

BalticMuseums: Love IT! New brand of gamified tourist products for sustainable development of natural and cultural heritage tourist destinations

Projekt pn. BalticMuseums: Love IT! New brand of gamified tourist products for sustainable development of natural and cultural heritage tourist destinations

Program: Interreg South Baltic Programme 2014-2020

Partner w projekcie: Centrum Nauki Experiment w Gdyni

Koszt gdyńskiej części projektu: 340 944 zł

Dofinansowanie: 289 802 zł

Głównym celem jest stworzenie wspólnego produktu turystycznego – wielojęzycznej aplikacji mobilnej, używanej podczas wizyty w atrakcjach turystycznych. W ramach projektu odbędą się m. in. hackatony – spotkania programistów, których efektem będzie stworzenie szczegółowych rozwiązań technologicznych aplikacji. Szkolenia dla podmiotów zaangażowanych w projekt, poświęcone m.in. grywalizacji, tzw. storytellingowi oraz user experience (UX), tworzeniu materiałów video i wielu innym zagadnieniom z zakresu obsługi klienta i marketingu.

Okres realizacji: 01.01.2017 – 31.12.2019

Kontakt

Małgorzata Kocur

e-mail: m.kocur@experiment.gdynia.pl

Więcej informacji o projekcie: <https://experiment.gdynia.pl/pl/wspolpraca/balticmuseums-loveit/o-projekcie-balticmuseums-loveit/artykul>

Opublikowano: 10.04.2019 10:39

Autor: Eunika Rejda

Zaktualizowano: 16.05.2019 10:38

Zmodyfikował: Eunika Rejda

Źródło: <https://www.gdynia.pl/ue/trwajace,8078/balticmuseums-love-it-new-brand-of-gamified-tourist-products-for-sustainable-development-of-natural-and-cultural-heritage-tourist-destinations,536313>