

„OUTPACE“: kaip pasitelkus populiarią kultūrą galime paskatinti turizmo inovacijas?

Kroatijos Dubrovniko miestą staiga išpopuliarinę žymieji HBO „Sostų Karai“, pasaulinį dėmesį į Lietuvą atkreipęs HBO „Černobilis“ ar BBC „Karas ir taika“ – tai tik keletas pavyzdžių kaip populiarioji kultūra gali atkreipti dėmesį į šalį kaip į tam tikrą turizmo objektą. Turizmo sektoriui, kaip svarbiam ekonomikos komponentui, šis populiariosios kultūros (filmų, televizijos serialų, knygų, muzikos) paskatintas susidomėjimas turistiniais objektais šiais laikais gali būti netgi gyvybiškai svarbus. Vis tik, ši popkultūros paskata tam tikrai turistinei vietai gali būti trumpalaikė. Pastebima, kad dauguma turizmo sektoriaus įmonių puikiai teikia tradicines paslaugas, tačiau susiduria su sunkumais įvaldant popkultūros atnešamas naudas ir galimybes arba tiesiog apie jas nežino.

Atsižvelgiant į šia situacija, „Erasmus+“ projektas „OUTPACE“ siekia suteikti turizmo ir kūrybinių industrijų pedagogams, augimu suinteresuotiesiems mažų ir vidutinių įmonių subjektams ir verslininkams žinių ir įgūdžių inovatyviai panaudoti popkultūros tendencijas, siekiant paskatinti verslo galimybes turizmo srityje.

Skaitmeninių įgūdžių tobulinimas ir turizmo industrija

„Erasmus+“ projektas „Inovuoti turizmą pasitelkus populiarią kultūrą“ – „OUTPACE“ (*angl.* „Innovating tourism through pop culture“), kuria novatoriškus pedagogikos metodus, kurie pasinaudojus pavyzdžiui filmų industrijos ar kita populiariosios kultūros sukelta turizmo banga, padės didinti turizmo sektoriaus darbuotojų verslumą ir skaitmeninius įgūdžius. Tačiau popkultūros paskatinto turizmo populiarumas labai priklauso nuo novatoriškų skaitmeninių technologijų (tokių kaip virtuali ar papildyta realybė) naudojimo.

Populiariosios kultūros turistai, skirtingai nei tradiciniai turistai, pirmenybę teikia patirčiai, jausmams ir išpūdžiams. Išpūdžių ir patirties troškimas veda link didėjančio naujausių technologijų naudojimo poreikio ir turizmo sektoriaus skaitmenizavimo. Dėl šios priežasties projekto metu kuriama mokymo metodika atliepia turizmo industrijos inovavimo reikiamybę.

„Projekto „OUTPACE“ konsorciumas, atstovaujantis Lietuvą, Jungtinę Karalystę, Islandiją, Airiją ir Švediją, koordinuojamas Vilniaus Gedimino technikos universiteto, kuria atvirą švietimo išteklių biblioteką mokytojams ir dėstytojams. Šie atviri mokymosi ištekliai papildys priešakinę turizmo sektoriaus darbuotojus ruošiančią švietimo bendruomenę interaktyvumo ir pažangaus skaitmeninio mokymosi ugdymo resursais,“ – pasakoja „OUTPACE“ projekto vadovė, Vilniaus Gedimino technikos universiteto Žinių ir technologijų perdavimo centro direktorė Vilma Purienė. Kas dar svarbu akcentuoti, kad projekto metu kuriamos metodikos ir įrankiai skirti plėsti turizmo įmonių, kuriančių inovatyvius produktus ir paslaugas, skaičių. Tai leis sukurti labiau į rinką reaguojančią ir dinamiškesnę regioninę turizmo ekonomiką.

Novatoriška tema aukštojo mokslo ir profesinio mokymo sektoriams

„OUTPACE“ projekto tema remiasi novatoriška idėja, kuri atsispindi aukštojo mokslo institucijų perėjime nuo akademinių popkultūros turizmo tyrimų prie praktinio sutelktų žinių pritaikymo kuriant visiškai naujas mokymosi programas. Mokymosi programas siekiama pritaikyti aukštųjų mokyklų studentų gretose ir profesinio mokymosi sektoriuje. Šiose programose rinkos galimybės derinamos su inovacijų ir verslumo poreikiais: idėjų generavimu, problemų sprendimu, kritiniu mąstymu ir tarpkultūriniu bendradarbiavimu. Sprendžiant

inovacijų turizme pritaikymo ir panaudojimo įgūdžių spragą, tikimasi skatinti regionų turizmo ekonomiką kaip pagrindinę darbo vietų kūrėją.

Link inovuoto turizmo: metodikos ir resursai

„OUTPACE“ projekto rezultatai – intelektiniai produktai, susideda iš veiksmų plano, popkultūros išteklių paketo, atvirųjų švietimo išteklių ir šiems ištekliams lengvai pasiekti sukurtos mobiliosios aplikacijos.

Projekto metu kuriamas veiksmų planas individualiai pritaikytas kiekvienos partnerės šalies regionui tirti. Jame išryškintas ir analizuojamas regionuose vyraujančių įgūdžių trūkumas. Veiksmų planu taip pat siekiama išlaikyti nuolatinį suinteresuotų šalių bendradarbiavimą.

Popkultūros išteklių paketas sukurtas siekiant supažindinti turizmo, kūrybinių industrijų ir kultūros paveldo darbuotojus ir kitas suinteresuotąsias šalis su popkultūros turizmo koncepcija ir šios turizmo rūšies galimybėmis pakeisti regioninę turizmo ekonomiką.

„OUTPACE“ projekto metu taip pat kuriami atvirieji švietimo ištekliai. Šie ištekliai leis aukštojo mokslo, profesinio mokymo ir verslo paramos organizacijoms sistemingai taikyti naujus mokymo metodus ir taip kurti inovatyvius ir tvarius produktus ir paslaugas, pagrįstas popkultūros galimybėmis.

Galiausiai, projekto mobilioji aplikacija, skirta pedagogams, studentams, verslininkams ir visiems, norintiems pereiti prie turizmo ir skaitmeninio turinio naudojimo pasitelkiant kūrybines industrijas, suteiks tiesioginę prieigą prie mokymo ir mokymosi resursų.

Projekto tikslinės grupės – aukštojo mokslo institucijos, turizmo industrijos ir kūrybinės mažosios ir vidutinės įmonės, verslo plėtros ir profesinio švietimo organizacijos, kiti suinteresuoti asmenys iš turizmo plėtros ir kūrybinių industrijų pramonės bei verslo ir turizmo sričių studentai.

Projekto vykdymo laikotarpis 2019-09-01-2021-08-31.

Projektas „OUTPACE“ yra dalinai finansuojamas Europos Sąjungos programos „Erasmus+“.

Projekto koordinatorius – *Vilniaus Gedimino technikos universitetas* (Lietuva). Projekto partneriai – *Canice Consulting* (Jungtinė Karalystė), *University of Greenwich* (Jungtinė Karalystė), *Icelandic tourism research centre* (Islandija), *Momentum educate + innovate* (Airija) ir *Swedish tourism innovation center* (Švedija).

Daugiau apie projektą rasite čia: <https://bit.ly/3a6U6b5>