

Les nouvelles formes de tourisme connecté

Hérault

Dates et durée de la formation

Durée : 2 jours

Date(s) :

6 décembre, 7 décembre

Public cible

Personne en charge du développement et/ou du e-tourisme dans sa structure/destination

Objectifs

Attirer le public et permettre une connaissance des territoires touristiques via le gaming,

Présenter différents projets de « jeux » touristiques

Co-concevoir des pistes de services touristiques de type « gaming » pour le territoire

Pré-requis

Posséder un smartphone

Intervenants

Pierre ANTOINE / Grégory JAROSZ

Contenu de la formation

JOUR 1

Tour de table, cadre et objectifs

Tour d'horizon des différents outils numériques

– Connaître les outils numériques (réalité virtuelle, réalité augmentée, géolocalisation, kinect)

– Leurs évolutions, leurs points forts et leurs points faibles.

– Connaître et comprendre les différentes tendances et innovations (reconnaissance visuelle, gaming etc..)

Le gaming c'est quoi ?

– Comprendre le gaming (serious gaming etc..)

– Comprendre les enjeux (profil européen des joueurs, la communauté)

– Le phénomène Pokemon Go

JOUR 2

Savoir déterminer ses objectifs et les outils associés

– Quelques exemples

Ateliers de co-construction d'un projet

Thématique

Connecté ou pas ?

– Conclusion

● **Nombre de personnes** : 12

● **Code action** : GAMING