**გ ა ნ ა ც ხ ა დ ი**

**2023-2024 წლის საუკეთესო პრაქტიკის პროგრამაში მონაწილეობაზე**

**ქ.ქუთაისის მუნიციპალიტეტი**

1. **პრაქტიკის/ინიციატივის სათაური:**

„ოდისეა: საქუთაისო“ - ციფრული ტურისტული თამაში

1. **თემატიკა:**

ადგილობრივ დონეზე საშუალოვადიანი განვითარების დაგეგმვა; ადგილობრივი ეკონომიკური განვითარების დაგეგმვა და მონაწილეობითი ეკონომიკური განვითარების ინოვაციური მოდელების დანერგვა;

1. **პრაქტიკის/ინიციატივის ავტორი/ინიციატორი:**

* DMO იმერეთი - ა.(ა).ი.პ. იმერეთის დანიშნულების ადგილის მართვის ორგანიზაცია
* ქ.ქუთაისის მუნიციპალიტეტის მერია

1. **მუნიციპალიტეტის ზოგადი მონაცემები:**

ქუთაისი იმერეთის ადმინისტრაციული და ტურისტული ცენტრია, რომელიც აერთიანებს მხარის 12 მუნიციპალიტეტს. ქალაქის მოსახლეობის რიცხოვნობა ამჟამინდელი მდგომარეობით შეადგენს 125,6 ათას კაცს. ქალაქი ახლოს იმყოფება შავი ზღვის აღმოსავლეთ სანაპიროს ისეთ მნიშვნელოვან საპორტო ქალაქებთან, როგორიცაა ფოთი და ბათუმი. ორივე ამ პუნქტთან ქუთაისს აქვს პირდაპირი სარკინიგზო და საავტომობილო კავშირი. მანძილი რკინიგზით ბათუმამდე შეადგენს 139 კმ-ს, ხოლო ფოთამდე 103 კმ-ს. მანძილი საქართველოს დედაქალაქამდე 221 კილომეტრია. აზიის სატრანზიტო მონაკვეთი. ქალაქიდან 14 კილომეტრში მდებარეობს დავით აღმაშენებლის სახელობის საერთაშორისო აეროპორტი, რომელსაც უდიდესი როლი ეკუთვნება ქუთაისის განვითარებაში, რაც ყოველწლიურად მზარდი ტურისტული პოტენციალი ერთ-ერთი განმსაზღვრელი ფაქტორია.

ქუთაისი მდებარეობს რკინიგზებისა და გზატკეცილების ხშირი ქსელის ცენტრში, ამიერკავკასიის რკინიგზის მაგისტრალით იგი უკავშირდება სადგურ რიონიდან და ბროწეულიდან გამოყვანილი ორი დამოუკიდებელი ხაზით (თითოეული - 8კმ.) ამიერკავკასიის ყველა სამრეწველო ცენტრს. ქალაქი გაშენებულია კავკასიონის მთებიდან მომავალ მდინარე რიონზე (უძველესი სახელი ფაზისი) აღმოსავლეთის გრძედის 420 და 421 და ჩრდილოეთის განედის 420 და 171, ქალაქი მდებარეობს ზღვის დონიდან 96-235 მეტრ დონეზე.

ქუთაისი ევროპის უძველესი ქალაქია და იყო გაერთიანებული საქართველოს პირველი დედაქალაქი.

1. **მუნიციპალიტეტის მახასიათებლები**:

ქუთაისში ადგილობრივი თვითმმართველობა თითქმის 100 წელს ითვლის. ქუთაისის მუნიციპალიტეტის მერია დაკომპლექტებულია მაღალი კვალიფიკაციის საჯარო მოხელეებით, რომელთა გადამზადება ხდება პერიოდულად, დაკავებული პოზიციების შესაბამისად.

მუნიციპალიტეტის ბიუჯეტი ყოველწლიურად მნიშვნელოვნად იზრდება. უპრეცენდენტო ზრდაა დაგეგმილი 2025 წელს - ქალაქი 40 მილიონი ლარით გაზრდილ ბიუჯეტს მიიღებს. პარალელურად, ქუთაისის მუნიციპალიტეტი, ყოველთვის მონაწილეობს საერთაშორისო პროგრამებში და მოპოვებული გრანტებით ახორციელებს ქალაქის განვითარებისთვის უმნიშვნელოვანეს პროექტებს.

ქუთაისი არის მნიშვნელოვანი სატრანსპორტო კვანძი- აღმოსავლეთ და დასავლეთ საქართველოს დამაკავშირებელი რგოლი. იმავდროულად, ქუთაისი მდებარეობს ქვეყნის მთავარ მაგისტრალთან ახლოს, რომელიც , თავის მხრივ, არის ევროპისა და აზიის სატრანზიტო მონაკვეთი.

ქალაქიდან 14 კილომეტრში მდებარეობს დავით აღმაშენებლის სახელობის საერთაშორისო აეროპორტი, რომელსაც უდიდესი როლი ეკუთვნება ქუთაისის განვითარებაში. ყოველწლიურად მზარდი ტურისტული პოტენციალი ერთ-ერთი განმსაზღვრელი ფაქტორია ქალაქის როგორც საშუალოვადიანი, ასევე გრძელვადიანი განვითარების პროცესში

ტურისტული სერვისების გაუმჯობესებისათვის შესაბამისი ციფრული პლატფორმის შექმნის აუცილებლობა, განაპირობა ტურისტული სერვისების განვითარების საჭიროებამ, ტურისტულ სერვისებში ტექნოლოგიური გადაწყვეტების მზარდმა დენტენციამ, ქალაქში კულტურული ტურიზმის რესურსების გამოყენების და ტურიზმის, როგორც ადგილობრივი ეკონომიკური დარგის განვითარების მნიშვნელობამ.

1. **პრაქტიკის/ინიციატივის მოკლე აღწერა:**

ა(ა)იპ „იმერეთის დანიშნულების ადგილის მართვის ორგანიზაციამ“ ტურიზმის მდგრადი განვითარების პრინციპებზე დაყრდნობით, რეგიონის და ქალაქ ქუთაისის უნიკალური პროდუქტების შემუშავების მიზნით გამოიჩინა ინიციატივა შექმნილიყო თანამედროვეობასთან მორგებული ციფრული თამაში „ოდისეა საქუთაისო“.

„ოდისეა: საქუთაისო“ ეს არის ინტერაქტიური სატელეფონო თამაში, რომელიც მიზნად ისახავს ქუთაისის ისტორიული, კულტურული და ტურისტული პოტენციალის პოპულარიზაციას. თამაში აერთიანებს ქალაქის სხვადასხვა ღირსშესანიშნაობას, არქიტექტურულ მემკვიდრეობას, ლეგენდებსა და ავთენტურ ესთეტიკას. მისი მეშვეობით, მოთამაშეები და ტურისტები მოგზაურობენ ქუთაისში და ეცნობიან კულტურულ ადგილებს და ღირსშესანიშნაობებს თანამედროვე ინოვაციური ფორმით.

ქუთაისი წარმოადგენს ისტორიულად და კულტურულად მდიდარ ქალაქს, თუმცა მისი პოტენციალი ჯერ კიდევ სათანადოდ არ არის ასახული ტურისტულ და ადგილობრივ საზოგადოებაში. პრობლემას წარმოადგენს ქუთაისის შესახებ საინტერესოდ და ინტერაქტიურად ინფორმაციის მიწოდების ნაკლებობა, რაც შესაძლოა იწვევდეს ინტერესის შემცირებას ქალაქის მიმართ. ხშირად ტურისტები მხოლოდ ცნობილი ადგილებით კმაყოფილდებიან და ნაკლებად ინტერესდებიან ქალაქის სიღრმისეული კვლევითა და მის ისტორიაზე უფრო მეტი ინფორმაციის მიღებით.

ადრე, მსგავსი პრობლემის გადაჭრა ტრადიციული მეთოდებით ხდებოდა, როგორიცაა საინფორმაციო ბუკლეტები, ტურისტული გიდები და სტანდარტული ექსკურსიები. თუმცა, ტექნოლოგიური განვითარების ტენდენციების პირობებში, მხოლოდ ასეთი მიდგომა ხშირად არ არის საკმარისად მიმზიდველი ახალგაზრდებისთვის და თანამედროვე ტურისტებისთვის, რომლებიც ინტერაქტიურობასა და ტექნოლოგიურ სიახლეებს ანიჭებენ უპირატესობას. ამასთან, ქალაქის კულტურული მნიშვნელობისთვის შესაბამისი რესურსების ნაკლებობაც ხელს უშლიდა უფრო დინამიკური, ინტერაქტიური პროექტების განხორციელებას.

„ოდისეა: საქუთაისო“ წარმოადგენს ინოვაციურ პასუხს აღნიშნულ გამოწვევაზე. ეს თამაში ხელს უწყობს ქუთაისის ცნობადობის ამაღლებას და აქცევს მას უფრო საინტერესოდ და მიმზიდველად ახალი თაობისთვის, ტურისტებისათვის მიღწეული შედეგი არის უფრო მეტი დაინტერესება როგორც ადგილობრივ მოსახლეობაში, ასევე ტურისტებში და ამის თქმის საფუძველს გვაძლევს ის, რომ ოდისეა:საქუთაისო”, ინდუსტრიის ყველაზე პრესტიჟული ევროპული ჯილდოს, CEEGA - ს, ფინალისტი გახდა (მოხვდა საუკეთესო თამაშების სამეულში) "2024 წლის საუკეთესო სატელეფონო თამაშის" კატეგორიაში.

აღნიშნული თამაშით სახეზე გვაქვს ტურისტული პროდუქტი, რომელიც თავის მხრივ ქალაქის და რეგიონის ტურიზმის სექტორის განვითარებაში მნიშვნელოვანი როლის მატარებელია. იქედან გამომდინარე, რომ ქუთაისისთვის ტურიზმის სექტორი ეკონომიკური განვითარების მნიშვნელოვანი კონტრიბუტორია, შეგვიძლია ვთქვათ, რომ მსგავსი პროდუქტები ავითარებს როგორც ცალკე ტურიზმის ინდუსტრიას ქალაქში, ასევე ხელს უწყობს და ასტიმულირებს ადგილობრივ ეკონომიკურ განვითარებას.

ქუთაისში, როგორც იმერეთის რეგიონის ადმინისტრაციულ ცენტრსა და ტურისტულ ჰაბში, ქალაქში ტურიზმის, როგორც ეკონომიკური სექტორის მნიშვნელობას მოწმობს სტატისტიკა, რომელიც ხელმისაწვდომა საქართველოს სტატისტიკის ეროვნული სამსახურის ვებ.გვერდზე, რომლის მიხედვითაც:

**შიდა ტურიზმი:**

საქართველოს რეზიდენტი ვიზიტორების მიერ საქართველოს ტერიტორიაზე განხორციელებული ვიზიტების საშუალო თვიური რაოდენობის განაწილება მონახულებული რეგიონების მიხედვით იმერეთში შეადგენს 342,6 (ათასი) ვიზიტორი, 2024 წლის პირველი ორი კვარტლის მონაცემებით კი ეს რიცხვი შეადგენს 373,9 (ათასი), რაც თბილისის შემდეგ რეგიონების მიხედვით ყველაზე მაღალი მაჩვენებელია.

**უცხოელ ვიზიტორთა სტატისტიკა:**

2024 წლის პირველი სამი კვარტლის მიხედვით იმერეთის რეგიონი ამ მიმართულებით თბილისის ჩათვლით პირველ ხუთეულშია და უცხოულ ვიზიტორთა რაოდენობამ 140,7 (ათასი) შეადგინა. ამასთან 2023 წლის სტატისტიკით იმერეთის რეგიონში საერთაშორისო ვიზიტორთა რაოდენობა აღდგენილია 128%-ით (Covid19-ის პანდემიის შედეგად შეზღუდვების შესაბამისად). მიმდინარე წლის ტენდენციის შესაბამისად, რომელის თავის მხრივ ქუთაისის ტურიზმის ცენტრის მონაცემებს ეყრდნობა და ასევე ემთხვევა საქსტატის მონაცემებს, შეგვიძლია ვთქვათ რომ საერთაშორისო ვიზიტორების მზარდი რაოდენობა მდგრადი ტენდენციაა.

ქუთაისისთვის და მის ადგილობრივ ეკონომიკურ განვითარებაში ტურისტული სერვისების და ავიაციის ინდუსტრიის მნიშვნელობას ადასტურებს ქუთაისის საერთაშორისო აეროპორტის სტატისტიკა - 2024 წლის ოქტომბრის თვის მონაცემებით:

* ავიაკომპანიების რაოდენობა: 7
* მიმართულებების, ქალაქების რაოდენობა: 32
* ქვეყნების რაოდენობა: 20
* მგზავრების რაოდენობა (ჯამურად, 2012 წლის სექტემბრიდან 2024 წლის ოქტომბრის ჩათვლით): 7,178,107
* მგზავრების რაოდენობა (2024): 1,447,283

1. **განხორციელებული პრაქტიკის/კონკრეტული ინიციატივის დეტალური აღწერა:**

**პროექტის შინაარსი;** ტრილოგია "ოდისეა: საქუთაისო" ხელით ამოხატული სატელეფონო თამაშია, რომელშიც მომხმარებელი ქალაქის კულტურულ ისტორიას, ქუთაისურ ელექტრონულ და პოსტ-პანკ მუსიკას შეხვდება. ტრილოგიაში მოთამაშეს არგოს ხომალდით აღელვებულ ტალღებში ცურვა და ოქროს საწმისის მოპოვება მოუწევს ქუთაისის ისტორიული ძეგლებით სავსე ქუჩებს პიკასოს ბიჭთან ერთად მოივლის, მესამე ნაწილში პეტრე ოცხელის „ფრთოსანი მღებავით“ იფრენს ოდისეაში. ციფრული აუდიო & ვიზუალური ხელოვნების ეს ნიმუში უფასო და საყოველთაოდ ხელმისაწვდომია.

**აქტივობათა გეგმა**

|  |
| --- |
| 1. **ტურისტული ბაზრის მოთხოვნის ანალიზი -** კოვიდ-19 პანდემიის პერიოდში წარმოიშვა დესტინაციების ციფრულად/ვირტუალურად მონახულების მსოფლიო ტრენდი. |
| 1. **ზემოთხსენებული ინფორმაციის საფუძველზე დადგინდა ქალაქისთვის აუდიო/ვიზუალური ციფრული პროდუქტის შექმნის საჭიროება.** |
| 1. **ორგანიზაციაში იდეაზე მომუშავე სამოქმედო გუნდის შექმნა** |
| 1. **აპლიკაციის ტექნიკური დავალების შემუშავება** |
| 1. **სატენდერო კომისიის შექმნა** |
| 1. **ტენდერის გამოცხადება და გამარჯვებულის გამოვლენა** |
| 1. **პროექტის განხორციელება და ჩაბარება** |
|  |

**პროექტის განხორციელებისათვის მიღებული/გაფორმებული გადაწყვეტილებების, ან პროექტთან დაკავშირებული დოკუმენტების ჩამონათვალი**

1. **აპლიკაციის ტექნიკური დავალების შემუშავების დოკუმენტი - დანართი 1**
2. **სატენდერო კომისიის ოქმი - დანართი 2**

* **ინფორმაცია მოქალაქეების, სხვადასხვა ორგანიზაციებისა და ინსტიტუციების ჩართულობის** **შესახებ;**

იმერეთის დანიშნულების ადგილის მართვის ორგანიზაციის დამფუძნებელი კრების (იმერეთის 12 მუნიციპალიტეტის მერი, სახელმწიფო რწმუნებული) ჩართულობა - 2024 წლის სამოქმედო გეგმა წარედგინა დამფუძნებელ კრებას, რის შემდეგაც ციფრული პროდუქტების შექმნას აბსოლუტურმა უმრავლესობამ მხარი დაუჭირა და დამტკიცდა. ამასთან, DMO იმერეთი სისტემატურად მართავს საკონსულტაციო, საანგარიშო შეხვედრებს ადგილობრივ ტურისტულ, კერძო სექტორთან.

* **ინფორმაცია პროექტისთვის გამოყენებული რესურსის შესახებ. მ.შ.:**

ა) **ადამიანური რესურსი - საკუთარი/არასაკუთარი;**

*საკუთარი* - ორგანიზაციის მენეჯმენტი, რეგიონალური განვითარების, ხარისხის და კოორდინაციის მენეჯერი, მარკეტინგისა და პროდუქტის განვითარების მენეჯერი, სახელმწიფო შესყიდვების სპეციალისტი.

*არასაკუთარი* - ტენდერში გამარჯვებული კომპანიის თანამშრომლები: ვებ დეველოპერი, გრაფიკული დიზაინერი.

**ბ) ფინანსური - მუნიციპალიტეტის ბიუჯეტი/დონორის დახმარება;**

იმერეთის დანიშნულების ადგილის მართვის ორგანიზაციის ბიუჯეტიდან გამოიყო 105 000 ლარი, ორგანიზაციის ბიუჯეტი შედგება 12 მუნიციპალიტეტის ბიუჯეტიდან გადმორიცხული ტრანშებით და მთავარი კონტრიბუტორია ქ. ქუთაისის მუნიციპალიტეტი. პროექტის თანხა სრულად დაფინანსებულია ქ.ქუთაისის მუნიციპალიტეტის ბიუჯეტიდან.

**გ) გამოყენებული მატერიალურ-ტექნიკური რესურსი;**

ციფრული ხელოვნების სტუდია რერო-ტექნიკურ, ტექნოლოგიური ბაზა

* **პროექტის განხორციელების პროცესში გამოკვეთილი პრობლემებისა და მათი გადაჭრის გზების აღწერა;**

თამაშის დასამზადებლად მომწოდებელს უნდა შეესწავლა ქუთაისის კულტურული ისტორია, ბეჭდური მასალები, ლიტერატურა. თამაშის ვიზუალური მხარე მთლიანად უნდა შემდგარიყო ქუთაისური, ვინტაჟური ესთეტიკის თვალისმომჭრელი გრაფიკული ნამუშევრებისგან. პერსონაჟების გარდა თამაშის ფონში ხშირად უნდა შეგვხვედროდა ცნობილი არქიტექტურული ძეგლები, ქუთაისის ისტორიასთან დაკავშირებული პიროვნებები. დავალების კომპლექსურობიდან გამომდინარე DMO იმერეთი, მუნიციპალური ადმინისტრაცია ჩართული იყო ყველა ეტაპზე საჭირო მასალის მოძიების, მოპოვების პროცესებში, რისი სრული სურათიც ერთობლივად აქამდე არ იყო თავმოყრილი.

* **ინფორმაცია იმ პარტნიორების შესახებ, ვინც ჩართულნი იყვნენ პროექტის დაგეგმვის, ან განხორციელების ეტაპზე;** 
  + *ქ.ქუთაისის მუნიციპალიტეტის მერია*
  + *DMO იმერეთი,*
  + *ციფრული ხელოვნების სტუდია რერო*

1. **მიღწეული შედეგი და დადებითი გავლენა:**

თამაში, “ოდისეა:საქუთაისო”, ინდუსტრიის ყველაზე პრესტიჟული ევროპული ჯილდოს, CEEGA -ს, ფინალისტია "2024 წლის საუკეთესო სატელეფონო თამაშის" კატეგორიაში და გამარჯვებისთვის იბრძოლებს. “ოდისეა: საქუთაისო” ანგრევდა საერთაშორისო ჩარტებს,- გამოშვების დღიდან სათავგადასავლო თამაშების კატეგორიაში მეორე-მეხუთე ადგილზე მონაცვლეობდა და ტოლს არ უდებდა არცერთ მსოფლიო კონკურენტს. "ოდისეა:საქუთაისო" სამი სატელეფონო თამაშის ერთობაა, რომელთაგანაც თითოეულისათვის განსხვავებული ფერწერული და მუსიკალური კომპოზიციები შეიქმნა. თამაში ქალაქ ქუთაისის ისტორიას, ხელოვნებასა და ტკბილ კაეშანს აერთიანებს.

<https://www.facebook.com/rerostudio/posts/pfbid0236gYcWDu65HsbKkrYf62hBe1WPGqzzxKQBphUa7rtu6utX61cFfAqa9iYM7gzV3dl>

<https://ceega.eu/> - ლინკზე ევროპული ჯილდოს, CEEGA კონკურსზე მოცემულია “ოდისეა:საქუთაისო”-ს წარდგენა ნომინაციაში საუკეთესო სატელეფონო თამაში, ასევე აღნიშნულის დამადასტურებელი წარმოდგენილია დანართი 3-ის სახით. ნომინაციაში გამარჯვებულის გამოვლების ზუსტი თარიღი უცნობია.

მნიშვნელოვანი სტატისტიკური ინფორმაცია მოიპოვება აპლიკაციის, თამაშის ჩამოტვირთვების და მომხმარებელთა შესახებ, რომელიც დადასტურებულად, რეპორტის სახით მოცემულია აპლიკაციაში დანართი 4. კერძოდ:

* ყველა დროის ინსტალაცია - 6918
* მომხმარებლის მაქსიმალური ყოველდღიური ინსტალაციები - 510
* მაქსიმალური აქტიური მომხმარებლები - 3553
* ამჟამინდელი აქტიური მომხმარებლები - 2101

Apple Store-ის სტატისტიკით და რეპორტით დასტურდება (დანართი 5):

* 3,4 ათასი ჯამური ჩამოტვირთვა
* ჩამოტვირთვების ძირითადი რაოდენობა საქართველოსა და ამერიკის შეერთებულ შტატებზე მოდის, შესაბამისად 1,798 და 1,130, რაც ადასტურებს, რომ, ტურისტული თამაში საინტერესოა როგორც შიდა ტურიზმით, ასევე საერთაშორისო მოგზაურობებით დაინტერესებული ადამიანებისათვის.

**დადებითი გავლენა**

21-ე საუკუნის ტურისტული სექტორის მთავარ მიმართულებას ციფრული პროდუქტები წარმოადგენს. საინფორმაციო ცენტრებში ტურისტებისგან მიღებული ინფორმაციით დავადგინეთ, რომ აპლიკაციის მარკეტინგული გეგმით გათვალისწინებულმა სამიზნე აუდიტორიამ Meta-ს სოციალური არხებიდან მიიღო ინფორმაცია ოდისეა: საქუთაისოს შესახებ. აქედან გამომდინარე ქალაქში ჩამოსვლამდე მათ ჰქონდათ შესაძლებლობა ვირტუალურად ემოგზაურათ ქუთაისის ქუჩებში, რაც განაპირობებდა ქუთაისის სამოგზაურო დესტინაციად არჩევას. ამავდროულად აპლიკაცია ასტიმულირებს ადგილობრივი ტურიზმის, ეკონომიკის განვითარებას და შესაძლებლობას უქმნის ახალგაზრდებს იმოგზაურონ ოცხელის, არგონავტების ქალაქში, საკუთარი ელექტრონული მოწყობილებებიდან.

1. **მიღებული გამოცდილება და გაკეთებული დასკვნები:**

**წარმატების განმსაზღვრელი ფაქტორები**

თამაში, “ოდისეა:საქუთაისო”, ქვეყნის მასშტაბით წარმოადგენს ინოვაციურ და უნიკალურ ტურისტულ პროდუქტს, რომელსაც ანალოგი არ გააჩნია. ქ.ქუთაისის მუნიციპალიეტეტი კულტურული ტურიზმის განვითარებას განვიხილავთ როგორც ტურიზმის პოტენციალის ათვისების მნიშვნელოვან რესურსს, ადგილობრივი ეკონომიკური განვითარების მნიშვნელოვან საფუძველს, ხოლო ნებისმიერი პროდუქტი/სერვისი, რომელიც აღნიშნული ამოცანის მიღწევას ემსახურება ტურიზმის, ადგილობრივი ეკონომიკის წარმატების განმსაზღვრელი და მხარდამჭერი ფაქტორებია.

**ინფორმაცია პრატიკის/ინიციატივის მდგრადობის შესახებ**

“ოდისეა:საქუთაისო”, გარდა იმისა, რომ წარმოადგენს ტურისტულ პროდუქტს, რომელიც ადგილობრივი ეკონომიკური განვითარების სტიმულირებას შეუწყობს ხელს, ასევე მნიშვნელოვანი წინგადადგმული და ინოვაციური ნაბიჯია როგორც მუნიციპალური სერვისი, დაინტერესების შემთხვევაში გამოვთქვამთ მზადყოფნას ჩვენი გამოცდილება გავუზიაროთ სხვა მუნიციპალიტეტებს მსგავსი პროდუქტების შექმნის და დანერგვის პროცესებში.

1. **საკრებულოს როლი:**

DMO იმერეთი, როგორც ქუთაისის ტურიზმის ცენტრი, ანგარიშით ყოველწიულად წარდგება ქ.ქუთაისის საკრებულოში, ეკონომიკისა და საქალაქო მეურნეობის კომისიის სხდომაზე, რომლის დროსაც ხდება წლის განმავლობაში განხორციელებული საქმიანობის შეჯამება, შეფასება და მომდევნო წლის აქტივობების განხილვა.

ამასთან, DMO იმერეთის, მმართველ ორგანოს წარმოადგენს სამეთვალყურეო საბჭო, რომლის შემადგელობაში როგორც სამეთვალყურეო საბჭოს თავმჯდომარის მოადგილის პოზიციაზე წარდგენილია ქ.ქუთაისის მუნიციპალიტეტის საკრებულოს თავმჯდომარის მოადგილე, რომელიც თავის მხრივ მონაწილეობას ღებულობს როგორც წლის აქტივობების დამტკიცების, ასევე მისი შესრულების მონიტორინგის პროცესებში.

1. **პრატიკასთან/ინიციატივანსთან ან ამავე საკითხთან დაკავშირებული, სამომავლო გეგმების მოკლე მიმოხილვა;**

ქ, ქუთაისის მუნიციპალიტეტი, როგორც DMO იმერეთის ბიუჯეტის მთავარი კონტრიბუტორი გააგრძელებს ქალაქსა და რეგიონში ტურისტული პროდუქტების და სერვისების განვითარების ხელშეწყობას, მათ შორის აქცენტი კვლავ გაკეთდება ტურისტულ ციფრულ, მუნიციპალურ სერვისებზე, რაც ადგილობრივი ეკონომიკური გარემოს განვითარებას ხელს შეუწყობს.

ასევე უახლოეს მომავალში ჩაეშვება ახალი აპლიკაცია „გაძლიერებული რეალობა (AR) ქუთაისის არქიტექტურისათვის, სადაც გამოყენებული იქნება 3D მოდელები, რომლებიც ქუთაისის ისტორიულ და კულტურულ მახასიათებლებს ასახავენ.

1. **საკონტაქტო ინფორმაცია:**

* **განაცხადის შევსებაზე პასუხისმგებელი პირის მონაცემები:**

**მამუკა ხიმშიაშვილი**

**მერის მოადგილე**

**577 77 29 89**

[**mamuka.khimshiashvili@kutaisi.gov.ge**](mailto:mamuka.khimshiashvili@kutaisi.gov.ge)

**პროექტის საკონტაქტო პირების მონაცემები**:

* **მარინე ხაჭაპურიძე**

**DMO იმერეთის აღმასრულებელი დირექტორი**

**595 18 68 18**

[**marisha.devidze@gmail.com**](mailto:marisha.devidze@gmail.com)

* **მამუკა ქარქაშაძე**

**რეგიონალური განვითარების, ხარისხის და კოორდინაციის მენეჯერი**

**597 88 28 81**

[**mamukarkashadze@gmail.com**](mailto:mamukarkashadze@gmail.com)

* **ლიკა ბერაძე**

**მარკეტინგისა და პროდუქტის განვითარების მენეჯერი**

**595 33 27 34**

[**likaa.ber@gmail.com**](mailto:likaa.ber@gmail.com)

* **⁠თეონა პერტაია**

**სახელმწიფო შესყიდვების სპეცილიასტი**

**577481887**

[**tpertaia@dmoimereti.ge**](mailto:tpertaia@dmoimereti.ge)

1. **თანდართული დოკუმენტების/მასალების სია - ლინკები და ა.შ.**

განაცხადს თან ერთვის

ა) ტექნიკური დავალება-დანართი 1;

ბ) სატენდერო კომისიის სხდომის ოქმი-დანართი 2;

გ)წარდგენა ნომინაციაში საუკეთესო სატელეფონო თამაში დანართი 3;

დ) ჩამოტვირთვების სტატისტიკა (საერთო) - დანართი 4

ე) Apple Store სტატისტიკა - დანართი 5

ვ) ფოტო-ვიდეო მასალა ან შესაბამისი ლინკები:

* <https://www.facebook.com/KutaisiTravel/posts/pfbid023akTRpq5X7MaQVSbTvjEvvjt4z2xYiCD3L6xzMUwbMvKc6TsnXmP6RYy7PnrTB1Gl>
* <https://www.facebook.com/KutaisiTravel/posts/pfbid02B6PXSGU4nWkUxktYX3iT6mJCBLnvCyekZaySdf1BQ4kvFcwrZwA4VAwmdJnFcZBPl>
* <https://fb.watch/vSKgljGdtk/>
* <https://www.facebook.com/KutaisiTravel/posts/pfbid022PWajLKxvtezX72LimempJ1ei1mcvhvM6PeY6tW9G5HE5Ew3CC2waNe3i5Z8tvptl>
* <https://www.facebook.com/KutaisiTravel/posts/pfbid0i9Uz7tTNtUe5t4a7QcgFwipMJgGHbtwnajCXD96WPaXR8BKEiz4AURApbzD4N6Ncl>
* <https://www.facebook.com/KutaisiTravel/posts/pfbid0Q7982thaLdvGyTrbPt8iptMGXkfdptDJQbifQ1H4p68iAG22Wb4aCc9avpBCofv3l>
* <https://www.facebook.com/KutaisiTravel/posts/pfbid01BWRpeSbH7jgiqxF7DMv3wgDh9WeDhu77feSu2ctUVEUrEAnaFEefKFCjc7dR8tGl>
* <https://www.facebook.com/KutaisiTravel/posts/pfbid022jH521wAxvecX2DFycPipbtQjhr9szgtWveyKEtqALaqJ1MQ19B8vhvFzrDuotUcl>
* <https://www.facebook.com/KutaisiTravel/posts/pfbid02Uj2papAaCK1T3aMyUiySGqZNiqQz5GSjGH2rEERi3Hx6HXPqxsSi6xfXg8UCYcqDl>
* <https://www.facebook.com/KutaisiTravel/posts/pfbid02GEKBj9PFNjEvUaGhMzV3UJqYuGd51hMSVBh45XfrVKmQssbd3a79SkmptQXExpkbl>