



Tablica 2.

3.2. Opis predmeta

Opće informacije		
Nositelj predmeta	prof. dr. sc. Suzana Marković	
Naziv predmeta	Virtualni doživljaj	
Studijski program	Sveučilišni diplomski studij „Menadžment u hotelijerstvu“	
Status predmeta	Izborni	
Godina	1. godina	
Bodovna vrijednost i način izvođenja nastave	ECTS koeficijent opterećenja studenata	3 ECTS-a
	Broj sati (P+V+S)	30 (15+0+15)

1. OPIS PREDMETA

1.1. Ciljevi predmeta

Ciljevi predmeta su sljedeći: (a) upoznati studente sa uranjajućim interaktivnim tehnologijama koje mogu spojiti fizički i virtualni svijet – virtualna stvarnost (VR), proširena stvarnost (AR) i mješovita stvarnost (MR) te mogućnostima koje pruža navedena tehnologija u kreiranju novih doživljaja u turističkoj i hotelskoj industriji, (b) osposobiti studente da uz pomoć stečenog znanja sudjeluju u dizajniranju, upravljanju i mjerenju virtualnih doživljaja.

1.2. Uvjeti za upis predmeta

Nema.

1.3. Očekivani ishodi učenja za predmet

Nakon odslušanog i položenog predmeta student će biti sposoban:

1. Kritički prosuđivati koncepte iz područja turističkog i virtualnog doživljaja
2. Procijeniti važnost i ulogu uranjajućih tehnologija u turističkoj i hotelskoj industriji
3. Vrednovati i usporediti teorije, koncepte i metode koje se odnose na mjerenje virtualnog doživljaja u turističkoj i hotelskoj industriji
4. Kritički prosuđivati prednosti i nedostatke korištenja uranjajućih tehnologija u kreiranju novih doživljaja u turističkoj i hotelskoj industriji
5. Vrednovati postojeće virtualne doživljaje primjenom kvantitativnih i kvalitativnih metoda istraživanja te predložiti smjernice za poboljšanje istih

1.4. Sadržaj predmeta

Konceptualizacija: Turizam 5.0. E-turizam. Pametni turizam (*smart tourism*). Digitalni turizam. Ekonomija doživljaja. Kvaliteta doživljaja. Turistički doživljaj i vrste. Virtualno okruženje. Virtualni doživljaj. Virtualne ture. Virtualni obilasci hotela. Osjetilni doživljaj.

Uranjajuće tehnologije u turizmu i hotelskoj industriji: Definiranje uranjajuće tehnologije. Povijesni razvoj uranjajućih tehnologija. Virtualna stvarnost (VR). Proširena stvarnost (AR). Mješovita stvarnost (MR). Osnove dizajniranja virtualnih doživljaja. Privatnost i etika pri upotrebi uranjajućih tehnologija. Primjena VR, AR i MR u turizmu i hotelskoj industriji.

Mjerenje kvalitete virtualnih doživljaja: Osmišljavanje teme istraživanja, definiranje problema i ciljeva



istraživanja. Pretraživanje literature i izrada pregleda dosadašnjih istraživanja. Kreiranje ljestvice za mjerenje kvalitete virtualnog doživljaja. Uzorak i prikupljanje podataka. Analiza kvalitativnih podataka. Analiza kvantitativnih podataka. Izrada izvješća.

Novi trendovi u istraživanju i mjerenju virtualnih doživljaja, te primjene uranjajućih tehnologija u turizmu

1.5. Vrste izvođenja nastave	<input checked="" type="checkbox"/> predavanja	<input checked="" type="checkbox"/> samostalni zadaci
	<input checked="" type="checkbox"/> seminari i radionice	<input type="checkbox"/> multimedija i mreža
	<input type="checkbox"/> vježbe	<input type="checkbox"/> laboratorij
	<input type="checkbox"/> obrazovanje na dalji	<input type="checkbox"/> mentorski rad
	<input type="checkbox"/> terenska nastava	<input type="checkbox"/> ostalo

1.6. Komentari

1.7. Obveze studenata

Nastava će se izvoditi u obliku predavanja i seminara. Seminarska nastava će se izvoditi u obliku radionica u okviru kojih će se rješavati individualni i grupni zadaci, prezentirati rezultati istraživačkog projekta i sl. Prisustvovanje na predavanjima i seminarskoj nastavi će se evidentirati.

1.8. Praćenje¹ rada studenata

Pohađanje nastave	1,0	Aktivnost u nastavi		Seminarski rad		Eksperimentalni rad	
Pismeni ispit	0,4	Usmeni ispit		Esej		Istraživanje	
Projekt	0,8	Kontinuirana provjera znanja	0,8	Referat		Praktični rad	
Portfolio							

1.9. Postupak i primjeri vrednovanja ishoda učenja tijekom nastave i na završnom ispitu

Ocjenjivanje i vrednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu provodi se temeljem Pravilnika o ocjenjivanju studenata FMTU. Za svaki kolegij izrađuje se detaljni izvedbeni nastavni plan kojim se usklađuju aktivnosti, studentsko opterećenje, ishodi učenja i metode ocjenjivanja.

1.10. Obvezna literatura (u trenutku prijave prijedloga studijskog programa)

1. Horvat, J. & Mijoč, J. (2019). *Istraživački SPaSS*. Zagreb: Naklada Ljevak.
2. Marković, S. (2021). *Virtualni doživljaj*. (e-PREDAVANJA na Merlinu)
3. Dorčić, J. (2021). *Virtualni doživljaj*. (e-SEMINARI na Merlinu)

1.11. Dopunska literatura (u trenutku prijave prijedloga studijskog programa)

1. Benckendorff, P. J., Xiang, Z. & Sheldon, P. J. *Tourism information technology (3rd edition)*. Cabi.
2. Dixit, S. K. (Ed.). (2020). *The Routledge handbook of tourism experience management and marketing*. Routledge.
3. Fyall, A., Legohérel, P., Frochot, I., & Wang, Y. (2019). *Marketing for Tourism and Hospitality: Collaboration, Technology and Experiences*. Routledge
4. Hillmann, C. (2021). *UX for XR: User experience design and strategies for immersive technologies*. Apress.
5. Jung, T., & tom Dieck, M. C. (Eds.) (2018). *Augmented Reality and Virtual Reality. Empowering*

¹ **VAŽNO:** Uz svaki od načina praćenja rada studenata unijeti odgovarajući udio u ECTS bodovima pojedinih aktivnosti tako da ukupni broj ECTS bodova odgovara bodovnoj vrijednosti predmeta. Prazna polja upotrijebiti za dodatne aktivnosti.



Human, Place and Business. Cham: Springer International Publishing.

6. Malhotra, N. K. & Birks, N. K. (2020). *Marketing Research: An Applied Approach*. Prentice Hall
7. Mealy, P. (2018). *Virtual & augmented reality for dummies*. John Wiley & Sons.
8. Pandžić, I. S., Pejša, T., Matković, K., Benko, H., Čereković, A. & Matijašević, A. (2011). *Virtualna okruženja: interaktivna 3D grafika I njene primjene*. Zagreb: Element.
9. Stuart, H. (2018). *Virtual Reality Marketing: Using VR to Grow a Brand and Create Impact*. Kogan Page Publishers.

1.12. Broj primjeraka obvezne literature u odnosu na broj studenata koji trenutno pohađaju nastavu na predmetu

Naslov	Broj primjeraka	Broj studenata
Horvat, J. & Mijoč, J. (2019). Istraživački SPaSS. Zagreb: Naklada Ljevak.	13	
Marković, S. (2021). Virtualni doživljaj. (e-PREDAVANJA na Merlinu)	PDF	
Dorčić, J. (2021). Virtualni doživljaj. (e-SEMINARI na Merlinu)	PDF	

1.13. Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih znanja, vještina i kompetencija

Kvaliteta programa, nastavnog procesa, vještine poučavanja i razine usvojenosti gradiva ustanovit će se provedbom pismene evaluacije opsežnim upitnicima te na druge načine predviđene prihvaćenim standardima, sukladno Pravilniku o sustavu osiguravanja i unapređivanja kvalitete Sveučilišta u Rijeci i Pravilniku o sustavu osiguranja i unapređivanja kvalitete Fakulteta za menadžment u turizmu i ugostiteljstvu.