

Przewodnik dla trenera

MODUŁ 5 Nowe technologie

Sesja 1: Nowe technologie

1. WPROWADZENIE DO TEMATU

Nowe technologie w turystyce i hotelarstwie

Ostatnie postępy w dziedzinie technologii cyfrowych, takich jak sztuczna inteligencja (AI), zasadniczo zmieniły praktyki cyfrowe w przedsiębiorstwach z branży turystycznej i hotelarskiej. Sztuczna inteligencja jest postrzegana jako technologia, która potrafi rozpoznawać, analizować, działać, uczyć się i wskazywać zaawansowane funkcje inteligencji służące rozwiązywaniu problemów. Uczenie maszynowe i duże modele językowe otworzyły nowe możliwości dla sztucznej inteligencji w działaniach marketingowych i sprzedażowych.

Wraz z rozwojem technicznym zmieniają się formy transakcji, przechodząc od tradycyjnych rezerwacji online w kierunku kompleksowej transformacji cyfrowej. W e-turystyce (turystyce elektronicznej) wyszukiwarki odgrywają kluczową rolę w wyszukiwaniu, rezerwacji i recenzowaniu w gospodarce opartej na transakcjach. Inteligentna turystyka stanowi ewolucję w erze smartfonów, która wykorzystuje AI, duże zbiory danych i platformy w celu zwiększenia mobilności i nawigacji po doświadczeniach związanych z podróżą w ramach wspólnego tworzenia z technologią. Turystyka metaverse wprowadza immersyjne symulacje, tworząc nowe rodzaje doświadczeń i interakcji paraspołecznych, na przykład z awatarami.

Głównym tematem tej transformacji jest wzrost znaczenia „turystyki niekończącej się”, w której podróże nie są już oddzielnym wydarzeniem, ale integralną częścią codziennego życia. Ułatwia to multimodalna sztuczna inteligencja: działająca jako towarzysz podróży, który rozumie obrazy, filmy i teksty, zapewniając bogate wsparcie kontekstowe, oraz ultrarealistyczne narzędzia „cyfrowych ludzi”, takie jak MetaHuman, tworzące realistyczne awatary do immersyjnych wirtualnych spotkań i symulacji.

Ostatecznym celem badania jest pokazanie, w jaki sposób postęp technologiczny zmienia turystykę z serii oddzielnych transakcji w holistyczne doświadczenie i kreatywną gospodarkę metaverse.

Zapraszamy do zapoznania się z podstawami nowych technologii w turystyce i hotelarstwie.

Kluczowe pojęcia:

- Cyfrowa transformacja turystyki
- Kształtowanie e-turystyki, inteligentnej turystyki i inteligentnej turystyki 2.0 (metawersum)



- Ludzkie powiązania i nie-ludzkie czynniki w turystyce
- Empatyczne doświadczenia turystyczne w świecie fizycznym i cyfrowym
- Nowe technologie sztucznej inteligencji

W tej sesji przedstawiono, w jaki sposób cyfryzacja i nowe technologie, w szczególności sztuczna inteligencja, zmieniają sposób tworzenia doświadczeń w turystyce i hotelarstwie.

2. EFEKTY UCZENIA

EFEKTY UCZENIA	
	Uczestnik
1	Określa podstawy transformacji cyfrowej: e-turystyka, inteligentna turystyka i inteligentna turystyka 2.0 (turystyka w metawersie)
2	Rozumie podejście do turystyki cyfrowej oparte na powiązaniach między ludźmi a nie-ludźmi
3	Poznaje nowe technologie i ich wpływ na strategię i działalność organizacji.
4	Potrafi zastosować ramy technologiczne w rozwoju usług turystycznych i refleksji organizacyjnej.

3. WPROWADZENIE DO MODUŁU

a. Sesje

Moduł składa się z jednej sesji, która obejmuje następujące zagadnienia:

- 1) Nowe technologie

b. Treść

Moduł ten obejmuje następujące treści:

- 1) Orientacja przedmaterialna
- 2) Kształtowanie cyfrowej transformacji turystyki
- 3) eTurystyka, inteligentna turystyka i inteligentna turystyka 2.0 (metawersum)
- 4) Ludzkie powiązania i nie-ludzkie czynniki w turystyce
- 5) Empatyczne doświadczenia turystyczne w świecie fizycznym i cyfrowym
- 6) Nowe technologie – perspektywa techniczna
- 7) Zastosowanie sztucznej inteligencji w turystyce

Moduł ten obejmuje następujące działania:

- 1) Materiały do przeczytania przed zajęciami, zawierające trzy artykuły dotyczące poszczególnych sesji oraz podsumowanie wideo przygotowane za pomocą NotebookLM (rozwiązanie oparte na sztucznej inteligencji).
- 2) Komentarze i refleksje dotyczące materiałów przygotowanych przed sesją na platformie Padlet.
- 3) Refleksja i dyskusja: Jak nowe technologie odnoszą się do obecnej lub przyszłej działalności Twojej organizacji?

c. Dodatkowe materiały do przeczytania i inne źródła

1. Artykuł: Równowaga między sztuczną inteligencją a naturą w turystyce w Laponii

Artykuł analizuje „trójkąt” turystyki z AI i naturą, badając, w jaki sposób cyfryzacja może wspierać marketing i sprzedaż turystyczną przy zachowaniu odpowiedzialności etycznej.

Link do artykułu: <http://bit.ly/4khIvc7>

2. Cyfrowy towarzysz podróży Chatbase wspierający świadomość podróżnych

Wpis na blogu opisuje praktyki związane z cyfrowym projektem turystycznym, w którym wykorzystano **rozwiązanie Chatbase AI** w celu spersonalizowania podróży klientów.

Link do wpisu na blogu: <https://bit.ly/4qcttWr>

3. W kierunku bardziej realistycznych modeli ludzkich – MetaHuman i Marvelous Designer w tworzeniu postaci

Artykuł wyjaśnia techniczne wysiłki związane z tworzeniem „wirtualnego elfa” dla Wioski Świętego Mikołaja w Rovaniemi w Finlandii, koncentrując się na dążeniu do fotorealizmu.

Link do strony internetowej: <https://bit.ly/4rttXbR>

Materiały uzupełniające

- **INSPIRES Padlet of Emerging Technologies:** Platforma ta została stworzona w celu zamieszczania komentarzy i refleksji dotyczących materiałów wstępnych badania. Link do Padlet: <https://bit.ly/4qc7nDx>
- **Paradoks sztucznej inteligencji w Laponii:** NotebookLM wygenerował film podsumowujący materiały do czytania. Link do filmu: <https://bit.ly/4avX4Wc>
- **Wdrażanie sztucznej inteligencji w praktycznych eksperymentach w firmach turystycznych:** slajdy z prezentacji konferencji ENTER26 eTourism dotyczące praktycznych eksperymentów, rozwiązań i wyników badań w zakresie sztucznej inteligencji w turystyce w punktach kontaktu z klientem. Link do slajdów z prezentacji: <https://bit.ly/4rAgaR4>

d. Inne uwagi

Należy pamiętać, że treści zawarte w tym module są objęte prawami autorskimi.

Do slajdów i materiałów wykładowych zastosowano licencję CC BY-NC-SA. Licencja ta umożliwia ponownym użytkownikom rozpowszechnianie, remiksowanie, adaptowanie i wykorzystywanie materiałów w dowolnym medium lub formie wyłącznie do **celów niekomercyjnych** i pod warunkiem podania autora.

Do studium przypadku zastosowano licencję CC BY-NC-ND. Licencja ta umożliwia ponownym użytkownikom kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów w dowolnym medium lub formie wyłącznie w niezmienionej formie, wyłącznie w **celach niekomercyjnych** i pod warunkiem podania autora.