integreras i befintliga system?

Data och analys

- Datahantering: Finns det ett system på plats för att samla in, lagra och analysera data på ett säkert sätt?
- Dataanvändning: Används data strategiskt för beslutsfattande och personanpassade kundupplevelser?

Digital kompetens och kunnande

- Bedömning av medarbetarnas färdigheter: Finns det en bedömning av nuvarande anställdas digitala kompetens och kunnande?
- Utbildningsprogram: Finns det pågående utbildningsprogram för att förbättra den digitala kompetensen?

Kundupplevelse

- Digitalt engagemang hos kunder: Finns det en förståelse för hur kunder engagerar sig digitalt med era tjänster?
- Optimering av den digitala upplevelsen: Finns det insatser för att optimera den digitala upplevelsen för kunderna?

Säkerhet och efterlevnad

- Digitala säkerhetsåtgärder: Finns det robusta åtgärder för cybersäkerhet på plats?
- Regelefterlevnad: Följer organisationen lagar om digital integritet och dataskydd?

Uppgift

Varje deltagare bör reflektera över vilka möjliga nyckelområden som skulle kunna utvecklas i dennes organisation och vilka strategier som skulle kunna implementeras.

Hotell

Exempel på viktig utveckling: Främja skräddarsydda gästupplevelser genom digitala innovationer som mobil in- och utcheckning, personanpassning av rum via appar och AI-driven kundtjänst.

Exempel på möjliga strategier: Implementera kundhanteringssystem (CRM-system) för att på bästa sätt utnyttja kunduppgifter för skräddarsydda upplevelser och investera i utbildning för de anställda om nya digitala verktyg.

Museum

Exempel på viktig utveckling: Utnyttja AR, VR, och interaktiva skärmar för att skapa immersiva utbildningsupplevelser.

Exempel på strategier: Samarbeta med teknikleverantörer för pilotprojekt i digitala utställningar och investera i digitala kompetensprogram för personal så att de kan hantera och förvalta digitala innehåll på ett effektivt sätt.

Kommunala turistbyråer

Exempel på viktig utveckling: Digitalisera turistinformation och skapa interaktiva plattformar för att engagera besökare och genomföra analyser.

Exempel på strategier: Utveckla en omfattande digital plattform som interagerar med lokala affärsverksamheter och attraktioner för information i realtid och använda dataanalys för målinriktad marknadsföring.

DEL 2

Digital delaktighet inom turism

Tid	40 minuter
-----	------------

I den här delen av lektionen ligger fokus på en kort introduktion om temat följt av en interaktiv diskussion om hur man övervinner barriärer för delaktighet inom turism. Att säkerställa digital delaktighet i turistnäringen handlar både för hotell och turistbyråer om hur man förbättrar användarens upplevelse, expanderar marknadens räckvidd och främjar en miljö av rättvisa och respekt. Genom att prioritera digital delaktighet kan dessa organisationer nå ut till en bredare publik, inklusive personer med funktionshinder, äldre och personer från olika socio-ekonomiska bakgrunder samt individer med begränsad digital kompetens.

Denna inkluderande metod berikar användarupplevelsen för alla och främjar samtidigt en positiv bild av varumärket, vilket potentiellt leder till högre lojalitet och en bredare kundbas.

Fördelarna med att garantera digital delaktighet är:

- **Bättre användarupplevelse:** Genom att se till att gränssnitt blir mer intuitiva och lättare att navigera förbättras den övergripande upplevelsen för alla användare, inte bara de med särskilda tillgänglighetsbehov.
- **Större räckvidd och fler marknadsandelar:** Genom att tillgodose fler användare kan organisationerna komma in på marknadssegment som tidigare var uteslutna eller inte kunde betjänas.

- **Efterlevnad och rykte:** Om organisationer iakttar tillgänglighetsstandarderna undviks juridiska problem och dessutom förbättras deras rykte som socialt ansvarsfulla och inkluderande organisationer.
- **Innovation och förbättring:** Fokus på delaktighet kan driva innovation och leda till utveckling av nya produkter och tjänster som alla användare kan dra fördel av.

Exempel och drivande frågor

Hotell

Exempel: En hotellkedja gör om sitt online bokningssystem så att det blir helt tillgängligt. Det nya systemet inkluderar egenskaper som tangentbordsnavigering, skärmläsarkompatibilitet och webbsideversioner med hög kontrast och endast text. Dessutom skapar hotellet virtuella turer av boendet som inkluderar ljudbeskrivning för personer med synnedsättning.

Drivande frågor:

1. Hur kan vi säkerställa att vårt online bokningssystem är tillgängligt för personer med olika funktionsnedsättningar?
2. På vilket sätt kan vi utnyttja teknik för att tillhandahålla lättillgänglig underhållning och informationstjänster på rummet till alla gäster?
3. Vilken typ av utbildning behöver personalen för att vara till hjälp för gäster som använder digitala tjänster och för att svara på tillgångsrelaterad feedback eller förfrågningar?

Turistbyråer

Exempel: En turistbyrå utvecklar en inkluderande digital kampanj för att göra reklam för lokala attraktioner. Den innefattar en tillgänglig webbplats med information i flera olika format (text, ljud, video med undertext), en applikation som leder användare längs tillgängliga rutter i staden och interaktiva kartor som visar tillgängliga toaletter.

Drivande frågor:

1. Hur kan vi se till att våra digitala informationsplattformar är tillgängliga för turister med olika behov, inklusive de med syn-, hörsel-, rörelse- och kognitiva nedsättningar?
2. Vilka åtgärder kan vi vidta för att främja digitalt deltagande bland de lokala affärsverksamheterna som finns på listan på vår turistbyrås webbplats?
3. Hur kan vi använda återkopplingen vi får från turisterna för att kontinuerligt förbättra tillgängligheten och delaktigheten av vårt digitala innehåll?

DEL 3

Övervakning och utvärdering

Tid	40 minuter
------------	------------

Sätta mål

Sätta upp SMART-modellens mål (Specifika, Mätbara, Uppnåbara, Relevanta, Tidsbundna) för hållbarhet och digital innovation i turism är avgörande för att kunna övervaka och utvärdera introduktionen av tekniker som är funktionella för en allt mer hållbar turism.

SMART-modellens mål

SMART-modellens mål är en viktig ram för att sätta tydliga, uppnåbara mål. SMART är en engelsk akronym som står för Specific, Measurable, Achievable, Relevant, and Time-bound (Specifika, Mätbara, Uppnåbara, Relevanta, Tidsbundna).

Varje element i akronymen hjälper till att säkerställa att målen är effektiva, realistiska och skapar en tydlig väg för utförandet och utvärderingen. Låt oss titta på varje enskild komponent:

Specifik

Mål bör vara väldefinierade och tydliga för alla som har en grundläggande kunskap om projektet. Specifika mål svarar på frågorna "vem, vad, var, när och varför". Dessa frågor visar vad som ska uppnås, vem som ska involveras, var det ska äga rum och varför det är viktigt.

Mätbar

Ett mål måste ha kriterier för att mäta framsteg och framgång. Det innebär att man behöver identifiera vilka mätvärden och indikatorer som ska användas för att fastställa om målet har uppnåtts. Mätbara mål svarar på frågan: "Hur kommer jag att veta när det har uppnåtts?"

Uppnåbar

Mål bör vara realistiska och uppnåbara för organisationen eller gruppen med de resurser, den tid, de ekonomiska och tekniska begränsningar som finns. Uppnåbara mål utmanar gruppen men kan ändå uppnås, vilket gör att alla är motiverade att jobba för att nå dem.

Relevant

Målet måste ha betydelse för verksamheten eller projektet och ligga i linje med mer övergripande målsättningar och strategier. Det ska vara värt det, överensstämmande med andra satsningar eller behov och vara lämpligt för det aktuella socio-ekonomiska sammanhanget. Relevanta mål svarar på frågan: "Varför är resultatet viktigt?"

Tidsbunden

Varje mål behöver ett måldatum eller en tidsfrist för att fokusera på insatserna och prioritera uppdraget. Ett tidsbundet mål svarar på frågan "När kommer det att nås?" Det skapar en känsla av brådska och uppmuntrar till handling.

När SMART-modellens mål har introducerats bör handledaren ge exempel på mätbara mål för både hållbarhet och teknisk implementation.

Det är viktigt att sätta mätbara mål för att spåra framstegen och säkra en framgångsrik implementering av hållbarhet och tekniska initiativ, särskilt i turismsektorn.

Dessa mål bör alltså vara Specifika, Mätbara, Uppnåbara, Relevanta, Tidsbundna (SMART). Nedan finns exempel på mätbara mål som har skräddarsyttts till de särskilda behov som finns hos hotell, museer och kommunalt förvaltade turistbyråer och de fokuserar på både hållbarhet och teknisk implementering.

Hotell

Exempel på hållbarhetsmål: Att reducera vattenanvändningen med 15% inom de kommande två åren. Installera vattenbesparande armaturer i alla gästrum och offentliga platser och skapa en landskapsarkitektur som kräver minimal bevattning.

Mäta framstegen genom att månadsvis jämföra vattenförbrukningsstatistik med ett referensår.

Exempel på mål för teknisk implementering: Att inom ett år uppnå en 25-procentig ökning av online-bokningar genom den nydesignade tillgängliga webbplatsen. Förbättra webbplatsens tillgänglighetsfaktorer för att tillgodose användare med olika funktionshinder och implementera förändringar på grundval av WCAG (Web Content Accessibility Guidelines – Riktlinjer för tillgänglighet till webbinnehåll). Kontrollera antalet online-bokningar varje månad och analysera tillväxttakten.

Museer

Exempel på hållbarhetsmål: Reducera den allmänna energiförbrukningen med 20% under de kommande tre åren. Ställa om till LED-belysning, installera energieffektiva värme-, ventilations- och luftkonditioneringssystem och implementera ett energiförvaltningssystem för att övervaka och optimera energianvändningen. Energiförbrukningens mätvärden ska kontrolleras varje månad och jämföras med ett referensår.

Exempel på mål för teknisk implementering: Öka deltagandet i virtuella turer med 30% under de kommande 12 månaderna. Utveckla och marknadsföra interaktiva virtuella turer som innefattar AR (förstärkt verklighet) för att förbättra besökarnas upplevelser. Använda webbanalys för att kontrollera deltagandegraden och användarengagemanget.

Kommunalt förvaltade turistbyråer

Exempel på hållbarhetsmål: Öka den lokala biologiska mångfalden genom att inom de kommande fem åren plantera 5 000 inhemska träd och plantor i turistområden. Samarbeta med lokala miljöskyddsgrupper och företag för att identifiera nyckelområdena för plantering och bevarande av inhemska arter. Framstegen kommer att kontrolleras genom årliga utvärderingar av den biologiska mångfalden i målområdena.

Exempel på mål för teknisk implementering: Förbättra digitalt deltagande genom att säkerställa att alla online-resurser för turister är helt tillgängliga för personer med funktionsnedsättningar och inom två år uppnå full efterlevnad av internationella tillgänglighetsstandarder. Genomföra granskningar av aktuella digitala resurser, identifiera brister i tillgängligheten och genomföra nödvändiga förbättringar. Framstegen kommer att utvärderas genom regelbundna granskningar av tredje part.

Ett verktyg som kan användas av turistbyrån för att utvärdera kunskapsnivån och uppmärksamheten för hållbarhet i lokala turispolicyer är UST-självutvärderingsformuläret. Formuläret kan vara användbart för att planera inför identifieringen av lokala hållbarhetsmål

DEL 4

Utveckla en handlingsplan

Tid	70 minuter
------------	------------

Gruppaktivitet

Tid	55 - 60 minuter
Instruktioner till handledaren/utbildaren	Deltagarna formar små grupper för att utveckla huvudpunkterna i en handlingsplan som ska integrera hållbara praxis och digitala tekniker i deras turistverksamheter eller destinationer. Varje grupp identifierar en organisation för detta grupparbete (det kan vara en av deltagarnas organisationer) och använder den för att diskutera och reflektera över nivån på organisationens beredskap och deltagande och sätter sedan mätbara mål.

Presentationer

Tid	10 - 15 minuter
Instruktioner till handledaren/utbildaren	Varje grupp presenterar sin handlingsplan och får återkoppling från de andra deltagarna och handledaren.

Frågor och svar och avslutning

Tid	20 minuter
Instruktioner till handledaren/utbildaren	Handledaren lämnar ordet fritt så att deltagarna kan ställa frågor, dela med sig av tvivel och diskutera hur de planerar att implementera lärdomarna.

Avslutande kommentarer

Sammanfatta nyckelbudskapen från arbetsgrupperna och presentera UPREST uppföljningsstrategi (PR3). Diskutera kommande steg och uppmuntra deltagarna att tillämpa lärdomarna.



Medfinansieras av
Europeiska unionen

UPREST



WWW.UPREST.EU

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



Medfinansieras av Europeiska unionen

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.
[Projektnummer 2021-1-SE01-KA220-VET-000028065]



Vänersborgs kommun



SERN



COMUNE DI CERVIA



KVARNER REGION TOURIST BOARD
KVARNER
Diversity is beautiful



HÖGSKOLAN VÄST



Comune di Ravenna



Trollhättans Stad



DELTA
2000

VISIT
TROLLHÄTTAN
VÄNERSBORG