MARS 2021

NEWSLETTER #3

smart TouRism Across the MEditerranean Sea

Ça fait deux ans que le projet TRAMES a été lancé (mars 2019) et maintenant nous approchons de sa fin: il est temps pour le consortium TRAMES de revenir sur ce que nous avons réalisé jusqu'à présent, mais aussi de se tourner vers l'avenir et maximiser les résultats de TRAMES!

Dans cette dernière mise à jour du projet, nous laissons la parole aux partenaires qui ont été centraux dans le développement des principaux produits TRAMES, pour détailler ce qui a été fait et ce qui pourrait être fait à l'avenir: Entertainment Game Apps pour le jeu vidéo Mediterranean, La Route des Phéniciens pour le modèle de Smart Way et Top Kinisis pour le modèle du festival du Dialogue Interculturel.

Chacun de ces trois produits représente un atout important pour l'avenir. Le jeu vidéo Mediterranean - maintenant prêt et téléchargeable gratuitement sur l'app store Android et Apple - est impatient d'étendre ses accords avec les musées et institutions locaux pour enrichir son contenu et développer de stratégies de récompense pour attirer l'attention des joueurs sur les sites touristiques.

Le modèle de Smart Way a été appliqué avec succès dans 9 destinations méditerranéennes: dans chacune d'elles, un engagement supplémentaire des parties prenantes locales est déjà en cours de développement à travers des protocoles et des accords commerciaux. De plus, le modèle peut désormais être reproduit dans d'autres destinations liées à l'Itinéraire Culturel de La Route des Phéniciens.

Le modèle du Festival du Dialogue Interculturel a été entièrement développé et testé avec succès à la fois en présence et en tant que forum en ligne : il représente une manière engageante de célébrer la culture méditerranéenne et de promouvoir ses lieux que tous les partenaires acceptent de reproduire à l'avenir. Pour notre part - en tant que Coordinateurs du projet - nous sommes heureux que le projet a atteint les objectifs envisagés lors de la rédaction de sa proposition, malgré les défis que nous avons rencontrés en cours de route - en particulier l'urgence COVID19 qui a radicalement transformé notre façon de vivre et de travailler depuis Mars 2020.

Tous les partenaires ont été proactifs face à cette urgence, en adaptant rapidement les activités du projet aux nouvelles mesures de distanciation sociale et en proposant des solutions alternatives en cas de besoin. Les deux dernières réunions du projet - qui auraient dû se tenir en Sicile et à Chypre - ont été transformées en réunions en ligne, combinées à des activités d'engagement virtuelles pour attirer les populations locales et d'autres parties prenantes. De plus, les partenaires ont convenu de développer deux produits supplémentaires pouvant aider les destinations dans la crise du secteur du tourisme : des vidéos d'animation promotionnelle en 3D (une pour chaque Smart Way) pour engager les touristes potentiels même à distance et une mise à jour de la stratégie de diffusion pour donner une visibilité supplémentaire aux résultats de TRAMES.

Partenaires de TRAMES

ITALIE
- Timesis, Société de contrôle et de planification et Montepisano DMC (*Destination Management Company*), chef de projet
- La Rotta dei Fenici (La Route des Phéniciens), Itinéraire Culturel du Conseil de l'Europe
- Sistema Plein Air, Italien mensuel

CHYPRE
- Top Kinisis, Voyagiste

GRÈCE
- Chambre de commerce de Xanthi

MALTE
- Inizjamed, Association culturelle

ROYAUME-UNI
- EGA Entertainment Game Apps, Société de développement de jeux vidéo

ESPAGNE
- Ville Autonome de Melilla

Dans cette Newsletter

Festival de Chypre, Smart Ways et version bêta du jeu vidéo

This publication was funded by the European Union's COSME Programme

FORUM VIRTUEL DE CHYPRE 25 février - 25 mars

"À la recherche des Phéniciens"

Au cours de cette période historique mais désagréable, où toute le monde tente de lutter contre la pandémie de Covid19 avec la distanciation sociale et des vies en quarantaine, notre partenaire, TOP KINISIS, a proposé un moyen différent mais efficace d'impliquer les gens et d'organiser avec succès le Forum TRAMES à Chypre. Le Forum a été organisé et présenté sous la forme d'un forum en ligne et a été placé sous les auspices du Ministère délégué du tourisme de Chypre et des Offices du Tourisme des Villes de Nicosie, Limassol, Paphos et Larnaca.

Pour accueillir le Forum Virtuel de Chypre, le partenaire Top Kinisis a conçu un portail internet ouvert au public, www.topkinisis.eu, qui fournit des informations sur le projet TRAMES, sur son Festival et ses forums, sur les SMART WAYS et le jeu vidéo *Mediterranean 1200 BC: a new age*. À travers le portail, le public et les parties prenantes ont été invités à participer aux activités suivantes:

CONCOURS CULINAIRE - *Goûts de l'Antiquité*

(26 février - 19 mars)

Le concours s'est déroulé en collaboration avec Intercollege et CyChefs. Les participants ont été invités à s'inspirer du mode de vie des Phéniciens et à créer leur propre recette de cuisine en utilisant 5 ingrédients que les Phéniciens utilisaient dans leur alimentation. Le concours a eu un franc succès avec plus de 1800 personnes qui ont visité le portail et soumis 41 recettes valides. Les 6 finalistes se sont affrontés le 19 mars 2021 et les 3 meilleures recettes ont été récompensées.

CONCOURS DE VOYAGES - *Voyager avec les Phéniciens*

(13-23 mars)

Les candidats ont été invités à lire les itinéraires développés dans le cadre du projet TRAMES et à voter pour leur SMART WAY préférée. Le concours est toujours en cours, avec 860 personnes votant et laissant des messages sur Facebook jusqu'ici.

ATELIER EN LIGNE DE TOURISME CRÉATIF

(9 mars 2021)

L'atelier s'est déroulé en ligne et a réuni des représentants du Ministère délégué du tourisme, du Ministère de l'Éducation et de la Culture, des Offices du Tourisme régionaux et municipaux et d'autres parties prenantes. Au cours de l'atelier, les résultats du projet TRAMES ont été présentés : le Festival du dialogue interculturel TRAMES et les 7 Forums, les 9 SMART WAYS et le jeu vidéo *Mediterranean 1200 BC: a new age*, moyen innovant de promotion des destinations touristiques. Les participants ont eu l'occasion de présenter leurs organisations et de discuter des opportunités de coopération offertes par le projet. Le Musée Pierides de Larnaca et la Fondation Lanitis de Limassol ont exprimé un vif intérêt pour l'inclusion de leurs musées dans le jeu vidéo Mediterranean 1200 BC: a new age.

RÉUNION FINALE DU CONSORTIUM TRAMES

(10 mars 2021)

La réunion s'est déroulée en ligne et les membres du consortium ont discuté des résultats du projet TRAMES et fait le nécessaire pour le rapport final et pour la poursuite après la fin du projet.

This publication was funded by the European Union's COSME Programme

Smart Ways

L'un des résultats les plus significatifs du projet TRAMES est le développement du **modèle Smart Ways**, des itinéraires innovants créés au cours des deux années de mise en œuvre du projet nous conduisant à voyager avec les Phéniciens, les Étrusques, les Grecs, les Romains et les Ibères le long une sorte de chemin circulaire. Partant de la Toscane, avec un accent sur la splendeur du Monte Pisano et les traces étrusques à l'île d'Elbe, le chemin se poursuit vers la Sicile, retraçant les merveilles de l'ancienne Via Selinuntina entre Syracuse et Marsala; puis vers les Pouilles, des trésors du soi-disant « talon » italien aux témoignages du passage d'Hannibal à Canne della Battaglia. La découverte des territoires de Smart Ways se poursuit sur le territoire espagnol avec deux itinéraires en Andalousie - à la suite du rappel des anciens Ibères et dans la ville autonome de Melilla, fascinante enclave espagnole d'origine phénicienne surplombant la côte africaine, avec une forteresse médiévale et architecture moderniste.

Nous nous dirigerons ensuite vers l'extrême est de la Grèce, avec la province de Xanthi dans la région de Thrace, jonction des cultures où le charme non contaminé des milieux côtiers est un prélude à la nature luxuriante de l'arrière-pays. Ensuite, la République de Chypre nous attend avec d'innombrables suggestions liées au culte d'Aphrodite, la déesse de l'amour et de la beauté venue des eaux de l'île. La dernière destination idéale de notre voyage est Malte, le cœur de la Méditerranée, au carrefour de l'Orient et de l'Occident.

En fait, l'un des principaux objectifs du projet TRAMES était de créer un **réseau d'itinéraires touristiques** reliant le patrimoine historique et archéologique caché de la Méditerranée : reliant différentes zones pilotes de la Méditerranée grâce à des stratégies de promotion innovantes.

This publication was funded by the European Union's COSME Programme

L'initiative, qui a impliqué huit partenaires représentant six pays européens, est basée sur la Route des Phéniciens – itinéraire inclus depuis 2003 dans le Programme des « Itinéraires Culturels » du Conseil de l'Europe, reconnu depuis 2016 par l'Organisation Mondiale du Tourisme, présenté en 2010 par l'Union Européenne parmi les Itinéraires sélectionnés pour Destination Europe – qui promeut le dialogue culturel à travers le patrimoine culturel et archéologique des civilisations méditerranéennes suivant les anciennes routes nautiques et maritimes.

Le projet a conduit à la **création de Smart Ways dans huit territoires** - c'est-à dire des parcours basés sur la qualité du territoire en termes de participation active de la communauté et des PME locales en appliquant des modèles innovants et actuels incluant la durabilité, le tourisme créatif, la participation active des populations locales - et à la création de Centres d'Interprétation du Patrimoine avec les communautés locales au cœur de l'offre touristique. Parmi les objectifs du projet: revitaliser les destinations de l'UE à travers la désaisonnalisation et en mettant en œuvre la durabilité des offres touristiques; promouvoir la collaboration entre les voyagistes et les industries culturelles des pays participants; enfin, créer un solide partenariat public-privé dans les domaines concernés en favorisant les échanges d'expériences et de compétences au niveau international. Les caractéristiques mises en évidence au cours de la dernière période sont devenues très actuelles, répondant aux nouveaux besoins du tourisme.

Les **Smart Ways conçues comme un modèle innovant** ont déjà rencontré l'intérêt et l'attention des territoires concernés, des gouvernements respectifs qui les ont adoptés comme stratégie, ainsi que des pays de la macro-région Adriatique - Ionienne, d'autres zones méditerranéennes et européennes, des pays non européens d'Asie, d'Afrique et des Amériques. De plus, les marchés et les voyagistes internationaux les adoptent dans les programmes touristiques renouvelés qui seront proposés à la réouverture des frontières internationales. Le secteur de la recherche universitaire s'intéresse également à ces modèles et d'autres projets européens sont basés sur les schémas développés par le projet TRAMES. La Route des Phéniciens, au sein de laquelle est né ce modèle mis en œuvre par le projet TRAMES, le propose aux nombreux territoires européens associés, garantissant la pérennité et la répétabilité futures de ces outputs de projet dans le signe de la continuité d'une vingtaine d'années d'activité. Le projet TRAMES stimule également des réflexions techniques conduisant éventuellement à une mise en œuvre ultérieure des modèles développés, les rendant encore plus concrets et rentables pour les communautés qui souhaitent les adopter bientôt et dans le futur.

Par ailleurs, l'inclusion de Smart Ways dans le portail www.visiteurope.com sera proposée aux instances compétentes afin de donner une plus grande visibilité au rôle des projets financés par l'Union Européenne pour la mise en œuvre de produits touristiques de qualité en Europe.

This publication was funded by the European Union's COSME Programme

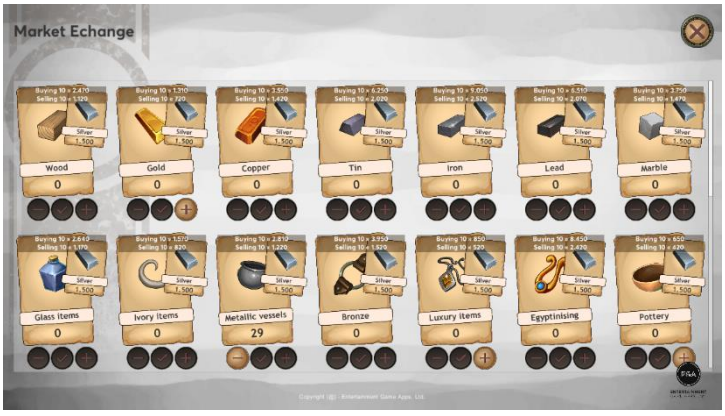
Jeu vidéo:

la version bêta est prête

Mardi 9 mars, à l'occasion du Festival virtuel TRAMES à Chypre, a été officiellement présenté **Mediterranean 1200 BC: a new age**, le nouveau jeu sérieux stratégique développé par Entertainment Game Apps, Ltd. dans le cadre du projet européen TRAMES.

Le jeu se concentre sur l'expansion maritime phénicienne à travers la mer Méditerranée. Couvrant une large période, environ de 1200 avant JC à la chute de Carthage en 146 avant JC, le jeu propose une exploration engageante du passé. Il permettra aux joueurs de s'immerger dans l'atmosphère historique de l'ancienne mer Méditerranée. Les joueurs auront l'occasion de suivre les itinéraires des premiers marins et de découvrir les villes et emporia phéniciennes, étrusques, grecques et romaines dispersées le long des côtes de la Méditerranée. Le jeu propose un total de **117 villes anciennes**.

Le but du jeu est de développer les colonies phéniciennes en mettant en œuvre leurs activités commerciales et en transportant les ressources à travers la mer Méditerranée, le long de routes spécifiques et avec des moyens de transport historiquement précis. Pour progresser dans les **50 niveaux de jeu**, les joueurs doivent réussir le plus grand nombre de missions possible. Chaque mission consiste à accomplir des expéditions commerciales en transportant des produits (présentées comme des cartes-ressources) d'une ville à une autre. En tant que récompenses de mission, les joueurs recevront des cartes-ressources. Les **ressources** du jeu sont réparties en **30 catégories** reflétant les caractéristiques du commerce ancien: Bois, Argent, Or, Cuivre, Etain, Fer, Plomb, Marbre, Objets En Verre, Objets en ivoire, Vaisseaux métalliques, Petits objets en bronze, Objets de luxe, Articles égyptiens, Poteries, Teinture violet, Textiles fins, Encens, Parfums, Epices, Céréales, Poisson salé, Viande salée, Animaux exotiques, Olives et Huile d'Olive, Vin, Sel, Esclaves, Ambre, Miel.

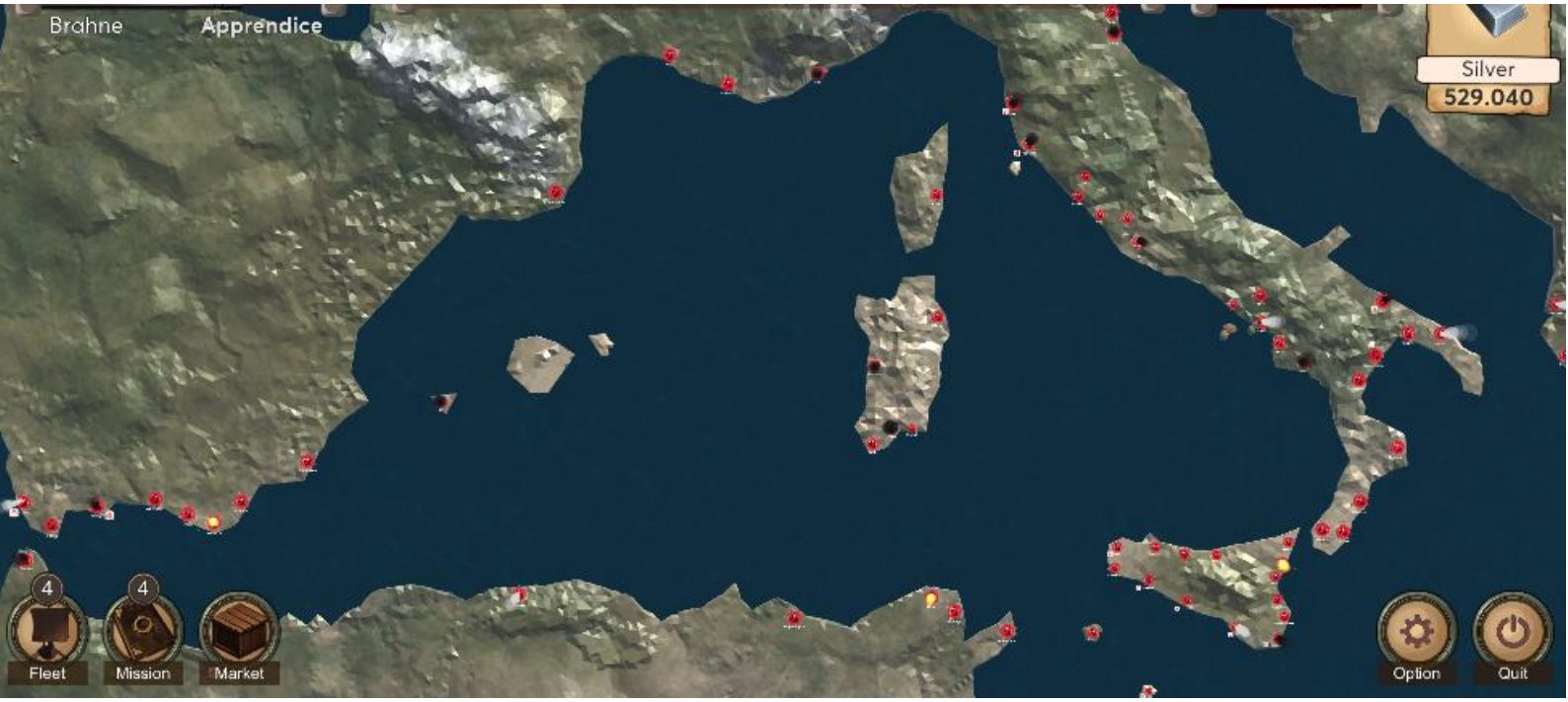


This publication was funded by the European Union's COSME Programme

Les **navires** que les joueurs peuvent choisir apparaissent dans le jeu sous forme de **modèles 3D** reproduisant 3 types différents d'anciens vaisseaux historiquement documentés par des découvertes archéologiques, sur des représentations peintes ou sculptées.

La collaboration avec les musées et institutions locaux assure au jeu vidéo Mediterranean - et au projet TRAMES dans son ensemble - un plus grand impact sur les communautés, tout en promouvant activement et de manière créative les sites et leur patrimoine culturel.

Considérée la mise en place d'accords de partenariat, les joueurs se **géolocalisant** dans un musée, un site archéologique ou une institution touristique liés aux Smart Ways TRAMES se verront attribuer un « bonus spécial ». Ce bonus débloquera des ressources en argent, ou fournira une réduction sur le billet de l'institution culturelle / touristique locale, ou fournira plus d'informations culturelles sur le site / musée / monument local. Pour promouvoir les Smart Ways TRAMES, EGA a également réalisé **9 courts-métrages d'animation en 3D**, chacune dédiée à une Smart Way et présentant une sélection de monuments représentatifs, le contexte historique et une brève description de la Smart Way.



Informations de contact: www.tramesproject.eu • irene.borelli@timesis.it • ac.lorenzelli@timesis.it

This publication was funded by the European Union's COSME Programme