**2030: el futuro de las experiencias de viaje**

Existen tres categorías tecnológicas que, durante la próxima década, impactarán de manera significativa en las diversas etapas de viaje

La tecnología siempre ha impulsado el cambio y ha sido una herramienta clave durante las épocas de grandes desafíos para el turismo. Precisamente, después de dos años de muchos retos, es claro que nos hallamos en un periodo de evolución e implementación tecnológica sin precedente, el mismo que marcará las futuras oportunidades del sector.

Así tenemos que, de acuerdo con el estudio *Road to 2030: the future travel experience*, de la investigadora Phocuswright, existen tres categorías tecnológicas que, durante la próxima década, impactarán de manera significativa en las diversas etapas de viaje.

Según Phocuswright, estas serían:

* inteligencia artificial: analítica predictiva
* redes y plataformas informáticas: informática descentralizada
* experiencia del viajero: realidad virtual y realidad aumentada

En este video de Turismo In, conoce más acerca de estas soluciones tecnológicas, cuál es su presente en el sector y cómo impactarían al turismo en el futuro.

Fuente: *Road to 2030: the future travel experience* – Phocuswright (febrero, 2022)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tiempo** | **Locución** | **Sobreimpresión** | **Imagen** |
| 5’’ | Desde siempre, la tecnología ha ofrecido nuevas oportunidades y herramientas para superar los desafíos. | Oportunidades  Herramientas | Se observan tres íconos/escenas: una solución de *check-in* digital, una solución de reservas *online* y una solución de experiencia del cliente (dispositivo Alexa en cuarto de viajero) |
| 8’’ | Después de dos años llenos de retos en el sector, Phocuswright indica que nos encontramos en un momento de evolución del que no hay marcha atrás. | Estamos en un momento de evolución tecnológica sin igual | Hacemos un *zoom* *out* y se ve que los íconos de la escena anterior son parte de una presentación que hace una persona (Phocuswright) a un grupo de individuos. |
| 14’’ | Por ello, en su estudio *Road to 2030: the future travel experience*, destaca tres categorías tecnológicas que, en la próxima década, impactarán de manera significativa en las diversas etapas del viaje. | Tres categorías tecnológicas de impacto significativo | Vemos el estudio (graficado). Se abren las hojas y, de ellas, escapan tres íconos que representan las categorías que explorará el video. |
| 7’’ | La primera de ellas es la inteligencia artificial, donde Phocuswright se concentra en la analítica predictiva. | Analítica predictiva | Texto en pantalla completa |
| 8’’ | De acuerdo con el estudio, esta solución analiza los patrones de data histórica y actual para pronosticar si se repetirán. | ¿Qué es? | Vemos una pantalla que sigue diversos patrones de vuelo hasta dar con la predicción de una ruta. |
| 10’’ | Hoy en día, es muy usada; de hecho, muchas de las previsiones acerca de la recuperación del turismo se basan en la analítica predictiva. | ¿Cuál es su presente? | Hacemos un *zoom out* y a la primera pantalla se le suman dos más. De estas, nacen “hilos de información” que “alimentan” a un informe. |
| 7’’ | Con miras al 2030, Phocuswright indica que la incertidumbre traída por la pandemia hará que esta solución cobre mucho valor. | ¿Cuál sería su futuro? | Se observa una balanza. De un lado hay un calendario y, del otro, un viajero (sobre su cabeza hay signos de interrogación). La balanza se inclina del lado del viajero hasta que “cae” el ícono que representa a esta categoría del lado del calendario y empareja todo. |
| 12’’ | Estima que será una herramienta fundamental para intentar anticipar nuevos sucesos como el acontecido, sus impactos en los viajes, la experiencia de las personas y la salud del sector. | Será empleada para intentar anticipar nuevos desafíos | Sobre el ícono del viajero se forma una hoja en blanco, que se va llenando con íconos que representen la información de la narración. |
| 5’’ | La siguiente categoría es la de redes y plataformas informáticas | - | Aparece el segundo ícono de las categorías. |
| 5’’ | Aquí, Phocuswright se enfoca en la informática descentralizada. | Informática descentralizada | Texto en pantalla completa |
| 10’’ | Esta solución, usualmente construida como una *blockchain*, facilita la distribución de información, asegura su autenticidad y protege la data. | ¿Qué es? | Vemos la palabra *Blockchain* escrita en la pantalla y, debajo, íconos (unidos a modo de cadena) que representen información, seguridad y autenticidad (cada uno con un *check* verde) |
| 12’’ | Si bien hoy se emplea sobre todo para proteger transacciones monetarias (como con las criptomonedas), ya se usa en el sector para verificar información sanitaria en cada etapa del viaje. | ¿Cuál es su presente? | Vemos dos celulares, entre ellos hay una criptomoneda, sobre ella aparece un candado (esta escena simula una transacción monetaria). La criptomoneda desaparece y es reemplazada por un ícono de información sanitaria. |
| 12’’ | Para el 2030, esta solución será clave para almacenar identificaciones de viaje, dar seguimiento a contratos y autentificar y confirmar transacciones a través de todo el ecosistema del sector turismo. | ¿Cuál sería su futuro? | Se observa a un viajero, detrás de él, como enlazados por cadenas, aparecen íconos de contratos, transacciones, autentificación, que, a su vez, se entretejen con otros íconos asociados a servicios del sector (transporte, agencias, restaurantes, hoteles, etc.). |
| 7’’ | La tercera categoría está centrada en la experiencia del viajero a través del empleo de realidad virtual y aumentada. | Realidad virtual y realidad aumentada | Texto en pantalla completa |
| 8 | Estas soluciones se apoyan en dispositivos para sobreponer información digital sobre escenarios físicos o recrearlos enteramente de manera virtual. | ¿Qué son? | Vemos un celular (la pantalla muestra un mapa del que salen anuncios de realidad aumentada) y un casco/gafas de realidad virtual. |
| 7 | Si bien han tenido gran éxito con *apps* y videojuegos, su implementación en el sector aún se encuentra en etapas tempranas. | ¿Cuál es su presente? | Vemos los íconos de *apps* y videojuegos; de ellos, empiezan a crecer barras (verticales). En medio aparece un ícono de viaje (también con una barra más pequeña, pero que no deja de crecer). |
| 7 | Sin embargo, se estima que su uso sea más frecuente durante la década para fortalecer la experiencia del viajero. | ¿Cuál sería su futuro? | Hacemos *zoom in* sobre el ícono de viaje. A su alrededor aparecen íconos de servicios turístico. |
| 10’’ | Por ejemplo, serían populares los museos con salas de realidad aumentada o las agencias que ofrezcan simulaciones de viaje gracias a la realidad virtual. | - | Vemos a dos viajeros. Uno está en un museo, observando una vasija con el celular (de él salen textos/imágenes tipo RA). El otro viajero tiene un casco RV; detrás de él hay una pantalla donde se ve lo que él observa (un destino). |
| 14’’ | Con el avance tecnológico visto desde el inicio de la pandemia, parece claro que el sector se encamina a una evolución sin precedentes que, por supuesto, traerá nuevas oportunidades para los proveedores de servicios turísticos. | Sin duda, la evolución tecnológica del sector traerá nuevas oportunidades | Vemos a un viajero caminando. Se detiene frente a un cruce que señala varios caminos (todos hacia la derecha). En este poste están dibujados los tres íconos que representan las categorías tecnológicas exploradas en el video. |
| 4’’ | Para más información, visita wwww.turismoin.pe | - | Claqueta de cierre |

Tiempo estimado: 2:55’’