



## LA GAMIFICACIÓ COM A ESTRATÈGIA D'INNOVACIÓ EN TURISME

Per poder realitzar la inscripció al curs primer us heu de registrar a la plataforma.

INSCRIPCIÓ

### DESENVOLUPAMENT

**HORARI:** del 3 de maig al 10 de maig en horari lliure

**DURADA:** 4 hores

**MODALITAT:** Autoformació

### DESTINATARIS

Responsables de Recursos Humans, Comunicació i Màrqueting del sector turístic; Petites i mitjanes empreses turístiques.

### OBJECTIUS

- Entendre i aplicar les característiques i dinàmiques del joc a situacions pròpies de l'àmbit turístic, el màrqueting i la capacitació.
- Dissenyar un pla de gamificació d'acord amb les necessitats específiques del sector turístic i de les tipologies d'empreses turístiques que hi participin.

## PROGRAMA

- Què és la Gamificació? Què motiva a les persones i com activar els disparadors emocionals.
- Lògica i mecàniques de joc en entorns no lúdics.
- Mètriques de rendiment.
- Eines per dissenyar experiències gamificades memorables.
- GameStorming i Prototipat Àgil. Què és la Gamificació?
- Què motiva a les persones i com activar els disparadors emocionals.
- Lògica i mecàniques de joc en entorns no lúdics.
- Mètriques de rendiment.
- Eines per dissenyar experiències gamificades memorables.
- GameStorming i Prototipat Àgil.

## METODOLOGIA CURS D'AUTOFORMACIÓ

El curs es realitza a distància (online) i l'horari és lliure dins de les dates programades d'inici i final.

S'accedeix a la plataforma virtual on es troben les sessions de formació gravades per capítols, al final de cada capítol cal respondre un petit test per poder passar al capítol següent.

Des de la plataforma podreu:

- Visionar els vídeos.
- Respondre els mini-tests i activitats.
- Descarregar-vos la presentació.
- Respondre el test del curs i qüestionari de satisfacció al final de la formació.
- Descarregar-vos el certificat de participació.