



## Povzetek projekta Po kreativni poti do znanja 2017 – 2020, 1. odpiranje, za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada

### 1. Polni naslov projekta: Petzvezdična turistična doživetja

- V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovo (neustrezno področje izbršite):

3 - Družbene, poslovne, upravne in pravne vede

### 2. V sodelovanju z:

**Ekonomska fakulteta, Univerza v Ljubljani**  
**Poslovno svetovanje Maja Bashar s.p.**

### 3. Besedilo:

- Opredelite problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta

S projektom smo razreševali problem pomanjkanja in neprepoznavnosti turistične ponudbe v Sloveniji. Težava je v tem, da turisti enostavno ne najdejo oz. ne poznajo razpoložljivih turističnih doživetij ter s tem preobremenjujejo najbolj popularne turistične točke v Sloveniji. Mnogi privlačni turistični produkti tako ostajajo skriti očem turistom. Prav tako se tudi ponudniki turističnih produktov ne spoznajo na tehnologijo in nimajo priložnosti za širjenje svojega poslovanja, zaradi pomanjkanja statističnih podatkov in informacij. V večini podjetij še vedno uporabljajo excel tabele ali celo zvezke za zapis informacij o turističnih prihodih.

- Opišite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta

Z delom na projektu smo imeli priložnost testirati kaj deluje in kaj ne, dobili smo odziv prvih ponudnikov in turistov, kar nam je uspelo z obsežno tržno raziskavo ter z direktno komunikacijo z deležniki v projektu. Pripravili smo vsebine za predstavitev turističnih doživetij in vsebine z nasveti o obisku različnih regij v Sloveniji. Prav tako smo lahko vključili znanje iz akademskega sveta in znanje, ki so ga študentje že imeli in ga še dodatno izboljševati, tako da so ga lahko uporabili v praksi. Uvedli smo fleksibilne delovne ure, omogočili delo od doma ter s študenti komunicirali preko socialnih omrežij, skype klicev ter vodili kolaborativno sodelovanje s pomočje digitalnih orodij. Del projekta je potekal v delovnem okolju. To je študentom omogočilo, da imajo občutek realne delovne izkušnje in razumevanja. Za hitrejši in učinkovitejši delovni proces smo uporabljali programske rešitve v oblaku (za delo kot tudi shranjevanje podatkov). Ta način je pomagal vsem hitreje napredovati. Študenti in mentorji so imeli dostop do omrežja in programske opreme, da so lahko opravljali katerokoli od svojih nalog virtualno - kjerkoli in kadarkoli.

- Navedite in opišite rezultate projekta ter njihov doprinos k družbeni koristnosti

V času trajanja nam je uspelo popolnoma uresničiti cilj in lansirati prvo verzijo platforme oz. minimum viable product. Uspelo nam je pripraviti temeljne gradnike spletne platforme, ki na enem mestu povezuje turiste z lokalno turistično ponudbo ter predstavlja slovenski turizem na globalni ravni. Spletna stran je aktivna ter omogoča iskanje turističnih doživetij v Sloveniji. Na spletni strani imamo aktivnih 314 turističnih doživetij. Vsa doživetja so objavljena na spletni strani [www.theslovenia.com](http://www.theslovenia.com) pod zavihkom Experiences. Na platformi Simple Luxuries so izpostavljene regije v držav, s promocijo platforme bomo spodbujali trženje Slovenije globalno. Mikro podjetja s predstavitvijo svoje ponudbe na naši platformi pridobijo širšo razpoznavnost ter razširijo svoje poslovanje.

#### 4. Priloge:

- Slikovno gradivo:



