

# Connecté, pressé, curieux et actif

Helisoa Randrianasolo

## CONTEXTE

La crise sanitaire a fortement impacté le secteur touristique, qui s'est vu relever de nouveaux défis. Outre la prise de position des technologies numériques dans cette industrie et ses acteurs, la pandémie a remis en cause ses composants, notamment le déplacement physique. De ces faits, l'Organisation mondiale du tourisme (OMT) mise sur l'usage des technologies numériques afin de redresser le secteur.

## OBJECTIF

La recherche d'une nouvelle approche touristique qui tire profit des technologies numériques. Elle se base sur le constat de l'influence du numérique ainsi que les enjeux actuels du secteur touristique. Elle est ensuite évaluée auprès d'un focus group.

## CONCEPT PROPOSE

Le travail a abouti à la proposition d'un parcours culturel hybride qui va rallier touriste, habitant et producteur local. Le touriste est invité à vivre l'expérience de la destination sous forme d'itinéraire virtuel. Il expérimente une visite selon le regard d'une personne locale ou d'un autre touriste. A son tour, il peut partager l'expérience de la visite physique de sa localité ou poursuivre la visite qu'il a visionnée.



## TECHNOLOGIE ET APPROCHE TECHNOLOGIQUE



Base de données cloud



Géolocalisation



Réalité virtuelle



Vidéo et réseau social



Cocréation



Crowdsourcing



Gamification

## DEMARCHE

Analyse du tourisme et les technologies numériques

Identification des besoins

Conceptualisation

Implémentation

Evaluation en focus group