



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



2020-1-UK01-KA227-YOU-094543

Ю1- А3: Компендиум за дигитален дизайн Модул: Как да приложим Дигитален дизайн в Културния туризъм: казуси / успешни истории

**КД₂ – Сътрудничество за иновации и обмен на добри практики
Творчески партньорства**

**KA2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices
Partnerships for creativity**



Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на тази публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява възгледите само на нейните автори, и Комисията не носи отговорност за каквото и да е използване на информацията, съдържаща се в нея.

ИСТОРИЯ НА ДОКУМЕНТА

Версия	Дата	Автор	Описание	Действие	Страници
1.0	(20/12/2021)	Национален туристически клъстер „Българският пътеводител“	Как да приложим Дигитален дизайн в Културния туризъм: казуси / успешни истории	С	22

(*) Действие: С = Създаване, I = Добавяне, U = Актуализиране, R = Заместване, D = Изтриване

ЦИТИРАНИ ДОКУМЕНТИ

ID	Референтен номер:	Заглавие
1	2020-1-UK01-KA227-YOU-094543	Проект HerTour4Youth
2		

ПРИЛОЖИМИ ДОКУМЕНТИ

ID	Референтен номер:	Заглавие
1	Deliverable IO1.A2	Разработване на методика за обучение
2		



Съдържание

Таблица с цифри	4
1. Въведение.....	5
1.1 Резултати от обучението.....	5
1.2 Ключови думи	5
1.3 Прогнозно времетраене	5
1.4 Речник на термините	5
2. Приложение на дигиталния дизайн в туризма на културното наследство: казуси/истории за успех	6
2.1 Ключово приложение и използване на дигиталния дизайн в културния туризъм.....	6
2.2 Истории за успеха в прилагането на дигиталния дизайн в културния туризъм	9
Обединено кралство	9
Нидерландия	11
Италия	13
България.....	15
Гърция	18
2.3 Основни изводи	20
3. Оценка	21
3.1 Оценка на знанията.....	21
3.2 Оценка на уменията	22
4. Използвана литература.....	23

Таблица с цифри

Фигура 1 Ключови приложения на дигитализацията в културното наследство **Error! Bookmark not defined.**

Фигура 2 Показване на уеб интерфейса на музея на света.....**Error! Bookmark not defined.**

Фигура 3 Графичен потребителски интерфейс на приложението Cycle of Songs app **Error! Bookmark not defined.**

Фигура 4 Приложението Efteling ДР игра “Феята и сейфът”**Error! Bookmark not defined.**

Фигура 5 Различни уебстраници на организацията "Het Groninger Landschap" **Error! Bookmark not defined.**

Фигура 6 Проекции на текст и светлина в музея Данте.....**Error! Bookmark not defined.**

Фигура 7 Mi Rasna интерфейс на играта**Error! Bookmark not defined.**

Фигура 8 Фигурат на кукера от легендата за първия кукер войн **Error! Bookmark not defined.**

Фигура 9 Онлайн пътеводител Легенда за градския пазар**Error! Bookmark not defined.**

Фигура 10 Графичен потребителски интерфейс на приложението Walk the Wall Athens
.....**Error! Bookmark not defined.**

Фигура 11 3D таблетът за Кносос.....**Error! Bookmark not defined.**



1. Въведение

В този модул обучаемите ще се запознаят с различните приложения на концепцията за дигитален дизайн в туризма на културното наследство (реконструкция на изгубено или повредено наследство, ще предоставят достъп с виртуални обиколки, валоризация и осведоменост чрез създаване на промоционално съдържание, завладяващи преживявания като начин за разграничаване и конкуриране) чрез примери за успешни истории и добри практики от държавите партньори: Обединеното кралство, Нидерландия, Италия, България и Гърция.

1.1 Резултати от обучението

След завършването на този модул ще можете да:

- P1: Разпознавате приложимостта на цифровите инструменти и практики в Туризма
- P2: Сте в състояние сами да рефлектирате на база придобити знания
- P3: Прилагате умения за дигитален дизайн в подобни случаи

1.2 Ключови думи

Дигитален дизайн, уеб приложение, цифрови технологии, цифрово наследство, завладяващо преживяване

1.3 Прогнозно времетраене

3 часа

1.4 Речник на термините

Кибер-археология: *тя е клон на археологическите изследвания, занимаваща се с цифровата симулация на миналото.*¹

Кибер археометрия: *това е ново виртуално приложение на научни техники в средата на културното наследство и археология.*

Фотограметрия: *това е изкуството и науката за извличане на 3D информация от фотографии. Процесът включва заснемане на припокриващи се фотографии на обект, структура или пространство и превръщането им в 2D или 3D цифрови модели.*²

¹ <https://www.oxfordbibliographies.com/view/document/obo-9780199766567/obo-9780199766567-0207.xml>

² <https://www.autodesk.com/solutions/photogrammetry-software>

Дигитално архивиране: това е хранилище на дигитален материал, което една фирма или човек желае да запази за по-дълъг период от време. То съхранява колекции от цифрова информация като документи, видео, картини и т.н. в цифров формат с намерението да осигури дългосрочен достъп до информацията.³

Завладяващ опит: отнася се за проектиране на нива на взаимодействия и манипулации под формата на VR, ДР (AR) които завладяват потребителите напълно с преживяване на реалистична цифрова атмосфера.

Геймификация: това е добавяне на механиката на играта в неигрова среда, като уебсайт, онлайн общност, система за управление на обучението или бизнес интранет за увеличаване на участието. Целта на геймификацията е да се ангажира с потребителите, служителите и партньорите да вдъхнови сътрудничество, споделяне и взаимодействие.⁴

Библиотека е уеб графики: това е програмен интерфейс на приложение (API) инструмент за изграждане на 3D графика в Уеб браузър. Тя е един от аспектите на създаването на модерни и усъвършенствани 3-D изображения или анимации за нови проекти, направени в интернет.

Стратегическа видеоигра: това е вид видео игра, която изисква стратегическо и тактическо мислене и планиране и включва логистични предизвикателства за постигане на победа.

2. Приложение на дигиталния дизайн в туризма на културното наследство: казуси/истории за успех

2.1 Ключово приложение и използване на дигиталния дизайн в културния туризъм

Благодарение на прилагането на цифровите технологии, научните изследвания и природозащитните методи в културното наследство се развиха и позволиха разбирането и откриването на значителни скрити реликви. Кибер-археологията, кибер археометрията, фотограметрията, цифровото архивиране и опазване са някои от техниките, използвани за практически изследване, стимулиране и разбиране на факти

³ <http://falcondocs.com/blogs/2019/03/01/what-is-digital-archiving>

⁴ <https://www.biworldwide.com/gamification/what-is-gamification/>

и концепции за нашите активи на наследството и в крайна сметка за спасяването им и за да ги предадем на следващото поколение⁵.

В същото време дигиталната иновация преобрази начина по който един турист може да преживее културното наследство и засили нови тълкувателни представяния, позволяващи диверсификация на туристическата оферта с продукти, които абсорбират и завладяват ума на потребителя в сферата на културното наследство⁶. Виртуални обиколки за онлайн посещение на музей или обект на културно наследство, 3D представяне на крехък артефакт, позволяващ на посетителите да го манипулират без риск от повреда, или 3D аватар на историческа фигура, разказваща интерактивна история на публиката, са малка част от приложението на дигиталния дизайн в оживяването на културното наследство с капацитета му да предава знания и осъзнаване на посетителите.

Използването на Цифрова комуникация в контекста на културното наследство помага за създаването на нови вериги на стойност в туризма на наследството, като дава тласък както на производството, така и на потреблението на преживявания и продукти с добавена стойност. Например пазарът на търговски развлекателни игри отбеляза значителен растеж през последните години и ще продължи да нараства, тъй като приложения с геймификация се използва все повече и повече и се прилагат за ангажиране на потребителите с културното осъзнаване, образованието, обучението и оценката⁷.

Различното приложение и използване на цифровите технологии в туризма на Културното наследство може да варира, както е показано на фигура 1⁸ по-долу:

- Подобряване на образа на туристическа дестинация;
- Повишаване на привлекателността на местата за културно наследство;
- Насърчаване и съживяване на нематериалното културно наследство;
- Завладяване и ангажиране на посетителите в рамките на иновативно съдържание и преживяване;
- Придобиване на посетители на незабавна информация и знания;
- Предоставяне на достъп до защитени или застрашени артефакти или пространства от културното наследство;
- Реконструкция на повредени обекти или предмети на наследството.

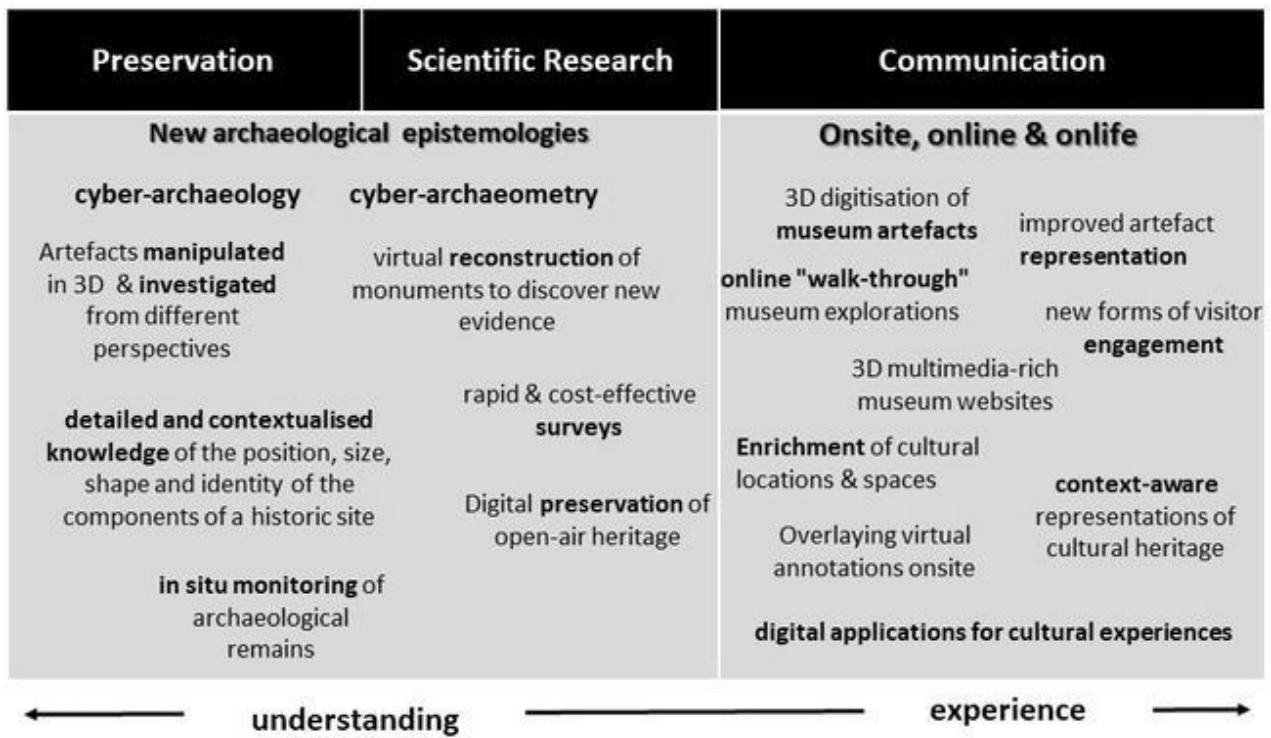
⁵ Novel Ways of Discovering, Capturing and Experiencing Cultural Heritage: A Review of Current State-of-the-Art, Challenges and Future Directions, Dimitra Pappa and Constantin Makropoulos, April 2021, <https://www.intechopen.com/online-first/78132>

⁶ S.a.a.

⁷ 2019, Technology watch report - Gamification and Cultural Heritage, HUBB30 Alliance

⁸ <https://www.intechopen.com>





Φιгура 1 Ключово приложение на дигитализацията в културното наследство

Източник: *Novel Ways of Discovering, Capturing and Experiencing Cultural Heritage: A Review of Current State-of-the-Art, Challenges and Future Directions*, Dimitra Pappa and Constantin Makropoulos, April 2021, <https://www.intechopen.com/online-first/78132>



2.2 Истории за успеха в прилагането на дигиталния дизайн в културния туризъм

Прилагането на Дигитален дизайн в Културния туризъм в днешно време пренастрои потребителското изживяване. За да покажем огромното му използване бяха допълнително идентифицирани инициативи, показващи различен обхват на методите на приложение на дигиталния дизайн в контекста на Културния туризъм, и анализирани във всички държави партньори на HerTour4Youth. Те се стремят основно да популяризират културното наследство и да повишат изживяването на посетителя.

Историите за успех/добрите практики бяха определени въз основа на следния набор от критерии за подбор:

- Повторяеми (идеята на проекта може да бъде повторена навсякъде лесно),
- Творчески/иновативни (в своето съдържание, тема, процес или методология, творчеството на проекта открива по-широко отражение върху културното наследство),
- Устойчиви (проектът използва местни ресурси и може да съществува за дълъг период от време),
- Ефективни и полезни (резултатите и ползите са насочени към нуждите на "потребителя" на културно наследство или то е необходимо за полезна кауза (реконструкция, популяризиране, предоставяне на достъп)

Обединено кралство

✓ Предоставяне на безплатен достъп до музейна колекция

Музеят на света е онлайн интерактивна изложба показваща колекцията на музея със своята история и култура на два милиона години и по този начин предоставяне на безплатен онлайн достъп до широка световна общественост.

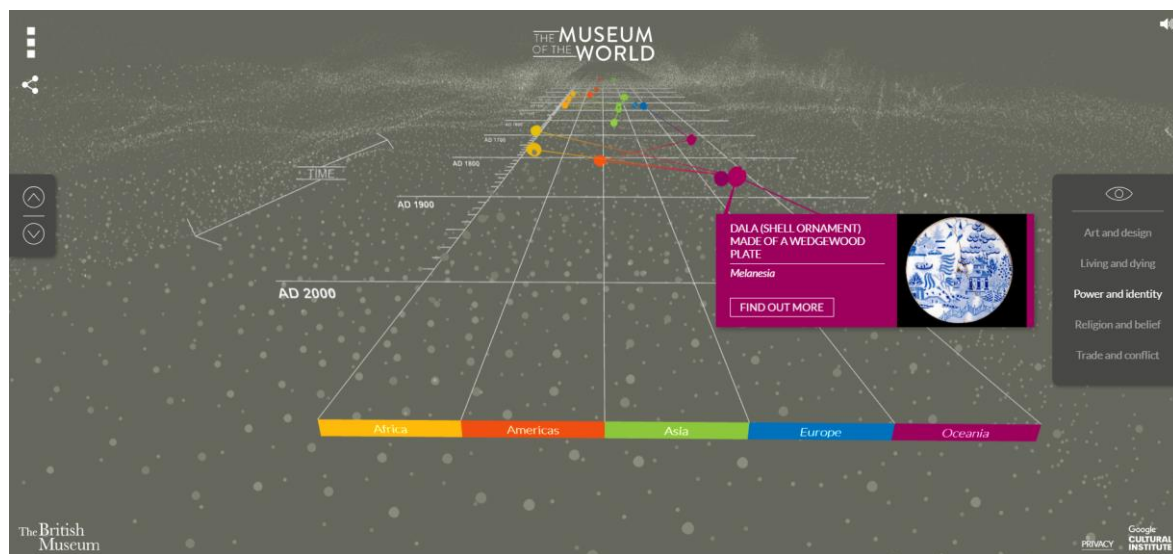
Чрез партньорство с Google британският музей поема нова мисия да се превърне в *Музей на и за Света*, даващ на хората нови начини за достъп и преживяване в музея, и нови начини за учене и преподаване⁹.

Целият Музей беше уловен чрез Street view, инструментът на Google за VR фотография, позволяващ виртуална пешеходна обиколка във всяка постоянна галерия и около външните сгради.

⁹<https://europe.googleblog.com/2015/11/the-british-museum-museum-for-world.html>

Всеки обект и артефакт в Музея бяха уловени с камера с много висока резолюция, за да предоставят на изследователя по-близък поглед от това, което може да се види в действителност¹⁰.

Уебсайтът използва най-модерната налична технология Web Graphics Library, позволяваща на потребителите да се върнат назад във времето и да изследват различни обекти от различни култури с възможност да слушат кураторите на Британския музей, разказващи историите си за всеки експонат¹¹.



Фигура 2 Показване на уеб интерфейса на музея на света¹²

✓ Популяризиране на културния образ на дестинация

Появило се в резултат от сътрудничество между Градския съвет на Кеймбридж, две арт компании и агенция за техно-дизайн, приложението **theCycle of Songs App** е аудио-визуален пътеводител, разработен като резултат и с цел популяризиране на историята и идентичността на град Кеймбридж по време на Тур дьо Франс 2014.

Приложението има за цел да предложи на посетителите запомнящо се преживяване на различните тържества и дейности, които бяха планирани в града чрез откриване на песни и стихове, вдъхновени от оригинални истории и места, разположени по маршрута на колоезачите по пътя им към Лондон.

¹⁰ <https://europe.googleblog.com/2015/11/the-british-museum-museum-for-world.html>

¹¹ <https://britishmuseum.withgoogle.com/>

¹² <https://britishmuseum.withgoogle.com/>

Това е GPS приложение, базирано на местоположението, което включва девет песни и аудио стихове, които да слушате по протежение на Турнето и които са свързани с карта на града с неговите исторически и градски места. Приложението се доставя с аудио съдържание и снимки за всяко място, заедно с листовка за приложението с инструкции.

Песните са изпълнени от местни хорове, училища, и артисти, и курирани от историци, композитори и музиканти от града.



Фигура 3 Графичен потребителски интерфейс на приложението Cycle of Songs

Източник: www.calvium.com

Нидерландия

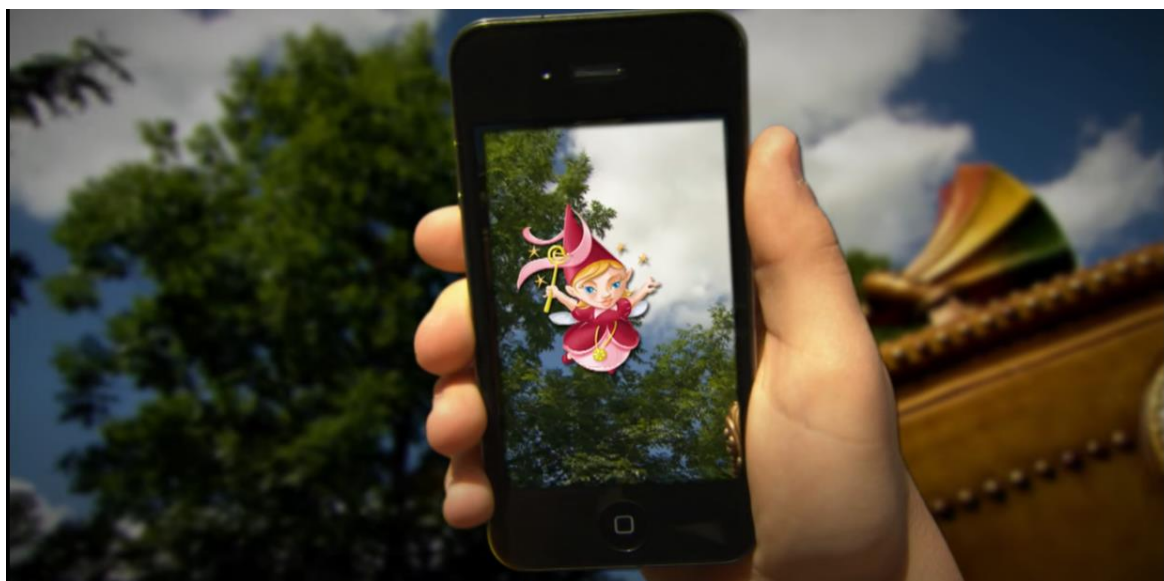
✓ **Ангажиране на посетителите с онлайн завладяващо преживяване**

Известен със своите приказки и фентъзи базирани атракции, тематичният парк Efteling (бг.Ефтълинг) има за цел да държи посетителите си ангажирани, докато чакат на опашката, за да получат достъп до любимата си атракция, като **използват приложението Efteling** на смартфоните си.

Мобилното приложение включва цифрова версия на картата на парка с GPS местоположение, помагайки на посетителите да определят местоположението си. Чрез приложението посетителите имат преглед в реално време на времето за изчакване на всички атракции и известие за присъединяване към най-кратката опашка.

Приложението включва **игра с Добавена Реалност** за деца – **Феята и Сейфа** – която да играят на смартфоните си, докато чакат в парка: в интерактивната игра "Феята и сейфа", играчите трябва да съберат и спестят колкото се може повече монети за една минута, докато се опитват да избегнат и избягат от вещицата която ще открадне монетите, ако играчът се натъкне на нея.

Играта включва и интерактивна аудио приказка за децата, за да учат вещицата да спестява пари, така че да не се налага да ги краде повече¹³.



Фигура 4 Приложение Efteling ДР игра "Феята и сейфа"

Източник: www.efteling.com

✓ **Повишаване на осведомеността относно защитата на уникалното природно и културно наследство**

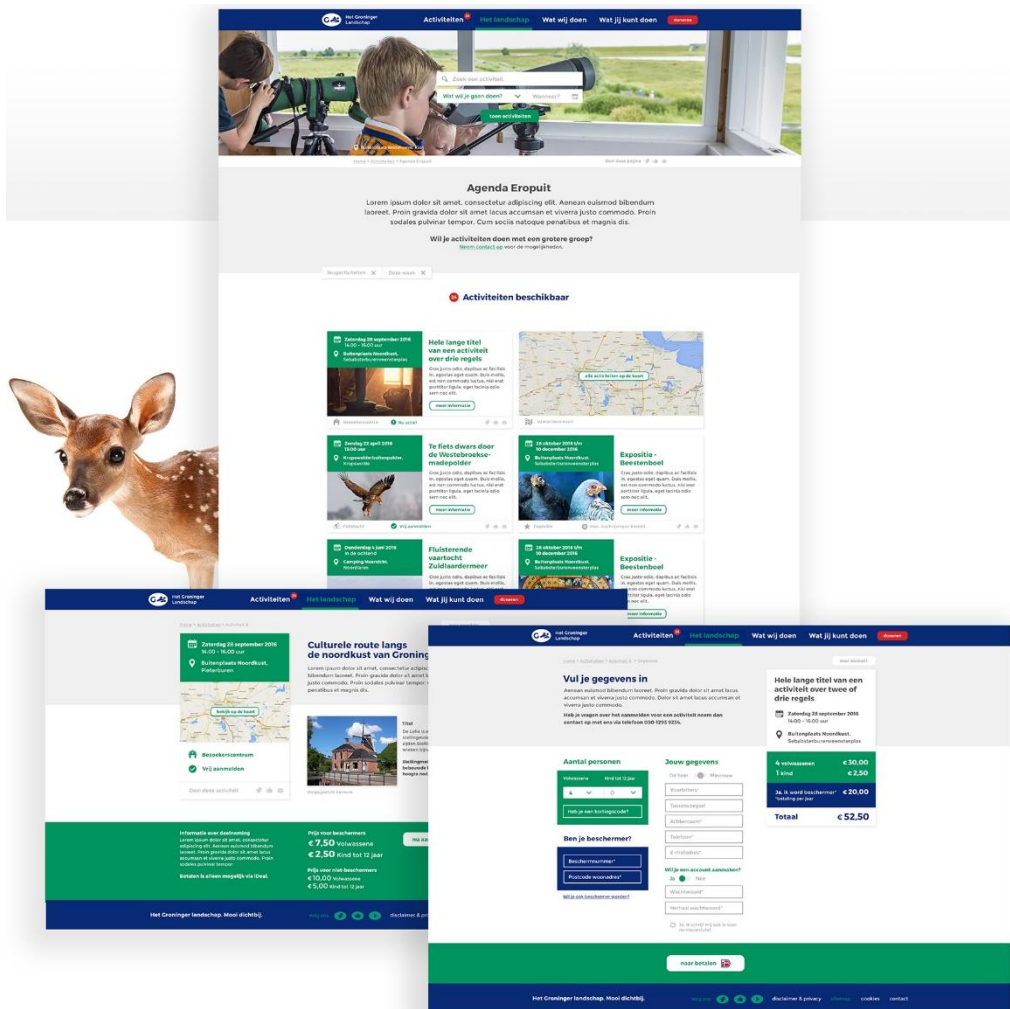
"Het Groninger Landschap" е благотворителна организация, работеща за опазване на природата, дивата природа, и културното наследство в провинция Гронинген в Холандия по начин, по който естествената стойност или качеството на ландшафта са запазени или дори засилени. Те защитават и развиват около 8000 хектара природни резервати и 35 паметници на културата в региона.

За да се повиши осведомеността относно ценностите на уникалните културни и природни пейзажи и места и да се популяризират своята дейност пред по-широка общественост, **е проектирана и разработена уеб платформа** за организацията "Het Groninger Landschap".

¹³ <https://www.layar.com/news/blog/2011/06/29/an-augmented-reality-fairytale-game-at-the-efteling-theme-park/>

Уебсайтът е като Атлас, сглобявайки всички природни площи и места на културно наследство, разположени в провинцията и осигурявайки на потенциалния посетител информативно и визуално представяне на всички случващи се дейности и пътувания.

Чрез уебсайта местната общност има възможност да бъде ангажиран и активен сътрудник в защитата на природата и културното наследство посредством работа, доброволческа дейност, спонсориране или даряване.



Фигура 5 Различни уеб страници на организацията "Het Groninger Landschap"

Източник: Gealt Waterlander Designer¹⁴

Италия

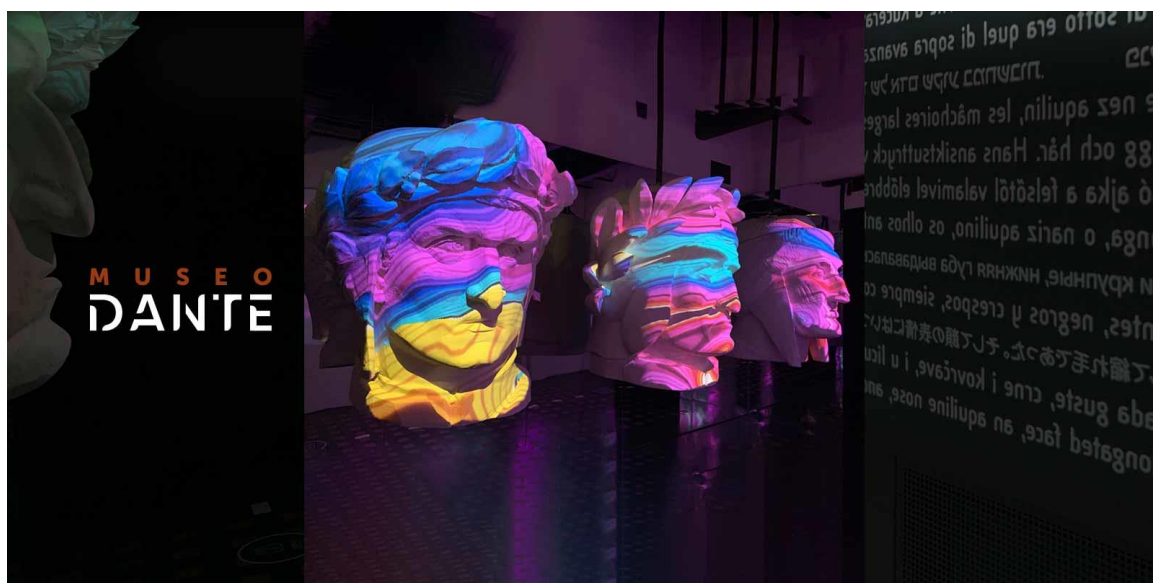
¹⁴ https://www.behance.net/gallery/60423281/Het-Groninger-Landschap?tracking_source=search_projects_recommended%7Cgroninger%20landschap

✓ **Предлагайки на място завладяващи преживявания на посетителите на музея**

Чрез отдаване на специална почит към Данте Алигиери, община Равена и Touchwindow (компания, специализирана в дигитална трансформация и иновации) подновиха пространствата на музея на поета, с **технологично преработване на изложбите**, предназначени за предлагане на интерактивно и завладяващо потребителско преживяване и ангажираност.

Проектът се състоя в предефиниране на визуалната идентичност на музея и в пренареждане на различните стаи на музеите с цел да обслужва по-нови функционалности, като същевременно се използват и запазват всички предмети и артефакти в музея.

За постигането на тази цел е използвана комбинация от цифрови технологични инструменти за информиране, образование и изненада на посетителя: **интерактивни проекции** (холографски екрани и изображения, подвижни текстове), **дидактично и графично интерактивно съдържание**, **QR съдържание**, **видеомапинг**, мулти тъч дисплеи, сензори за движение и звук (звуци на камбани).



Фигура 6 Проекция на текст и светлинна в Музея Данте

Източник: www.touchwindow.it

✓ **Геймификация за популяризиране на културното наследство**

Ползотворно сътрудничество между паркове, археологически райони, музеи и други културни институции от регионите на Тоскана, Умбрия и Лацио, и компанията Entertainment Games App (ИТ компания, специализирана в

проектирането и разработването на мобилни приложения и приложение за игри) доведе до създаването на **приложение за видеоигри** за етруската цивилизация, древна култура, която процъфтявала в тези региони.

Mi Rasna – Az съм Етрусец е стратегическа видеоигра, която има за цел да популяризира богатото историческо и археологическо наследство на италианската територия, като същевременно отвежда потребителя на оригинално и проучвателно пътешествие на древния етруски народ.

Играта съдържаше викторини и се основава на исторически факти и фигури и показва археологически артефакти.

Състои се в геолокиране на играча около 12-те важни етруски града, известни като Додекаполисът. Играчът, който се представя в ролята на етруската владетелка, трябва да управлява градовете, и да ги накара да просперират. За да направи това, играчът трябва да напредва град по град, чрез създаване и събиране на своите ресурси, отключване на умения и инструменти, изграждане на сгради, развитие на търговски взаимоотношения и сделки.



Фигура 7 Интерфейс на играта Mi Rasna

Източник: www.egameapps.com

България

- ✓ **Разказване на фолклорни истории чрез анимация**



Въз основа на мистичните светове на българските митове и легенди, Студио Змей – българско анимационно и разказващо истории студио – разработи **анимационните серии, Златната ябълка**, разказващи историите за старите традиции и скрити уроци, по модерен и интерактивен начин.

Начинът на правене на анимационната серия е доста вдъхновяващ. Екипът на Студио Змей е пътувал до над 30 села в страната, за да събере и анализира истории, подходящи за концепцията на "Златната ябълка", така че те могат да бъдат предадени на поколенията и да не бъдат забравени. А това са истории за феи, таласъми, дракони в човешка форма и т.н....

Стилът на 2D анимационната илюстрация използва фолклорни графични символи и мотиви за представяне на архитектурни украси, костюми, песни и ритуали. Саундтраковете на поредицата са вдъхновени от българската фолклорна музика.

Като предшественик на анимационния сериал излиза кратък филм и книга за **легендите за първия Кукер войн**. Филмът има субтитри на английски език и проектът придобива по-широк интерес за сътрудничество.



Фигура 8 Кукерската фигура от легендите на първия кукер войн

Източник: www.studiozmei.com

- ✓ **Онлайн пътеводител за популяризиране на градските пазари като част от културния туризъм**

Чрез проекта "Град и пазари – възможности за културен туризъм", бе създаден онлайн пътеводител – **Пътеводител за градския пазар**, за предоставяне на практическа информация, и разкриване на исторически факти за град Пловдив чрез неговите 7 градски пазара.







Считани като част от живата култура на Пловдив, градските пазари там се превърнаха в един вид живи музеи и източник на истории за разказване за своите квартали, продавачите им, навиците на хората, социалните практики на пазара, продаваните продукти и др.

Пътеводителят е достъпен онлайн безплатно както на английски, така и на български език с линк към Google earth, където има онлайн карта, показваща местоположенията на избраните пазари. Пътеводителят разполага с печатно издание, което може да се намери в хотели и туристически информационни центрове.

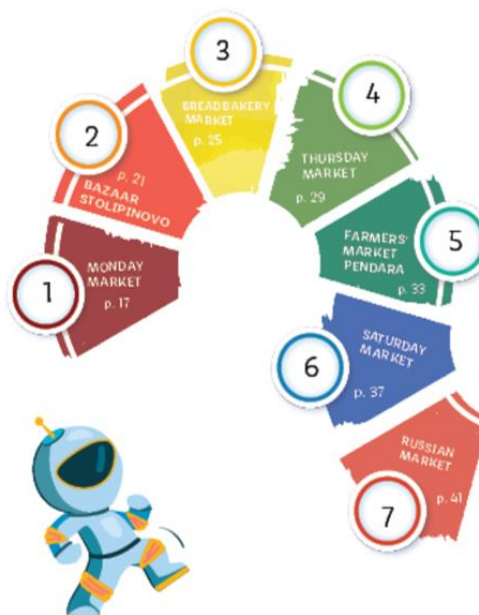
3

Legend

We created this little legend, so you can navigate more easily through the information that we carefully selected for each market. The structure is everywhere the same, here you will find out what stories to expect from each symbol:

-  Find out more about the history of each market and how it transformed throughout the years.
-  Here you will learn where the market is situated in the context of Plovdiv, as well as what is special about the neighbourhood and the inhabitants.
-  In this part we have compiled all the important practical information that you will need. How to reach the market? What facilities are available? Also, what else can you discover around the market?
-  Some markets are quite different from the rest, that's why here we summed up the basics you need to know, regarding what products are offered at the markets. Of course, we left some fine details for you to spot.
-  Bargaining is an important social practice when shopping at the traditional market, but since nowadays it has become not as popular, we devoted some space to tell you what are the dos and don'ts regarding bargaining at each market.
-  We wrap up each market profile with a little treasure hunt challenge, so you can experience the markets through our eyes. We have no doubts though that the market itself will inevitably challenge you to try something new.

The Urban Market Guide will take you to...



Фигура 9 Онлайн пътеводител Легенда на градския пазар

Източник: www.aceamediator.com¹⁵

¹⁵ www.aceamediator.com

Гърция

- ✓ **Насърчаване на откриването на културното наследство чрез мобилно приложение**

Приложението Walk the Wall Athens дава на посетителите на Атина уникална обиколка на историческия център на града, като изследва древните му стени. Иновативното мобилно приложение позволява на мобилните потребители да научат за стената Themistoklean около Атина и свързаните с нея археологически обекти, разположени в града.

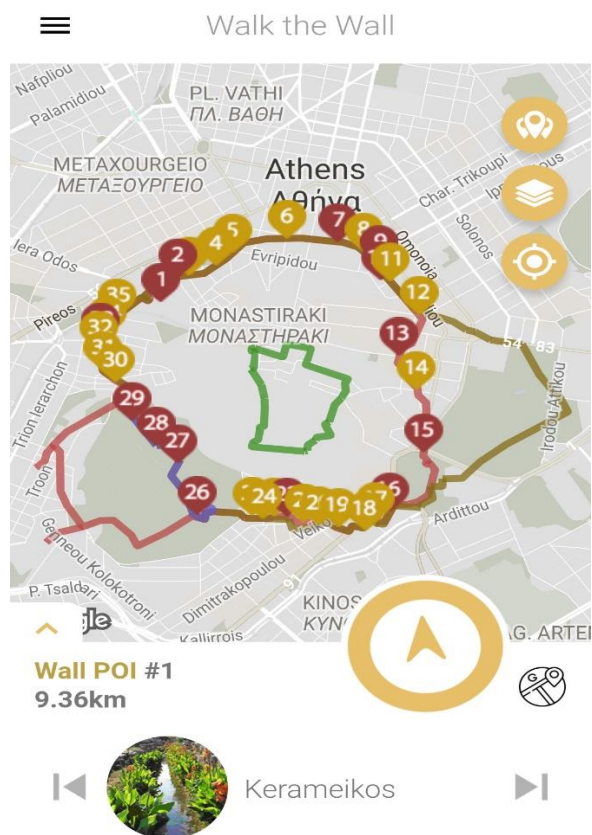
Приложението включва интерактивна карта с 35 интересни точки, които точно се координират с GPS позволявайки на потребителя да открие древните останки на града. За всяка интересна точка има аудио обиколка, поддържана с богат визуален материал и текстове както на английски, така и на френски език.

Walk the Wall Athens е разработена от Dipylon – организация с нестопанска цел работеща в сферата на изучаването на древна топография и културната среда и Fluidmedia – студио с опит в дигиталния маркетинг за потребителското преживяване, с подкрепата на град Атина.

Приложението беше наградено на наградите за 2018 Mobile Excellence и бе включено в списъка като най-доброто иновативно дигитално решение от Гърция на Наградите на Световната среща на върха, наред с други състезатели от 100 страни¹⁶.

¹⁶ <https://dipylon.org/en/2018/10/05/walk-the-wall-athens-2/>





Фигура 10 Графичен потребителски интерфейс на приложението Walk the Wall Athens

Източник: www.dipylon.org

✓ **Ангажиране и завладяване на посетителите с туристическото преживяване**

Дворецът на Кносос в Крит отвори виртуалните си врати, за да остави посетителите си да се върнат до очарователния свят на минойската цивилизация чрез 3D реконструкция на обекта с помощта на приложение за ДР и VR, заредено в мини таблет.

Докато посещават Двореца, посетителите могат да закупят **3D таблета Knossos**, който ще бъде техен водач по време на посещението. Потребителят трябва да мести таблета наоколо, нагоре и надолу, за да може да визуализира всички малки детайли на обекта както е бил преди хиляди години.

Таблетите използват технология на видеото на камерата в реално време и много различни виртуални елементи и информация (графики, видео, звук, GPS данни). Иновативното устройство дава на посетителите виртуален достъп до стаи, които не са отворени за обществеността (например известната тронна зала или Покоите на кралицата).

Таблетът включва също 3D анимация на древногръцкия спорт и аудио ръководство, за забавление на децата и да ги научи за гръцките митове и герои.¹⁷



Фигура 11 Таблет Knossos 3D

Източник: <https://www.elissos.com>

2.3 Основни изводи

"Дигитализацията е гръбнакът за иновации на много бизнес процеси в културния туризъм, както в търсенето, така и в предлагането."¹⁸ Анализираните истории за успех и/или добри практики подчертават широкия обхват на използване и прилагане на дигиталния дизайн в Културния туризъм. Разкриват се различни аспекти, най-вече обогатяващи преживяването на потребителя/посетителя, подобрявайки привлекателността на дестинация или място на културно наследство, популяризирайки нематериалното наследство и др. Дигитализацията на туризма е насърчаване на предприемачите да намерят иновативни решения за популяризиране на дестинация или пазар, за отваряне към нови възможности, за проектиране на индивидуализирани дигитални решения за туристическата индустрия, вкл. културния туризъм.

¹⁷ <https://www.kidslovegreece.com/en/tours/palace-knossos-3d-app-unique-guiding-tool-families/>

¹⁸ Digital business models in cultural tourism, Salvatore Ammirato & co-authors, May 2021, <https://www.emerald.com/insight/1355-2554.htm>

3. Оценка

3.1 Оценка на знанията

Оценка подобна на викторина, основана на основното съдържание. Моля, маркирайте правилния отговор с удебелен шрифт, когато това се изисква. Включва 10 въпроса за вашия модул. Увеличава постепенно нивото на трудност.

Въпрос 1 (множествен избор или вярно/невярно): Цифровите технологии допринасят за опазването на обектите на наследството

[Вярно] [невярно]

Въпрос 2 (множествен избор или вярно/невярно): Цифровите технологии може да подобрят имиджа на една дестинация.

[Вярно] [невярно]

Въпрос 3 (множествен избор или вярно/невярно): Онлайн обиколките са един от методите да видите колекция на музей.

[Вярно] [Невярно]

Въпрос 4 (множество отговори са правилни): Коя от тези техники се използва за опазване на културното наследство?

[кибер-сигурност] **[кибер-археология]** **[Кибер-археометрия]** [Киберпространството]

Въпрос 5 (множество отговори са правилни): Кой от тези цифрови инструменти се използват за проектиране на завладяващо изживяване?

[Геймификация] [QR съдържание] [уеб платформа] **[3D проекции]**

Въпрос 6 (множество отговори са правилни): Децата могат да преживеят културното наследство чрез

[стратегическа игра] **[Аудио съдържание]** **[2D анимация]** [филмопроизводство]

Въпрос 7 (множество отговори са правилно): прилагането на инструменти за дигитален дизайн в Културния туризъм е задължително за

[подобряване на икономиката на туристическата дестинация] [увеличаване на броя на резервираните хотели в дестинация] **[Предоставяне на достъп до защитени или застрашени артефакти или пространства от културното наследство]**

[Реконструкция на повредени културни обекти или предмети]



Въпрос 8 (съчетайте): Съчетайте термините с дефинициите им.

Кибер-археология: *тя е клон на археологически изследвания, занимаващи се с цифровата симулация на миналото.*

Кибер археометрия: *това е ново виртуално приложение на научни техники в средата на културното наследство и археология.*

Фотограмметрия: *това е изкуството и науката за извличане на 3D информация от фотографии. Процесът включва заснемане на припокриващи се фотографии на обект, структура или пространство и превръщането им в 2D или 3D цифрови модели.*

Въпрос 9 (съчетайте): Съчетайте понятията с обясненията им.

Цифрово архивиране: събиране и съхраняване на цифрова информация в една единна платформа за предоставяне на дългосрочен достъп.

Завладяващ опит: отнася се за проектиране на нива на взаимодействия и манипулации под формата на VR, ДР (AR), които потапят потребителите напълно в преживяване на реалистична цифрова атмосфера.

Геймификация: използва онлайн игри с цел образование, повишаване на осъзнаването, увеличаване на участието.

Стратегическа видеоигра: това е вид видео игра, която изисква стратегическо и тактическо мислене и планиране и включва логистични предизвикателства за постигане на победа.

3.2 Оценка на уменията

- Търсене на актив на културното наследство (би могло да бъде фолклорна история, една от колекциите от музей, местонахождения на наследството) във вашата страна, която не е добре популяризиран и известен на националната и международната публика. Събиране на текст и изображения за него.
- Въз основа на това, помислете за разработване на собствен промоционален лозунг или текст с тълкувателни символи и изображения, получени от актива на културното наследство, който избрахте. Идеята е да напишете текст, който ще привлече зрителите да разберат/научат повече за него.
- Отидете на [Canva.com](https://www.canva.com) и изработете плакат или видеоклип за популяризиране на културното си наследство, като използвате текста и изображенията, които сте събрали.

4. Използвана литература

- <https://www.oxfordbibliographies.com/view/document/obo-9780199766567/obo-9780199766567-0207.xml>
- <https://www.autodesk.com/solutions/photogrammetry-software>
- <http://falcondocs.com/blogs/2019/03/01/what-is-digital-archiving>
- <https://www.biworldwide.com/gamification/what-is-gamification/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Strategy_video_game
- <https://www.intechopen.com/online-first/78132>
- 2019, Technology watch report - Gamification and Cultural Heritage, HUBB30 Alliance
- <https://europe.googleblog.com/2015/11/the-british-museum-museum-for-world.html>
- <https://britishmuseum.withgoogle.com/>
- https://www.behance.net/gallery/60423281/Het-Groninger-Landschap?tracking_source=search_projects_recommended%7Cgroninger%20landschap
- <https://dipylon.org/en/2018/10/05/walk-the-wall-athens-2/>
- <https://www.kidslovegreece.com/en/tours/palace-knossos-3d-app-unique-guiding-tool-families/>
- <https://calvium.com/>
- <https://www.efteling.com>
- <https://touchwindow.it>
- <https://egameapps.com>
- <https://studiozmei.com>
- www.aceamediator.com
- <https://dipylon.org/>
- <https://www.elissos.com>
- Digital business models in cultural tourism, Salvatore Ammirato & co-authors, May 2021, <https://www.emerald.com/insight/1355-2554.htm>