



LA GAMIFICACIÓ COM A ESTRATÈGIA D'INNOVACIÓ EN TURISME ENOGASTRONÒMIC

DESENVOLUPAMENT

HORARI: 23 de setembre de 9 a 14h

DURADA: 5 hores

MODALITAT: streaming

METODOLOGIA

El curs consta de 5 hores de formació en modalitat streaming amb la participació de tots els assistents.

PRESENTACIÓ PROJECTE

Formació especialitzada en experiències enoturístiques i gastronòmiques dirigida al sector turístic, de l'actuació de cohesió entre destinacions "Catalunya, terra de Sabors", en el marc del Pla de Recuperació, Transformació i Resiliència, finançat per la Unió Europea amb els Fons NextGenerationEU.

DESTINATARIS

Empreses, agents, institucions i persones vinculades al sector turisme en el sentit més ampli: oferta hotelera, gastronòmica, oci, entreteniment, cultura, patrimoni. I en concret, a entitats del sector turístic de l'ACD (Actuació de Cohesió entre Destinacions) "Catalunya, terra de Sabors".

Finançat per



Financiado por
la Unión Europea
NextGenerationEU



GOBIERNO
DE ESPAÑA
MINISTERIO
DE INDUSTRIA
Y TURISMO



Plan de Recuperación,
Transformación
y Resiliencia



Next Generation
Catalunya



Generalitat
de Catalunya

Amb la col·laboració de
eurecat
academy

OBJECTIUS

- Comprendre els conceptes clau de joc i gamificació, i diferenciar-ne els elements principals (dinàmiques, mecàniques i components).
- Analitzar els principals motors de motivació, i els diferents tipus de jugadors per dissenyar experiències gamificades efectives.
- Explorar exemples i bones pràctiques de gamificació en l'àmbit de l'enoturisme, identificant-ne els beneficis i els seu potencial de màrqueting.
- Dissenyar propostes pròpies de gamificació, aplicant els coneixements adquirits a cursos reals de promoció turística.

PROGRAMA

1. Joc i gamificació
2. Perquè gamificar?
3. Elements del joc
4. Tipologia de jugadors
5. Gamificació i turisme

El curs combinarà l'aportació conceptual per part del docent a partir de les quals es faran anàlisi de casos i simulacions a l'aula. A més, la part conceptual no només serà treballada de forma magistral, sinó també a partir de dinàmiques i activitats grupals.

DOCENT

Gerard Guimerà

Nanotecnòleg de formació i màster en Educació i TIC, i formació del professorat. Professor associat de didàctica de les ciències a la Universitat de Barcelona. La seva trajectòria combina la recerca i la docència: actualment cursant el doctorat en educació sobre el canvi climàtic, amb un enfocament en la didàctica de les ciències i les pràctiques educatives sostenibles.

És membre del grup de recerca consolidat interuniversitari Entorns i Materials d'Aprenentatge (EMA), i del grup de recerca Educits, on ha treballat especialment en projectes de gamificació i narrativa aplicada a l'educació, que també aplica estructuralment a les seves classes universitàries.

Ha publicat diversos articles acadèmics en l'àmbit de la didàctica de les ciències i la gamificació, i exerceix com a formador de professorat en cursos reconeguts pel Departament d'Educació sobre el nou currículum, l'aprenentatge de les ciències i la gamificació.

Finançat per:



Financiado por
la Unión Europea
NextGenerationEU



Amb la col·laboració de
eurecat
academy

També treballa com a tècnic d'educació científica a Eduxarxa, desenvolupant recursos i projectes educatius en diversos àmbits.

La seva tasca docent i investigadora es caracteritza per la innovació pedagògica, la integració de la gamificació i el compromís amb l'educació per la sostenibilitat.

Marta López

És professora dels Estudis de Psicologia i Ciències de l'Educació de la UOC, i membre del grup de recerca consolidat interuniversitari Entorns i Materials d'Aprenentatge (EMA) de la Universitat de Barcelona.

Els seus interessos de recerca principals són el disseny dels processos d'ensenyament i aprenentatge mitjançant la integració de les tecnologies digitals i gamificació, com també l'estudi dels processos d'innovació mitjançant aquesta tecnologia i l'anàlisi dels processos de construcció de coneixement.

D'altra banda, participa en una altra línia de recerca relacionada amb el disseny d'espais d'aprenentatge, és a dir, com es pot donar resposta a les metodologies actives i centrades en l'estudiant a partir de l'espai.

REQUISITS DE CERTIFICACIÓ

Els alumnes que hagin complert l'assistència mínima del 75% de les sessions en directe, hagin superat el test d'avaluació del curs, i omplert el qüestionari de satisfacció, obtindran un certificat d'assistència per descarregar sota l'enllaç del qüestionari. Aquest certificat estarà disponible en un termini màxim de dos mesos després de la finalització de la formació.

Finançat per

