



**EMBEDDING SUSTAINABILITY SKILLS IN TOURISM
EDUCATION AND TRAINING**

Project No. : 2020-1-PL01-KA202-081845

| | | | |
|--|---|---------------------------|---|
| Blok szkoleniowy ESTET | Zielone umiejętności dla gospodarki | | |
| Tytuł projektu edukacyjnego | Nagradzanie innowacji w turystyce | Kod SLP | SLP3.4 |
| Typ zasobu | Projekt edukacyjny (SLP) | Forma nauki | Samodzielne uczenie się |
| Czas trwania działania (w minutach) | 90 minut | Efekty uczenia się | <ul style="list-style-type: none"> • Wiedza teoretyczna na temat zrównoważonych innowacji w dziedzinie turystyki • Doskonalenie krytycznych umiejętności analitycznych poprzez bezpośredni kontakt z rzeczywistymi przypadkami • Wykorzystanie zdobytej wiedzy na polu zawodowym. • Zwiększenie świadomości na temat wzrostu gospodarczego, zielonego i integracyjnego. |
| Cel projektu edukacyjnego? | <p>Według UNWTO¹ innowacja w turystyce, podobnie jak w innych dziedzinach, jest działaniem opartym na współpracy między rządami, środowiskiem akademickim, korporacjami, mikro, małymi i średnimi przedsiębiorstwami (MSME) i firmami rozpoczynającymi działalność, inwestorami, wspierającymi partnerami biznesowymi (akceleratorami, inkubatorami itp.) i innymi zainteresowanymi stronami. Wspieranie udanego ekosystemu innowacji i przedsiębiorczości w turystyce wymaga połączenia wszystkich zainteresowanych stron z możliwościami współpracy i nadania priorytetu budowaniu potencjału w turystyce i technologii.</p> <p>Zdolność do innowacji jest kluczową wydajnością, która tworzy przewagę konkurencyjną poprzez dostrzeganie lub odkrywanie nowego lub lepszego sposobu działania na rzecz zrównoważonej turystyki.</p> <p>Celem tego działania jest dostarczenie uczniom praktycznego przykładu inicjatywy, która promuje innowacje w sektorze turystycznym.</p> <p>Uczniowie zdobędą bezcenne doświadczenie zawodowe, jak również kluczowe umiejętności transferowalne, rozumiane jako kompetencje, które mogą być zastosowane w wielu różnych obszarach zrównoważonej turystyki.</p> <p>Wybrane studium przypadku jest przykładem regionalnego konkursu na innowację w turystyce, który zachęca do współpracy w zespole, dzielenia się wiedzą i otwartości umysłu.</p> | | |

¹ [Innovation in tourism | UNWTO](#).

| | |
|----------------------------|---|
| <p>Wprowadzenie</p> | <p>Obecnie pojedyncze przedsiębiorstwa turystyczne, a także ośrodki turystyczne konkurują na całym świecie o innowacje i nowe produkty, aby uzyskać przewagę strategiczną, przyciągnąć nowe segmenty klientów i ogólnie przyczynić się do zrównoważonego rozwoju sektora. W tym kontekście instytucje publiczne muszą wspierać innowacje poprzez swoje polityki i strategie. Środowisko akademickie przyczynia się do tego poprzez tworzenie ram i modeli dotyczących zrównoważonych innowacji w turystyce i inteligentnych destynacji, które stanowią punkt odniesienia dla instytucji publicznych, a także dla startupów oraz mikro i małych przedsiębiorstw. Te ostatnie są odpowiedzialne za rozwój i wdrażanie przełomowych technologii w turystyce, zaspokajanie i odzwierciedlanie potrzeb i wymagań podróżnych, tworzenie innowacyjnych rozwiązań w turystyce, które wspierają SDGs i polityki publiczne.</p> <p>Niezbędne jest ułatwienie procesów innowacyjnych poprzez:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Wspieranie strategicznych sojuszy pomiędzy uczelniami, ośrodkami badawczymi, klastrami i innymi instytucjami publicznymi i prywatnymi. ▪ Finansowanie talentów, pomysłów, projektów prekomercyjnych i komercyjnych. |
| <p>Wyzwanie</p> | <p>Jak stwierdzono, innowacja w turystyce jest działaniem opartym na współpracy, w którym zarządzanie jest kluczowym elementem, ponieważ bezpośrednio wpływa na to, czy - i w jaki sposób - dokonuje się rzeczywisty postęp w kierunku innowacyjnej i zrównoważonej turystyki.</p> <p>Wyzwaniem tego SLP jest dostarczenie praktycznych i wykonalnych narzędzi, pomagających promować innowacje w sektorze turystycznym poprzez zachęcanie do tworzenia ekosystemu innowacji w sektorze, angażującego wszystkie kluczowe podmioty.</p> <p>Miro in Cube, euroregionalny konkurs innowacji, skupiony na rozwiązywaniu problemów sektora turystycznego. Jest on współorganizowany przez różne samorządy regionalne przy wsparciu partnerów technologicznych. Na każdą tegoroczną edycję wybierany jest konkretny temat dla sektora turystycznego. Polega on na przeprowadzeniu 56-godzinnego hackathonu. Podczas konkursu tworzone są zespoły, które przechodzą wstępny proces selekcji. Zespoły będą następnie korzystać z mentoringu i warsztatów przez cały czas trwania konkursu prowadzonych przez ekspertów w dziedzinie turystyki, przedsiębiorczości, technologii i badań. Celem jest promowanie innowacji w turystyce poprzez stymulowanie współpracy między różnymi podmiotami.</p> <p>Zobacz Miro in Cube contest</p> |
| <p>Zadanie</p> | <p>Po przestudiowaniu i zrozumieniu tej inicjatywy, zastanów się nad poniższymi pytaniami i przygotuj argumentację, aby zaproponować lub nie tę inicjatywę jako dobrą praktykę promowania innowacji w sektorze turystycznym:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Czy uważasz, że konkurs wnosi wkład i jest istotny dla zrównoważonej turystyki? Jak nowe innowacyjne produkty wpływają na bardziej zrównoważony model turystyki? - Dlaczego konieczne jest zaangażowanie w taką inicjatywę różnych podmiotów z instytucji publicznych, środowisk akademickich, przedsiębiorców, inwestorów? - Jakie są główne pozytywne i negatywne aspekty, które mógłbyś podkreślić w odniesieniu do tej inicjatywy? - Czy uważasz, że tego typu inicjatywa może być powielana w celu promowania zrównoważonych innowacji w turystyce? |

