

Kouluttajan opas

MODUULI 5 Kehittyvät teknologiat ja Älykäs matkailu

Sessio 1: Uudet teknologiat

1. JOHDANTO AIHEEEEN

Kehittyvät teknologiat matkailu- ja vieraanvaraisuusalalla

Digitaalisten teknologioiden, kuten tekoälyn (AI), viimeaikaiset edistysaskeleet ovat mullistaneet matkailu- ja vieraanvaraisuusalan yritysten digitaalisia käytäntöjä. Tekoälyä pidetään teknologiana, joka pystyy tunnistamaan, analysoimaan, toimimaan, oppimaan ja osoittamaan älykkyyden edistyneitä ominaisuuksia ongelmanratkaisussa. Koneoppiminen ja laajat kielimallit ovat avanneet uusia mahdollisuuksia tekoälylle markkinoinnissa ja myynnissä.

Transaktiomuodot muuttuvat teknisen kehityksen myötä perinteisistä verkossa tehtävistä varauksista kohti kokonaisvaltaista digitaalista transformaatiota. eMatkailussa (sähköisessä matkailussa) hakukoneet ovat keskeisessä asemassa haussa, varauksessa ja tarkastelussa transaktiopohjaisessa taloudessa. Älykäs matkailu esittelee älypuhelinakauden kehityksen, jossa hyödynnetään tekoälyä, big dataa ja alustoja liikkuvuuden parantamiseksi ja matkakokemuksen navigoimiseksi asiakaspolun läpi yhteistyössä teknologian kanssa. Metaverse matkailu esittelee immersiiivisiä simulaatioita, jotka luovat uudenlaisia kokemuksia ja parasosiaalisia vuorovaikutuksia esimerkiksi avatarien avulla.

Keskeinen teema tässä muutoksessa on "loputtoman matkailun" nousu, jossa matkustaminen ei ole enää erillinen tapahtuma, vaan integroitu osa jokapäiväistä elämää. Tätä helpottaa multimodaalinen tekoäly: se toimii matkakumppanina, joka ymmärtää kuvia, videoita ja tekstiä tarjotakseen rikasta, kontekstuaalista tukea, ja ultrarealistisia "digitaaliset ihmiset" -työkaluja, kuten MetaHuman, luovat elävän näköisiä avatareja mukaansatempaaviin virtuaalisiin kohtaamisiin ja simulaatioihin.

Koulutuksen perimmäisenä tarkoituksena on osoittaa, kuinka teknologinen kehitys muuntaa matkailun erillisistä tapahtumista kokonaisvaltaiseksi kokemukseksi ja metaversumipohjaiseksi luovaksi taloudeksi.

Tule oppimaan matkailu- ja vieraanvaraisuusalan kehittyvien teknologioiden perusteita.

Keskeisiä käsitteitä:

- Digitaalinen matkailun transformatio
- eTourismin, älykkään matkailun ja Smart Tourism 2.0:n (Metaversen) kehikset
- Ihmisen ja ei-inhimillisten toimijoiden välinen yhteys matkailussa
- Empaattisia fygitaalisia matkailukokemuksia
- Kehittyvät tekoälyteknologiat



Tässä sessiossa esitellään, miten digitalisaatio ja kehittyvät teknologiat, erityisesti tekoäly, muokkaavat kokemusten luomista matkailu- ja vieraanvaraisuusalailla.

2. OPPIMISTAVOITTEET

	Osallistuja
1	Tunnistaa digitaalisen muutoksen perusteet: eMatkailu, älykäs matkailu ja älykäs matkailu 2.0 (metaversumimatkailu)
2	Ymmärtää digitaalisen matkailun ihmisen ja ei-inhimillisen näkökulman välisiä lähestymistapoja
3	Saa tietoa kehittyvistä teknologioista ja niiden vaikutuksista organisaation strategiaan ja toimintaan.
4	Osaa soveltaa teknologisia viitekehyksiä matkailupalveluiden kehittämiseen ja organisaatioreflektioon.

3. JOHDANTO

a. Sessio

Tämä moduuli koostuu yhdestä sessiosta seuraavasti:

- 1) Kehittyvät teknologiat

b. Sisältö

Tämä moduuli koostuu seuraavista sisällöistä:

- 1) Ennakkomateriaaliin perehtyminen
- 2) Digitaalisen matkailun transformaation kehykset
- 3) eMatkailu, älymatkailu ja älymatkailu 2.0 (Metaverse)
- 4) Ihmisen ja ei-inhimillisten toimijoiden välinen yhteys matkailussa
- 5) Empaattisia fygitaalisia matkailukokemuksia
- 6) Kehittyvät teknologiat - tekninen näkökulma
- 7) Tekoälyn soveltaminen matkailussa

Tämä moduuli sisältää seuraavat aktiviteetit:

- 1) NotebookLM:llä (tekoälyratkaisu) laadittu videoyhteenveto, joka sisältää ennakkomateriaalin.
- 2) Ennakkomateriaalin kommentteja ja pohdintoja Padletissa.
- 3) Pohdinta ja keskustelu: Miten kehittyvät teknologiat liittyvät organisaatiosi nykyiseen tai tulevaan toimintaan?

c. Lisälukemistoa ja muita lähteitä

1. Artikkel: Tekoälyn ja luonnon tasapainottaminen Lapin matkailussa

Artikkeli tarkastelee matkailun, tekoälyn ja luonnon "kolmiota" ja tutkii, miten digitalisaatio voi tukea matkailun markkinointia ja myyntiä eettisen vastuun säilyttäen.

Linkki artikkeliin: <http://bit.ly/4khlvc7>

2. Digitaalisen matkakumppanin keskustelukanta matkustajien tietoisuuden tukemiseksi

Blogikirjoituksessa kuvataan digitalisoidun matkailuprojektin käytäntöjä, jossa Chatbasen **tekoälyratkaisua käytettiin** personoidun asiakaskokemuksen parantamiseen.

Linkki blogikirjoitukseen: <https://bit.ly/4qcttWr>

3. Kohti realistisempia ihmismalleja – Metahuman ja upea suunnittelija hahmonluontiprosessissa

Tässä artikkelissa selitetään tekniset ponnistelut "virtuaalitontun" luomiseksi Joulupukin Pajakylään Rovaniemelle, keskittyen fotorealismiin.

Linkki verkkosivulle: <https://bit.ly/4rttXbR>

Lisämateriaali

- **INSPIRES - kehittyvien teknologioiden Padlet:** Tämä alusta on luotu koulutuksen pohjamateriaalia koskevien kommenttien ja pohdintojen esittämistä varten. Linkki Padlettiin: <https://bit.ly/4qc7nDx>
- **Lapin tekoälyparadoksi:** NotebookLM loi yhteenvedon videon lukumateriaalista. Linkki videoon: <https://bit.ly/4avX4Wc>
- **Tekoälyn käyttöönotto käytännön kokeissa matkailuyrityksissä:** ENTER26 eTourism -konferenssin esityskalvot käytännön matkailuteknologian tekoälykokeiluista, ratkaisuista ja löydöksistä matkailun asiakaspolun kosketuspisteissä. Linkki esityskalvoihin: <https://bit.ly/4rAgaR4>

d. Muita huomautuksia

Huomaa, että tämän moduulin sisältöön sovelletaan tekijänoikeuksia.

CC BY-NC-SA -lisenssiä sovelletaan luentokalvoihin ja -materiaaleihin. Tämä lisenssi antaa uudelleenkäyttäjälle oikeuden levittää, uudistaa, mukauttaa ja hyödyntää materiaalia missä tahansa mediassa tai formaatissa ainoastaan **ei-kaupallisiin tarkoituksiin** ja vain edellyttäen, että tekijä mainitaan.

Tapaustutkimukseen sovelletaan CC BY-NC-ND -lisenssiä. Tämä lisenssi sallii materiaalin uudelleenkäyttäjien kopioida ja levittää sitä missä tahansa mediassa tai formaatissa ainoastaan sellaisenaan, ainoastaan **ei-kaupallisiin tarkoituksiin** ja vain edellyttäen, että tekijä mainitaan.