



Povzetek projekta Po kreativni poti do znanja 2017 – 2020, 3. odpiranje, za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada

1. Polni naslov projekta: **Impaktizacija kot trajnostni način inoviranja turističnih proizvodov (IMPACTOUR)**

- **V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P-16 se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovo (neustrezno področje izbrišite):**

10 - Transport, varnost, gostinstvo in turizem, osebne storitve

2. V sodelovanju z:

Univerza na Primorskem, Fakulteta za turistične študije – Turistica, Obala 11 a, 6320 Portorož, **Brez dobička d. o. o.**, Britof 469, 4000 Kranj in **AIRTH**, obala 11a, 6320 Portorož.

3. Besedilo:

- **Opreделите problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta**

Aktualna strategija razvoja slovenskega turizma temelji na trajnostnem in odgovornem razvoju slovenskega turizma. Prav družbeni vidiki trajnosti v akademski skupnosti vse bolj pridobivajo na pomenu, a so v turistični praksi v Sloveniji prepogosto spregledani v vsesplošni fascinaciji nad zeleno, torej okoljsko trajnostjo. Da so učinki turizma lahko negativni, pričajo številna družbeno-politična trenja, ko je govora o prekomernem turizmu v številnih nam bližnjih destinacijah, kot sta Dubrovnik in Benetke. V izogib tovrstnim negativnim družbenim vplivom je podjetje "Brez dobička - Inovativne družbene storitve, d. o. o." (Brez dobička) izdelalo IMPACT Tourism metodologijo za stopnjevanje pozitivnih družbenih učinkov turističnih proizvodov. Le-ta je s strani članov mednarodnega združenja www.AIRTH.global (AIRTH) ter tudi s strani Slovenske turistične organizacije (STO) požela veliko zanimanja in porodila se je ideja, da bi s skupnimi močmi na podlagi IMPACT Tourism metodologije preoblikovali dva obstoječa turistična proizvoda, pri katerih je okolica še posebej občutljiva. Konkretnije gre za igralniški proizvod družbe HIT v Kranjski Gori ter za nastajajoči proizvod nastanitve v Bohinju, v katerega investira kripto milijon nar Merljak. Projekt je bil zastavljen kot izrazito aplikativen z veliko praktičnega dela na terenu, a se je zavoljo izrednih okoliščin (karantena, delo na daljavo) spremenil v raziskovalno naravnane.

- **Opišite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta**

Študenti so se najprej spoznali s strokovno in akademsko literaturo, ki zadeva trajnostne vidike turizma. Preučevali so vire preko spleta, knjižničnega gradiva, akademskih baz, ipd. Nadaljevali so z iskanjem trajnostnih primerov dobrih praks turističnih destinacij in produktov iz celega sveta. Med delom so se z mentorji redno (pretežno tedensko) sestajali preko spletnih konferenčnih orodij, kjer so razreševali in debatirali o sprotih težavah, vprašanjih in mnenjih. V naslednji fazi projekta so se študentje (preko online sestankov) srečali s partnerjema Brez dobička d. o. o. in AIRTH, kjer jim je bilo predstavljeno njihovo poslanstvo. Študentje so v naslednjih mesecih aktivno delali predvsem na IMPACT modelu podjetja Brez dobička, kjer so dopolnjevali, razvijali in inovirali njihove indikatorje. Njihovo delo je pod budnim očesom nadziral partner AIRTH. V nadaljevanju projekta (maj, junij) se je skupina študentov razdelila v dve podskupini z namenom, da se bo ena usmerila v

destinacijo Kranjska Gora in Hitove igralnice, druga pa na destinacijo Bohinj in Merlakove hotele. Vsaka skupina je bil zadolžena za skrbno analizo destinacije in ponudnika glede na pred pripravljeno shemo s strani mentorjev (predloge zanj so podali tudi predstavniki HIT igralnice in Merlakovih hotelov). Na podlagi teh analiz so študentje podali ključne predloge impaktizacije omenjenih produktov.

- Navedite in opišite rezultate projekta ter njihov doprinos k družbeni koristnosti

1. Študenti so postali pravi poznavalci najrazličnejših vrst trajnostnih vidikov turizma in poznavalci pristopov njegovega trajnostnega upravljanja.
2. Študenti so podjetju Brez dobička nanizali najrazličnejše predloge za dopolnitev in posodobitev obstoječih indikatorjev za merjenje IMPAKTIZACIJE turističnih proizvodov (sklopov indikatorjev je skupaj 12 in za vsakega so podali po nekaj predlogov).
3. Študentje so tako za produkt Hitovih igralnic v Kranjski gori kot za produkt Merlakovih hotelov v Bohinju izdelali podrobne impaktizacijske načrte (npr. za podjetje Hit so predlagali izdelavo igralnih žetonov iz lokalnega lesa-lokalnih obrtnikov, jasno razdelitev deležev »kam gre denar« od igralništva, izobraževanje lokalnega prebivalstva za večjo zaposljivost, ipd.). Za Merlakove hotele so predlagali ukrep prepoznavanja lokalnih študentov, ki bi jih lahko vključili v delovanje hotela, da ne migrirajo drugam, lokalno dobavno verigo, ipd.
4. Študentje so v sklopu iniciativ #TourismFromZero in #LocalsFromZero, ustanovljenih v obdobju COVID-19, ki se odlično navezujeta na impaktiziranje turističnih proizvodov podjetja Brez dobička, iskali specifične manjše oz. »ogrožene« lokalne ponudnike, ki jim je potrebno na destinaciji v bodoče pomagati in jih intenzivno vključevati v ponudbo večjih bolj prepoznavnih ponudnikov (kot sta Hit in Merlakovi hoteli).

4. Priloge:



