



COM CREAR UNA ESTRATÈGIA DE MÀRQUETING WEB3 I INTEL·LIGÈNCIA ARTIFICIAL PER ALS DESTINS I EMPRESES TURÍSTIQUES

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

INSCRIPCIÓ

DESENVOLUPAMENT

HORARI: 5 i 6 de juny de 10 a 14h

DURADA: 8 hores

MODALITAT: Streaming

DESTINATARIS

Propietaris d'empreses, gestors de destinacions, responsables de màrqueting, Community Managers, responsables de comunicació i tot tipus de perfils que tinguin a veure especialment amb les relacions amb els clients.

OBJECTIUS

L'objectiu principal d'aquest curs és capacitar als participants perquè puguin adaptar-se i prosperar en un món dirigit per la Intel·ligència Artificial, el màrqueting web3, la blockchain, els metaversos i altres tecnologies emergents. Tot això posant èmfasi en la generació de continguts, que són el pilar del màrqueting digital contemporani. Durant el programa, els participants adquiriran tant coneixements teòrics com habilitats pràctiques en aquests sectors clau.

El contingut del curs està dissenyat per oferir una comprensió sòlida de cadascuna d'aquestes tecnologies, aprofundint en les seves aplicacions reals i abordant les seves implicacions ètiques i socials. Els alumnes obtindran les eines per aplicar la Intel·ligència Artificial de manera efectiva, dissenyar estratègies de màrqueting web3 i tenir una comprensió bàsica de la tecnologia blockchain i la web 4.0.

Dins els objectius específics, es busca que les empreses i destins turístics:

- Impulsin la seva presència i competitivitat en el mercat digital.
- Adquireixin un domini consolidat sobre màrqueting digital web3 i web4.
- Entenguin els principis teòrics i conceptuals de la Intel·ligència Artificial.
- Aprenguin la operativitat de Chat GPT i dissenyin prompts eficients per a diferents tasques.
- Utilitzin Chat GPT i eines com a eina per generar continguts, aprofitant les seves diferents versions.
- Descobreixin les aplicacions del màrqueting web3, incloent la creació de campanyes amb col·leccionables digitals i altres eines.
- Comprenghin els fonaments de la blockchain i la seva rellevància.
- Assimilin els conceptes essencials de la web 4.0 per desenvolupar continguts i campanyes de màrqueting efectives.
- Optimitzin les seves habilitats de comunicació en espais virtuals.
- Cultivin una mentalitat d'aprenentatge continu, essencial per mantenir-se al dia en un món on la IA i la tecnologia progressen a gran velocitat.

PROGRAMA

- Repàs de l'evolució d'internet. De la web 1.0 a la web3/web4
- Què és la web3 i web 4, diferències?
- Com està canviant els models de negoci la web3/4?
- Com canvia al client/usuari la web3/4?
- Nous conceptes que engloben el món web3/4:
 - DEFI - Finances descentralitzades.
 - Blockchain i sostenibilitat.
 - Nous sistemes de pagament.
 - NFT's.
 - Realitat virtual, mixta, augmentada, expandida.
 - Metaversos.
- Exemples reals d'empreses i destinacions turístiques que ja estan aplicant el màrqueting web3/4
- Passos per definir una estratègia de Màrqueting web3/4
- Eines d'intel·ligència artificial per a la generació de continguts
 - Open source vs IA privades.
 - Text: Chat gpt4, Claude2, altres.
 - Imatges: Midjourney, Bluewillow, ideogram, altres.
 - Altres exemples.

Claus per començar a preparar-me per a aquesta nova evolució d'Internet com a empresa o destinació.



DOCENT

Jimmy Pons

Més de 25 anys de trajectòria professional i personal desenvolupant projectes d'innovació turística a Espanya i Llatinoamèrica que abasten l'humà, el sostenible i el tecnològicament avançat. Desenvolupant negocis a internet des de 1996.

Professor a escoles de negocis sobre: innovació, transformació digital, sostenibilitat, web3, experiència de client i intel·ligència emocional en el sector turístic.

Actualment investigant i desenvolupant projectes sobre com la intel·ligència artificial, la Blockchain sostenible, les criptomonedes, els metaversos, NFT's, impactaran en el sector turístic.

Cofundador del NFT Management System. <https://nft-ms.com/> una eina de gestió per a campanyes de Màrqueting web3.