TourXpeRience

Newsletter 01

Listopad 2026



Dofinansowane przez
Unię Europejską

Wprowadzenie:

TourXpeRience to projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach programu Erasmus+ (Nr projektu: 101193962), którego celem jest modernizacja kształcenia i szkolenia zawodowego (VET) w sektorze turystyki poprzez wykorzystanie nowoczesnych technologii rozszerzonej rzeczywistości (XR), obejmujących m.in. rzeczywistość rozszerzoną (AR), wirtualną (VR) i mieszaną (MR). Technologie te pozwalają wzbogacać tradycyjne metody nauczania o interaktywne treści cyfrowe, symulacje i immersyjne doświadczenia, dzięki czemu proces uczenia się może stać się bardziej praktyczny, angażujący i lepiej dostosowany do potrzeb współczesnego rynku pracy.

Od początku realizacji projektu partnerzy z różnych krajów Europy wspólnie rozwijają współpracę pomiędzy instytucjami kształcenia zawodowego, szkołami wyższymi, organizacjami społecznymi, przedsiębiorstwami, przedstawicielami sektora turystycznego oraz decydentami. Podejmowane działania koncentrują się m.in. na identyfikacji aktualnych i przyszłych potrzeb kompetencyjnych sektora turystyki, rozwijaniu kompetencji cyfrowych, zielonych i przedsiębiorczych, przygotowywaniu nowych materiałów i narzędzi edukacyjnych oraz wspieraniu nauczycieli i trenerów VET w wykorzystywaniu technologii XR w procesie kształcenia.

Istotnym elementem projektu jest również dostosowanie edukacji zawodowej do zielonej i cyfrowej transformacji sektora turystycznego. TourXpeRience wspiera rozwój kompetencji potrzebnych do funkcjonowania w coraz bardziej cyfrowym i zrównoważonym środowisku pracy, jednocześnie promując przedsiębiorczość, innowacyjność i odpowiedzialne podejście do rozwoju turystyki.

W pierwszym numerze newslettera przedstawiamy najważniejsze rezultaty i działania zrealizowane dotychczas w ramach projektu TourXpeRience, a także najbliższe inicjatywy oraz możliwości włączenia się w działania projektu.

Wydarzenie nr 1:

Spotkanie inaugurujące projekt w Palermo – marzec 2025

W marcu 2025 r. koordynator projektu TourXpeRience – CEIPES ETS – zorganizował w Palermo na Sycylii dwudniowe spotkanie inaugurujące realizację projektu. W siedzibie CEIPES, zaledwie kilka minut od morza, spotkali się przedstawiciele 21 partnerów z 9 krajów: Włoch, Hiszpanii, Niemiec, Słowenii, Polski, Grecji, Niderlandów, Portugalii i Austrii.

Spotkanie pozwoliło wspólnie omówić założenia projektu, podział odpowiedzialności oraz ramy współpracy w ramach 11 pakietów roboczych, które będą realizowane w ciągu czterech lat trwania TourXpeRience.

Więcej informacji o spotkaniu inauguracyjnym można znaleźć tutaj.



Spotkanie inaugurujące projekt TourXpeRience w Palermo

Wydarzenie nr 2:

Międzynarodowe spotkanie partnerskie w Yecli (Hiszpania) – maj 2026

Po wirtualnym spotkaniu ponadnarodowym, które odbyło się we wrześniu 2025 r., kolejne spotkanie Konsorcjum TourXpeRience zorganizowano stacjonarnie w maju 2026 r. w położonej w górzystym regionie Yecli w Hiszpanii.

Gospodarzem wydarzenia było Technological Centre of Furniture and Wood of the Region of Murcia (CETEM). Podczas spotkania partnerzy podsumowali dotychczasowe postępy w realizacji projektu oraz omówili najbliższe kamienie milowe i rezultaty przewidziane w kolejnych etapach prac.

Na zakończenie spotkania uczestnicy mieli również możliwość samodzielnego przetestowania i poznania pierwszych opracowanych w ramach projektu rozwiązań wykorzystujących technologie XR.

Podczas spotkania przeprowadzono również krótkie wywiady z przedstawicielami kilku organizacji partnerskich zaangażowanych w realizację projektu – CEIPES, CETEM, SHINE, ICT oraz IRSEI. Partnerzy opowiadali o swojej roli w TourXpeRience, dotychczasowych działaniach oraz znaczeniu projektu z perspektywy reprezentowanych przez siebie instytucji.

Pierwszy z przygotowanych materiałów wideo, prezentujący IRSEI – najnowszego członka Konsorcjum TourXpeRience, jest już dostępny w mediach społecznościowych projektu: na YouTube, LinkedIn oraz Instagramie.



Międzynarodowe spotkanie projektu TourXpeRience w Yecli

Nasza platforma

Platforma e-learningowa TourXpeRience



Jednym z najważniejszych osiągnięć pierwszych 18 miesięcy realizacji projektu było uruchomienie platformy e-learningowej TourXpeRience. Została ona zaprojektowana jako cyfrowe centrum wspierające rozwój kompetencji oraz zapewniające dostęp do nowoczesnych zasobów edukacyjnych. Platforma została uruchomiona w czerwcu 2026 r.

Znajdują się na niej materiały szkoleniowe, zweryfikowane Otwarte Zasoby Edukacyjne (OER), tutoriale wideo, interaktywne quizy, a wkrótce także forum społeczności użytkowników. Platforma obejmuje pięć modułów dydaktycznych i ponad 10 godzin autorskich treści, dostępnych w języku angielskim oraz w ośmiu językach partnerów konsorcjum. Materiały wspierają nauczycieli i edukatorów VET w rozwijaniu kompetencji cyfrowych, zielonych oraz przedsiębiorczych.

Zarejestruj się i skorzystaj z kursów bezpłatnie tutaj.

Pierwsze rezultaty



Dotychczas zatwierdzono i udostępniono publicznie cztery rezultaty projektu TourXpeRience, które można znaleźć na stronie projektu tutaj. Są to:

- *D2.1 – „Comprehensive report synthesizing the findings from the mapping and research undertaken" – kompleksowy raport syntetyzujący wyniki przeprowadzonych analiz i badań;*
- *D2.2 – „Guidelines for the development of XR training modules" – wytyczne dotyczące opracowywania modułów szkoleniowych wykorzystujących technologie XR;*
- *D3.1 – „Didactic materials on XR technology" – materiały dydaktyczne dotyczące technologii XR;*
- *D4.1 – „LCDM guide aimed at VET teachers/educators" – przewodnik po metodologii Learner-Centred Design Methodology (LCDM) skierowany do nauczycieli i edukatorów VET.*

Dodatkowo dla dwóch rezultatów przygotowano infografiki prezentujące najważniejsze wnioski w przystępnej, skróconej formie. Infografika dotycząca D2.1 jest dostępna tutaj, natomiast infografika podsumowująca D4.1 – tutaj.

Polski wkład w badania

Łukasiewicz - ITEE w centrum badań TourXpeRience

Łukasiewicz – Instytut Technologii Eksploatacji odgrywa w projekcie TourXpeRience szczególną rolę jako lider pakietu prac WP2 – „Mapping of VET opportunities and labour market demand within the touristic sector".

W ramach WP2 zespół Łukasiewicz-ITEE koordynował prace badawcze dotyczące zmian zachodzących w europejskim sektorze turystyki oraz ich konsekwencji dla kształcenia i szkolenia zawodowego. Analizy objęły m.in. potrzeby i luki kompetencyjne, oczekiwania rynku pracy, zieloną i cyfrową transformację sektora, kompetencje przekrojowe, a także możliwości wykorzystania technologii XR w edukacji turystycznej.

Badania prowadzone wspólnie z partnerami z Niemiec, Grecji, Włoch, Polski, Portugalii i Hiszpanii pozwoliły spojrzeć na przyszłość turystycznego VET z perspektywy różnych systemów edukacji i rynków pracy.

Najważniejszym rezultatem tego etapu był raport D2.1 „Comprehensive report synthesizing the findings from the mapping and research undertaken", stanowiący pierwszy publiczny rezultat projektu TourXpeRience. Zgromadzone w nim wyniki stworzyły bazę wiedzy wykorzystywaną również w kolejnych etapach projektu – przy projektowaniu materiałów edukacyjnych, działań szkoleniowych i rozwiązań wykorzystujących XR.

Od diagnozy potrzeb do projektowania przyszłości edukacji turystycznej – to właśnie jeden z najważniejszych polskich wkładów w TourXpeRience.



Od rezultatu projektu do monografii naukowej

Wyniki badań prowadzonych w ramach TourXpeRience nie zakończyły swojego życia wraz z przygotowaniem raportu projektowego. W 2026 r. zostały rozwinięte i wykorzystane do przygotowania obszernej monografii naukowej:

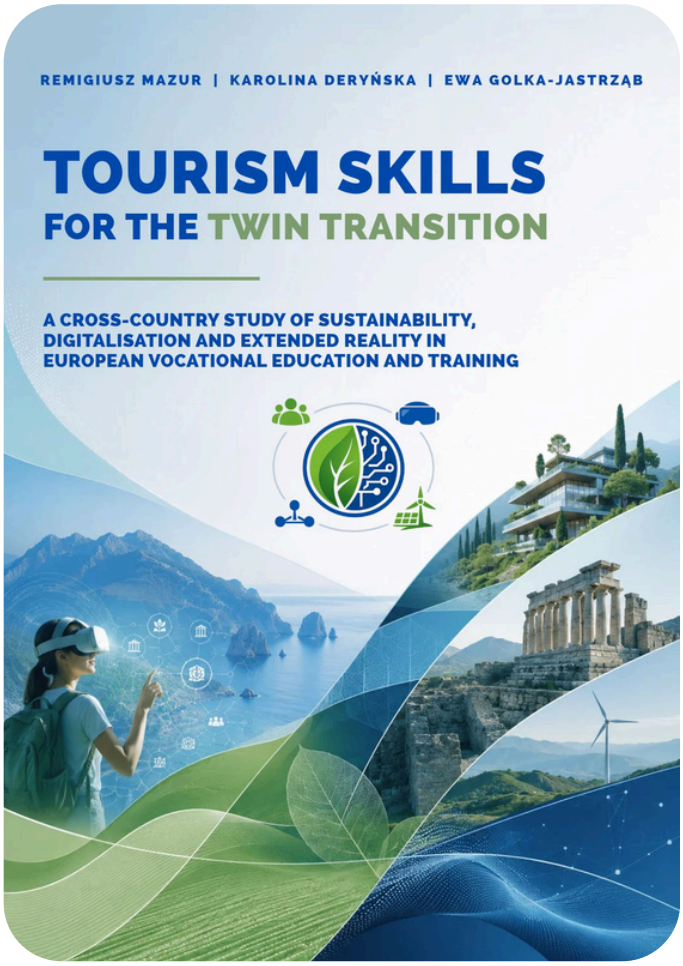
„Tourism Skills for the Twin Transition: A Cross-Country Study of Sustainability, Digitalisation and Extended Reality in European Vocational Education and Training"

Autorami publikacji są Remigiusz Mazur, Karolina Deryńska i Ewa Golka-Jastrząb z Łukasiewicz-ITEE. Monografia została wydana przez Wydawnictwo Naukowe Sieci Badawczej Łukasiewicz – Instytutu Technologii Eksploatacji.

Licząca 361 stron publikacja przedstawia wyniki badań obejmujących sześć państw europejskich i analizuje przemiany kompetencji w turystyce w kontekście dwóch równoległych procesów: transformacji cyfrowej i transformacji w kierunku zrównoważonego rozwoju.

Szczególną uwagę poświęcono kompetencjom zielonym, cyfrowym, przedsiębiorczym i przekrojowym, zmieniającym się potrzebom rynku pracy oraz możliwościom wykorzystania technologii Extended Reality w nowoczesnym kształceniu zawodowym.

Monografia rozwija ustalenia wypracowane w WP2 i zaprezentowane pierwotnie w D2.1, pokazując jednocześnie, w jaki sposób rezultaty projektu europejskiego mogą być dalej wykorzystywane w działalności naukowej i włączane do szerszej debaty o przyszłości turystyki i VET.



*Pobierz ją **tutaj**.*

Badania TourXpeRience żyją dalej! ESACoF i publikacja naukowa



Badania realizowane w TourXpeRience stały się również punktem wyjścia do dalszych prac naukowych nad kompetencjami potrzebnymi przyszłym pracownikom sektora turystyki.
Na podstawie badań interesariuszy przeprowadzonych w ramach projektu rozwinięto koncepcję ESACoF – European Stakeholder-Aligned Competency Framework, czyli ramy kompetencyjnej ukierunkowanej na lepsze dopasowanie edukacji turystycznej do oczekiwań uczniów, nauczycieli, instytucji edukacyjnych i rynku pracy.

*Wyniki tych prac zostały przedstawione w artykule naukowym autorstwa **Remigiusza Mazura i Ludmiły Walaszczyk**:*

„Transversal Competencies for Future Tourism Graduates: Stakeholder Alignment and Curriculum Innovation in European VET”.

Badanie obejmuje dane pozyskane od 214 respondentów z sześciu państw europejskich i koncentruje się na kompetencjach przekrojowych szczególnie istotnych w warunkach cyfryzacji, transformacji w kierunku zrównoważonego rozwoju oraz zmian zachodzących na rynku pracy.

Wśród analizowanych obszarów znalazły się m.in. komunikacja, adaptacyjność, współpraca cyfrowa, orientacja na zrównoważony rozwój, inkluzywność i inicjatywa przedsiębiorcza.

Preprint publikacji został udostępniony w 2026 r. w Research Square, a artykuł został skierowany do procesu recenzji naukowej.

To przykład tego, jak badania realizowane w projekcie mogą generować nowe rezultaty naukowe i rozwijać wiedzę wykraczającą poza obowiązkowe rezultaty.

XR w praktyce

Polski wkład w materiały edukacyjne

Zaangażowanie Łukasiewicz-ITEE w TourXpeRience nie ogranicza się do badań rynku pracy i kompetencji. Ważnym obszarem prac Instytutu jest także rozwijanie materiałów wspierających wykorzystanie technologii immersyjnych w kształceniu zawodowym. Zespół radomskiego instytutu wniósł do projektu specjalistyczne treści dotyczące Virtual Reality, rozwijając dwa obszary szkoleniowe:

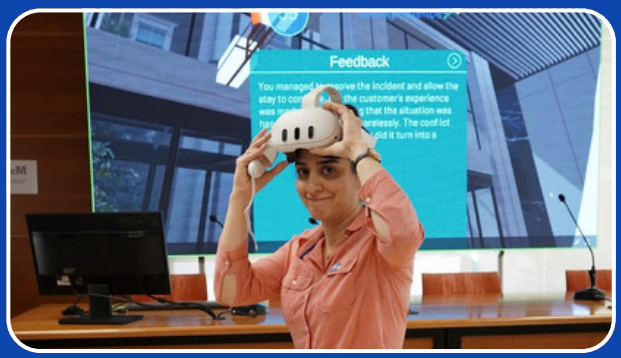
- ***„Virtual Reality – Introduction”*** *(wprowadzający do rozwoju technologii VR, jej podstawowych właściwości oraz zastosowań w kształceniu zawodowym i turystyce) oraz*
- ***„Virtual Reality – Strengths and Weaknesses”*** *(poświęcony krytycznej ocenie możliwości i ograniczeń VR oraz sytuacjom, w których zastosowanie technologii immersyjnych może rzeczywiście przynieść wartość edukacyjną).*

Takie podejście jest szczególnie istotne dla TourXpeRience. Celem projektu nie jest bowiem wykorzystywanie technologii dla samej technologii, lecz poszukiwanie takich zastosowań XR, które rzeczywiście odpowiadają na potrzeby nauczycieli, osób uczących się i przyszłych pracowników sektora turystyki.

Polski wkład łączy dzięki temu badania nad kompetencjami, wiedzę o edukacji zawodowej i praktyczne zastosowania nowoczesnych technologii dydaktycznych.









Co dalej?

Mobilności międzynarodowe

Po wirtualnym spotkaniu ponadnarodowym, które odbyło się we wrześniu 2025 r., w maju 2026 r. Konsorcjum TourXpeRience spotkało się ponownie – tym razem stacjonarnie w Yecla w Hiszpanii, mieście położonym w górzystej części regionu Murcji.

Gospodarzem spotkania było Technological Centre of Furniture and Wood of the Region of Murcia (CETEM). Partnerzy podsumowali dotychczasowe postępy w realizacji projektu oraz omówili najbliższe kamienie milowe i rezultaty przewidziane w kolejnych etapach prac.

Na zakończenie spotkania uczestnicy mieli również okazję samodzielnie przetestować i poznać pierwsze rozwiązania wykorzystujące technologie XR, opracowane w ramach projektu.

Dołącz do nas!

Jak możesz się zaangażować?
Dowiedz się więcej na naszej stronie internetowej!

Na naszej stronie internetowej partnerzy regularnie dzielą się informacjami o swoim zaangażowaniu oraz działaniach realizowanych w ramach projektu TourXpeRience. W sekcji Aktualności można znaleźć m.in. informacje o wydarzeniach, kompetencjach i doświadczeniu partnerów, postępach w realizacji poszczególnych działań projektowych oraz kolejnych rezultatach. Zobacz więcej tutaj: https://www.tourxperience.eu/news/

Jeśli chcesz być na bieżąco z realizacją projektu TourXpeRience i jego rezultatami, obserwuj nas również w mediach społecznościowych: na LinkedIn, Facebooku oraz Instagramie. Publikujemy tam także informacje o wydarzeniach, w których uczestniczymy lub które organizujemy, dzięki czemu można nawiązać z nami bezpośredni kontakt.

Jeżeli masz pytania dotyczące projektu lub widzisz możliwość współpracy, skontaktuj się z nami bezpośrednio pod adresem: office@tourxperience.eu.

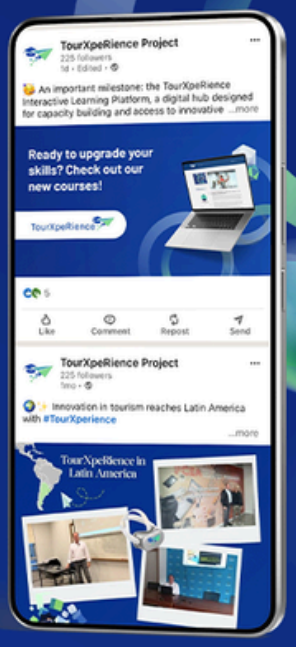
Nasze media społecznościowe

@TourXpeRience Project

@tourxperience_eu

@Tourxperience EU

TourXpeRience



Współfinansowane przez Unię Europejską

Współfinansowane przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Komisji Europejskiej. Ani Unia Europejska, ani instytucja udzielająca dofinansowania nie ponoszą za nie odpowiedzialności.