



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



2020-1-UK01-KA227-YOU-094543

101- A3: Επιτομή του ψηφιακού  
σχεδιασμού: Προσαρμογή εναντίον  
προσαρμοστικότητας για την τουριστική  
εμπειρία ψηφιακής κληρονομιάς

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



The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Έκδοση	Ημέρα	Συγγραφέας	Περιγραφή	Ενέργεια	Σελίδες
1.0	15/10/2021	Stichting Heimat	Creation	C	
2.0	17/02/2022	Stichting Heimat	Update	U	

(\*) Ενέργεια: C = Δημιουργία, I = Εισαγωγή, U = Update, R = Αντικατάσταση, D = Διαγραφή

## ΑΝΑΦΕΡΟΜΕΝΑ ΕΓΓΡΑΦΑ

ID	Αναφορά	Τίτλος
1	2020-1-UK01-KA227-YOU-094543	HerTour4Youth Proposal
2		

## ΙΣΧΥΟΝΤΑ ΕΓΓΡΑΦΑ

ID	Αναφορά	Τίτλος
1	Deliverable IO1.A2	Elaboration of Training Methodology
2		

## Περιεχόμενα

ΣΧΕΤΙΚΑ ΕΓΓΡΑΦΑ.....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
ΙΣΧΥΟΝΤΑ ΕΓΓΡΑΦΑ.....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
1. Εισαγωγή.....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
1.1. Αποτελέσματα Μάθησης .....	4
1.2. Λέξεις κλειδιά.....	4
1.3. Προβλεπόμενη ώρα παρακολούθησης .....	4
1.4. Λεξικό ορών.....	5
2. Προσαρμογή vs. Προσαρμοστικότητα για την τουριστική εμπειρία ψηφιακής κληρονομιάς .....	8
2.1. Εισαγωγή.....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
2.2. Κληρονομιά Τουρισμού .....	10
2.2.1. Πολιτιστική Κληρονομιά .....	10
2.2.2. Ψηφιακή Κληρονομιά... <i>Error! Bookmark not defined.</i>	
2.3. Προσαρμογή: Ικανότητας προσαρμογής και προσαρμοστικότητα στον τουρισμό .....	14
2.3.1. Αναγνωρίζοντας τις διαφορετικές πτυχές των δυο εννοιών.....	14
2.3.2. Εφαρμογή εννοιών στον τουρισμό.....	16
2.4. Η σημασία της προσαρμογής σε σύνθετα συστήματα: Πολιτισμός και Τουρισμός.....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
2.4.1. Ένα σύνθετο προσαρμοστικό σύστημα.....	18
2.4.2. Πολιτισμός ως σύνθετο σύστημα .....	19
2.4.3. Τουρισμός ως σύνθετο σύστημα <i>Error! Bookmark not defined.</i>	
2.5. Πως εφαρμόζεται η προσαρμογή των ΤΠΕ στον τουρισμό για να συμμορφωθεί με τις νέες πραγματικότητες .....	20
3. Αξιολόγηση.....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
3.1. Αξιολόγηση γνώσης.....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
3.2. Αξιολόγηση δεξιοτήτων .....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
3. Πηγές.....	33

# 1. Εισαγωγή

Αυτή η ενότητα θα διερευνήσει τι είναι η ψηφιακή κληρονομιά και η προσαρμογή του τουρισμού ψηφιακής κληρονομιάς στην εποχή μετά την Covid, συμπεριλαμβανομένης της διαφοράς μεταξύ της προσαρμογής και της προσαρμοστικότητας και πώς είναι συμπληρωματικές μεταξύ τους. Επίσης, θα επιθεωρήσει τον τρόπο εφαρμογής της προσαρμογής και της προσαρμοστικότητας κατά τη χρήση των ΤΠΕ στον τουρισμό κληρονομιάς.

## 1.1. Αποτελέσματα Μάθησης

Μετά την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, θα είστε σε θέση να:

- Έχετε μια βασική γνώση της προσαρμογής και της προσαρμοστικότητας και τον τρόπο εφαρμογής αυτών στον τουρισμό
- Αναγνωρίσετε τις διαφορετικές πτυχές των δύο εννοιών.
- Προσαρμογή ΤΠΕ στην τουριστική βιομηχανία

## 1.2. Λέξεις κλειδιά

Προσαρμοστικά συστήματα, προσαρμογή, ΤΠΕ, ψηφιακή κληρονομιά,

### 1.1. Εκτιμώμενη ώρα παρακολούθησης

3 ώρες

### 1.1. Λεξικό όρων

Η προσαρμογή αναφέρεται σε χρήστες που μπορούν να προσαρμόσουν ουσιαστικά το σύστημα μέσω των δραστηριοτήτων προσαρμογής από μόνα τους, ή με άλλα λόγια, τη δυνατότητα προσαρμογής σε διαφορετικές συνθήκες ή περιστάσεις.

Η προσαρμοστικότητα υποδεικνύει ένα σύστημα που προσαρμόζεται αυτόματα στους χρήστες του σύμφωνα με τις μεταβαλλόμενες συνθήκες ή με άλλες λέξεις σε κατάσταση που έχει χωρητικότητα προσαρμογής.

Δημιουργία πληροφοριών οικοδόμησης (BIM) είναι μια ψηφιακή αναπαράσταση φυσικών και λειτουργικών χαρακτηριστικών μιας εγκατάστασης. Ένα BIM είναι ένας κοινόχρηστος πόρος γνώσης για πληροφορίες σχετικά με μια διευκόλυνση που

αποτελεί αξιόπιστη βάση για τις αποφάσεις κατά τη διάρκεια του κύκλου ζωής του που ορίζεται ως υφιστάμενη από την πρώτη σύλληψη στην κατεδάφιση.

**Σύνθετο προσαρμοστικό σύστημα :** Το Σύνθετο προσαρμοστικό σύστημα είναι ένα σύστημα που είναι περίπλοκο στο ότι είναι ένα δυναμικό δίκτυο αλληλεπιδράσεων, αλλά η συμπεριφορά του συνόλου μπορεί να μην είναι προβλέψιμη ανάλογα με τη συμπεριφορά των συστατικών.

Η ψηφιακή κληρονομιά είναι η χρήση ψηφιακών μέσων ενημέρωσης στην υπηρεσία κατανόησης και διατήρησης της πολιτιστικής ή φυσικής κληρονομιάς.

**Ψηφιακά μέσα ενημέρωσης** οποιουδήποτε επικοινωνιακού μέσου που λειτουργούν με τη χρήση οποιουδήποτε από τις διάφορες μορφές δεδομένων που κωδικοποιούνται με μηχανή. Μπορεί να δημιουργηθεί, να θεωρηθεί, να διανεμηθεί, να τροποποιηθεί, να ακούσει και να διατηρηθεί σε μια ψηφιακή ηλεκτρονική συσκευή.

Κληρονομιά είναι "Η κληρονομιά μας από το παρελθόν, αυτό που ζούμε σήμερα και τι περνάμε στις μελλοντικές γενιές". Μια κληρονομιά είναι κάτι ή θα έπρεπε να είναι κάτι που, πρέπει να περάσει από τη δημιουργία σε γενιά επειδή αποτιμάται.

Η εφαρμογή κινητής τηλεφωνίας, που συνήθως αναφέρεται ως μια εφαρμογή, είναι ένας τύπος λογισμικού εφαρμογής που έχει σχεδιαστεί για να εκτελείται σε μια κινητή συσκευή, όπως ένα smartphone ή tablet υπολογιστή. Οι εφαρμογές κινητής τηλεφωνίας συχνά χρησιμεύουν για να παρέχουν στους χρήστες παρόμοιες υπηρεσίες σε όσους έχουν πρόσβαση σε υπολογιστές. Οι εφαρμογές είναι γενικά μικρές, μεμονωμένες μονάδες λογισμικού με περιορισμένη λειτουργία.

Το *Open System* είναι ένα σύστημα υπολογιστή που συνδυάζει τη φορητότητα και τη διαλειτουργικότητα και χρησιμοποιεί τα ανοιχτά πρότυπα λογισμικού.

## 2. Προσαρμογή vs. Προσαρμοστικότητα για την τουριστική εμπειρία ψηφιακής κληρονομιάς

### 2.1. Εισαγωγή

Ιστορικά, ο τουρισμός έχει δείξει μια ισχυρή ικανότητα να αναπροσαρμόζει, να καινοτομεί και να ανακάμψει από τις αντιξοότητες. Πριν από λίγα χρόνια, οι τουριστικοί χώροι κληρονομιάς τείνουν να είναι μονολιθικοί και στατικοί χωρίς να δώσουν στους τουρίστες την επιλογή της αλληλεπίδρασης. Σταδιακά και ιδιαίτερα λόγω της πανδημίας COVID-19, είδαμε πώς οι ψηφιακές τεχνολογίες έχουν αλλάξει τη μορφή απεικόνισης και χρησιμοποιούνται όλο και περισσότερο στη διαδικασία ερμηνείας και παρουσίασης. Σήμερα, οι τουριστικοί τόποι της κληρονομιάς έχουν μια πιο διαφοροποιημένη, βιωματική προσέγγιση και επιτρέπουν την αλληλεπίδραση μεταξύ του τουρισμού και της κληρονομιάς.

Η τεχνολογική ανάπτυξη έχει δημιουργήσει έναν νέο τρόπο ταξιδιού και αλληλεπίδρασης με την κληρονομιά. Όπως εμφανίσαμε στην ενότητα "Η αξία της ψηφιοποίησης στα ταξίδια: Πώς ο τουρισμός μπορεί να επιβιώσει από την κρίση": Τα πιο σημαντικά είναι τα εξής: Ιστοσελίδες, 3D μοντέλα,



συστήματα γεωγραφικής συσκευασίας, γενιά και διαχείριση ψηφιακών αναπαραστάσεων φυσικών και λειτουργικών χαρακτηριστικών κτιρίων και περιοχών (μοντέλα BIM), κοινωνικά δίκτυα, podcasting, εφαρμογές κινητών τηλεφώνων, QR κώδικες, αυξημένη πραγματικότητα, και οδηγούς πολυμέσων.



Πηγή: <https://pixabay.com/es/photos/aeropuerto-vuelo-terminal-6553696/>

Σήμερα, τα μουσεία και τα ιδρύματα πολιτιστικής κληρονομιάς έχουν επενδύσει και επενδύουν σημαντικούς πόρους για την εισαγωγή της πολιτιστικής κληρονομιάς στην ψηφιακή εποχή. Από την άλλη πλευρά, οι επαγγελματίες στον τομέα της κληρονομιάς προσπαθούν να προσελκύσουν, να συμμετάσχουν και να διατηρούν τους επισκέπτες στους ιστότοπούς τους (δηλαδή βιβλιοθήκες, μουσεία, αρχεία και ιστορικές κοινωνίες) χρησιμοποιώντας μια σειρά ψηφιακών τεχνολογιών από σχετικά φτηνές διαδραστικές ιστοσελίδες σε ακριβό 3D στο χώρο του ξενοδοχείου απεικονίσεις.

## 2.2. Τουρισμός κληρονομιάς

Η κληρονομιά στον τουρισμό ορίζεται ως αυτά τα στοιχεία του κληρονομικού μας παρελθόντος που εκτιμούμε και τον τουρισμό αναφέρεται σε τουριστικές αγορές και τη βιομηχανία, οι οποίες έχουν εξελιχθεί γύρω από την κληρονομιά. Υπάρχει μια ζωτική σύνδεση μεταξύ της κληρονομιάς και του τουρισμού. Επομένως, ο τουρισμός της κληρονομιάς αντιπροσωπεύει τον τουρισμό του οποίου ο στόχος είναι να ανακαλύψει ισότοπους πολιτιστικής αξίας. Με αυτόν τον τρόπο διασυνδέονται ο πολιτισμός, η κληρονομιά και ο τουρισμός.

### 2.2.1. Πολιτιστική Κληρονομιά

Η πολιτιστική κληρονομιά είναι η κληρονομιά που λαμβάνουμε από το παρελθόν, εμπειρία στο παρόν και μεταδίδουμε σε μελλοντικές γενιές. Μπορούμε να διακρίνουμε μεταξύ 3 τύπων πολιτιστικής κληρονομιάς:

1. Η **απτή κουλτούρα** αναφέρεται σε πράγματα που μπορούμε να αποθηκεύσουμε ή να αγγίζουμε φυσικά. όπως κτίρια, μνημεία, βιβλία, έργα τέχνης και αρχαιολογικά και ιστορικά αντικείμενα.



Πηγή: [https://www.freepik.com/free-photo/beautiful-shot-famous-roman-colosseum-amphitheater-breathtaking-sky-sunrise\\_8981252.htm#page=1&query=heritage&position=25&from\\_view=search](https://www.freepik.com/free-photo/beautiful-shot-famous-roman-colosseum-amphitheater-breathtaking-sky-sunrise_8981252.htm#page=1&query=heritage&position=25&from_view=search)

2. Ο άυλος πολιτισμός αποτελείται από μη φυσικό πνευματικό πλούτο. Όπως λαογραφίες, παραδόσεις, γλώσσα και γνώση, πολιτικές και ιδεολογικές πεποιθήσεις, θρησκευτικές και επιστημονικές παραδόσεις.



Πηγή: <https://pixabay.com/photos/girl-kilt-dancer-highland-sword-431751/>

3. Φυσική κληρονομιά Η έννοια της φυσικής κληρονομιάς είναι επίσης πολύ γνωστή: φυσικά, βιολογικά και γεωλογικά χαρακτηριστικά. ενδιαιτήματα φυτών ή

ζωικών ειδών και περιοχών αξίας σε επιστημονικούς ή αισθητικούς λόγους ή από την άποψη της διατήρησης. Για παράδειγμα, μπορούμε να συμπεριλάβουμε στην κατηγορία αυτή πολιτισμικά σημαντικά τοπία, την ύπαιθρο, το φυσικό περιβάλλον, όπως η πανίδα και η χλωρίδα (πιο γνωστή ως βιοποικιλότητα). και γεωλογικά στοιχεία (πιο γνωστά ως γεωγραφισή).

---



Πηγή: <https://pixabay.com/photos/neist-point-sea-coast-horizon-540119/>

---

### 2.2.2. Ηλεκτρονική Κληρονομιά

Τις τελευταίες δεκαετίες παρατηρήσαμε μια ψηφιοποίηση στον τουρισμό της κληρονομιάς. Αλλά τι είναι ακριβώς μια ψηφιακή κληρονομιά; Υπάρχουν διαφορετικοί ορισμοί:

- "Η ψηφιακή κληρονομιά είναι η χρήση ψηφιακών μέσων ενημέρωσης στην υπηρεσία κατανόησης και διατήρησης της πολιτιστικής ή φυσικής κληρονομιάς".
- Η ψηφιακή κληρονομιά αποτελείται από υλικά που βασίζονται σε ηλεκτρονικούς υπολογιστές που πρέπει να διατηρηθούν για τις μελλοντικές γενιές. Η ψηφιακή κληρονομιά προέρχεται από διαφορετικές κοινότητες, βιομηχανίες, τομείς και περιφέρειες. Δεν είναι όλα τα ψηφιακά υλικά, αλλά εκείνα που απαιτούν ενεργές προσεγγίσεις συντήρησης εάν πρέπει να διατηρηθεί η συνέχεια της ψηφιακής κληρονομιάς.

Ο ιστότοπος της UNESCO δίνει την ευκαιρία να αλληλεπιδράσει για την άυλη πολιτιστική κληρονομιά εδώ:

<https://ich.unesco.org/dive/constellation/>

Και την ευκαιρία να αλληλεπιδράσουν για τη ζωντανή κληρονομιά και την αειφόρο ανάπτυξη εδώ:

<https://ich.unesco.org/dive/sdg/>

### 2.3. Προσαρμογή: Ικανότητα προσαρμογής και προσαρμοστικότητα στον τουρισμό

Ο όρος προσαρμογή αποσυντίθεται στους δύο όρους ικανότητα προσαρμογής και προσαρμοστικότητα.

Σύμφωνα με το Oppermann "Συστήματα που επιτρέπουν στον χρήστη να αλλάξει ορισμένες παραμέτρους συστήματος και να προσαρμόσει ανάλογα τη συμπεριφορά τους, καλούνται προσαρμόσιμες. Συστήματα που προσαρμόζονται στους χρήστες αυτόματα με βάση τις υποθέσεις του συστήματος σχετικά με τις ανάγκες των χρηστών ονομάζονται προσαρμοστικές".

Τα προσαρμοστικά και τα προσαρμόσιμα συστήματα είναι συμπληρωματικά μεταξύ τους. Και οι δύο μέθοδοι αυξάνουν τον αγώνα μεταξύ των αναγκών των χρηστών και της συμπεριφοράς του συστήματος μόλις ολοκληρωθεί η ανάπτυξη του συστήματος.

Για παράδειγμα: η ιστοσελίδα κράτησης (εφαρμογή ή ένας ιστότοπος) είναι προσαρμοστικός και προσαρμόσιμος ταυτόχρονα. Είναι προσαρμοστικό επειδή ο χρήστης χρειάζεται μόνο να βάλει εκεί που θέλει να πάει (θέση) και όταν θέλει να πάει (ημερομηνία) αυτόματα εμφανίζονται όλες οι διαθέσιμες επιλογές σε εκείνο το μέρος και εκείνη τη στιγμή. Είναι προσαρμόσιμο επειδή δίνει την επιλογή να αλληλεπιδράσει με τον ιστότοπό τους και να κάνει την αναζήτηση πιο προσαρμοσμένη στον χρήστη, το επίδομα κατοικίδιων ζώων, το πρωινό συμπεριλαμβάνεται και στο κέντρο της πόλης για παράδειγμα.

### 2.3.1 Αναγνωρίζοντας τις διαφορετικές πτυχές των δύο εννοιών

Όταν ταξιδεύετε, οι τουρίστες είμαστε όλο και περισσότερο σε μια εξατομικευμένη εμπειρία και επιλέγουμε τις επιλογές που διατίθενται γύρω μας ανάλογα με τις ανάγκες και τις προτιμήσεις μας για την εμπειρία μας. Με την ψηφιοποίηση της τουριστικής βιομηχανίας περισσότερο επικεντρώνεται περισσότερο στο πώς να δώσει μια προσαρμοσμένη εμπειρία στον τουρίστα. Η εξατομικευση μπορεί να αντιμετωπιστεί με προσαρμοστικότητα και την προσαρμοστικότητα, τα οποία έχουν διαφορετικά πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Όταν σκέφτομαι να προσφέρουμε μια εξατομικευμένη ή προσαρμοσμένη υπηρεσία, πρέπει να λάβουμε υπόψη ποια είναι η ομάδα-στόχο μας (σε ποιον μιλάμε) και τις ανάγκες ή τις προσδοκίες τους.

Για παράδειγμα, δεν είναι το ίδιο για να προσαρμόσετε έναν ταξιδιωτικό οδηγό για τους τουρίστες ηλικίας +65 ηλικίας +65 από τους νεαρούς γυμνασίου ή τις οικογένειες με τα παιδιά.

Στην έρευνα "Αξιολόγηση μιας εξατομικευμένης ψηφιακής βιβλιοθήκης βασισμένης σε γνωστικά στυλ: Προσαρμοστικότητα εναντίον προσαρμοστικότητας": Εξετάστηκαν δύο ερωτήματα έρευνας σε αυτή τη μελέτη:

1. Είτε οι χρήστες εκτελούν διαφορετικά και / ή δείχνουν διαφορετική αντίληψη στην προσαρμοστικότητα και την προσαρμοστικότητα.
2. Είτε τα γνωστικά στυλ των χρηστών έχουν αποτελέσματα στις απαντήσεις τους στην προσαρμοστικότητα και την προσαρμοστικότητα.

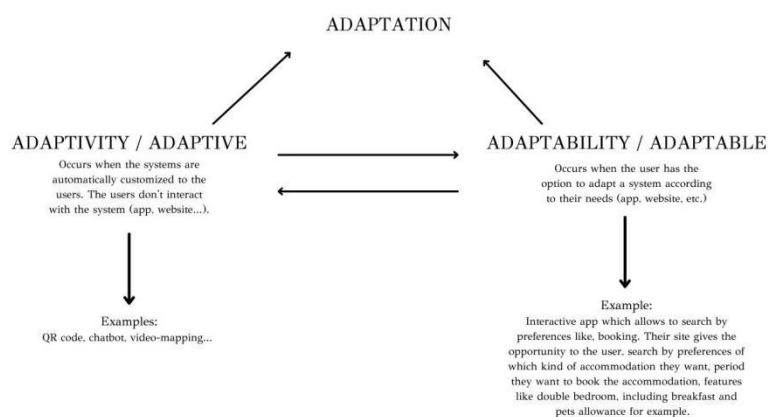
Στην πρώτη, παρακολούθησαν ότι ορισμένοι χρήστες πραγματοποίησαν καλύτερα στην προσαρμοστική έκδοση, αλλά και αντιλήφθηκαν πιο θετικά στην προσαρμοστική έκδοση. Η απάντηση στο δεύτερο ερευνητικό ερώτημα είναι ότι οι γνωστικές μορφές έχουν μεγάλες επιπτώσεις στις απαντήσεις των χρηστών στην προσαρμοστικότητα και την προσαρμοστικότητα. Μερικοί χρήστες αντιδρούν καλύτερα στην πιο προσαρμόσιμη έκδοση μιας εφαρμογής ή ενός ψηφιακού εργαλείου και άλλων χρηστών αντιδρούν καλύτερα σε μια προσαρμοστική έκδοση της εφαρμογής ή ενός ψηφιακού εργαλείου.

### **2.3.2 Εφαρμογή εννοιών στον τουρισμό**

Όπως έχουμε δει σε ένα προηγούμενο παράδειγμα, και τα χαρακτηριστικά προσαρμοστικότητας και η προσαρμοστικότητα μπορούν να ενσωματωθούν σε οποιοδήποτε ψηφιακό εργαλείο σε διαφορετικά επίπεδα λειτουργίας. Τα περισσότερα από τα ψηφιακά εργαλεία είναι προσαρμοστικά, με την έννοια ότι οι χρήστες σε αυτή την περίπτωση τουριστών χρειάζονται μόνο να δώσουν πολύ λίγες πληροφορίες για να πάρουν αποτελέσματα. Φανταστείτε, είμαστε στη μέση του Λονδίνου και θέλουμε να φάμε. Μπορείτε να ανοίξετε τους χάρτες Google, θα σας δώσει τις πληροφορίες του πού βρίσκεστε και ο στόχος σας είναι να βρείτε ένα εστιατόριο για να φάτε το γεύμα. Στη συνέχεια, αναζητώντας εστιατόρια γύρω μου, θα έχω το



αποτέλεσμα πολλών εστιατορίων κοντά και την ικανοποίηση άλλων πελατών.



Designed for the Project HerTour4YOUth



Τώρα, βρισκόμαστε στη μέση του Λονδίνου και θέλουμε να έχουμε ψάρια και μάρκες για μεσημεριανό γεύμα, θέλουμε περισσότερα από 4 αστέρια στην ικανοποίηση του πελάτη και πρέπει να είναι μεσαία τιμή. Τότε πρέπει να προσθέσουμε όλα αυτά τα χαρακτηριστικά, για να πάρουμε αυτό που πραγματικά θέλουμε. Το ίδιο αν ψάχνουμε για ένα μουσείο, δραστηριότητες, αγορές και ούτω καθεξής.

## 2.4. Η σημασία της προσαρμογής σε σύνθετα συστήματα: Πολιτισμός και Τουρισμός

Είναι σημαντικό να κατανοήσουμε ότι ο πολιτισμός και ο τουρισμός είναι ένα πολύπλοκο σύστημα που είναι

διασυνδεδεμένο: ο πολιτισμός επηρεάζεται από τον τουρισμό και ο τουρισμός επηρεάζεται από τον πολιτισμό. Σε αυτό το τμήμα της ενότητας θα σας φέρουμε την εικόνα του γιατί η προσαρμογή (προσαρμοστικότητα και η προσαρμοστικότητα) αποτελούν σημαντικά στοιχεία στον τουρισμό και τον πολιτισμό.

#### 2.4.1 Ένα σύνθετο προσαρμοστικό σύστημα

Ένα πολύπλοκο προσαρμοστικό σύστημα (CAS) είναι ένας ειδικός τύπος πολύπλοκου συστήματος: είναι περίπλοκο υπό την έννοια ότι είναι διαφορετικό και αποτελούμενο από πολλαπλά διασυνδεδεμένα στοιχεία. και προσαρμοστικό, επειδή έχει την ικανότητα να αλλάξει και να μάθει από την εμπειρία. Ένα πολύπλοκο σύστημα είναι ένα σύστημα που αποτελείται από πολλά συστατικά που μπορεί να αλληλεπιδράσουν μεταξύ τους. Παραδείγματα σύνθετων συστημάτων είναι το παγκόσμιο κλίμα, οι οργανισμοί, ο ανθρώπινος εγκέφαλος, η υποδομή, όπως το ηλεκτρικό δίκτυο, οι κοινωνικές και οικονομικές οργανώσεις (όπως οι πόλεις), ένα οικοσύστημα, ένα ζωντανό κελί, και τελικά ολόκληρο το σύμπαν. Με αυτόν τον τρόπο, ο τουρισμός είναι ένα πολύπλοκο σύστημα επειδή είναι κατασκευασμένο από πολλά στοιχεία που αλληλεπιδρούν συνεχώς ο ένας στον άλλο.

Οι θεωρίες σύνθετων προσαρμοστικών συστημάτων υιοθετούν μια προοπτική των συστημάτων που είναι ανοιχτά και προσαρμοστικά. Άνοιγμα σημαίνει ότι τα συστήματα εκτίθενται συνεχώς σε σχετικά αυτόνομες πιέσεις που προέρχονται από το δυναμικό του περιβάλλον. Για τους τουριστικούς τομείς, αυτές οι πιέσεις περιλαμβάνουν φυσικές καταστροφές, υπερθέρμανση του πλανήτη, οικονομικές κρίσεις, πολιτικούς μετασχηματισμούς και πιο πρόσφατα πιέσεις που

σχετίζονται με φαινόμενα όπως ο υπερβολικός τουρισμός και ο Covid-19.

Τα συστήματα είναι πάντοτε "εκτός ισορροπίας", που παγιδεύονται σε μια συνεχή διαδικασία προσαρμογής για να ανταποκριθούν και να προβλέψουν σε συνεχιζόμενες πιέσεις (π.χ. αύξηση της κατανομής της οικονομίας, της αλλαγής του κλίματος, τον υπερβολικό τουρισμό, τον Covid-19 'Coronavirus') που αμφισβητούν ένα Σύστημα, τις δομές τους, τις λειτουργίες, τις ταυτότητες και τις πρακτικές των παραγόντων στα συστήματα αυτά.

#### 2.4.2 Πολιτισμός ως σύνθετο σύστημα

Ανθρώπινα όντα είμαστε ένα από τα κύρια στοιχεία της τουριστικής βιομηχανίας. Έτσι, από αυτή την προϋπόθεση, είμαστε επίσης μέρος του πολιτισμού, οπότε μπορούμε να πούμε ότι ο πολιτισμός είναι επίσης ένα πολύπλοκο σύστημα και είναι προσαρμόσιμο και προσαρμόσιμο σύστημα, δεδομένου ότι εξυπηρετεί έτσι ώστε τα ανθρώπινα όντα να ζουν στο φυσικό και κοινωνικό περιβάλλον που καταλαμβάνουν και αλληλεπιδρούμε μέσω αυτού. Κάθε γενιά προσπαθεί να βελτιώσει τις προσαρμοστικές συνθήκες, διατηρώντας όλα τα στοιχεία του παρελθόντος που έχουν ελάχιστη απόδοση και ακόμη και πολλούς άλλους για λόγους ταυτότητας. Για το λόγο αυτό, οι ιστορικές πτυχές έχουν ένα πολύ σημαντικό βάρος σε πολιτισμούς.

Ο πολιτισμός είναι επίσης προσαρμόσιμος, επειδή είμαστε σε θέση να προσαρμόσουμε τον πολιτισμό μέχρι τη στιγμή που ζούμε τώρα. Είναι πιο σαφές με τις παραδόσεις.

Για παράδειγμα, στην Ισπανία υπάρχει μια μεγάλη παράδοση ταυρομαχίας. Πριν από μερικά χρόνια οι ακτιβιστές των

δικαιωμάτων των ζώων άρχισαν ένα κίνημα για να σταματήσουν αυτή την παράδοση όπου τα πραγματικά ζώα όπου υποφέρουν από την ψυχαγωγία των ανθρώπων, τώρα σε πολλά μέρη στην Ισπανία δεν κάνουν τίποτα με πραγματικούς ταύρους πια και δημιουργούν ένα προσαρμόσιμο "ψεύτικο ταυρομαχίες" Με μεγάλες μαριονέτες που οδηγούνται από τους ανθρώπους.

#### 2.4.3 Τουρισμός ως σύνθετο σύστημα

Ο Leiper το 1979 καθόρισε τον τουρισμό ως "το σύστημα που περιλαμβάνει τη διακριτική διαδρομή και την προσωρινή διαμονή των ατόμων μακριά από το συνηθισμένο τόπο κατοικίας τους για μία ή περισσότερες νύχτες, εκτός από τις περιηγήσεις που έγιναν για τον κύριο σκοπό της κερδοσκοπικής αμοιβής από τα σημεία. Τα στοιχεία του συστήματος είναι οι τουρίστες, οι περιφέρειες, οι διαδρομές διαμετακόμισης, οι περιφέρειες προορισμού και η τουριστική βιομηχανία. Αυτά τα πέντε στοιχεία είναι διατεταγμένα σε χωρικές και λειτουργικές συνδέσεις. Έχοντας τα χαρακτηριστικά ενός ανοικτού συστήματος, η οργάνωση πέντε στοιχείων λειτουργεί μέσα σε ευρύτερα περιβάλλοντα: σωματική, πολιτιστική, κοινωνική, οικονομική, πολιτική, τεχνολογική με την οποία αλληλεπιδρά. Από το 1979 η έννοια του τουριστικού συστήματος εξελίχθηκε, συμπεριλαμβανομένων νέων περιοχών. Οι κύριοι τομείς ή περιβάλλοντα που διασυνδέονται στο τουριστικό σύστημα είναι: οικονομικές, κοινωνικο-πολιτιστικές, υγεία / οικολογικές, πολιτικές (νομικές) και τεχνολογικές περιοχές.

Χρησιμοποιώντας την ορολογία της θεωρίας των Γενικών Συστημάτων, "Ο τουρισμός είναι ένα ανοιχτό, δυναμικό, μη γραμμικό, προσαρμοστικό και πολύπλοκο σύστημα. Είναι ένα

ανοικτό σύστημα, έτσι ώστε να ανταλλάσσει ενέργεια, ύλη και πληροφορίες με το περιβάλλον της, το οποίο επιτρέπει την επιβίωσή του. " Στο τουριστικό σύστημα ενός δήμου ή μιας κοινότητας, για παράδειγμα, το περιβάλλον καθορίζεται από τις κοινωνικές, πολιτικές, οικονομικές και φυσικές περιβαλλοντικές συνθήκες (ή υπερ-συστήματα) που επηρεάζουν τον τουρισμό - μερικές φορές έντονα, για παράδειγμα, για παράδειγμα στην περίπτωση της οικονομικής κρίσης, φυσικές καταστροφές ή πανδημία όπως το Covid19- αλλά όχι άμεσο μέρος της δραστηριότητας.

Το Παγκόσμιο Οικονομικό Φόρουμ δημιούργησε ένα χαρακτηριστικό που επιτρέπει τη διερεύνηση και την παρακολούθηση ζητημάτων που οι δυνάμεις οδηγούν μετασχηματιστική αλλαγή μεταξύ των οικονομιών, των βιομηχανιών και παγκόσμιων ζητημάτων. Για παράδειγμα: στην αεροπορία, τα ταξίδια και τον τουρισμό θα βρούμε 8 κύρια θέματα που σχετίζονται με αυτήν. Ένας από αυτούς, για παράδειγμα, είναι η ταξιδιωτική ασφάλεια και η ανθεκτικότητα των κινδύνων. Την ίδια στιγμή αυτό το στοιχείο της τουριστικής βιομηχανίας επηρεάζεται από ένα διάφορα θέματα όπως Υγεία και υγειονομική περίθαλψη, παγκόσμια υγεία, νερό, διεθνή ασφάλεια, blockchain, κίνδυνο και ανθεκτικότητα, covid-19 και διακυβέρνηση στο Internet. Εάν είμαστε intrigued σχετικά με τα στοιχεία που σχετίζονται covid-19, πρέπει απλώς να κάνετε κλικ στο κουμπί COVID-19 και θα μας φέρουμε σε ένα άλλο χαρακτηριστικό, όπου το Covid-19 είναι το κύριο στοιχείο.

Κάντε κλικ εδώ για να αλληλεπιδράσετε με το Παγκόσμιο Οικονομικό Φόρουμ Φόρουμ:

<https://intelligence.weforum.org/topics/a1gb0000000lhvlea4>

## 2.5. Πώς εφαρμόζεται η προσαρμογή των ΤΠΕ στον τουρισμό για να συμμορφωθεί με τις νέες πραγματικότητες

Η ταξιδιωτική και τουριστική βιομηχανία αναγνωρίζεται ευρέως ως η μεγαλύτερη βιομηχανία στον κόσμο. Όπως είδαμε πριν και αν ελέγξουμε το παγκόσμιο οικονομικό φόρουμ, η δομή της τουριστικής βιομηχανίας είναι πολύπλοκη και περιλαμβάνει πολλά στοιχεία και γι' αυτό η ανάγκη προσαρμογής είναι τόσο σημαντική σε αυτόν τον τομέα. Το τουριστικό σύστημα έχει δείξει μεγάλη χωρητικότητα και ικανότητα προσαρμογής (προσαρμοστική και προσαρμοστικότητα) τις τελευταίες δεκαετίες.

Η τουριστική βιομηχανία έχει επηρεαστεί από διαφορετικές κρίσεις: φυσικές καταστροφές όπως πλημμύρες, βροχές, σεισμοί, εκρήξεις ηφαιστείου. Πόλεμοι και τρομοκρατικές επιθέσεις, πολιτική αστάθεια, χρηματοπιστωτικές κρίσεις και μολυσματικές ασθένειες, όπως η πολιομυελίτη, η Η1Ν1, η Ebola, η Zika κ.λπ. Έτσι, ποια είναι η κύρια διαφορά μεταξύ της κρίσης που παράγεται από την πανδημία Covid-19 και τα παραδείγματα αυτά; Η διαφορά με την πανδημία Covid-19, ότι η κρίση που δημιουργείται από την πανδημία Covid-19 δεν

συνδέεται με οποιοδήποτε έδαφος και δεν είναι ένα απομονωμένο γεγονός εγκαίρως. Αυτή η κρίση ήταν παγκόσμια και επεκταθεί εγκαίρως. Η ταξιδιωτική και τουριστική βιομηχανία επηρεάστηκε από τους περιορισμούς κινητικότητας, περιορισμένη χωρητικότητα σε κτίρια και κλειδώματος, τη χρήση μάσκας και απολυμαντικών, κοινωνικής απομακρυσμένης κλπ.

Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο η ψηφιοποίηση έχει γίνει σε ένα από τα πιο χρήσιμα εργαλεία για την προσαρμογή στις νέες προκλήσεις που παράγονται από την Covid-19, βοηθώντας πολλές εταιρείες να προσαρμόσουν και να ξεπεράσουν την τρέχουσα κατάσταση. Επιπλέον, η αύξηση της χρήσης της τεχνολογίας στην καθημερινή ζωή των ανθρώπων και των εταιρειών να αντιμετωπίσει αυτή την εξαιρετική κατάσταση είναι η απόδειξη της διαδικασίας ψηφιακής επιτάχυνσης.

### **2.5.1 Ψηφιακή επανάσταση, τουρισμός και πολιτιστική κληρονομιά**

Η πολιτιστική κληρονομιά εξελίσσεται ραγδαία χάρη στις ψηφιακές τεχνολογίες. Η ορμή είναι τώρα να διατηρήσει την πολιτιστική κληρονομιά και να το φέρει σε αυτή την ψηφιακή δεκαετία. Σήμερα δεν μπορούμε να φανταστούμε το ταξίδι

χωρίς ψηφιακές τεχνολογίες. Ένας μεγάλος αριθμός ανθρώπων έχει ένα smartphone, το οποίο τους συνδέει με έναν εικονικό τρόπο, με τον υπόλοιπο πλανήτη. Σε αυτόν τον εικονικό κόσμο η κοινωνική κατάσταση ενός ατόμου δεν έχει πλέον σημασία για να συνδεθεί με κάποιον που ζει σε μια άλλη πόλη, ακόμη και σε άλλη ήπειρο. Το κινητό κανάλι έχει γίνει ένα σημαντικό κανάλι πωλήσεων για τον τομέα του τουρισμού. Το κινητό επιτρέπει επίσης στους ταξιδιώτες να διατηρούν ή να προσλαμβάνουν προϊόντα και υπηρεσίες εν κινήσει και σύμφωνα με τις ειδικές ανάγκες τους σε αυτόν τον συγκεκριμένο χρόνο. Η διαδικασία αγοράς διαρκεί σε όλο το ταξίδι.

Σύμφωνα με την Ευρωπαϊκή Επιτροπή "Οι πρωτοφανή ευκαιρίες που ασκούνται από τεχνολογίες, όπως τα δεδομένα, το AI, το 3D και το XR φέρνουν πίσω στη ζωή τους τόπους πολιτιστικής κληρονομιάς. Τα εικονικά μουσεία προσφέρουν στους επισκέπτες τη δυνατότητα να βλέπουν έργα τέχνης στο πλαίσιο και να αντιμετωπίσουν αντικείμενα ή τοποθεσίες απρόσιτες στο κοινό. Ο μετασχηματισμός του τομέα έχει ως αποτέλεσμα την ευκολότερη πρόσβαση στο διαδίκτυο σε πολιτιστικό υλικό για όλους».

Η τουριστική βιομηχανία και οι τουριστικές εταιρείες μπόρεσαν να προσαρμοστούν καλύτερα στην τρέχουσα κατάσταση και στις



μελλοντικές προκλήσεις χάρη στην ανάπτυξη διαφορετικών τεχνολογικών εργαλείων. Εκτιμήθηκε ότι το 2020, 7.000 εκατομμύρια άνθρωποι και εταιρείες επρόκειτο να συνδεθούν με το Διαδίκτυο έως 30.000 εκατομμύρια συσκευών. Θα σας παρουσιάσουμε εδώ τα εργαλεία Tech που αναπτύσσονται τα περισσότερα τα τελευταία χρόνια λόγω της κρίσης Corona στον τομέα του τουρισμού

## 1. Εφαρμογές κινητού

Όπως έχουμε ήδη δει, ένα από τα σημαντικότερα στοιχεία του τουρισμού είναι η χρήση των κινητών τηλεφώνων και το τεράστιο ποσό αυτών.

Μπορούμε να πούμε στην αρχή, οι κινητές εφαρμογές σχεδιάστηκαν για να διευκολύνουν και να βελτιστοποιήσουν τον χρόνο εργασίας των διαχειριστών και των ανώτερων επαγγελματιών. Μετά από αυτό, στην εξέλιξη των κινητών εφαρμογών, ο τομέας αναψυχής και ψυχαγωγίας άρχισε να παίρνει το κεντρικό στάδιο και χρησιμοποιήθηκαν κυρίως ότι αποσκοπούσαν να ακούσουν μουσική, να παίζουν βιντεοπαιχνίδια, την πρόσβαση σε κοινωνικά δίκτυα κλπ.

Σήμερα, ως αποτέλεσμα της εκθετικής ανάπτυξης των κινητών συσκευών, ο αριθμός των κινητών εφαρμογών (APPS) αυξήθηκε και αναπτύσσεται για να καλύψει κάθε είδους καθημερινές ανάγκες ζωής.

Στον τομέα του τουρισμού, μπορούμε επίσης να βρούμε μια τεράστια καλλιεργήσιμη και επί του παρόντος τις αεροπορικές εταιρείες, τα ξενοδοχεία, τα ταξιδιωτικά γραφεία και άλλους παροχείς τουρισμού πρέπει να εξελίσσονται και να έχουν αυτό το είδος κινητών εφαρμογών εάν δεν θέλουν να βγουν από την αγορά και να προσφέρει μια ανταγωνιστική υπηρεσία.

Οι εφαρμογές επιτρέπουν στον τουρισμό:

- Να είστε σε άμεση και σε πραγματικό χρόνο επαφή με τους πελάτες τους.
- Για να γνωρίσετε καλύτερα τις προτιμήσεις και τις ανάγκες τους.
- Να είστε σε θέση να τους προσφέρουν νέα τουριστικά προϊόντα και υπηρεσίες, προσαρμοσμένες στο προφίλ και τις προτιμήσεις τους.
- Να δημιουργήσετε μια συναισθηματική σχέση, η οποία θα βοηθήσει στη διαδικασία της οικοδόμησης πίστη.

Εάν διασυνδέουμε ψηφιακά αντικείμενα και συσκευές, μπορούμε να εφαρμόσουμε μια έξυπνη διαχείριση της επιχείρησής μας, να μετρήσουμε ανά πάσα στιγμή, για παράδειγμα, την κατανάλωση, τα αποθέματα, τις ανάγκες κ.λπ. Παράδειγμα: Η αλυσίδα Hilton διαθέτει μια ψηφιακή εφαρμογή Hilton Hilors. Με αυτή την εφαρμογή μπορούμε να επιλέξουμε το υπνοδωμάτιο που θέλουμε, έχουμε ένα ψηφιακό κλειδί αίθουσας στο τηλέφωνό μας και μπορούμε ακόμη και να ελέγξουμε όλες τις πτυχές του δωματίου μας: φως, θέρμανση κ.λπ.

## 2. Διαδίκτυο των πραγμάτων:

Το Διαδίκτυο των πραγμάτων ήταν δυνατό χάρη στα χέρια, με τα οποία τα στοιχεία των ενδυμάτων μας θα συνδεθούν στο Διαδίκτυο. Αυτή είναι η περίπτωση του τώρα διάσημου ρολογιού της Apple, αλλά σύντομα θα δούμε ρούχα, γυαλιά ή παπούτσια, επίσης συνδεδεμένα με το δίκτυο. Μπορούμε επίσης να σκεφτούμε στην εφαρμογή TripAdvisor για το ρολόι της Apple, για παράδειγμα, μπορείτε τώρα να σας στείλουμε ειδοποιήσεις των καλύτερων εστιατορίων κοντά σας. Στο μέλλον, αυτές οι ειδοποιήσεις θα εξατομικευθούν ανάλογα με τον τύπο της γαστρονομίας που σας αρέσει ή τι αισθάνεστε εκείνη τη στιγμή. Η Google τώρα επιθυμεί επίσης να προσφέρει πληροφορίες για τους καταναλωτές, ακόμα και πριν θέλουν να συμβουλευτούν κάτι, με βάση την προηγούμενη συμπεριφορά τους και την τρέχουσα τοποθεσία τους. Για παράδειγμα, αν τους τελευταίους μήνες, έχετε αναζητήσει ταϊλανδέζικα τρόφιμα, η μηχανή αναζήτησης θα σας προσφέρει εστιατόρια με αυτή την κουζίνα, η οποία είναι κοντά σας.

Τσέκαρε το βίντεο εδώ:

<https://www.youtube.com/watch?v=LlhmzVL5bm8>

## 3. Μεγάλα στοιχεία

Στο εγγύς μέλλον, όλα τα στοιχεία της πόλης θα είναι απόλυτα συνδεδεμένα, επιτρέποντας την αλληλεπίδραση, σε πραγματικό χρόνο, μεταξύ της ίδιας της τοπικής αυτοδιοίκησης, των επίπλων του δρόμου, των σημείων κυκλοφορίας, των καταστημάτων, των κτιρίων, των αυτοκινήτων, των κινητών

συσκευών και ακόμη και το Ρολόγια ή ποτήρια πολιτών και τουρίστες. Το σύστημα θα επιτρέψει την ανταλλαγή πληροφοριών σε πραγματικό χρόνο μεταξύ τους και αυτόματα αρχειοθετήσει όλα τα δεδομένα στο σύννεφο, που είναι διαθέσιμα στους υπόλοιπους χρήστες του συστήματος.

Με τη συλλογή και τη διέλευση ορισμένων σχετικών πληροφοριών, θα είναι δυνατόν να αντλήσουμε σημαντικά συμπεράσματα σχετικά με τις συνήθειες συμπεριφοράς και κατανάλωσης των πελατών μας. Το δυναμικό των μεγάλων δεδομένων θα γίνει πιο εμφανές με τη χρήση αυτο-εκμάθησης του εξοπλισμού ηλεκτρονικών υπολογιστών, της τεχνητής νοημοσύνης και της οποίας ονομάζεται φυσική επεξεργασία γλωσσών, η οποία μελετά τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ υπολογιστών και ανθρώπινης γλώσσας. Η σωστή χρήση των δεδομένων σχετικά με τους πελάτες μας θα επιτρέψει στις τουριστικές εταιρείες και τους ταξιδιωτικούς οδηγούς να προσφέρουν ταξιδιώτες πλουσιότερες και πιο ικανοποιητικές ταξιδιωτικές εμπειρίες, σχεδιασμένες και προσαρμοσμένες σύμφωνα με τις προσωπικές προτιμήσεις και τις ανάγκες τους.



Πηγή: <https://www.freepik.com/vectors/background>">Background vector created by GarryKillian



Δες το βίντεο:

<https://www.youtube.com/watch?v=TzxmjbL-i4Y&t=43s>

#### 4. Drones:

Η επανάσταση στο κόστος και η αυτονομία αυτών των συσκευών, επιτρέπουν τη δημιουργία θεαματικών προωθητικών βίντεο προορισμών και τουριστικών εταιρειών, σε πολύ χαμηλότερη τιμή από πριν. Επίσης, κατά τη διάρκεια της πανδημίας το 2020, πολλές χώρες γύρω από τον κόσμο χρησιμοποίησαν drones στις παραλίες προκειμένου να ελέγξει την κοινωνική απομάκρυνση.

Παράδειγμα από αυτό:

<https://www.youtube.com/watch?v=wWbfGtzmyjA>



Πηγή:<https://www.freepik.com/photos/background/>>Background photo created by kjpgarjeter

5. Η ρομποτική τεχνολογία κερδίζει ταχέως στη δημοτικότητα εντός της ταξιδιωτικής βιομηχανίας και αυτό εν μέρει παρακινείται με την αλλαγή των καταναλωτικών συνηθειών όσον αφορά τον τουρισμό γενικά. Όλο και περισσότερο, οι πελάτες αναζητούν μεθόδους αυτοεξυπηρέτησης και αυτό καθιστά την αυτοματοποίηση που παρέχεται από ρομπότ απευθύνεται σε ξενοδοχεία, ταξιδιωτικούς πράκτορες και άλλες επιχειρήσεις.

Κάντε κλικ εδώ για να δείτε τη διαφορετική χρήση της ρομποτικής στον τουρισμό: <https://www.revfine.com/robots-travel-industry/>

6. Η επαυξημένη πραγματικότητα στην ίδια την ιδέα πρέπει να αλλάξει αυτό που βλέπουμε γύρω. Προορίζεται να βελτιώσουμε την εμπειρία μας και να αυξήσουμε τη χαρά μας, ενώ εξερευνώντας τον κόσμο. Έτσι AR είναι ένα τέλειο εργαλείο για τον τουρισμό. Προσθέτει νέα αξία και ανοίγει νέες ευκαιρίες τόσο για τον τουρίστα όσο και για τον τουριστική βιομηχανία. Παράδειγμα: <https://www.youtube.com/watch?v=zdweybbtXza>

7. Η εικονική πραγματικότητα συνεχίζει να προχωρεί και θα είναι ένα κοινό πράγμα σε λίγα χρόνια. Αυτή η νέα τεχνολογία μπορεί να έχει μεγάλες επιπτώσεις στον κόσμο του ταξιδιού, επιτρέποντας στους τουρίστες να "πειραματιστεί" πριν από το ταξίδι, βλέποντας τις εικονικές εικόνες των προορισμών που θέλουν να επισκεφθούν ή τα ξενοδοχεία όπου σχεδιάζουν να μείνουν.

Παράδειγμα: <https://www.youtube.com/watch?v=e1w1r ypgog>

8. Τεχνητή νοημοσύνη: Επιτρέπει την τεχνολογία να μάθει από τη χρήση των χρηστών και ως εκ τούτου προσφέρουν εξατομικευμένες υπηρεσίες και ακόμη και προβλέψεις συμπεριφοράς. Μια μεγάλη εφαρμογή στον τουρισμό είναι Chatbots και οδηγός. Παράδειγμα KLM εφαρμόζει την εφαρμογή BB.

Παράδειγμα: <https://www.youtube.com/watch?v=dyu75cnyxow>

9. Χρηματιστήριο: Εισάγει τη δυναμική του παιχνιδιού στις δραστηριότητες που πραγματοποιούνται από τους τουρίστες, προκειμένου να επηρεαστούν, να παρακινήσουν και να εμπλουτίσουν την εμπειρία. Παράδειγμα: Το καλοκαίρι του 2019, το Λούβρο (Παρίσι, Γαλλία) πρότεινε το δωρεάν υπαίθριο

παιχνίδι περιπέτειας "Μυστήρια στα Tuileries". Σε μικρές ομάδες, οι επισκέπτες θα μπορούσαν να εξερευνήσουν γύρω από τον γραφικό κήπο του Μουσείου και να προσπαθήσουν να αποκαλύψουν τα μυστικά του. Διάφορα επίπεδα δυσκολίας επέτρεψαν στους επισκέπτες όλων των ηλικιών να απολαύσουν και να λύσουν τα αίνιγμα στην αναζήτησή τους για έναν μυστηριώδη θησαυρό.

Παράδειγμα            εδώ:            <https://www.sortriaparis.com/arts-culture/walks/articles/171159-mysteries-at-the-tuileries-the-free-and-outdoor-adventure-game/lang/en/en/en>

10. **Χαρτογράφηση βίντεο:** Είναι η χρήση προβολέων βίντεο για να εμφανίσετε κινούμενα σχέδια σε πραγματικές επιφάνειες για να δημιουργήσετε ένα πρωτοποριακό καλλιτεχνικό αποτέλεσμα. Για παράδειγμα, σε ένα εστιατόριο, τα κινούμενα σχέδια μπορούν να προσφερθούν στο τραπέζι, ενώ οι πελάτες περιμένουν το φαγητό τους.

Κάντε κλικ εδώ για να δείτε τα κινούμενα σχέδια σε εστιατόρια:  
<https://www.youtube.com/watch?v=9xvifgpzady>



### 3. Αξιολόγηση

#### 3.1. Αξιολόγηση γνώσης

**Ερώτηση 1** (πολλαπλές επιλογές ή αληθές / ψευδές): Η πολιτιστική κληρονομιά περιλαμβάνει μόνο την απτή κουλτούρα (όπως κτίρια, μνημεία, τοπία, βιβλία, έργα τέχνης και αντικείμενα) και άυλο πολιτισμό (όπως λαογραφικά, παραδόσεις, γλώσσα και γνώση)

**Ερώτηση 2** (πολλαπλή επιλογή ή αληθές / ψευδές): Ιστορικά, ο τουρισμός έχει δείξει μια ισχυρή ικανότητα να προσαρμόζεται, να καινοτομεί και να ανακάμψει από τις αντιξοότητες.

**Ερώτηση 3** (πολλαπλή επιλογή ή αληθές / ψευδές): Η τουριστική βιομηχανία είναι ένα σύστημα που αλληλεπιδρά με: τα κοινωνικά, οικονομικά, οικολογικά, πολιτιστικά, πολιτικά και τεχνολογικά περιβάλλοντα.

**Ερώτηση 4** (Πολλαπλές απαντήσεις σωστές): Τα ψηφιακά εργαλεία κάνουν τη βιομηχανική κληρονομιά μια έξυπνη κληρονομιά. Ορισμένα σημαντικά είναι: Συστήματα γεωγραφικών στοιχείων Τουριστικοί οδηγοί Εφαρμογές κινητών τηλεφώνων Φυλλάδιο πληροφοριών

**Ερώτηση 5** (Σωλήνες πολλαπλών απαντήσεων): Το δυναμικό των μεγάλων δεδομένων θα γίνει πιο εμφανές με τη χρήση: [Τεχνητή νοημοσύνη] [νευρο-γλωσσολογικός προγραμματισμός] [Εικονική πραγματικότητα] [Αυτο-μάθηση]

**Ερώτηση 6** (Σωλήνες πολλαπλών απαντήσεων): Το σύστημα του τουρισμού είναι: [Open] [Linear] [Simple System] [Adaptive]

**Ερώτηση 7** (Πλήρης απάντηση): Ποια είναι τα εργαλεία που μπορεί να χρησιμοποιήσει ο τουρισμός για να προσαρμοστεί

στην τρέχουσα κατάσταση; [Παραδοσιακοί χειριστές] [Υπηρεσίες μεταφορών] [Διαδίκτυο των πραγμάτων] [gamification]

**Ερώτηση 8** (αντιστοίχιση): Ταίριασμα των όρων με τους ορισμούς τους.

Ο όρος 1 προσαρμογή: Συστήματα που προσαρμόζονται στους χρήστες αυτόματα με βάση τις υποθέσεις του συστήματος σχετικά με τις ανάγκες των χρηστών

Ο όρος 2 προσαρμόσιμη: Συστήματα που επιτρέπουν στον χρήστη να αλλάξει ορισμένες παραμέτρους συστήματος και να προσαρμόσει ανάλογα τη συμπεριφορά τους

Ο όρος 3 Drone είναι ένα αεροσκάφος χωρίς ανθρώπινο πιλότο, πλήρωμα ή επιβάτες επί του σκάφους.

Ο όρος 4 η εφαρμογή για κινητά είναι ένας τύπος λογισμικού εφαρμογής που έχει σχεδιαστεί για να λειτουργεί σε μια κινητή συσκευή, όπως ένα smartphone ή tablet.

Ο όρος 5 ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά είναι η συντήρηση ή η διατήρηση πολιτιστικών αντικειμένων μέσω της ψηφιοποίησης

**Ερώτηση 9** (αντιστοίχιση): Ταίριασμα των εννοιών με τις εξηγήσεις τους.

**Έννοια 1** Σύνθετη προσαρμοστικά συστήματα: είναι όλες οι γύρω από τις χρηματοπιστωτικές αγορές στα οικοσυστήματα στο ανθρώπινο ανοσοποιητικό σύστημα και ακόμη και στον ίδιο τον πολιτισμό, αποτελούνται από πολλούς παράγοντες που ενεργούν και αντιδρούν στη συμπεριφορά του άλλου.

**Έννοια 2 Η προσαρμοστική τεχνολογία:** αναφέρεται σε ειδικές εκδόσεις ήδη υφιστάμενων εργαλείων ή / και τεχνικών που παρέχουν βελτιώσεις.

**Έννοια 3 Διαδίκτυο των πραγμάτων:** Σχεδόν οποιοδήποτε φυσικό αντικείμενο μπορεί να γίνει μέρος του *Tit*, αν είναι συνδεδεμένο στο Internet για να επικοινωνήσει, να ελέγχεται ή να ανταλλάσσει πληροφορίες.

**Η έννοια 4 προσαρμογή** αναφέρεται στη διαδικασία προσαρμογής της συμπεριφοράς, της φυσιολογίας ή της δομής για να γίνει πιο κατάλληλη για ένα περιβάλλον.

**Η έννοια 5 Gamification** ενσωματώνει ένα υψηλότερο επίπεδο σχεδιασμού παιχνιδιών, συμπεριλαμβανομένης της παροχής συμβολαίου μηνυμάτων και των χρηστών των κοινωνικών μέσων ενημέρωσης μια "αξιόπιστη πηγή" ή το σήμα "Top Contributor", προβάλλοντας σημεία για δραστηριότητες, εκπτώσεις με βάση την επίτευξη και ούτω καθεξής

**Ερώτηση 10 (αντιστοίχιση):** Ταίριασμα των προβλημάτων με τις λύσεις τους.

**Πρόβλημα 1** Πρόσωπο με πρόσωπο Εξυπηρέτηση πελατών σε πανδημικούς χρόνους, καθιστούν την κατάσταση επικίνδυνη για την υγεία των εργαζομένων. Λύση: ρομπότ (έχουν τη δυνατότητα να λειτουργούν σε επικίνδυνα ή υποκείμενα περιβάλλοντα, όπου οι άνθρωποι δεν μπορούσαν να λειτουργήσουν με ασφάλεια)

**Πρόβλημα 2:** Έλλειψη ποιότητας των εμπειριών για τους επισκέπτες και την ποιότητα ζωής για τη λύση των ντόπιων: Έξυπνοι προορισμοί

**Πρόβλημα 3:** Έλεγχος της μεταβαλλόμενης εισροής των επισκεπτών. Λύση Video mapping (Αντί να χρησιμοποιήσετε σήμανση στο έδαφος, με ημερομηνία λήξης, το 'Videomapping' με τους προβολείς στην οροφή προσαρμόζεται στις μεταβαλλόμενες ανάγκες της επιτρεπόμενης χωρητικότητας ή της εισροής επισκεπτών)

**Πρόβλημα 4:** Διαχείριση τουριστικών ροών για τη διατήρηση της κοινωνικής απόστασης, αποφύγετε τις υπερπλήρωτες θέσεις και την περιορισμένη λύση χωρητικότητας: Χρήση μεγάλων δεδομένων

**Πρόβλημα 5:** Ποιο είδος εφαρμογής θα ήταν καλύτερο αν οι χρήστες ενδιαφέρονται περισσότερο να αλληλεπιδρούν με τη συσκευή και να προσαρμόσουν τις προτιμήσεις και τις ανάγκες τους; Λύση Μια προσαρμόσιμη εφαρμογή, έτσι ώστε οι χρήστες να μπορούν να αλληλεπιδρούν περισσότερο με την εφαρμογή και να προσαρμόσουν τις προτιμήσεις και τις ανάγκες τους.

### 3.2. Αξιολόγηση δεξιοτήτων

Όπως έχουμε δει σε αυτή την ενότητα, η τεχνολογία έχει μεγάλη επίδραση στο τουριστικό σύστημα και είναι κυρίως δύο τύποι τεχνολογικών εργαλείων: προσαρμοστικό και προσαρμόσιμο. Για την αξιολόγηση αυτή, πρόκειται να σχεδιάσετε στοιχεία για τη μελλοντική εφαρμογή περιήγησης ή έναν ιστότοπο μετά τα επόμενα σημεία:

1. Καθορίστε την ομάδα-στόχο σας.
2. Σκεφτείτε και σχεδιάστε ποια στοιχεία (χαρακτηριστικά) θα συμπεριλάβετε στην εφαρμογή / ιστοσελίδα.

α) Ως προσαρμοστική εφαρμογή / ιστότοπο ποια στοιχεία είναι σημαντικά ή χρειάζονται για την ομάδα-στόχο σας; (Επιλογές στρατηγών που μπορείτε να προσφέρετε).

β) Ως προσαρμόσιμη εφαρμογή / ιστότοπο που είναι τα στοιχεία που είναι σημαντικά για να δώσουν πιο προσαρμοσμένη εμπειρία στους τουρίστες; (Οι επιλογές που μπορείτε να προσφέρετε).

## Πηγές

1. *Adaptation (computer science)*. (n.d.). Wikipedia. Retrieved 2021, from [https://en.wikipedia.org/wiki/Adaptation\\_\(computer\\_science\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Adaptation_(computer_science))
2. IT Dictionary for Computer Terms and Tech Definitions on. (n.d.). Techopedia. <https://www.techopedia.com/dictionary>
3. *Digital media*. (n.d.). [https://en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_media](https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_media). Retrieved 2021, from [https://en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_media](https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_media)
4. UNESCO World Heritage Centre. (n.d.). World Heritage. Unesco. Retrieved December 4, 2021, from <https://whc.unesco.org/en/about/#:%7E:text=Heritage%20is%20our%20legacy%20from,sources%20of%20life%20and%20inspiration>.
5. Ann Marie Sullivan, Cultural Heritage & New Media: A Future for the Past, 15 J. MARSHALL REV. INTELL. PROP. L. 604 (2016) <https://repository.jmls.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1392&context=ripl>
6. Concept of Digital Heritage. (2019, April 2). UNESCO. Retrieved December 2, 2021, from <https://en.unesco.org/themes/information-preservation/digital-heritage/concept-digital-heritage>
7. Oppermann R. (1994). Introduction. Adaptive User Support (Ed. Oppermann R.), Lawrence Erlbaum Associates, Hillsdale, New Jersey, pp1-13.
8. Frias-Martinez, E., Chen, S. Y., & Liu, X. (2009). Evaluation of a personalized digital library based on cognitive styles: Adaptivity vs. adaptability. *International Journal of Information Management*, 29(1), 48–56. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2008.01.012>
9. von Bertalanffy, L. (1969). *General System Theory: Foundations, Development, Applications* (Revised Edition) (Penguin University Books) (Revised ed.). George Braziller Inc.
10. What is Adaptive Technology? //. (2022). ACT Center. <https://actcenter.missouri.edu/about-the-act-center/what-is-adaptive-technology/>
11. The Framework of Tourism: Towards a Definition of Tourism, Tourist and the Tourist Industry. Neil Leiper. *Annals of Tourism Research*, vol. 6, no. 4,

October/December 1979, pp. 390–407. Department of Habitational Resources, University of Wisconsin-Stout, Menomonie, Wisconsin 54751. \$6. (1980). *Journal of Travel Research*, 19(1), 38.  
<https://doi.org/10.1177/004728758001900184>

12. G. de Roo, J. Hillier, J. van Wezemael, *Complexity and Spatial Planning: Systems, Assemblages and Simulations* 2012. pag 153

13. World Economic Forum. (n.d.). *Strategic Intelligence | World Economic Forum*. Strategic Intelligence. <https://intelligence.weforum.org/>

14. Cultural heritage. (2021, November 10). Shaping Europe's Digital Future. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/cultural-heritage>

15. Gracia Raúl, *Las 10 tendencias tecnológicas que están transformando el turismo* (2016) <https://www.aprendedeturismo.org/10-tendencias-tecnologicas-que-estan-transformando-el-turismo/>

16. Glossary of terms: IT Dictionary for Computer Terms and Tech Definitions on. (n.d.). Techopedia. <https://www.techopedia.com/dictionary>