



Dans le cadre du programme de partenariats stratégiques Erasmus+ de l'Union européenne (développement de l'innovation), l'Université Gustave Eiffel représentée par l'IFIS est partenaire du projet Smart Destination Management – SMARTDEMA pour la période 2020-2022.

Porté par l'[Université Dokuz Eylül](#) à Izmir en Turquie, ce projet regroupe plusieurs acteurs notamment : [Foca Ilce Milli Egitim Mudurlug](#) à Izmir, [Galerie nationale](#) en Slovénie, [Necmettin Erbakan Üniversitesi](#) à Konya, et [Stichting for education on Agility Liberating Structures \(SEALS\)](#) aux Pays-Bas. Ce projet a été jugé digne d'être soutenu en entrant parmi 19 candidatures acceptées sur 141 déposées.

L'objectif de ce projet consiste à inciter les citoyens à partager les valeurs locales liées au tourisme par le biais de la gamification en utilisant des applications mobiles. Il est nécessaire, au niveau local, de mettre en œuvre de nouvelles expériences mobiles et, par conséquent, d'apprendre à gérer virtuellement les destinations grâce aux applications mobiles et à l'analyse des petites données.

Ce projet, qui se poursuivra pendant deux ans, part du principe que les différentes formes de tourisme culturel en Europe et en Turquie sont des moteurs essentiels de la croissance, de l'emploi et du développement économique dans les zones urbaines. Elles contribuent également à la compréhension des identités et des valeurs des autres peuples en favorisant la compréhension interculturelle et le développement social en Europe et en Turquie par la découverte de divers types d'expériences touristiques.

Les grands opérateurs du marché du tourisme l'ont déjà identifié, par exemple booking.com et airbnb.com ; ils vendent des expériences co-crées par les citoyens au niveau local, sur la base d'un état d'esprit d'expérience gamifiée basée sur le principe de l'égalité des chances. Ils vendent des

expériences co-crées par les citoyens au niveau local et basées sur un état d'esprit de gamification de l'expérience basé sur les idées des utilisateurs qui génèrent la confiance des nouveaux visiteurs. Ils utilisent des éléments de jeu (points, rareté, feedback) dans un contexte non ludique pour vendre ces services. Izmir et Ljubljana manquent de ce type de services générés par les citoyens. Le projet se concentre directement sur l'amélioration de cette situation en créant une nouvelle expérience gamifiée, à laquelle participent les universités, les directions de l'éducation, les citoyens et les partenaires.

Le niveau de développement du tourisme entre les parties prenantes spécifiques, y compris la formation universitaire, les besoins réels du marché, la conception des services et les contributions des citoyens à l'amélioration des bonnes expériences touristiques locales est encore déséquilibré. Il y a également un manque important de connaissances en termes de données quantitatives et qualitatives sur le phénomène du patrimoine culturel à Izmir et à Ljubljana et sur la compréhension de sa contribution au développement culturel, économique et social en Europe et en Turquie.

Les applications mobiles modifient le modèle de consommation, la façon dont l'information est générée, récupérée et utilisée par le visiteur. Tous les acteurs de l'écosystème du tourisme (universités, fournisseurs de services de TIC, citoyens) doivent être impliqués dans la mise en place de ces applications.

Dans l'écosystème "actuel", ils ne le sont pas. L'écosystème fonctionne en silos.

Page Facebook : <https://www.facebook.com/smartdemaproject>

Site web : <http://smartdemaproject.org/>

