

# Webtechnologien im Tourismus

## Website

- Die Website ist immer noch wichtiges Marketing Instrument.
- Es gibt kein Unterschied zwischen einer touristischen und einer kommerziellen Website.
- „mobile first“
- planvolles Vorgehen (abhängig von der Art des Website, hier 16 Schritte)
  - Schritt 01** festlegen der Ziele und Ermittlung der Zielgruppen
  - Schritt 02** Konkurrenz ermitteln und analysieren
  - Schritt 03** Inhalte festlegen unter Beachtung der vorangegangenen Schritte
  - Schritt 04** rechtliche Aspekte prüfen
  - Schritt 05** technisches Wissen der zukünftigen Redakteure/Administratoren ermitteln
  - Schritt 06** Technologien festlegen und "Webhoster auswählen"
  - Schritt 07** rechtliche Aspekte prüfen
  - Schritt 08** Designkonzept und Layout entwickeln
  - Schritt 09** rechtliche Aspekte prüfen
  - Schritt 10** Entwicklung
  - Schritt 11** Beta-Feedback-Programm und Test aller un-/möglichen Anwendungsfälle
  - Schritt 12** „Nach“-Entwicklung der durch **Schritt 11** entdeckten Dinge
  - Schritt 13** launch und public relations
  - Schritt 14** grafische Aufarbeitung der seit dem ersten Schritt geführten Dokumentation (ggf. zusätzlich Schulung und Erstellung von Anleitungen)
  - Schritt 15** Optimierung (2 bis 6 Monate nach Schritt 13)
  - Schritt 16** rechtliche Aspekte prüfen

## Geocaching

Geocaching ist die moderne Variante der Schnitzeljagd (mit GPS tauglichen Geräten). Richtig eingesetzt und ggf. Vermarktet. Ist das Geocaching ein ideales Mittel zum vermitteln von Kultur und Natur in allen Altersgruppen. Die Anschaffungs- und Unterhaltskosten sind sehr gering. Einzig die Erarbeitung und Auslegung der einzelnen Geocaches ist Zeitaufwändig.

Weitere Informationen unter [www.geocaching.com](http://www.geocaching.com), [www.navicache.com](http://www.navicache.com) und [www.opencaching.de](http://www.opencaching.de)

## Augmented reality

*Als Erweiterte Realität oder Augmented Reality (AR) wird eine computergestützte Wahrnehmung bezeichnet, bei der sich reale und virtuelle Welt vermischen. Über die gerade*

*betrachtete reale Welt werden in Echtzeit Textinformationen und Grafiken geblendet. Die Anwendungszwecke reichen von der Information über die unmittelbare Umgebung, über die ins Sichtfeld eingeblendete Navigation bis hin zu Spielen.<sup>1</sup>*

---

<sup>1</sup>Klaß & Ihlenfeld Verlag GmbH. Golem.de. Abgerufen am 25. Oktober 2013 von <http://brcs.eu/gwvds>