



ODYSSEA LUSO-ÁNDALUS I

El proyecto ODYSSEA LUSO-ÁNDALUS emana de la capitalización de los resultados obtenidos por 2 proyectos comunitarios previos: ODYSSEA SUDOE SOE1/P4/E061 y ODYSSEA AL-ÁNDALUS. Cuenta por tanto con el apoyo de la Unión Europea (FEDER) y está integrado en el marco del Programa de Cooperación Transfronteriza España-Portugal (POCTEFEX) estando como socios la Secretaría General para el Turismo (Consejería de Turismo y Comercio de la Junta de Andalucía) y las cámaras municipales de Grândola y Silves.

Esta newsletter tiene por objeto divulgar entre los profesionales del sector el proyecto e informarles del contenido y el alcance de las acciones desarrolladas en los siete municipios asociados de la Costa Occidental de Huelva (Ayamonte, Isla Cristina, Lepe, Cartaya, Punta Umbría, Aljaraque y Gibraleón).

OBJETIVOS DEL PROYECTO

Este nuevo proyecto pretende integrar más actores socioeconómicos locales al proyecto originario (ODYSSEA SUDOE) para fomentar la competitividad y la visibilidad de sus productos, servicios y por consiguiente el empleo y la actividad socioeconómica de todo un territorio.

Se trata, por un lado, de consolidar la Costa Occidental de Huelva y los municipios portugueses de Grândola-Troia (Alentejo) y Silves-Portimão (Algarve) como territorios Odyssea. Y por otro,

se persigue el fortalecimiento y la integración de pymes y productores al modelo de promoción y venta de productos "autóctonos y auténticos" del territorio (Club de producto) así como la transferencia de buenas prácticas y elaboración de la Carta de Calidad Odyssea Transfronteriza. Las ciudades portuarias marítimas, fluviales y rurales del espacio de cooperación son espacios económicos que actúan como principales polos turísticos y urbanos. Estas ciudades poseen una gran riqueza en materia de patrimonio histórico y cultural, lo que constituye un activo y una responsabilidad.

ADAPTADO AL ECOTURISMO

Asistimos a nuevos modelos de comportamientos entre el turista, el consumidor de servicios de ocio y actividades culturales en torno a un territorio. Nos encontramos ante una tendencia creciente hacia la individualización o personalización del consumo en general y del turístico en particular, en el que cada



cliente cuenta con una información cada vez más completa y exige una adaptación a sus necesidades. En este sentido, la demanda turística actual de itinerarios culturales se caracteriza por tener una

capacidad adquisitiva y nivel cultural medio-alto, ser colectivos sensibilizados con el patrimonio histórico y cultural y el medio ambiente, con edades comprendidas entre 25 y 65 años, mayoritariamente de zonas urbanas que orientan su tiempo libre hacia el conocimiento de los itinerarios culturales y huyen de los modelos turísticos convencionales.

Para dar respuesta a esta demanda, es importante que la gestión de este patrimonio se realice desde un planteamiento de **turismo sostenible**, lo que posibilita un adecuado desarrollo local y regional. En este sentido, las interrelaciones entre el sector público y el privado son fundamentales, es lo que va a permitir potenciar el patrimonio de las ciudades que se suman a un nuevo concepto, el de la "coopetición". Ser más fuertes, más competitivas mediante el trabajo común, la optimización de recursos fruto de las sinergias.

Así ODYSSEA LUSO ÁNDALUS desarrolla itinerarios europeos, creando un modelo de desarrollo común dentro de una red de más de 70 ciudades costeras.

EXPERIENCIA DE USUARIO

Contamos en el sector turístico con diferentes iniciativas en las que las tecnologías facilitan el empoderamiento del ciudadano. Es el caso de los movimientos blogtrip donde las oficinas de turismo promueven recorridos turísticos en los que bloggers cuentan sus experiencias conectadas al destino, y lo hacen en tiempo real, generando opiniones, recomendando lugares, creando lo que se conoce como "experiencia de usuario", tan atrayente para las marcas, para las organizaciones.

Sin olvidar esto, ODYSSEA LUSO-ÁNDALUS ha creado una plataforma informática de consultas espaciales y temáticas geoposicionadas relativas a la oferta turística global de los territorios objeto del mismo. Además,

se incluyen datos multimedia como fotografías, vídeo, visión panorámica, comentarios en formato audio, puesta en escena, etc., de las actividades culturales y de ocio de las ciudades asociadas, lo que permite al visitante disponer de toda la información necesaria en las diferentes fases de su viaje: planificación previa, guía móvil permanente durante el itinerario, herramientas para comunicar y compartir opiniones, experiencias, así como comprar productos de los territorios visitados.

Así el proyecto pone la tecnología al servicio del usuario a través de atractivos equipamientos. La plataforma web es accesible desde un PC conectado a la red, desde los ploters de los barcos, smartphones, tabletas, pantallas táctiles, tótems informativos, kioscos interactivos y puntos de información ubicados en oficinas de turismo y oficinas portuarias de las ciudades adheridas a la red.

WWW.ODYSSEA-LUSO-ANDALUS.EU

La experiencia de usuario comienza en la web (www.odyssea-luso-andalus.eu). Los usuarios que acceden a ella comienzan a diseñar su propia ruta cultural y marítima a través de varias herramientas:



- **Prepara tu viaje.** A través de esta aplicación puedes reservar escalas en los puertos deportivos de tu interés que estén dentro de la red Odyssea, así como estancias en las ciudades donde se integran estas instalaciones.

- **Vive tu viaje.** Cuentas con un cuaderno de viajes donde puedes guardar informaciones y lugares por donde has pasado o bien a los que te gustaría visitar. Diseña tu propia ruta de viajes.

- **Comparte tu viaje.** Las redes sociales integradas posibilitan que compartas tus impresiones, consejos, anécdotas del viaje, fotos, vídeos y experiencias con otros usuarios.

ODYSSEA EN TU SMARTPHONE

A través de un código QR que aparece en la pantallas táctiles instaladas en las oficinas de turismo y portuarias, el usuario accede a la información de las 4 temáticas de escala: Sabores y Arte de Vida, Náutica, Naturaleza y Cultura. Solo es necesario descargarse una aplicación de ScanQRCode.

