

LA GAMIFICACIÓ

Eina estratègica per al turisme?



Dirigit a: empreses turístiques i gestors del sector públic i privat

Data: 5 d'octubre de 2016

Horari: 9.15 a 13.30h.

Espai: Aula Magna de la Facultat de Turisme i Geografia de la Universitat Rovira i Virgili
(C/ Joanot Martorell, 15 – Vila-seca)

INSCRIPCIONS

@ meritxell.fuguet@pct-turisme.cat

☎ 977 394 868

✉ www.pct-turisme.cat/cat/contacte.php

9.15H. BENVINGUDA

- Marta Nel-lo, degana de la Facultat de Turisme i Geografia de la URV
- Marta Farrero, directora tècnica del Patronat de Turisme de la Diputació de Tarragona

09.30- 10.15H. 'GAMIFICACIÓ I TURISME: CREANT EXPERIÈNCIES TANGIBLES I MEMORABLES'

- Oscar García-Pañella, Soci i consultor en Gamification a Cookie Box s.l. Director acadèmic del Grau en Videojocs i Jocs Aplicats a ENTI (UB)

10.15-11.30H. TAULA COL-LOQUI AMB EMPRESES ESPECIALITZADES EN GAMIFICACIÓ.

- Javier Pons, CEO d'Unsheeping
- Miguel Àngel Santos, CEO de Hooptap
- Ignacio Rojo, Director Tècnic de Deusto Sistemas
- Rafael de Villasante, Arquitecte i director d'Iternatura

Presenta i dinamitza: Montserrat Peñarroya, Directora de Quadrant Alfa. Research Institute.

11.30-12.00H. CAFÈ NETWORKING

12.00-13.15H. TAULA D'EXPERIÈNCIES DE GAMIFICACIÓ EN TURISME.

- Eduardo Rodríguez Osés, Director General de Cultura i Turisme del Gobierno de La Rioja
- Agustí Vericat González, Tècnic de Turisme/ Patrimoni de l'Ajuntament d'Uldecona i Director del Centre d'Interpretació d'Art Rupestre Abrics de l'Ermita.
- Francesc Palau, Responsable de Comunicació i Màrqueting de La Carretera del Vi
- Cristina Singla Font, CEO de Netsense Modera: Marta Farrero, directora tècnica del Patronat de Turisme de la Diputació de Tarragona

13.15-13.30H. TANCAMENT. UNA EINA PER A COSTA DAURADA I TERRES DE L'EBRE.

- Joan Borràs, Àrea de Tecnologia del Parc Científic i Tecnològic de Turisme i Oci de Catalunya

Ens centrarem en una tendència com la gamificació i les oportunitats i solucions que pot aportar al sector turístic en les vessants de la fidelització, la comercialització, la segmentació o la millora de l'experiència del turista. Amb diverses presentacions i taules, posarem sobre la taula les tècniques d'engagement del joc, eines d'empreses especialitzades, experiències d'aplicació i casos d'ús d'empreses, destinacions i recursos.

'GAMIFICACIÓ I TURISME: CREANT EXPERIÈNCIES TANGIBLES I MEMORABLES'



Oscar García-Pañella, Soci i consultor en Gamification a Cookie Box SL. Director acadèmic del Grau en Videojocs i Jocs Aplicats a ENTI (UB)

@kokopus_dark

García-Pañella és consultor sènior en Gamificació a Cookie Box SL. Enginyer Superior en Telecomunicacions, Doctor en Simulació i Realitat Virtual aplicada en l'àmbit mèdic i PostDoctorat en Tecnologia de l'Entreteniment.

És el director acadèmic del primer grau en Jocs Aplicats i Videojocs de Catalunya (2013 ENTI, Universitat de Barcelona) així com del primer Màster Online en Gamification i Narrativa Transmèdia de l'estat (IEBS), i membre de l'staff tècnic organitzador de la conferència internacional de Serious Games VS Games 2016 a Barcelona.

TAULA COL-LOQUI AMB EMPRESES ESPECIALITZADES.



Javier Pons, Unsheeping @UnSheeping

UnSheeping és un Portal de Reserves Hoteleres On-line, amb una APP que permet aconseguir el teu hotel gratis (de moment només a Barcelona), en funció del que ja anaves a fer durant la visita: Menjar a Restaurants, Comprar a Botigues, Visitar Museus, Llogar Transports,... Gamifiquem l'experiència, posant com a objectiu aconseguir el preu de l'hotel. Quant més consumeixo i gaudeixo de la ciutat, més possibilitats d'arribar al meu objectiu, que veig com es redueix amb cada compra.



Miguel Ángel Santos, Hooptap @gamifikator

Hooptap és un Software as a Service (SaaS) que permet a les marques incrementar la participació de les seves audiències als seus espais digitals i així accelerar el procés

de conversió dels usuaris. El software permet definir, detectar i recompensar el comportament del consumidor de forma dinàmica i proactiva. Així, Hooptap aconsegueix incrementar la participació en entorns web i mòbil. La solució aplica la metodologia "Funbound", creada per l'empresa.



Ignacio Rojo, Deusto Sistemas @Gamileku

Deusto sistemas té com a objectiu aportar solucions a reptes tecnològics d'empreses i Administracions. Entre els seus productes destaca GAMILEKU, una plataforma que permet integrar estratègies de gamificació a tot tipus d'aplicacions, webs o processos de negoci i, recentment, ha presentat BATTO, una solució gamificada per l'enviament de notifikacions amb ús de tecnologia iBeacon.



Rafael de Villasante, Iternatura @devillasante

Iternatura dissenya i produeix estratègies de comunicació per posar en valor la identitat d'un territori. Experiències reals i virtuals mitjançant narratives i tecnologies. En un univers transmèdia cada relat es converteix en un producte turístic, articulant els mitjans sobre el territori com un tauler de joc en el qual el visitant és el protagonista, adopta un paper actiu.

PRESENTA I DINAMITZA:



Montserrat Peñarroya, Directora de Quadrant Alfa, Research Institute @montsepenarroya

La Montserrat Peñarroya és la directora de Quadrant Alfa. Research Institute. El seu dia a dia discorre entre la seva dedicació a la docència, la recerca, la consultoria i la impartició de conferències en esdeveniments nacionals i internacionals. La seva formació acadèmica és en Turisme (Graduada en Turisme), amb un Postgrau en Màrqueting Internacional i Comerç Exterior, i un Màster en Societat de la Informació i el Coneixement. En l'actualitat està realitzant un Doctorat en Economia i Empresa.

TAULA D'EXPERIÈNCIES DE GAMIFICACIÓ EN TURISME.



Eduardo Rodríguez Osés, Director General de Cultura i Turisme del Gobierno de La Rioja

#Lariojaapetece

"La Rioja, innovacions i gamificació en una destinació turística d'interior"



Agustí Vericat González, Tècnic de Turisme/Patrimoni de l'Ajuntament d'Ulldecona i Director del Centre d'Interpretació d'Art Rupestre Abrics de l'Ermita.

@TUlldecona

"El CIAR Abrics de l'Ermita. Noves tecnologies i Art Rupestre"



Francesc Palau, Responsable de Comunicació i Màrqueting de La Carretera del Vi

@CarreteradelVi

"La Carretera del Vi, del passaport físic al passaport digital"



Cristina Singla Font, CEO de Netsense

@NetsenseBCN @viajescrf

"Gamificació i turisme: el cas d'èxit de Viajes Carrefour"

MODERA:

Marta Ferrero, directora tècnica del Patronat de Turisme de la Diputació de Tarragona @marfamu